



CAMPUS IMPULS
@TALENT



2021 - 2022

MODULES 3^e GRAAD

WOORD VOORAF

Jongeren komen onze school binnen met een pak talenten en dromen. Ze verdienen de kans om die te ontwikkelen en te realiseren. Naast de vakken die bij een studiekeuze horen, krijgen leerlingen op Campus Impuls wekelijks een aanbod van modules. In de keuzemodules kunnen leerlingen zich verder verdiepen en worden ze uitgedaagd. Een aantal leerlingen krijgt tijdens de modules extra remediëring in de 'boostklas'.

In dit boekje stellen we de mogelijkheden voor. Achteraan zit een keuzeformulier waarmee je aan de slag kan.

TALENTONTWIKKELING & VERDIEPING

Per graad voorzien we een ruim aanbod aan modules, dit biedt jullie unieke mogelijkheden! Zo kan je bijvoorbeeld een wetenschappelijke richting combineren met een module Spaans. Als dit jouw interesse is en je doet het graag... waarom niet?

ZELFSTANDIGHEID

Kiezen is niet gemakkelijk maar het hoort nu eenmaal bij het leven. Door zelfstandig keuzes te maken en hierover na te denken, kan je er écht goed in worden. Je kan bovendien niet twee jaar na elkaar dezelfde module volgen... tenzij de klassenraad dit uitzonderlijk toestaat.

Dus... kiezen maar!

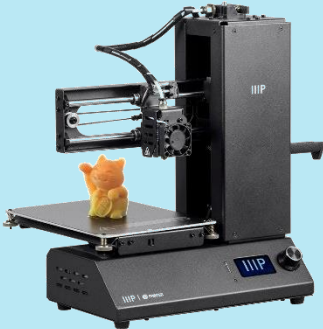
ZORG

Tijdens deze keuzemodules richten we 'boostklassen' in. Leerlingen die een leerstofachterstand hebben, kunnen tijdens twee lessen extra uitleg en ondersteuning krijgen. Er is ook ruimte voor sociaal-emotionele ondersteuning in onze zorgklas. De klassenraad geeft aan of leerlingen hieraan kunnen deelnemen.

Veel leesplezier!

STEM

In de module 'STEM' 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, ...

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★ ★

DUI TS

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*.



DOEN

DENKEN ★ ★ ★

KLIMMEN

Elke twee weken gaan we klimmen in klimzaal 'Biover Gent' waar we klimtechnieken aanleren en voorbereiden tot het behalen van het klimvaardigheidsbewijs om zelfstandig te klimmen.



Tijdens de theoretische sessie behandelen we de theorie en materiaalkennis van het klimmen alsook anatomie, voedingsleer en trainingsleer.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★ ★

SPORT & WETENSCHAP

Deze module is weggelegd voor de diehard sportievelingen onder ons. We proberen zoveel mogelijk "alternatieve" sporten te bekijken. Hiervoor trotseren we vaak weer en wind.



Naast onze biceps en quadriceps spreken we ook onze grijze massa aan. Bij iedere sport bekijken we hoe we dankzij de wetenschap op een gezonde en verantwoorde manier deze sport kunnen beoefenen. Daarnaast leren we hoe we een sportevenement moeten organiseren. Verder staat ook een uitgebreide EHBO-cursus op het programma.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★ ★

FILOSOFIE VOOR DUMMIES



Socrates



Plato



Aristotle



Sophocles



Wanneer je van plan bent om verder te studeren, kom je ongetwijfeld in contact met het vak filosofie. Tijdens deze module kan je je hier enigszins op voorbereiden. Daarnaast is deze module zeker en vast toegankelijk voor studenten die een grote interesse hebben of benieuwd zijn naar wat filosofie inhoudt.

We bestuderen tijdens deze module enkele ideeën van filosofen door de eeuwen heen. Je wordt stapsgewijs uitgedaagd om een maatschappelijk vraagstuk filosofisch te benaderen. Plato wacht op je.

DOEN ★

DENKEN ★ ★ ★

DIGITAL ARTS



Digitale media is niet meer weg te denken in onze samenleving. In de module IT gaan we samen de wereld het ontwerpen, vormgeven en zelfstandig realiseren van grafische eindproducten verkennen.

Je leert onder andere hoe je een promotiefilmpje kan samenstellen met een aantal aangepaste programma's, brochures, flyers, posters ontwerpen via handige tools. Je leert ook werken met Java. Java is door de eenvoud en webbased-mogelijkheden ook erg populair als programmeertaal voor computerspelen. Bv. Minecraft.

Als laatste maken we kennis met Blender, een opensourceprogramma voor het maken van 3D-computergraphics en computeranimaties.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★

Esthetica



Esthetica is de leer van de zintuiglijke waarneming, in meer specifieke zin de tak van de filosofie die zich bezighoudt met schoonheid en kunst.

In deze module gaan we dieper graven in de geschiedenis van de kunst. De verschillende kunstperiodes en -takken (schilderkunst, beeldhouwkunst, literatuur, architectuur, film, muziek, ...) komen aan bod, waarbij we vooral de nadruk leggen op de wisselwerking tussen kunst en de samenleving.

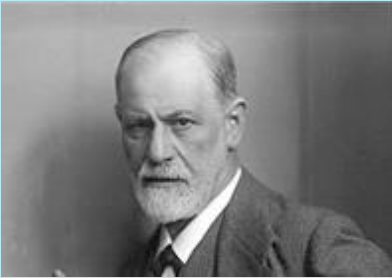
We gaan op zoek naar kunst buiten het klaslokaal en plannen bezoeken aan een kunstenaar, een museum, ...

DOEN ★

DENKEN ★ ★ ★

Mythologie

De Griekse mythologie is een onuitputbare verzameling van intrigerende verhalen. Met hun tijdloze mythen verklaarden de oude Grieken de merkwaardige dingen uit het leven en gaven ze de mensheid meteen ook wat entertainment van de bovenste plank. De Griekse mythologie is niet enkel interessant en grappig, we kunnen er in de 21^{ste} eeuw nog steeds lessen uit trekken.



Met de rode draad van Ariadne als leidraad, neem ik jullie mee doorheen het web van de Griekse mythologie.

DOEN ★

DENKEN ★ ★ ★

En... kiezen maar!

Keuzeformulier

Naam leerling _____

Klas _____

Welke module wil jij volgen?

- KEUZE 1 _____
- KEUZE 2 _____
- KEUZE 3 _____

