



OBC Elst

PROGRAMMA VAN TOETSING EN AFSLUITING

4 havo [2020-2021] en 5 havo [2021-2022]

Methode: <https://www.steamobcelst.nl/bovenbouwh>

# STEAM (INFORMATICA)

TOETSCODE	TIJDVAK	STOFOMSCHRIJVING/INHOUD	EINDTERM	TOETS, VORM	PRESENTATIE, VORM	WERKTIJD	GEWICHT/WEGING	BEOORDELING	HERKANSING
<b>LEERJAAR 4</b>									
STEAM1	Periode 1	Algoritmes & vormgeving	A, B1, C1, C2, C3, E1, F2, F3	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	2x	Cijfer	Nee
STEAM2	PW-week 1		A, B1, C1, C2, C3, E1, F2, F3	Toets	Digitale toets	60 min	1x	Cijfer	Ja
STEAM3	Periode 2	Datastructuren & webdesign HTML	A, B2, C5, E1, F1	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	2x	Cijfer	Nee
STEAM4	PW-week 2		A, B2, C5, E1, F1	Toets	Digitale toets	60 min	1x	Cijfer	Ja
STEAM5	Periode 3	Automaten & Python	A, B3, D1, D2	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	2x	Cijfer	Nee
STEAM6	PW-week 3		A, B3, D1, D2	Toets	Digitale toets	60 min	1x	Cijfer	Ja
STEAM7	Periode 4	Grammatica's & veiligheid	A, B4, C4, E2, F4	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	2x	Cijfer	Nee
STEAM8	PW-week 4		A, B4, C4, E2, F4	Toets	Digitale toets	60 min	1x	Cijfer	Ja
<b>LEERJAAR 5</b>									
STEAM9		Overgangscijfer H4					25%		
STEAM10	Periode 1	Keuzemodule 1	Één uit G t/m N	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	25%	Cijfer	Nee
STEAM11	Periode 2	Keuzemodule 2	Één uit O t/m Q	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	25%	Cijfer	Nee
STEAM12	Periode 3	Eindproject STEAM havo	Overkoepelend	Praktische opdracht	Digitaal portfolio	30 SLU	25%	Cijfer	Nee