



Plein
THE PLACE TO BE
Joure

Keuzezone: de modules

Schooljaar 2021-2022
Periode 1 - Klas 1

[Pleinjoure.nl](https://pleinjoure.nl)

Alles over de keuzezone

We vinden het belangrijk dat er bij ons op school iets te kiezen valt. En we vinden het ook belangrijk dat je kunt onderzoeken waar je interesses liggen en waar je goed in bent. Daarom volgen alle leerlingen in klas 1 elke periode 2 keuzemodules. Dat gebeurt op maandag en woensdag van 9.00 tot 10 uur. In dit boekje kun je lezen welke modules er zijn, wat je er doet en leert.

21e eeuwse vaardigheden

Onze maatschappij ziet er heel anders uit dan tien jaar geleden. Er zijn nieuwe banen ontstaan en andere banen zijn verdwenen omdat de wereld en bijvoorbeeld de techniek voortdurend verandert. Omdat we nu nog niet precies weten welke banen er in de toekomst zullen zijn, zijn er 21e eeuwse vaardigheden benoemd. Misschien heb je er wel eens van gehoord.

We vinden het belangrijk dat je die onder de knie krijgt. Want ook al weten we niet precies welke banen er in de toekomst zijn, we weten wel dat je met deze vaardigheden goed voorbereid bent op die toekomst. Daarom wordt er bij alle modules uit de keuzezone gewerkt aan 21e eeuwse vaardigheden. Een overzicht met alle vaardigheden vind je op de bladzijde hiernaast. Per module zie je welke vaardigheden daar vooral aan bod komen.

Inschrijven en indeling

Je schrijft je in via Magister. Daarvoor heb je de code nodig die bij de inhoudsopgave achter de module staat. **Inschrijven is mogelijk van dinsdag 7 september 15:00 uur t/m woensdag 8 september 11:00 uur.**

In de keuzezone zitten alle leerlingen uit klas 1 (en soms klas 1 en 2) door elkaar. Per module is er een minimum en maximum aantal beschikbare plaatsen. Hoewel we natuurlijk ons uiterste best doen, kan het zo zijn dat je niet bij je eerste keuze wordt geplaatst.

Kiezen uit alle keuzemodules

Zoals je ziet, zijn er veel modules. Dat maakt kiezen misschien wel lastig. Samen met je coach bespreek je jouw keuzes. Wat vind jij leuk? Waaraan wil jij werken? Wat wil jij leren? En dat is voor iedereen anders.

21^e eeuwse vaardigheden



Kritisch denken



Creatief denken



Probleem oplossen



Computational thinking



Informatie vaardigheden



ICT - basisvaardigheden



Media wijsheid



Communiceren



Samenwerken



Sociale & culturele vaardigheden



Zelfregulering

Periode 1

Voor alle klassen is ICT verplicht in de eerste periode. Hiervoor word je ingedeeld per klas. Je kiest een module op de dag dat je geen ICT volgt. Dus zit je in 1B dan kun je een module kiezen voor de woensdag.

1H

Klas 1H volgt ICT in de maatwerkzone op maandag, maar staat ingedeeld voor woensdag. Dus zit je in deze klas, dan kies je een module voor maandag.

1E en 1G

De klassen 1E en 1G volgen ICT in het reguliere rooster. 1E en 1G volgen in periode 1 ook de andere verplichte module, Frysk. Zit je in een van deze klassen, dan kies je zelf een module op de dag dat je geen Frysk hebt.

Inhoud

Maandag

1. Balspelen (pbalsp)	5
2. CSI (pcsi)	6
3. Drama (pdrama)	7
4. Fries (verplicht voor klas 1G) (pfrysk)	8
5. ICT (verplicht voor klas 1B, 1E en 1F) (pict)	8
6. Gaming (pgame)	9
7. Klokhuis - geschiedenis (pklokh)	10
8. Planten ontsaaien (pplants)	11
9. Scratch: leren programmeren (pscratch)	12
10. Survivaltechnieken (psurvit)	13

Woensdag

11. Bouw je eigen huis (pbjeh)	14
12. CrossFit (pcross)	15
13. Filmclub (pfilmcl)	16
14. Fries (verplicht voor klas 1E) (pfrysk)	8
15. ICT (verplicht voor klas 1A, 1C, 1D, 1G en 1H) (pict)	8
16. Koken op het Plein (pkok-pl)	17
17. Opgepakkt en dan? (popgep)	18
18. Popkoor (ppopk)	19



1. Balspelen

Sport jouw ding? Bij deze module ga je aan de slag met drie balsporten die in de gewone lessen wat minder aan bod komen!

