

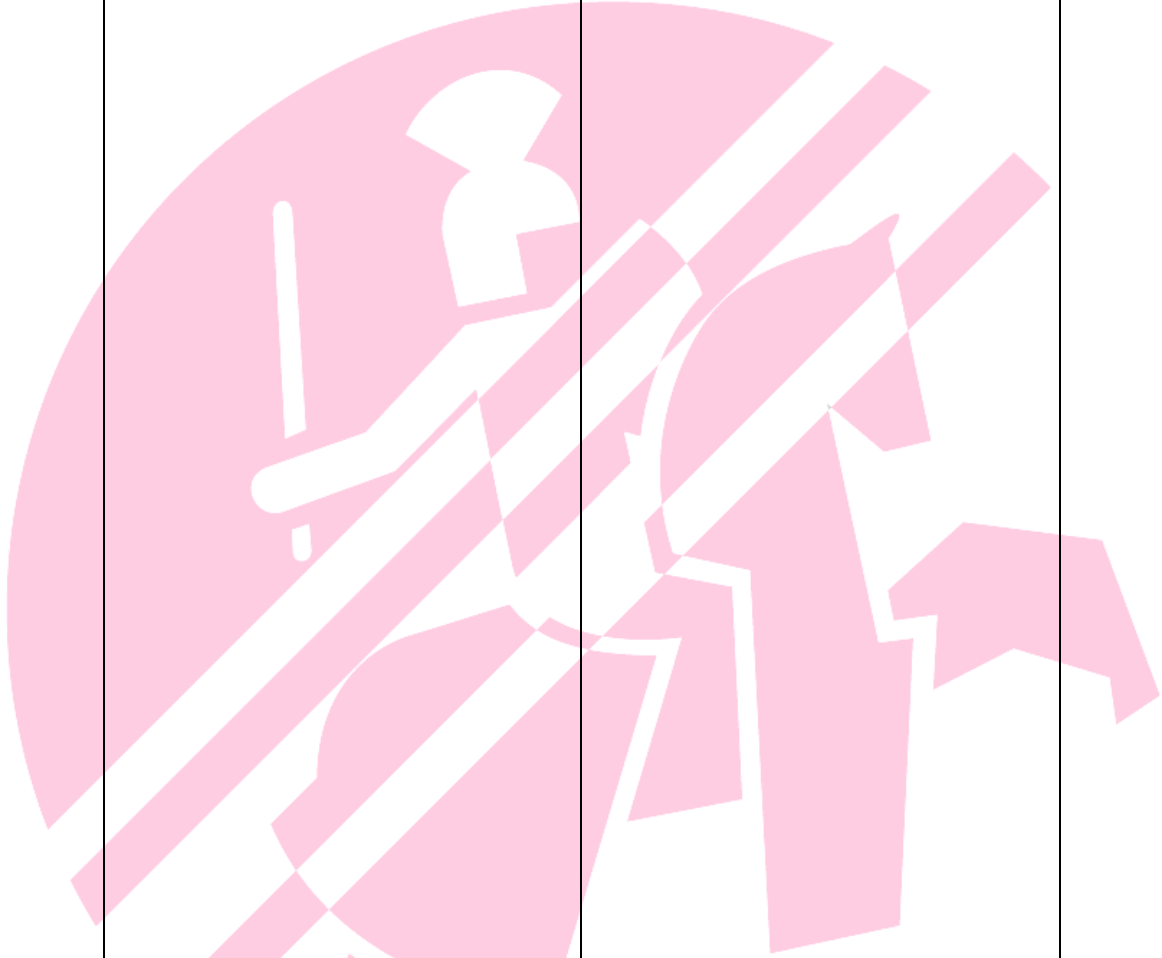
# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

Vak: Wiskunde		Klas: 2V	
Algemene informatie:	Wat moet je kennen:	Wat moet je kunnen:	Toetsing:
<p>Lesperiode: 1</p> <p>Aantal lessen er week: 4</p> <p>Methode: Getal en Ruimte 12<sup>e</sup> editie 2 VWO deel 1</p> <p><b>Hoofdstuk: 2 Vlakke meetkunde</b></p> <p>Bladzijde: 46 t/m 87</p> <p>Extra materiaal: Blz 88-89</p> <p>Extra websites: ELO via magister (oefen opdrachten en uitleg)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>weten dat alle punten <math>P</math> met <math>PM = r</math> de cirkel <math>\odot (M, r)</math> vormen</li> <li>weten dat alle punten <math>P</math> met <math>PM &lt; r</math> het binnengebied van de cirkel <math>\odot (M, r)</math> vormen</li> <li>weten dat alle punten <math>P</math> met <math>PM &gt; r</math> het buitengebied van de cirkel <math>\odot (M, r)</math> vormen</li> <li>weten wat de betekenis is van de afstand van een punt tot een lijn</li> <li>weten dat alle punten die een gegeven afstand tot een lijn hebben op twee lijnen evenwijdig met die lijn liggen</li> <li>het kennen van de begrippen bissectrice, middelloodlijn, zwaartelijn en hoogtelijn en het kunnen tekenen van deze lijnen</li> <li>weten dat alle punten die even ver van <math>A</math> als <math>B</math> liggen op de middelloodlijn van het lijnstuk <math>AB</math> liggen en omgekeerd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>het kunnen tekenen van de omschreven cirkel van een driehoek</li> <li>weten wat het verschil is tussen een stelling en een definitie</li> <li>weten dat alle punten die even ver van de benen van een hoek liggen op de bissectrice van die hoek liggen en omgekeerd</li> <li>het kunnen tekenen van een bissectrice</li> <li>weten wat de ingeschreven cirkel van een driehoek is</li> <li>het kunnen tekenen van de ingeschreven cirkel van een driehoek</li> <li>het kennen van de oppervlakteformules van de standaardfiguren driehoek, cirkel, parallellogram en trapezium.</li> <li>het kunnen berekenen van de oppervlakte van figuren die door het tekenen van één of meer hulplijnen in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SO 2.1 t/m 2.3 Weging: 1x Rekenmachine: Ja</li> <li>Repetitie: ja Weging: 4x Herkansbaar: ja Rekenmachine: Ja</li> </ul>

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

	<ul style="list-style-type: none"><li>• de formule van de oppervlakte van de driehoek</li><li>• de formule van de oppervlakte van een cirkelsector</li><li>• de formule van de lengte van een boog van een cirkelsector</li></ul>	<p>standaardfiguren te verdelen zijn</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Oppervlakte van een cirkelsector berekenen</li><li>• Lengte van een boog van een cirkelsector berekenen</li></ul>	
--	---	--	--

# Programma van Inhoud en Toetsing (PIT)

			
--	---	--	--