



Plein
THE PLACE TO BE
Joure

Keuzezone: de modules

Schooljaar 2021-2022
Periode 3 - 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 dinsdag 25 januari 17:00 uur t/m woensdag 26 januari 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 3

1B en 1A

De klassen 1B en 1A volgen in periode 3 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

1. Brei of haak je eigen sjaal
2. Crossfit
3. Drama
4. Fries (verplicht voor klas 1B)
5. Klokhuis - geschiedenis
6. Koken op het Plein
7. Schoolband
8. Scratch: leren programmeren
9. Spaans
10. Stempelen en andere druktechnieken

Woensdag

11. Balspelen
12. Bouw je eigen huis
13. Filmclub
14. Fries (verplicht voor klas 1A)
15. Gaming
16. Handlettering
17. Koken op het Plein
18. Omgangskunde
19. Opgepakt en dan?
20. Popkoor

Inhoud

Maandag

1. Brei of haak je eigen sjaal (p-brei) 5
2. Crossfit (pcsi) 5
3. Drama (pdrama) 6
4. Fries (verplicht voor klas 1B) (pfrysk) 6
5. Klokhuis – geschiedenis (pklokh) 7
6. Koken op het Plein (pkok-pl) 8
7. Schoolband (p-schba) 8
8. Scratch: leren programmeren (pscratch) 9
9. Spaans (pspaans) 10
10. Stempelen en andere druktechnieken (p-stdrt) 10

Woensdag

11. Balspelen (pbalsp) 11
12. Bouw je eigen huis (pbjeh) 11
13. Filmclub (pfilmcl) 12
14. Fries (verplicht voor klas 1A) (pfrysk) 6
15. Gaming (pgame) 13
16. Handlettering (p-handl) 13
17. Koken op het Plein (pkok-pl) 8
18. Omgangskunde (pomgangk) 14
19. Opgepakt en dan? (popgep) 14
20. Popkoor (ppopk) 15



1. 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?

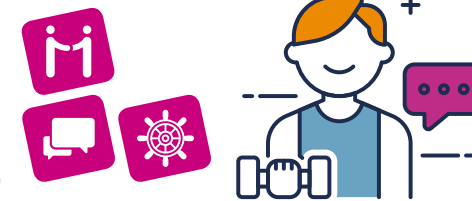
In deze module ga je zelf een mooie sjaal of omslagdoek breien of haken. Dit doe je door verschillende basistechnieken, die wij je leren, te gebruiken: steken opzetten, recht, averecht, ribbelsteek, blokjespatroon, tricotsteek, gerstekorrelsteek, boordpatroon, een losse, een vaste, gaatjes haken en afhechten.

Wat leer je?

- Communiceren
Breien is ook een hobby waar je lekker bij kunt kletsen of theedrinken, 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.



2. 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.



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 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.



5. 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 presenteert je je zelf ontworpen Klokhuis-aflevering!





6./17. 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).



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: 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 presenteer 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. Spaans

Dit is jouw kans om Spaans te leren! Het is de derde wereldtaal en wordt niet alleen in Spanje, maar ook in Midden- en Zuid-Amerika gesproken.

Wat doe je?

Je leert Spaans door te spreken, schrijven en luisteren!

Wat leer je?

- **Sociale & culturele vaardigheden**
Je leert over de Spaanse cultuur en kan iets vertellen over een Spaanse stad. Ook leer je verbanden zien tussen talen, zoals tussen het Spaans en het Frans.
- **Communiceren**
Je leert Spaanstalige mensen begrijpen en je leert jezelf begrijpbaar te maken voor Spaanstalige mensen, bijvoorbeeld voor op vakantie in Spanje.
- **Informatievaardigheden.**
Computervaardigheden met talen, zoals het opzoeken van vertalingen en oefenen met de Spaanse taal.



Aan het einde van de module

Je kunt aan het einde van de module een kort gesprekje voeren in het Spaans. Je krijgt daarop een beoordeling.



10. Stempelen en andere druktechnieken

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

Wat doe je?

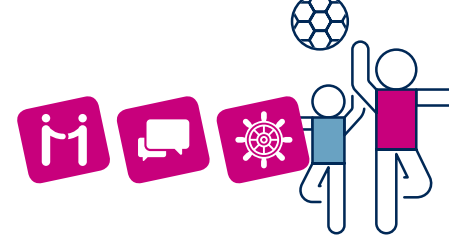
Tijdens deze module maak je kennis met stempelen en andere druktechnieken. Ook maak je een stempel die je kunt afdrukken op verschillende voorwerpen en materialen.

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.



11. 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.



12. 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.



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, verwarren 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.



15. 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.



16. 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.



18. Omgangskunde

Sociaal zijn en dan?

Iedereen weet wel hoe je met elkaar om moet gaan. Je houdt rekening met elkaar, je luistert naar elkaar en je toont respect. Maar is dat eigenlijk wel zo makkelijk als dat wij denken? Tijdens deze keuzezone leer je aan de hand van verschillende thema's hoe je in bepaalde situaties juist kan reageren. Hoe los je een ruzie op? Wat als je iemand verliest of het ergens niet mee eens bent.

Wat doe je?

Tijdens de lessen werken jullie samen aan opdrachten over verschillende thema's die te maken hebben met omgangskunde. Denk aan hoe je met elkaar om gaat, hoe ga je met bepaalde situaties om en wat doet dat met je?

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Tijdens de lessen werk je samen.
- **Communiceren**
Je leert hoe je kunt reageren in en op bepaalde situaties.
- **Zelfregulering**
Je leert een eigen mening te vormen.
- **Sociale en culturele vaardigheden**
Je leert meer over jezelf en over anderen.

Aan het einde van de module

Je maakt een eindopdracht. Hierin laat je zien wat je hebt geleerd.



19. 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 culturele 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.

20. 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