Keuzemodules 2e graad doorstroom & dubbele finaliteit

GO! SCHOOL VOOR BUITENGEWOON

SECUNDAIR ONDERWIJS OPLEIDINGSVORM 4 TYPE 9

Campus Impuls

ARTS

Omschrijving

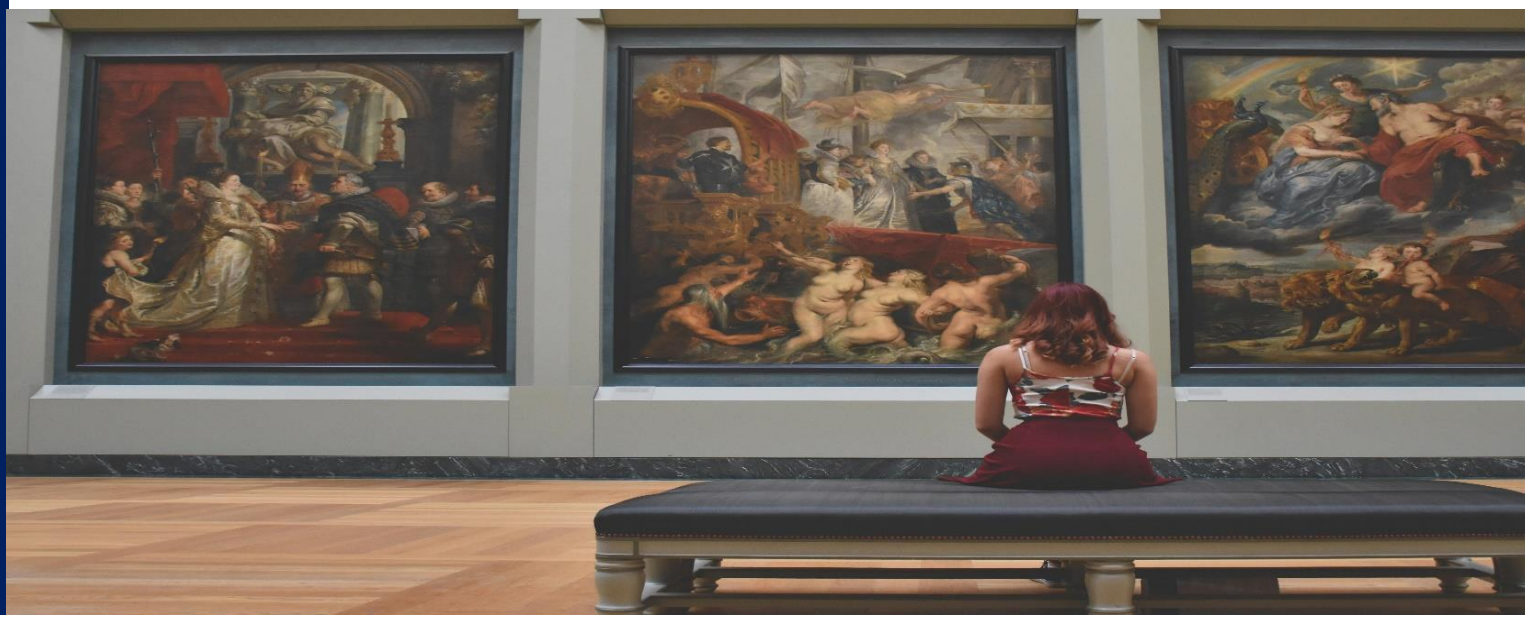
Kunst is een vak waar er geen goed of fout is – alleen jouw unieke blik telt. Misschien denk je soms dat je anders denkt, voelt of waarneemt dan anderen. Weet dan: dat is precies wat kunst nodig heeft.

Jij merkt details op die anderen niet zien. Je kunt je helemaal verdiepen in vormen, kleuren en structuren. Waar anderen misschien zoeken naar inspiratie, heb jij vaak al een rijke binnenwereld vol ideeën.

Doel?

