Keuzemodules 1e graad A-stroom Oostakker

GO! SCHOOL VOOR BUITENGEWOON

SECUNDAIR ONDERWIJS OPLEIDINGSVORM 4 TYPE 9

Campus Impuls

ARTS

Omschrijving

Voel je je aangetrokken tot de artistieke wereld? Je zal in deze module je creatieve mogelijkheden ontdekken en verder ontplooien. Je krijgt de kans veel te tekenen, te experimenteren met vormen en kleuren.

We bestuderen bijvoorbeeld verschillende tekenstijlen en gaan er zelf mee aan de slag: potlood, verf, lijm… we vliegen erin!

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Verschillende technieken aanleert en beheerst.
- ☐ Een eigen tentoonstelling creëert.

KOKEN

Omschrijving

In deze module leren jullie (gezonde) maaltijden klaarmaken, maken jullie kennis met verschillende culturen en eetgewoonten, vegetarisme, veganisme enz.

Heb je een passie voor (gezonde) voeding? Dan is deze module iets voor jou!

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Een recept kan volgen en uitvoeren.
- ☐ Een hoeveelheid correct kan afwegen en hiervoor het correcte materiaal kan gebruiken.
- ☐ De basismaterialen uit de keuken kan hanteren.
- ☐ Op een veilige manier groenten en fruit kan snijden.
- ☐ Op een correcte manier hun handen kunnen wassen.

READY SET CODE

Omschrijving

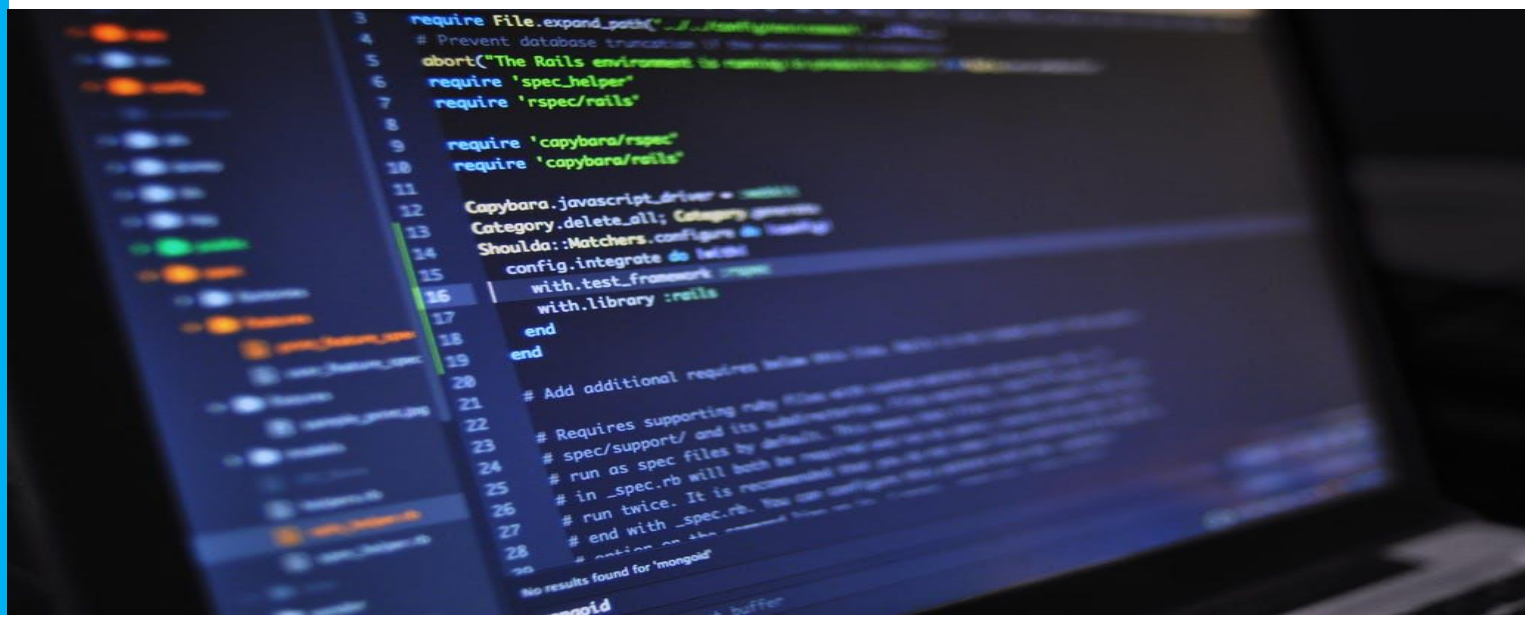
Ben jij iemand die graag wil weten hoe spelletjes in elkaar zitten? Wil jij leren om zelf eenvoudige spelletjes te maken? Is logisch denken jouw ding? Dan is Ready.Set(){Code}! jouw module!

In deze module starten we op een zeer eenvoudige manier met het programmeren van spelletjes waarvoor er geen voorkennis nodig is. Van programmeren met blokken wordt er overgaan naar programmeren met echte code.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Stapsgewijs een toepassing kan programmeren met de geziene structuren.



SPORT & GEZONDHEID

Omschrijving

Ben je sportief aangelegd, wil je graag (wat meer) bewegen, nieuwe sporten en spelen ontdekken of iets bijleren over gezondheid? Dan is deze module wel iets voor jou.

