



Plein
THE PLACE TO BE
Joure

Keuzezone: de modules

Schooljaar 2021-2022
Periode 2 - 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 10.00 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 woensdag 17 november 17:00 uur t/m donderdag 18 november 10:00 uur.**

In de keuzezone zitten alle leerlingen uit klas 1 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 2

1D en 1F

De klassen 1D en 1F volgen in periode 2 de verplichte module Frysk. Zit je in een van deze klassen, dan kies je zelf een module op de dag dat je geen Frysk hebt.

Modules

Maandag

- Balspelen
- Brei of haak je eigen sjaal
- CSI
- Drama
- Fries (verplicht voor klas 1F)
- Gaming
- Schoolband
- Scratch: leren programmeren
- Stempelen en andere druktechnieken

Woensdag

- Bouw je eigen huis
- Cambridge English
- Filmclub
- Fries (verplicht voor klas 1D)
- Handlettering
- Je eigen monopolyspel maken
- Koken op het Plein
- Opgepakt en dan?
- Ukelele

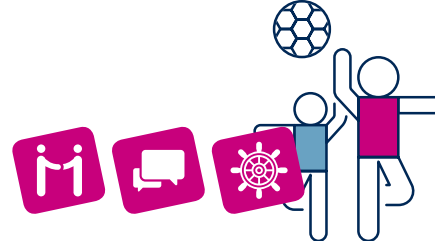
Inhoud

Maandag

1. Balspelen (pbalsp) 5
2. Brei of haak je eigen sjaal (p-brei) 5
3. CSI (pcsi) 6
4. Drama (pdrama) 6
5. Fries (verplicht voor klas 1F) (pfrysk) 7
6. Gaming (pgame) 7
7. Schoolband (p-schba) 8
8. Scratch: leren programmeren (pscratch) 8
9. Stempelen en andere druktechnieken (p-stdrt) 9

Woensdag

10. Bouw je eigen huis (pbjeh) 9
11. Cambridge English (penca) 10
12. Filmclub (pfilmcl) 11
13. Fries (verplicht voor klas 1D) (pfrysk) 7
14. Handlettering (p-handl) 12
15. Je eigen monopolyspel maken (pmonopol) 12
16. Koken op het Plein (pkok-pl) 13
17. Opgepakkt en dan? (popgep) 13
18. Ukelele (p-ukelele) 14



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. Brei of haak je eigen sjaal

Leer haken of breien en maak je eigen sjaal! Het leuke van breien/haken is dat je met een beetje kennis de mooiste dingen kunt maken.

Wat doe je?

In deze module ga je zelf een mooie sjaal of omslagdoek breien of haken. Dit doe je door verschillende basistechnieken, die wij je leren, te gebruiken: steken opzetten, recht, averecht, ribbelsteek, blokjespatroon, tricotsteek, gerstekorrelsteek, boordpatroon, een losse, een vaste, gaatjes haken en afhechten.

Wat leer je?

- **Communiceren**
Breien is ook een hobby waar je lekker bij kunt kletsen of thee drinken, goede combinatie toch?
- **Creatief denken**
Tijdens deze module werk je jouw idee uit en leer je een eigen sjaal of omslagdoek te maken.
- **Zelfregulering**
Je leert zelfstandig te handelen. Samenwerken
Tijdens het breien of haken, help je elkaar wanneer het de ander even niet lukt.



Aan het einde van de module

Aan het einde van de module heb je een mooie sjaal of omslagdoek gemaakt en ontvang je een certificaat van deelname.



3. 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 drietalen 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.



4. 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.



5./13. Frysk

verplichte module



In deze periode volgen klas 1D (woensdag) en 1F (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.



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. Schoolband

Spelen in je eigen band, wie wil dat niet? Kies deze module en ervaar hoe het is om in een band te spelen. Speel jij de volgende periode bij onze schoolband?

Wat doe je?

In deze weken ga je ervaren hoe het is om in een band te spelen en of je het leuk vindt om te doen. We studeren verschillende nummers in en je krijgt les in het samenspelen met andere muzikanten.

Wat leer je?

- **Zelfregulering**
Door te leren spelen op het door jouw gekozen instrument, onderzoek en/of ontwikkel je jouw muzikale talent.
- **Samenwerken**
Je leert door samenspelen met anderen met z'n allen iets muzikaals neer te zetten.
- **Communiceren**
Je leert om goed naar elkaar te luisteren, want alleen dan kun je samen muziek maken.

Aan het einde van de module

Aan het einde van de periode speel je in een echte popband!



8. Scratch

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?

Naast de basis van Scratch komen er veel 21e eeuwse vaardigheden voorbij. De belangrijkste zijn:

- **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.



9. Stempelen en andere druktechnieken

Wist jij dat je op veel verschillende manieren kunt stempelen? Kies deze module en ontdek het zelf!

Wat doe je?