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

- ☐ Verdiept in kunstenaars en kunststromingen
- ☐ Een eigen stijl/voorkeur ontwikkelt voor een bepaalde techniek



SMAAKLAB

Omschrijving

Welkom in het Smaaklab! Als je kookt, verander je je keuken zonder dat je het doorhebt in één groot laboratorium. Of je nu een simpel eitje kookt of groenten kookt op 90 °C: het zijn allemaal chemische en fysische processen die de smaak van je gerechten bepalen.

Tijdens deze module duiken we in de magie achter smaak en textuur: van bruinen, borrelen en bruisen tot karamelliseren, fermenteren en kristallen maken.

We houden het praktisch (en vooral lekker!), met hier en daar een snufje theorie zodat je begrijpt waarom je saus wel of niet schift. Verwacht verrassende combinaties, slimme kooktrucs en natuurlijk veel proeven. Zo leer je niet alleen beter koken, maar ook slimmer.

Doel?

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

- ☐ Zelfstandig een recept kan volgen
- ☐ Verschillende kooktechnieken kent
- ☐ Begrijpt wat er gebeurt bij bepaalde kook- en bakprocessen
- ☐ Experimenteren met smaken
- ☐ Hygiënisch en veilig werken in de keuken

Opgelet! Deze module heeft een kostprijs!

SPAANS 1

Omschrijving

Ben jij ook fan van ‘La casa de papel’? Of eerder van de Spaanse voetbalploegen? Vind je stierenvechters fascinerend en wil je er graag meer over weten? Dan is de module Spaans echt iets voor jou.

In deze module krijg je een inleiding tot het Spaans, Spanje en haar cultuur. Er wordt geen voorkennis verwacht, we beginnen van nul. De nadruk wordt gelegd op praktische zaken zoals zich voorstellen, de weg beschrijven, naar de winkel gaan, … Dit praktische gedeelte wordt steeds aangevuld met cultuur (en liedjes) uit Spanje of Latijns-Amerika. En als toetje op de taart koken we de laatste les typisch Spaanse gerechten.

¡Hasta la vista!

Doel?

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

- ☐ Je kan jezelf en je familie voorstellen.
- ☐ Je kan kleuren, kledij en lichaamsdelen benoemen.
- ☐ Je kan iets bestellen op café/restaurant.
- ☐ Je kent de taalgebonden uitspraakregels en kan deze toepassen.