In de module Sport & Gezondheid gaan we in de eerste plaats veel buiten sporten. We laten enerzijds sporten en spelen aan bod komen die in de lessen LO niet gegeven worden en werken anderzijds ook toe naar ons jaardoel, namelijk 3km aan één stuk kunnen lopen. Hiervoor plannen we een aantal loopsessies in niveaugroepen.

Bij slecht weer kan er tijdens een theorieles wat bijgeleerd worden over het menselijk lichaam, gezondheid, voeding en grensoverschrijdend gedrag in de sport.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ 3 km aan één stuk lopen op eigen tempo.
- ☐ Kennismaakt met nieuwe sporten

LEGO MINDSTORM

Omschrijving

Het speelgoed uit je kinderjaren krijgt nu een educatief kantje. We bouwen robots die we aan de hand van de computer commando's en opdrachten geven.

We gaan op de "First® Lego® League"-speeltafel uitdagingen aan om het uiteindelijk op te nemen tegen andere teams in een internationale competitie.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Een LEGO-robot kan ombouwen/verbouwen naar de gewenste vorm.
- ☐ Nauwkeurig de afmetingen kan meten van de robot en de onderdelen.
- ☐ Leert werken met de Lego-programmeeromgeving (vergelijkbaar met Scratch).
- ☐ Via een programma de robot een vast parcours laat afleggen in allerlei richtingen.
- ☐ De robot laat reageren met allerlei sensoren (licht, kleur, druk, afstand)

SCHAKEN

Omschrijving

Wil je leren schaken? Of hier beter in worden? Meer winnen? Dan is deze module iets voor jou.

Schaken is een intellectuele, uitdagende maar rustgevende hobby waarbij op elk niveau uitdagingen zijn.

De spelregels worden uitgelegd in het begin, dus je mag zonder voorkennis starten. We gaan niet enkel spelen. We scherpen je strategisch inzicht aan door verschillende aanvalstactieken onder de loep te nemen. Enkele voorbeelden: de dubbele aanval met dame, de penning, de vork met paard of pion, veel voorkomende matpatronen… Wie het spel al goed beheerst, krijgt complexere oefeningen.

Zelfstandig nog heel veel spelen (bijvoorbeeld in de workshop tijdens de middagpauze of via online platformen) is aanbevolen. Je krijgt ook huistaken en toetsen. Op het eind van de cursus volgt een schaakexamen waarvoor je een echt diploma krijgt. Op het einde van het jaar kan je deelnemen aan een jeugdtornooi en misschien organiseren we ook een competitie op Campus Impuls.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Strategisch kan schaken
- ☐ Een schaakdiploma behaalt
- ☐ Vrijwillig kan deelnemen aan schaakwedstrijden

TINKERCAD

Omschrijving

In een wereld waar creativiteit en technologie samenkomen, schittert Tinkercad als een magische toverstaf voor makers van alle leeftijden.

Of je nu een beginnende ontwerper bent die zijn eerste stappen zet in de wereld van 3D-modelleren, of een ervaren maker die op zoek is naar een intuïtief platform om zijn ideeën te realiseren, Tinkercad biedt de perfecte speeltuin. Van het ontwerpen van sieraden en gadgets tot het creëren van onderdelen voor je volgende grote uitvinding, de mogelijkheden zijn eindeloos.

Dus waar wacht je nog op? Duik in de wereld van Tinkercad en ontdek de magie van 3D-ontwerpen. Laat je verbeelding de vrije loop en creëer iets buitengewoons!

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Kan werken met Tinkercad
- ☐ Basisvormen kan combineren en aanpassen
- ☐ Leert meten in positioneren in 3D-ruimte
- ☐ Creatief nadenkt over ontwerpen die ook praktisch zijn

TECHNIEK ATELIER

Omschrijving

Tijdens deze module maken jullie kennis met het technisch proces: een probleem onderzoeken, oplossingen bedenken, een ontwerp uitwerken, een prototype of werkstuk realiseren en dit evalueren. Daarbij komen materialen (hout, metaal, kunststof …) gereedschappen, veiligheidsvoorschriften aan bod.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ het ontwerpproces correct kan toepassen;
- ☐ technische problemen kan analyseren en oplossen;
- ☐ veilig kan omgaan met materialen, gereedschappen en machines;
- ☐ technische tekeningen en schetsen kan interpreteren en opstellen;
- ☐ hun eigen ontwerp kan evalueren en verbeteren.

BORDSPELEN

Omschrijving

Ben jij een boardgamegeek? Hou je van een spelletje kaarten of liever een groot bordspel zoals kolonisten van Catan? Heeft Monopoly voor jou geen geheimen? Wil je kennismaken met de wereld van bordspelen in al zijn facetten? Duel, coöperatief, discussie, of teamspel.

In deze module komt dit allemaal aan bod. Zowel de klassiek spelen als kennismaking met nieuwe bordspelen voor alle leeftijden. In het tweede semester mag je zelf een spel proberen ontwikkelen naast het spelen. Omgaan met winst en verlies zal vaak aan bod komen; als ook inzicht, tactiek en inlevingsvermogen.

Doel?

Op het einde van de module willen we dat elke deelnemer:

- ☐ Kennis heeft gemaakt met verschillende bordspelen.
- ☐ Kan omgaan met winst en verlies