Tijdens deze module maak je kennis met stempelen en andere druktechnieken. Ook maak je een stempel die je kunt afdrukken op verschillende voorwerpen en materialen.

Wat leer je?

- **Creatief denken**
Je leert jouw creativiteit te gebruiken om stempels te maken. Ook leer je oriënteren, onderzoeken, uitvoeren en evalueren.
- **Communiceren**
Je leert informatie omzetten naar beelden.
- **Kritisch denken**
Je leert keuzes maken en beslissingen nemen door middel van vooronderzoek en het gebruik van technieken en materialen om zo tot het eindproduct te komen.

Aan het einde van de module

Aan het einde van de module heb je eigen stempels en drukmateriaal gemaakt, waarvan je foto's bewaart in je digitale portfolio. De verschillende verwerkingsopdrachten vormen samen een totaalbeoordeling.



10. 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 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.

- **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 einde 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.



11. Cambridge English

Do you love English? Do you like a challenge? Would you like to improve your English even more? Then Cambridge English might be what you are looking for!

Wat doe je?

Je maakt kennis met Cambridge English. Je leert een beetje cultuur en je werkt aan je vaardigheden in het Engels (spreken, luisteren, schrijven en lezen).

Wat leer je?

- **Sociaal, culturele vaardigheden**
Je leert over de Britse cultuur en (her)kent gewoontes en gebruiken.
- **Samenwerken**
Je hebt respect voor verschillen en kunt omgaan met het geven en ontvangen van feedback.
- **Communiceren**
Je kunt in het Engels praten over winkels, werk en goede doelen. Bovendien kun je een nette mail schrijven als reactie op een ontvangen mail.



Aan het einde van de module

Aan het einde van deze module heb je een taalportfolio gemaakt. Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende of goed.



12. 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, verwarran 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.

Aan het einde van de module

Je wordt beoordeeld met een onvoldoende, voldoende of goed.



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.



14. Handlettering

Het tekenen van mooie letters is al eeuwenoud en helemaal hip. Zoek maar eens op Instagram op #handlettering. Bij de module maak je kennis met deze eeuwenoude kunst en ga je zelf aan de slag!

Wat doe je?

Met behulp van voorbeelden en oefeningen leer je handletteren. Je maakt een menukaart, een cadeaulabel of een eigen etiket. Daarnaast maakt een eigen alfabet en een mooie handletter. Je zoekt een mooie spreuk waarvan je minimaal een woord schrijft met het door jou bedachte alfabet.

Wat leer je?

- **Creatief denken**
Je leert creativiteit toe te passen om een eigen alfabet te bedenken.
- **Samenwerken**
Tijdens deze module leer je samenwerken.

Aan het einde van de module

Aan het einde van deze module heb je al je werk verzameld in een map. Je presenteert je eindproduct en een product naar keuze en vertelt hoe je te werk bent gegaan.



15. Je eigen monopolyspel maken

Hou je van spelletjes en lijkt het je om je eigen bordspel te maken? Meld je dan aan voor deze module en maak een monopolyspel!

Wat doe je?

Je gaat samen in een groepje een eigen monopoly bordspel maken. Je kiest een geschiedenisonderwerp waar je spel overgaat. Je maakt alles zelf, zowel het bord als de pionnen, het geld en de kanskaarten. In de laatste les gaan we de verschillende spellen spelen.

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Je maakt in een groepje het spel.
- **Creatief denken**
Gebruik jouw creativiteit om een eigen bordspel te maken.
- **ICT-basisvaardigheden**
Je leert werken met een laptop.
- **Informatievaardigheden**
Je leert informatie zoeken, selecteren en goed gebruiken. omgaan met bronnen en media.

Aan het einde van de module

Je wordt beoordeeld op je spel. In de laatste les laat je zien dat je bordspel goed gespeeld kan worden en dat de spelers ook iets leren van jouw spel.



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 keukengerie 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).



17. Opgepakt en dan?

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.

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.



19. Ukelele

Een ukelele is een klein gitaarachtig snaarinstrument dat vanuit Hawaï de wereld veroverde. Verover jij samen met de ukelele de wereld?

Wat doe je?

Tijdens deze module leer je de basis van het ukelele spelen. Maar het gaat net even wat dieper vergeleken met de gewone muzieklessen. Zo krijg je meer achtergrondinformatie en leer je behalve slagjes, ook tokkelen op de ukelele.

Wat leer je?

- **Zelfregulering**
Je leert jouw muzikale talent op de ukelele ontwikkelen/ontdekken.
- **Creatief denken**
Tijdens het ukelele spelen ben je creatief bezig.
- **Kritisch denken**
Je leert tijdens deze module kritisch nadenken.



Aan het einde van de module

Aan het einde van de module kan jij een aantal nummers op de ukelele spelen. Je wordt beoordeeld op jouw inzet tijdens de lessen.





Plein
THE PLACE TO BE
Joure

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

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