GESCHIEDENIS +

Omschrijving

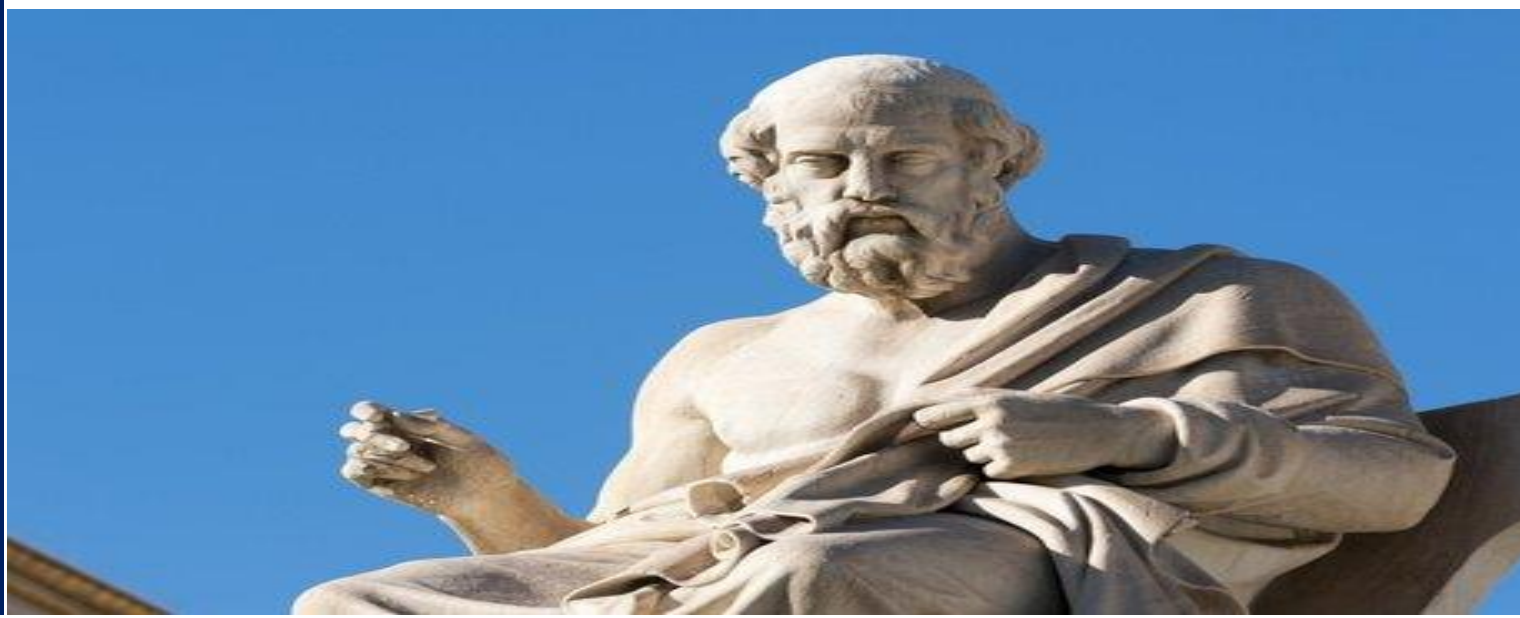
Wist je dat voetbal voor het eerst in het Oude China werd gespeeld? Of dat de Azteken cacaobonen gebruikten als betaalmiddel? Niet-Westerse beschavingen hadden vaak gewoontes die voor ons heel bizar lijken. Jammer genoeg komt dit weinig aan bod in de lessen geschiedenis. In de module “geschiedenis +” maken we een tijdreis naar de verre uithoeken van onze planeet, waar je wordt ondergedompeld in de fascinerende geschiedenis van vele exotische culturen. Maak kennis met de mysterieuze rituelen van de Maya’s, de verfijnde kunst van het Khmer-rijk en nog veel meer!

Uiteraard leefden deze volkeren niet alleen op onze planeet. In de module bestuderen we ook de interactie tussen deze volkeren en de contacten met onze Westerse wereld. Samen gaan we onderzoeken hoe deze oude beschavingen de tand des tijds hebben doorstaan om een stempel te drukken op de hedendaagse maatschappij. Kortom, “geschiedenis + “is de ideale manier om nieuwe culturen te leren kennen en tegelijk ook je historische vaardigheden aan te scherpen!

Doel?

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

- ☐ Een brede basiskennis heeft over de geschiedenis van niet-westerse culturen.
- ☐ De niet-westerse culturen kunnen plaatsen binnen een brede perspectief.



ARDUINO C/C++

Omschrijving

In deze module ga je aan de slag met de Arduino Microcontroller.

Arduino is een combinatie van hardware en software speciaal ontwikkeld voor beginnende makers die interesse hebben in het creëren van interactieve projecten of een geautomatiseerde omgeving.

Staspgewijs leer je niet enkel de kracht en de mogelijkheden van de Arduino kennen, maar je leert ook hoe je verschillende sensoren en actuatoren tot leven kan laten brengen. We doen dit aan de hand van de programmeertaal C/C++.

Doel?

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

- ☐ Verschillende sensoren en actuatoren kan aansturen.
- ☐ Eenvoudige algoritme kan opstellen om problemen op te lossen
- ☐ Een code kan interpreteren

MAKERSLAB

Omschrijving

In de module ‘Makerslab’ gaan we als team projecten realiseren. We onderzoeken de haalbaarheid van een project. We analyseren verschillende zelfgekozen realisatietechnieken. We ontwerpen een prototype, en bekijken kritisch het resultaat. We maken gebruik van arduino’s, raspberry pi, 3D-printen, …

Doel?

