Examen VMBO-BB

2026

versie rood, onderdeel C

profielmodule 3 – ICT

profielvak-cspe MVI – BB

correctievoorschrift

Het correctievoorschrift van een profielvak-cspe bestaat uit:
- per onderdeel dit document met het beoordelingsmodel;
- het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen. Dit document vindt u op de examenpagina van dit profielvak-cspe op Examenblad.nl.

Inhoud beoordelingsmodel van dit onderdeel:

1 Beoordelingsmodel
1.1 Beoordelingsschema
1.2 Toelichting bij het beoordelingsschema

1 Beoordelingsmodel

Het beoordelingsmodel bestaat uit twee delen: het beoordelingsschema (paragraaf 1.1) en de toelichting bij het beoordelingsschema (paragraaf 1.2).

- In de toelichting bij het beoordelingsschema staan zo nodig de richtlijnen voor de beoordeling van opdrachten en eventuele mondelinge vragen.
- Bij een beoordelingsaspect waarbij de kandidaat aan meerdere criteria moet voldoen om scorepunten te kunnen krijgen, alleen de te behalen scorepunten toekennen indien de kandidaat aan ALLE criteria heeft voldaan.
- De nummers van de opdrachten die direct tijdens de afname van het examen beoordeeld moeten worden, zijn onderstreept. De overige opdrachten kunnen na de afname beoordeeld worden.
- Als in het beoordelingsschema vakjes zijn opgenomen, dan geeft u hierin aan of de kandidaat wel of niet aan het criterium / de criteria heeft voldaan.
- Als in het beoordelingsschema bij een opdracht klokjes (🕘 of 🕒) zijn weergegeven, dan wordt bij deze opdracht het werktempo beoordeeld.
- Als er vragen in Facet zijn beantwoord, noteert u voor iedere kandidaat de totaalscore van deze vragen achter het bijbehorende opdrachtnummer in het beoordelingsschema. Dit kunnen zowel automatisch gescoorde als handmatig beoordeelde vragen zijn. Uitleg over de correctie in Facet vindt u op de website van Duo.
- Raadpleeg voor meer informatie het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen van het correctievoorschrift op de website van het Examenblad.

1.1 Beoordelingsschema

opdrachtnr.	omschrijving beoordelingsaspect	max. score	kandidaatnummer					
			naam van de kandidaat					
	onderdeel C							
C1a	**programmeren** (zie 1.2)							
	de sprite Schermen heeft drie uiterlijken: titel_scherm, win_scherm en verlies_scherm met de juiste teksten		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	het spel begint met het titel_scherm en het spel stopt als het win_scherm of het verlies_scherm zichtbaar is		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	het speelveld heeft de achtergronden Forest, Wetland en Woods met de juiste teksten		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de drie sprites van de insecten hebben de juiste naam		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de achtergrond wisselt automatisch elke 5 seconden		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	elk insect zegt de juiste tekst voor 2 seconden		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de insecten schuiven elke 5 seconden naar een willekeurige positie		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	bij het aanklikken van een juist insect spelen de geluiden Magic Spell en Win en komt er een punt bij		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	bij het aanklikken van een verkeerd insect speelt het geluid Disconnect en gaat er een punt af		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	als de score kleiner is dan 0 wordt het signaal verloren verzonden, als de score groter is dan 2 wordt het signaal gewonnen verzonden		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	bij het signaal gewonnen is het groene win_scherm zichtbaar, bij het signaal verloren wordt het rode verlies_scherm zichtbaar		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de werking van het spel is gedemonstreerd en het spel is onder de juiste naam opgeslagen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect -1	**10**						
	transport							

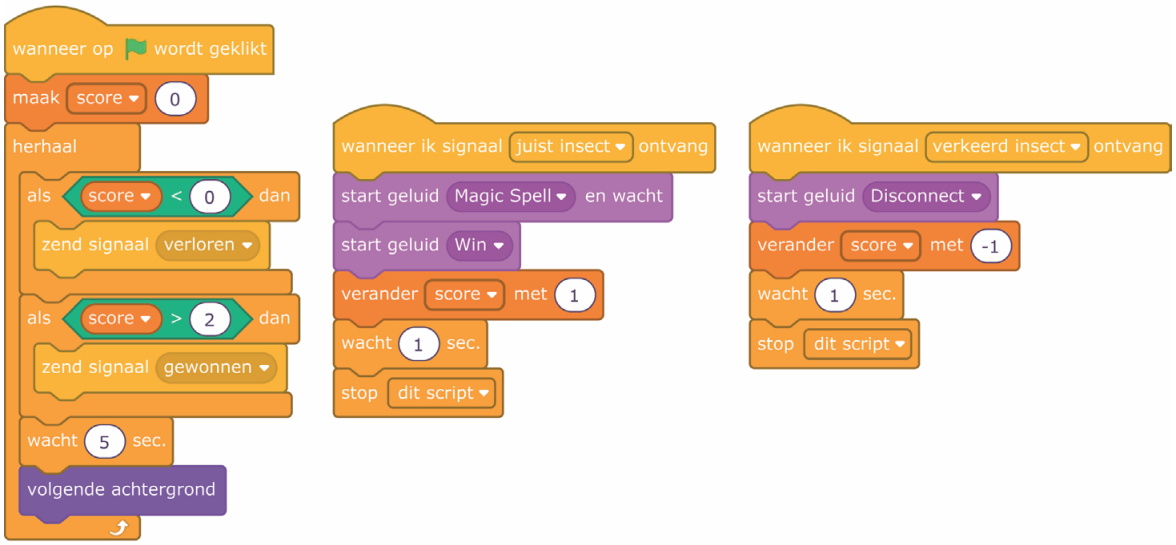
opd.	omschrijving beoordelingsaspect	max.	kandidaatnummer					
	transport							
C1b	vragen en opdrachten in Facet opmerkingen – u kijkt een deel van de vragen handmatig na in de Facet-corrector – neem hier de totaalscore over uit de Facet-corrector	**14**						
	totaal onderdeel C	**24**						

1.2 Toelichting bij het beoordelingsschema

Opdracht C1a
voorbeelduitwerking programmeren

code schermen

code speelveld



code insecten

lieveheersbeestje

waterkever

einde ■