Wat doe je?

Je krijgt drie lessen handbal, een les trefbal, drie lessen korfbal en tot slot nog een les trefbal.

Wat leer je?

Naast de basisregels van deze sporten leer je:

- **Samenwerken**
Een teamsport zonder samenwerken is geen teamsport. Je leert samen het spel te spelen en afspraken te maken. Ook organiseer je samen een toernooi tijdens de derde les handbal en korfbal.
- **Communiceren**
Communiceren is daarbij heel belangrijk: met welke afspraken en regels wordt gewerkt?
- **Zelfregulering**
Je leert verschillende rollen te vervullen.



Aan het einde van de module

Aan het einde van deze module kun je de regels van de drie balsporten als speler en scheidsrechter toepassen. Je maakt bovendien een A4 met de uitleg van handbal of korfbal. Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende of goed.



2. CSI

Dol op Crime Scene Investigation (CSI)? Heb jij altijd al een moord willen oplossen? Grijp dan nu je kans, want we staan te springen om kritische speurneuzen die de dader van een moord kunnen ontmaskeren!



Wat doe je?

Tijdens deze module ontmasker je de dader door op zoek te gaan naar antwoorden.

Wat leer je?

- **Kritisch denken**
Klopt de informatie uit je onderzoek?
- **Samenwerken**
Je werkt in twee- of drietallen en hebt elkaar nodig om een moord op te lossen.
- **Communiceren**
Dit is belangrijk bij het samenwerken. Ook leer je jouw onderzoeksresultaten goed over te brengen.
- **Zelfregulering**
Je gaat zelfstandig aan de slag en je bekijkt vooraf goed wat je moet doen.

Aan het einde van de module

Aan het einde van de module heb je een dossier waarin de antwoorden op alle eerdergenoemde vragen zijn vastgelegd.

3. Drama



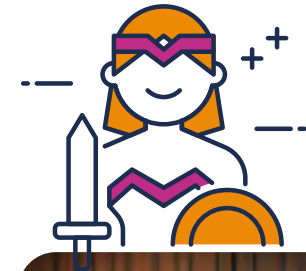
Vind je het leuk om in de schijnwerpers te staan? Of is dat iets wat je stiekem wel zou willen, maar nog nooit echt hebt gedurfd? Aarzel niet langer en geef je op voor de module Drama!

Wat doe je?

Drama is een doevak: je werkt met je lichaam en je stem. Je gaat bij deze module natuurlijk toneelspelen en improviseren, maar ook jezelf presenteren voor een groep. Daarbij let je op je houding, oogcontact, ademhaling: allemaal zaken die belangrijk zijn op het podium.

Wat leer je?

- **Sociale vaardigheden**
Hoe maak je contact met andere mensen en hoe werkt dat?
- **Samenwerken**
Drama werkt alleen als je gaat samenwerken. Je maakt meer met meer.
- **Creatief denken**
Zonder creatief denken geen drama. Durf te doen en fouten te maken!



Aan het einde van de module

Je krijgt voor drama een onvoldoende, voldoende of goed. Bij een onvoldoende krijg je extra opdrachten.

4./14. Frysk

verplichte module



In deze periode volgen klas 1G (woensdag) en 1E (maandag) verplicht Frysk.

Wat doe je?

Via de digitale lesmethode *Searje 36* maak je kennis met de Friese taal en cultuur. Je werkt met teksten, video's, spelletjes en liedjes!

Wat leer je?

Je leert de Friese taal en over de Friese cultuur. Daarnaast komen veel 21e eeuwse vaardigheden voorbij in deze module. De belangrijkste zijn:

- Creatief denken
- Probleem oplossen
- Kritisch denken
- Samenwerken
- Communiceren
- Sociale & culturele vaardigheden

Aan het einde van de module

Je werkt deze module naar een eindproduct. Je kunt kiezen uit een reisgids, werkstuk over de Friese cultuur, een bekende Fries of een Friese sport. Hierover vertel je en je legt ook uit hoe je tot dit eindproduct bent gekomen.

5./15. ICT

verplichte module



Alle eerste klassen volgen in de eerste periode de module ICT.

Wat doe je?

Je gaat aan de slag met Office-software. Ook leer je hoe het portaal Magister werkt.

Wat leer je?

