



CAMPUS IMPULS
@TALENT



2021-2022

MODULES 1^e GRAAD

OOSTAKKER

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... dus kies er maar iets uit!

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!

MINDSTORM FIRST® LEGO® LEAGUE

** voor alle leerlingen
1^e graad*



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.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★ ★



VOEDING

** voor alle leerlingen
1^e graad*



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!

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★



STEM-TECHNIEKEN

** voor leerlingen 1A,
1B en 2A*

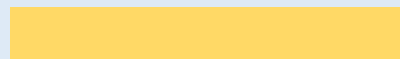


Heb je interesse in mechanica, technieken en elektriciteit of wil je aan de slag met hout of metaal? Dan is deze module iets voor jou.

Je leert bouwpakket in elkaar steken en informatie- en communicatietechnologie gebruiken.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★



SPORT & GEZONDHEID

** voor alle leerlingen
1^e graad*



Ben je sportief aangelegd? Zin om meer te leren over gezonde levensstijl en deze levenslang toe te passen?

Heb je interesse in een basis EHBO? Dan is deze module iets voor jou. Eerste hulp bij ongevallen, nieuwe sporten leren kennen, gezondheid, gezonde voeding en beweging zijn onderwerpen die hier aan bod komen.

DOEN

DENKEN



KLASSIEKE CULTUREN

** voor leerlingen 1^e graad A-
stroom*

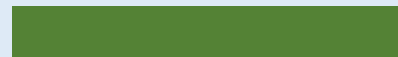


Ben jij ook altijd al nieuwsgierig geweest naar de taal en cultuur van die gekke Grieken en rare Romeinen? Wil je de familie-intriges van de Griekse goden leren kennen of ben je eerder geïnteresseerd in het dagelijkse leven van Romeinse kinderen – wat namen ze zoal mee in hun brooddoos naar school? – dan is deze module zeker en vast iets voor jou!

Stap voor stap leren we het leven van de Grieken, Romeinen en hun buurvolkeren (Germanen, Egyptenaren...) kennen. Daar hoort natuurlijk ook de taal bij! Dus wie wil pronken met Griekse letters en Latijnse naamvallen, wordt in deze module op zijn/haar wenken bediend!

DOEN

DENKEN



Ready.Set(){Code}!

** voor alle leerlingen
1^e graad*

```
7  
8  
39 </SCRIPT>  
40 <TITLE>  
41  
42 </head>  
43 <body leftmargin=  
44 <form action=  
45 <input type=  
46 <input type=
```

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.

DOEN

DENKEN



DACTYLO & CO

** voor alle leerlingen*
1^e graad



In deze module leer je de basisbeginselen van dactylo en tekstverwerking (Office Excel, Word, ...).

Aan de hand van verschillende projecten leer je de computer steeds beter kennen; software, hardware... een ideale stap om een echte computer-techneut te worden!

DOEN ★ ★

DENKEN ★ ★

DECORATIE & VERZORGING

** voor alle leerlingen*
1^e graad



Een kerstboom zonder slingers, een lekker ruikende parfum in een olievat, een etalage zonder versiering... dat ziet er niet uit!

Een goed product, verdient een mooi verpakking en promotie!

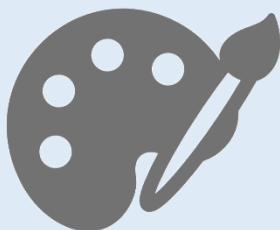
In deze module maken we zelf verzorgende producten (bv. bruisbal om in bad te gebruiken) én knutselen we de nodige verpakking en versiering in elkaar.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★

ARTS

** voor alle leerlingen*
1^e graad



Voel je je aangetrokken tot de artistieke wereld? Je zal in deze module je creatieve mogelijkheden ontdekken en verder ontplooiën. 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!

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★ ★

PLANTENKUNDE

** voor alle leerlingen
1^e graad*

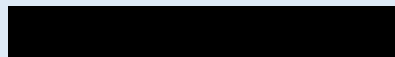


Voor leerlingen die een hart hebben voor planten en dieren, is dit een goede keuze. Je leert er een pak basiskennis over bomen, planten en kruiden. We hebben immers een groene omgeving!

Je gaat aan de slag in onze serre en kan een eigen tuintje op school onderhouden.

DOEN 

DENKEN 



FORMIDABLE

** voor alle leerlingen
1^e graad*

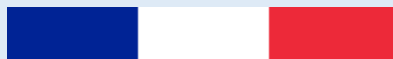


"Hou je van koken? Speel je graag spelletjes? Vind je jezelf best wel creatief? Leer je graag nieuwe culturen kennen en wil je dit allemaal in een vreemde taal doen? Dan is de module "Formidable!" zeker iets voor jou!

Hoe gaan we te werk? Maandelijks werken we rond een centraal thema. In dit thema werken we verschillende activiteiten uit: van koken naar spelletjes tot filmpjes maken. We doen dit allemaal in het Frans zodat we onze opgedane kennis in de praktijk kunnen uitwerken. Tijdens deze module maken we fouten en leren we. Het is niet de bedoeling dat we de werkwoordregeltjes gaan opzeggen of woordenschat instuderen maar vooral veel zaken doen. Op die manier zullen we telkens tot "un résultat formidable" uitkomen. Chouette, non?!"

DOEN 

DENKEN 



WOORDKUNST & DRAMA



In het eerste luik van de module ligt de focus op spreekdurf, toneel, drama, creatief gebruik van taal enz. In het tweede luik van de module bekijken we beeldtaal en filmtaal, technieken die ze gebruiken en het effect dat dit heeft op de kijker enz. om dan te komen tot het vergelijken van woord en beeld.

DOEN ★ ★ ★

DENKEN ★

En... kiezen maar!

Keuzeformulier

Naam leerling _____

Klas _____

Welke module wil jij volgen?

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

Als té veel leerlingen een bepaalde module kiezen, beslist de klassenraad over de verdeling en krijg je in het slechtste geval een 2^e of 3^e keuze. Deze klassenraad beslist op basis van de schriftelijke motivatie (= de tekst hieronder).

Schrijf hieronder neer waarom je de module van eerste keuze wil volgen.

Handtekening leerling
