

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

Schooljaar: 2024-2025

Rapportperiode 1

<b>Vak: Wiskunde</b>		<b>Niveau: Havo</b>	<b>Leerjaar: 3</b>	<b>Klassen: H3A, H3B H3C, IG3H</b>
<b>Algemene informatie:</b>				
Aantal lessen per week: 4				
Methode: Getal en Ruimte editie 13				
Hoofdstukken: 1Lineaire problemen				
Extra websites en materiaal: zie classroom				
<b>Wat moet je kunnen:</b>	<b>Wat moet je kennen:</b>	<b>toetsing:</b>	<b>weging:</b>	<b>herkansbaar?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafiek van een lineaire formule tekenen.</li> <li>• Met een berekening controleren of een punt op een lijn ligt.</li> <li>• De formule van een lijn opstellen in de vorm <math>y = ax+b</math> door <math>a</math> te berekenen.</li> <li>• De formule van een lijn opstellen in de vorm <math>y = ax+b</math> door <math>b</math> te berekenen.</li> <li>• De formule van een lineair verband opstellen</li> <li>• Lineaire vergelijkingen zoals <math>5x-15 = 8x+3</math> oplossen.</li> <li>• Lineaire vergelijkingen oplossen waarin haakjes voorkomen.</li> <li>• Lineaire vergelijkingen oplossen waarin breuken voorkomen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lineaire formule</li> <li>• Lineair verband</li> <li>• Coördinaten in een assenstelsel</li> <li>• snijpunten</li> <li>• Wat een oplossing van een vergelijking met twee variabelen is.</li> </ul>	<b>Repetitie hoofdstuk 1</b>	<b>4x</b>	<b>Ja</b>

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

<ul style="list-style-type: none"><li>• De coördinaten van de snijpunten van een lijn met de assen berekenen.</li><li>• De coördinaten van het snijpunt van twee lijnen berekenen.</li><li>• Lineaire ongelijkheden oplossen met grafieken.</li><li>• Lineaire ongelijkheden oplossen zonder grafieken.</li><li>• De grafiek van een lineaire vergelijking met twee variabelen tekenen.</li><li>• Vergelijkingen van de vorm <math>px+qy=r</math> herleiden tot de vorm <math>y = ax+b</math></li></ul>				
---	--	--	--	--

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

<b>Vak: Wiskunde</b>		<b>Niveau: Havo</b>	<b>Leerjaar: 3</b>	<b>Klassen: H3A, H3B H3C, IG3H</b>
<b>Algemene informatie:</b>				
Aantal lessen per week: 4				
Methode: Getal en Ruimte editie 13				
Hoofdstukken: 2 Gelijkvormigheid				
Extra websites en materiaal: zie classroom				
<b>Wat moet je kunnen:</b>	<b>Wat moet je kennen:</b>	<b>toetsing:</b>	<b>weging:</b>	<b>herkansbaar?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechthoekzijde berekenen met de stelling van Pythagoras.</li> <li>• Schuine zijde berekenen met de stelling van Pythagoras.</li> <li>• Met kruislings vermenigvuldigen de waarde van een variabele berekenen in een verhoudingstabel.</li> <li>• Bij een parallelprojectie een verhoudingstabel gebruiken om een lengte te berekenen.</li> <li>• Zijden van gelijkvormige driehoeken in een verhoudingstabel zetten.</li> <li>• Met een verhoudingstabel zijden van gelijkvormige driehoeken berekenen.</li> <li>• Lijnstukken berekenen bij gelijkvormige driehoeken met een gemeenschappelijke hoek.</li> <li>• Aantonen dat twee driehoeken gelijkvormig zijn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stelling van Pythagoras</li> <li>• Parallelprojectie</li> <li>• Kruislings vermenigvuldigen</li> <li>• Gelijkvormigheidsbewijzen noteren</li> <li>• F-hoeken en Z-hoeken</li> </ul>	<b>Repetitie hoofdstuk 2</b>	<b>4x</b>	<b>ja</b>

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

<ul style="list-style-type: none"><li>• Overstaande hoeken, F-hoeken en Z-hoeken gebruiken bij het aantonen van gelijkvormigheid.</li><li>• Bij gelijkvormigheid de lengte van een lijnstuk berekenen door de lengte <math>x</math> te stellen.</li><li>• In een ruimtefiguur de lengte van een lijnstuk berekenen met gelijkvormigheid.</li></ul>				
--	--	--	--	--

