

Blokkenschema Informatie vastleggen

Introductie

S: Start

🕒 4 🧑 1 🖥️ mis ➡️ 0 🧑🧑

O: Oriëntatie

🕒 3 🧑 1 🖥️ mio 5 ➡️ 🧑🧑 📖 2,1 A1

Praktijk-
oefening

A: CoasterCuriosa

🕒 6 🧑 1 🖥️ ci 🧑🧑 📖 2,2

B: Camping van het jaar?

🕒 8 🧑 2 🖥️ ci 🧑🧑 📖 2,3

Ondersteuning

1	2	3	4
🕒 8	🕒 6	🕒 8	🕒 5
🧑 1	🧑 1	🧑 1	🧑 1
🖥️	🖥️	🖥️	🖥️
oi	oi	oi	oi
➡️ 3		➡️ 5	
B1	B2	B3	B4

5	6	7	8	9
🕒 8	🕒 4	🕒 6	🕒 8	🕒 6
🧑 1	🧑 2/4	🧑 1	🧑 1	🧑 1
🖥️	🖥️	🖥️	🖥️	🖥️
oi	oi	oi	oi	oi
➡️ 3 8	🧑🧑		➡️ 5	
B5	B6	B7	B8	B9

Praktijk-
beoordeling

C: Actie voor de attractie!

🕒 8 🧑 1 🖥️ ci 🧑🧑 📖 2,4

- 🕒 4 Doorlooptijd van blok in uren
- 🧑 2 Aantal deelnemers
- 🖥️ Pc-gebruik (soms-vaak-continue)
- ➡️ Geen Pc-gebruik

- oi Productconcept;
ci: casus individueel
oi: ondersteunend individueel
si: simulatie individueel
mis: methode individueel start
mio: methode individueel oriëntatie
- ➡️ 6 8 Verplichte blokvolgorde
Dit blok komt na blok 6 en voor blok 8

- 🧑🧑 Docent instructie / Let-op-moment voor docent
- 🧑🧑 Moment om beroepshouding te observeren
- 📖 Dit blok bevat CoasterKrant 1.1 met informatie en verwijzingen naar relevante bronnen.
- B1 Hoofdstuk bronnenboek