- Ict-basisvaardigheden: je leert de basis van de programma's Word, PowerPoint (en Prezi), Excel en Playlist.
- Informatievaardigheden: informatie opzoeken, verwerken en gebruiken.
- Computational thinking.

Aan het einde van de module

Je sluit deze module af met een kleine eindopdracht. Je ontvangt een certificaat en wordt beoordeeld met een voldoende of onvoldoende.



6. Gaming



Hou je van gamen? Of heb je helemaal niets met gamen, maar wil je weten wat gamen is en hoe dit ontstaat? Schrijf je in voor deze module en wordt een echte game-oloog.

Wat doe je?

In deze module ga je gamen ervaren, analyseren en ga je een pc ontleden. Word een expert op gamegebied en kom erachter wat een gamer is en hoe deze ontstaat. Als echte game-oloog ga je jouw mening geven op een console en/of game.

Wat leer je?

- ICT-basisvaardigheden
Je leert over de techniek achter een pc en de ontwikkelingen op dit gebied.
- Sociale & culturele vaardigheden
Je leert over de vooroordelen richting gamers en de plaats welke e-sports en gaming in de maatschappij inneemt.
- Creatief denken
Door een onderzoekende houding leer je te oordelen over games.



Aan het einde van de module

Als eindproduct maak je een filmpje waarin je commentaar geeft op een console en/of game. Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende, goed of uitmuntend.



7. Het Klokhuis – geschiedenis

Ben jij creatief, vind je het leuk om te acteren, presenteren en iemand iets te leren? Dan is Klokhuis 2.0 dé keuzemodule voor jou!

Wat doe je?

Jullie kennen het allemaal: Het Klokhuis! Wat maakt dit programma zo'n succes? Kom erachter door zélf in een groepje een klokhuisaflevering te maken. Hiervoor kies je een onderwerp dat aansluit bij het vak geschiedenis. Door middel van verschillende grappige, informatieve scènes leren jullie je publiek meer over dit onderwerp.

Wat doe je?

Je leert door middel van samenwerken, drama en verschillende presentatietechnieken informatie over een geschiedkundig onderwerp over te brengen.

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Tijdens deze keuzezone werk je samen om tot het eindresultaat te komen.
- **Communiceren**
Samenwerken lukt alleen wanneer je duidelijk met elkaar communiceert.
- **Presenteren**
Je leert door verschillende presentatietechnieken informatie over een geschiedkundig onderwerp over te brengen.
- **Digitale geletterdheid**
Je leert informatie zoeken, selecteren en goed gebruiken.



Aan het einde van de module

Aan het einde van deze module presenteer je je zelf ontworpen Klokhuis-aflevering!



8. Planten ontsaaien



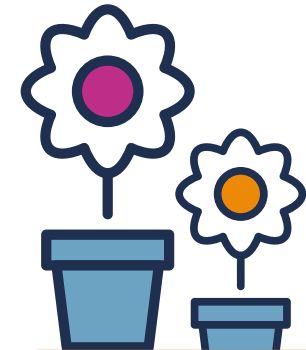
Planten zijn saai? Nee! In deze module gaan we planten ontsaaien. Niet te veel theorie, maar we gaan aan de slag met planten. Afhankelijk van jullie interesses (en ook weersomstandigheden), halen we de natuur naar binnen of trekken we er zelf op uit. We kunnen gaan zaaien, stekken, een mini-ecosysteem maken (heb je het mini-ecosysteem in het biologielokaal al eens gezien?) of een fotoherbarium maken.

Wat doe je?

Je ontwikkelt groenere vingers en zorgt voor meer planten in je omgeving. Bijvoorbeeld het lokaal of jouw slaapkamer.

Wat leer je?

- **Digitale geletterdheid**
Je leert informatie zoeken, selecteren en goed gebruiken om zo te leren hoe je planten het beste kunt verzorgen.



Aan het einde van de module

Aan het einde van de module heb je een map met verschillende deelopdrachten en echte groeiende planten. Daarnaast ontvang je het 'groene vingers' certificaat als bewijs van deelname.



9. Scratch: leren programmeren

Nieuwsgierig hoe programmeren werkt? In deze module ga je aan de slag met het programma Scratch en leer je de basis van het programmeren!

Wat doe je?

In de eerste lessen ontdek je de verschillende mogelijkheden van Scratch: hoe maak je een animatie, een achtereenvolgende spelletje of een interactief verhaal. Daarna werk je toe naar een eindproduct.

Wat leer je?