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

- ☐ Elke stap van het technologisch proces tot een goed einde kan brengen.
- ☐ Kan samenwerken in groep

MUZIEKCULTUUR

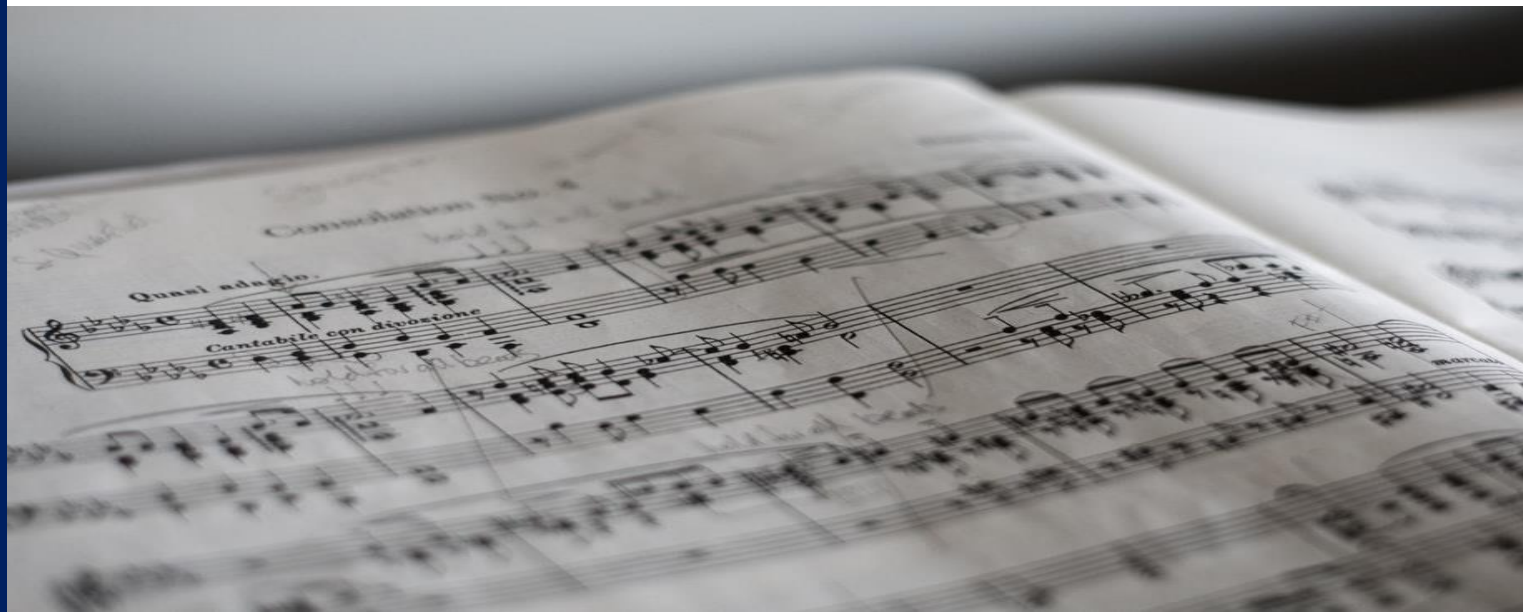
Omschrijving

Welke muziekgenres zijn er eigenlijk allemaal? Wat betekent sampling? Hoe maak je muziek met een computer? Ken je de bekendste Belgische festivals? Wat doet een DJ nu eigenlijk echt? Hoe is hiphop ontstaan? Hoe beïnvloed AI de toekomst van muziek? Op al deze vragen en nog veel meer krijg je in de module muziekcultuur een antwoord. Luisteren naar en bijleren over muziek. Je zal een brede waaier aan muzikale projecten voorgeschoteld krijgen waarin je veel zal bijleren maar ook zelf aan de klas zal moeten gaan met één rode draad: MUZIEK.

Doel?

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

- ☐ Eigen muziek kan maken met een computer
- ☐ Kennismaakt met de muziekcultuur



GAME DEVELOPPEMENT

Omschrijving

Speel je graag computerspelletjes maar vind je het jammer dat je bepaalde zaken niet kan doen in het spel? Heb je een zot idee voor een spel met verschillende spelers en vijanden, moeilijkheidsniveau's, speciale items? Denk je graag na over hoe verschillende zaken elkaar kunnen beïnvloeden? Dan is deze module iets voor jou! We gaan samen een spel programmeren in Unity, waarbij je de vrijheid krijgt om de regels van het spel helemaal naar jouw hand te zetten. Voor de beginners beginnen we in 2D om uiteindelijk naar een 3D game door te groeien. Voor degene die hier reeds mee zijn vertrouwd, gaan we dieper in op 3D-modelering in Blender om zo onze eigen personages en objecten te kunnen maken.

