



GO! SCHOOL VOOR BUITENGEWOON
SECUNDAIR ONDERWIJS OPLEIDINGSVORM 4 TYPE 9

Campus Impuls



KEUZEMODULES

1e GRAAD OOSTAKKER

2023-2024

ARTS

Omschrijving

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!



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen van de 1e graad.



Doel

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

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

Like it?



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!



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen van de 1^e graad.



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.

Like it?



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.



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit de 1^e graad.



Doel

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

- Stapsgewijs een toepassing kan programmeren met de geziene structuren.

Like it?



SPORT & GEZONDHEID

Omschrijving

Ben je sportief aangelegd? In deze module leer je 3 km aan één stuk lopen op jouw eigen tempo. Je leert kennismaken met nieuwe sporten. Misschien ontdek je een nieuw talent of een nieuwe hobby!



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit de 1^e graad.



Doel

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

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

Like it?



TECHNIEK



KLASSIEKE CULTUREN

Omschrijving

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 buurvolkere (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!



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit de 1^e graad A-stroom.



Doel

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

- Hun eigen naam kan schrijven in het Griekse alfabet.
- De geziene culturen situeren in ruimte en tijd (chronologie).

Like it?



DECORATIE & VERZORGING

Omschrijving

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. We maken hierbij gebruik van een schetsboek waar we onze ideeën in tekenen. Een goed voorontwerp is hierbij van groot belang.



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit de 1^e graad.



Doel

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

- Een tentoonstelling organiseert met een aantal eigen creaties.

Like it?



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.



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit 1^e graad.



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)

Like it?



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 jeugdtoernooi en misschien organiseren we ook een competitie op Campus Impuls.



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen uit 1^e graad .

Like it?



Doel

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

- Strategisch kan schaken.
- een schaakdiploma behaalt.



KLIMMEN

Omschrijving

Tijdens de module 'klimmen' ga je in de klimzaal aan de slag met indoor klimmen. Je bouwt kennis en vaardigheden over het klimmen en je bouwt op richting een klimvaardigheidsbewijs. Een klimvaardigheidsbewijs, kortweg KVB, is het bewijs dat je een van de stappen in de opleiding tot zelfstandig klimmer succesvol hebt afgewerkt.



Wie kan deelnemen?

Alle leerlingen van de 1e graad.



Doel

Op het einde van de module volgt een theoretische en praktische proef waarmee je een klimvaardigheidsbewijs kan behalen.

- Start je met klimmen, dan ga je voor een "klimvaardigheidsbewijs 1"
- Is het je 2e jaar waarbij je klimt, dan zal je opbouwen naar het "klimvaardigheidsbewijs 2".

Like it?

