


INNOVATIE & PROTOTYPING

EXPERIMENTEREN MET WETENSCHAP, KUNST, TECHNOLOGIE & PRACHTIGE IDEEËN BEDENKEN & MAKEN.

Level-niveau

	1	2	3	4
Oplossingsgericht	Je weet zelden een oplossing te bedenken	Je weet soms een oplossing te bedenken	Je weet vaak een oplossing te bedenken	Je weet (bijna) altijd een oplossing te bedenken
Technisch probleem analyseren	Het lukt je zelden een technisch probleem te analyseren	Het lukt je soms een technisch probleem te analyseren	Het lukt je vaak een technisch probleem te analyseren	Het lukt je (bijna) altijd een technisch probleem te analyseren
Prototype ontwerpen en maken	Je kan zelden prototype ontwerpen en maken	Je kan soms een prototype ontwerpen en maken	Je kan vaak een prototype ontwerpen en maken	Je kan (bijna) altijd een prototype ontwerpen en maken
Prototype testen, evalueren en verbeteren	Je kan zelden prototype testen, evalueren en verbeteren	Je kan soms een prototype testen, evalueren en verbeteren	Je kan vaak een prototype testen, evalueren en verbeteren	Je kan (bijna) altijd een prototype testen, evalueren en verbeteren

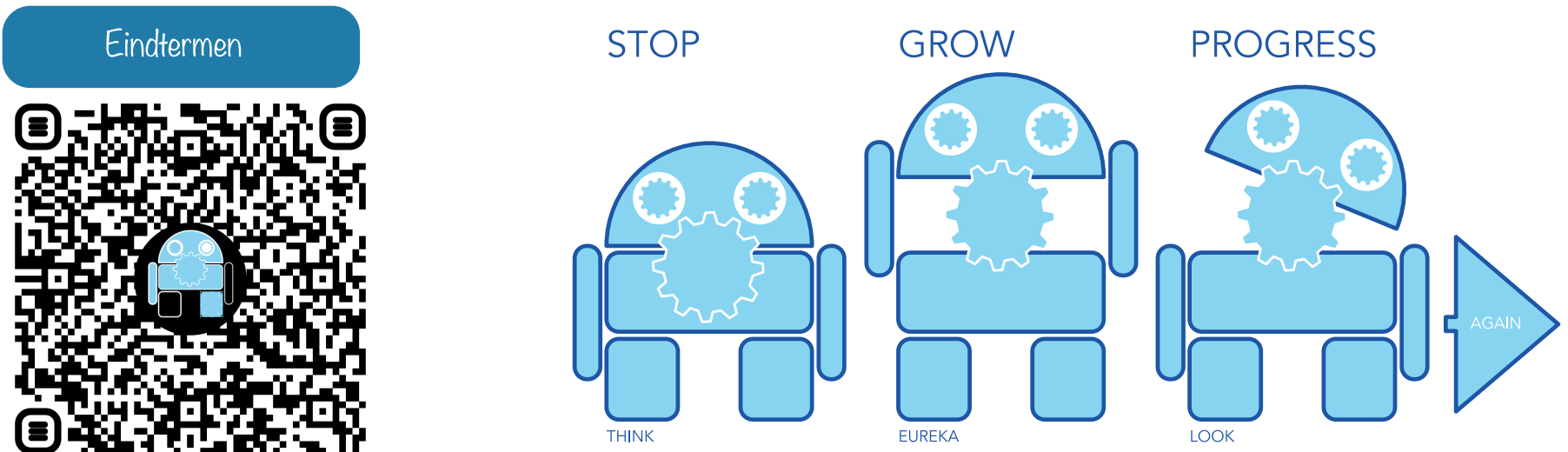
5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

Docent gestuurd		Waar sta jij nu?		Leerling gestuurd
Docent altijd (bijna) nodig voor de planning	Leerling heeft docent vaak nodig voor de planning	Leerling heeft docent soms nodig voor de planning	Leerling heeft docent zelden nodig voor de planning	Leerling kan zelf een planning maken
Docent altijd (bijna) nodig voor een oplossing	Leerling heeft docent vaak nodig voor een oplossing	Leerling heeft docent soms nodig voor een oplossing	Leerling heeft docent zelden nodig voor een oplossing	Leerling kan zelf oplossing bedenken
Docent altijd (bijna) nodig om te starten	Leerling heeft docent vaak nodig om te starten	Leerling heeft docent soms nodig om te starten	Leerling heeft docent zelden nodig om te starten	Leerling kan zelf starten
Docent altijd (bijna) nodig voor werkhouding	Leerling heeft docent vaak nodig voor zijn werkhouding	Leerling heeft docent soms nodig voor zijn werkhouding	Leerling heeft docent zelden nodig voor zijn werkhouding	Leerling heeft een goede werkhouding

De vier gebieden

Digitale fabricage						Meesterproef
Robotica						Meesterproef
Interactieve technologie						Meesterproef
Augmented/mixed/virtual reality						Meesterproef

Eindtermen, wat je moet weten. Hoe er naar toe? Dat bepalen we samen.



Waar sta jij? Wat denk je te kunnen leren? Welke keuze ga je maken? Hoe zelfstandig ben je al? Het is een ontwerpproces, dit is belangrijk. Oplossingsgericht leren denken, vooral dat geen idee gek is of eigenlijk juist gek mag zijn. Dat je fouten mag maken, ons idee is, fout+goed=goud.

Plezier hebben in het maken, door vooral het zelf doen!