Je leert ontzettend veel bij deze module. Naast de basis van Scratch komen er veel 21e eeuwse vaardigheden voorbij. De belangrijkste zijn:

- **Probleem oplossen**
Je komt tijdens deze module problemen tegen waarvoor je een oplossing moet verzinnen. De oplossingen test je in de praktijk.
- **Samenwerken**
Je werkt samen en helpt anderen door het geven van feedback.
- **Computational thinking**
Je leert eenvoudige codetaal en je kunt met een computer een oplossing vinden voor een uitdaging.
- **Creatief denken**
Je leert experimenteren met nieuwe technieken en durft nieuwe dingen te proberen.



Aan het einde van de module

Je werkt tijdens deze module toe naar een eindproduct: een eigengemaakt interactief verhaal, spel of animatie. Dit presenteert je in de laatste les(sen) aan de groep. Een screenshot van je eindproduct komt in je digitale portfolio. Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende of goed.



10. Survivaltechnieken

Hou jij van survallen of kijk jij graag Expeditie Robinson en wil jij weten hoe je bijvoorbeeld vuur moet maken? Geef je dan op voor deze module, oefen in survivaltechnieken en wordt een echte survivalexpert!

Wat doe je?

Je gaat oefenen in diverse survivaltechnieken. Hierbij kan je denken aan vuur maken met een fire steel, water zuiveren en navigeren met kompas.

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Tijdens survival werk je samen om tot het eindresultaat te komen.
- **Probleem oplossen**
Tijdens het survallen leer je om praktische vaardigheden in te zetten om problemen die je tegenkomt, op te lossen.

Aan het einde van de module

Aan het einde ontvang je een certificaat van deelname.





11. Bouw je eigen huis

Hoe ziet jouw droomhuis eruit? Leef je uit en maak een mini-huis, compleet met verlichting!

Wat doe je?

Je maakt in acht lessen je eigen mini-huis. Je begint met een tekening op schaal en daarna maak je een ontwerp van hout. Je maakt verdiepingen, verdeelt de kamers en richt ze in met zelfontworpen meubels. Tot slot zorg je voor licht en elektriciteit in je eigen huis!

Wat leer je?

De vakken techniek, handvaardigheid, wiskunde en natuur- en scheikunde werken samen bij deze module.

Je leert bij deze module ontwerpen op schaal. Daarnaast leer je hoe je gereedschap gebruikt en materiaal bewerkt. Je leert over elektriciteit en verwarming. Daarnaast leer je netjes en planmatig werken, theorie vertalen naar praktijk, overzicht houden en structuur aanbrengen. Ook leer je:

- **Creatief denken**
Natuurlijk wordt er tijdens dit proces een beroep gedaan op je creativiteit.
- **Probleem oplossen**
Tijdens het ontwerpen zul je vast en zeker tegen problemen aan lopen. Zoek daarvoor een goede oplossing!.



Aan het eind van de module

Je hebt aan het einde van deze module je eigen mini-droomhuis gemaakt. Je vertelt hoe je tot dat huis bent gekomen, wat je hebt geleerd en wat je in het vervolg anders zou doen. Je krijgt een cijfer op je 21e eeuwse vaardigheden.



12. CrossFit

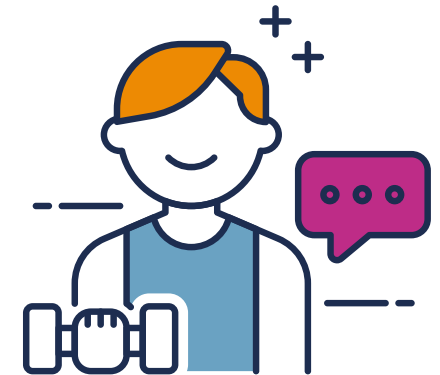
Ben jij sportief, een doorzetter en wil je graag (beter) leren samen werken met anderen? Vind je het leuk om in een andere setting te trainen en wil je graag sportieve opdrachten doen in de buitenlucht? Meld je aan voor CrossFit!

Wat doe je?

Tijdens CrossFit zal je dynamische vormen van spierversterkende oefeningen doen om jouw lichaam sterk, vitaal en conditioneel beter te maken.

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Je leert medeleerlingen beoordelen, observeren, coachen en voorzien van feedback.
- **Communiceren**
Je leert een boodschap overbrengen en begrijpen. Daarnaast leer je om communicatie te gebruiken om informatie uit te wisselen en kan je anderen overtuigen of motiveren.
- **Zelfregulering**
Aan het einde van de module kan je zelf inschatten waar jij fysiek toe in staat bent.