"If you can think it, you can make it"

Doel?

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

- ☐ Zelf een computerspel kan maken, met meerdere actoren
- ☐ Een computerspel uitdagender kan maken naarmate je verder in het spel raakt door te differentiëren in moeilijkheidsgraad.

SPORTWETENSCHAPPEN

Omschrijving

Ben je geboeid door hoe je lichaam werkt tijdens het sporten? In deze module combineren we theorie en praktijk om jou een diepere kijk te geven op training en voeding.

We starten in de klas met wetenschappelijke inzichten over trainingsleer en voedingsleer. Je stelt op basis van deze kennis je eigen doelstelling op (bijvoorbeeld kracht, uithouding, spiermassa…), en werkt een persoonlijk trainingsschema uit dat hierop afgestemd is.

Daarna trekken we naar de fitness om dit schema in praktijk te brengen. Iedereen traint op zijn of haar maat, onderbouwd met wetenschappelijke kennis.

Doel?

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

- ☐ Inzicht in de basisprincipes van trainings- en voedingsleer
- ☐ Een eigen doelgericht en wetenschappelijk onderbouwd trainigsschema opstellen.
- ☐ Zelfstandig en bewust trainen in een fitnessomgeving.

DUITS

Omschrijving

Wist je dat het Duits de grootste taal was binnen de EU? Wist je dat de Duitse taal ook niet zo moeilijk is om te leren omdat de woordenschat goed lijkt op die van het Nederlands? Heb je zin om deze boeiende en rijke taal te leren? Kom dan naar de module Duits. Je hoeft nog geen voorkennis te hebben, we beginnen helemaal van nul. We zullen conversaties houden (de weg vragen, naar de winkel gaan…), eenvoudige nieuwsberichten lezen, en ook wat leren over de Duitse cultuur, die méér is dan Bier, Wurst und Sauerkraut.

Doel?

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

- ☐ Eenvoudige informatieve teksten kan begrijpen.
- ☐ Eten kan bestellen op restaurant.
- ☐ Een kort gesprek kan voeren.
- ☐ Eenvoudige berichten begrijpen.
- ☐ Zelfstandig een uitstap naar Duitstalig gebied kan organiseren.
- ☐ Basiswoordenschat en basisgrammatica kent
- ☐ De hedendaagse Duitse cultuur leert kennen.

SCHAKEN

Omschrijving

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:

- ☐ Strategische kan schaken
- ☐ Een schaakdiploma behaalt

TAPDANS

Omschrijving

Tapdans is een dans waar we inzetten op ritme, evenwicht, beweging en expressie. In deze module gaan we aan de slag met verschillende technieken, choreografieën en improvisatie. Daarnaast zullen we ons ook verdiepen in muziekstructuur en de geschiedenis van tapdans.

Doel?

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

- ☐ Verschillende technieken beheerst.
- ☐ Choreografieën kan onthouden.
- ☐ Verschillende muziekstructuren herkent.

MIND MET THEORIE

Omschrijving

Tijdens MIND oefenen we met de principes van mindfulness namelijk STOP, KIJK, FOCUS en ADEM. We starten elke sessie met ademhalingsoefeningen. Door aandacht te geven aan het moment NU bekijken we onze eigen gedachtestroom en leren we op een niet-oordelende wijze omgaan met gedachten, sensaties en gevoelens in een prikkelarme omgeving. Het helpt jullie om meer gefocust en aandachtiger, maar vooral ook milder voor zichzelf, door de dag te gaan.

Doel?

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

- ☐ Zichzelf tot rust kan brengen aan de hand van ademhalingsoefeningen
- ☐ Kan omgaan om zijn eigen gedachtestroom