

VAARDIGHEDEN VOOR ONTWERPEN SCOREFORMULIER

Leerling:

Groep:

Datum:

Beoordelaar:

	Aantekeningen	Omcirkel de juiste score
D1: Een probleem herkennen en verkennen <ul style="list-style-type: none">• Een probleem onderkennen• Voorkennis gebruiken• Probleem verkennen• Probleem afbakenen• Programma van eisen		1 2 3 4 5 6 7
D2: Ontwerpen van de oplossing <ul style="list-style-type: none">• Oplossing bedenken• Oplossing kiezen• Werkplan maken		1 2 3 4 5 6 7
D3: Het ontwerp uitvoeren <ul style="list-style-type: none">• Materialen en gereedschap gebruiken• Maken van het ontwerp		1 2 3 4 5 6 7

<p>D4: Het ontwerp uittesten en verbeteren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testen van het ontwerp • Troubleshooting • Herontwerp 		<p>1 2 3 4 5 6 7</p>
<p>D5: Presenteren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oplossing presenteren • Verantwoorden • Delen 		<p>1 2 3 4 5 6 7</p>