Aan het eind van de module

Aan het einde van de module ontvang je een certificaat van deelname.



13. Filmclub



Mensen houden van films. Ze gaan samen naar de bioscoop of ze downloaden films van internet. Ze kijken vooral naar populaire films met actie, spanning of romantiek en een happy end. Maar er is veel meer te ontdekken in de wereld van film. Films die behalve ontroeren en vermaken ook informeren, verwarrren en intrigeren. Films met een speciale of experimentele beeldtaal. Films waarvan het einde niet altijd happy is. Wil jij eens een andere film kijken dan de standaard films en wil je hierover praten, discussiëren, kritisch nadenken en schrijven? Meld je dan aan voor filmclub!

Wat doe je?

Je gaat een film kijken: een film die anders is dan je misschien gewend bent. Samen bespreken we wat we zien en kijken we ook naar de techniek achter de film. Door verschillende opdrachten te maken ontdek je de wereld van de film.

Wat leer je?

- **Kritisch denken**
Kritisch denken is bij deze module heel belangrijk: klopt de informatie uit je onderzoek?
- **Mediawijsheid**
Film is een mediasoort en het is belangrijk dat je feit en fictie kunt onderscheiden.
- **Informatievaardigheden**
Je leert informatie zoeken, selecteren en goed te gebruiken.

Aan het einde van de module

Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende of goed.



16. Koken op het plein

Ben je een ware keukenprins of -prinses? Of wil je juist werken aan je kookskills? Schrijf je dan in voor deze module!

Wat doe je?

Je maakt kennis met de keuken en keukengerei en maakt kleine gerechten.

Wat leer je?

Je leert de basis van koken en bakken tijdens deze module. Daarnaast leer je:

- **Samenwerken**
Je leert een proces inrichten om een gezamenlijk doel te bereiken.
- **Kritisch denken**
Je leert kritisch nadenken.
- **Communiceren**
Tijdens deze module leer je plannen, uitvoeren en presenteren.
- **Zelfregulering**
Na deze module kun je reflecteren op je eigen handelen.



Aan het einde van de module

Je rondt deze module af met een beoordeling (onvoldoende, voldoende of goed) en kunt zelf enkele gerechten maken (met behulp van theorie en vaardigheden).



Waarom belandt iemand op het criminele pad? In deze module kijken we wat redenen kunnen zijn voor mensen om dingen te doen die niet mogen.

Wat doe je?

We kijken niet alleen naar wat criminelen beweegt, we kijken ook naar de rechtspraak in Nederland. En we spelen een rechtszaak na!

Wat leer je?

Je leert hoe de rechtsstaat van Nederland werkt, je kunt passende straffen bedenken bij verschillende misdrijven. Ook kun je uitleggen hoe een rechtszaak verloopt. Hierbij komen de volgende vaardigheden aan bod:

- **Kritisch denken**
Je kunt zelf tot weloverwogen en beargumenteerde afwegingen komen.
- **Communiceren**
Je kunt doelgericht boodschappen overbrengen en begrijpen.
- **Sociale en culuturele vaardigheden**
Je kunt werken, leren en leven met mensen met verschillende achtergronden.

17. Opgepakt en dan?



Aan het einde van de module

Je eindigt deze module met een presentatie van de nagespeelde rechtszaak. Je krijgt een certificaat als bewijs van deelname.

18. Popkoor

Zin om te zingen en samen muzikaal bezig te zijn? Meld je dan aan!

Wat doe je?

Je gaat met een groep zingen. Je leert dus samen zingen. Je gaat ook onderzoeken hoe je je stem beter kunt gebruiken. Daarvoor doe je stemoefeningen en je oefent met meerstemmig zingen. We gebruiken daarbij onder andere de nieuwste popliedjes!

Wat leer je?:

- **Creatief denken**
Je leert uiting geven aan je creativiteit en emoties.
- **Samenwerken**
Alleen door samen te werken, kun je een goed resultaat neerzetten!
- **Zelfregulering**
Je leert over welke capaciteiten je beschikt en welke je wilt inzetten.



Aan het einde van de module

Je rondt deze module af met een beoordeling (onvoldoende, voldoende of goed). De beoordeling wordt gebaseerd op je deelname in de groep.



Plein
THE PLACE TO BE
Joure

Pasteurweg 1 & 3 Joure
Een samenwerking van OSG Sevenwolden
en het Bornego College

[Pleinjoure.nl](https://pleinjoure.nl)