

Keuzezone: de modules

Schooljaar 2021-2022
Periode 4 - Klas 1

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.

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 4

1H

Klas1H volgt in periode 4 de verplichte module Frysk. Zit je in deze klas, dan kies je zelf een module op de dag dat je geen Frysk hebt.

Modules

Maandag

- Buitenspel
- Dans Toanhus
- Frysk 1H
- Je eigen monopolyspel
- Jongerenparticipatie
- Omgangskunde
- Schoolband
- Scratch
- Stempelen en andere druktechnieken
- Survivaltechnieken

Woensdag

- Bouw je eigen huis
- Buitenspel
- Filmclub
- Game-On!
- Gaming
- Handlettering
- High tea
- Opgepakt en dan?
- Roadtrip

Inhoud

Maandag

1. Buitenspel (pbuitensp) 5
2. Dans Toanhus (pdanstooan) 5
3. Fries (verplicht voor klas 1H) (pfrysk) 6
4. Eigen monopolyspel (pmonopol) 6
5. Jongerenlab (pjonger) 7
6. Omgangskunde (pomgangk) 8
7. Schoolband (p-schba) 8
8. Scratch: leren programmeren (pscratch) 9
9. Stempelen en andere druktechnieken (p-stdrt) 9
10. Survivaltechnieken (psurvit) 10

Woensdag

11. Bouw je eigen huis (pbjeh) 10
12. Buitenspel (pbuitensp) 5
13. Filmclub (pfilmcl) 11
14. Game-on! (pgameon) 12
15. Gaming (pgame) 13
16. Handlettering (p-handl) 13
17. High tea (phightea) 14
18. Opgepakt en dan? (popgep) 14
19. Roadtrip (p-roadt) 15

2. Dans - Toanhus

De bekende dansleraar en choreograaf is bereid gevonden om Dansles te geven aan een gemotiveerde groep die net iets meer wil. Hij geeft les in het Toanhûs in de danszaal, Makkelijke kleding, motivatie, klaar voor elke stijl? Dan moet je eigenlijk verplicht inschrijven.

Deze wereldster mag je niet missen!



3. Frysk

verplichte module



In deze periode volgt klas 1H (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.



4. 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.

5. JongerenLab



In het JongerenLab ben jij creatief leider en realiseer je jouw eigen idee. Je gaat in gesprek over thema's die bij jou leven. Vervolgens kies je een thema en een idee waarmee je aan de slag gaat. Samen zetten jullie je talenten in om dit idee daadwerkelijk te realiseren.

Wat doe je?

Je leert elkaar en jouw omgeving beter kennen en ervaren welke impact je op je eigen leefomgeving kunnen hebben. Ook ga je ontdekken hoe je maatschappelijk kunnen participeren vanuit jouw eigen talenten.

Wat leer je?

- Creatief denken
Je gaat brainstormen over welk thema en idee je kiest. Door het brainstormen breng je creatief denken op gang.
- Zelfregulering
Je krijgt de regie over het project. Je maakt zelf keuzes en onderneemt zelf acties.
- Samenwerken
Je gaat in projectgroepjes aan de slag.
- Sociale & culturele vaardigheden
Je gaat met elkaar in gesprek, kiest gezamenlijk één idee, werkt samen aan een project en je gaat iets betekenen voor jouw leefomgeving.

- Kritisch denken
Om hun idee te kunnen realiseren, moet je kritisch nadenken over wat de mogelijkheden zijn om dat te bereiken.
- Probleemoplossend denken
Door corona, zal je gebruik moeten maken van jouw probleemoplossend vermogen. Wat kan nog wel binnen de maatregelen?

Aan het einde van de module

Hebben jullie je eigen idee gerealiseerd. Dit sluiten we op feestelijke wijze af. Tijdens de evaluatie moet je reflecteren op de periode.





6. 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.



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 samenspielen 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 samenspielen 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. Survival-technieken

Hou jij van survivals 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 survivaal-expert!

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 survivals 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 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 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 nieuwe 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, 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.

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.

14. Game-on!



Learning English through playing games. Hou jij van het spelen van spelletjes? Wil jij werken aan het vergroten van je Engelse woordenschat en spreekvaardigheid en wil je kennismaken met verschillende gezelschapsspellen? Dan is de keuze module Game-on! voor jou!

Wat doe je?

Tijdens de keuzemodule Game-on! staat elke les een ander spel centraal. Je leert hoe het spel werkt en speelt dit met je klasgenoten. Tijdens het spelen van de spellen spreken we zoveel mogelijk Engels.

Gedurende de lessen leg je een vocabulaireschrift aan met woorden die je geleerd hebt tijdens de lessen.

Spellen die aan de orde zouden kunnen komen:

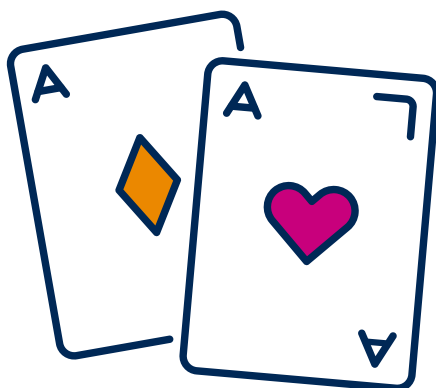
- Scotland yard
- Pictureca
- Quictionary
- 5 second Rule
- Think Fast
- Oui Si
- Blabel
- Boggle Slam
- Concept
- Slip of the Tongue.

Wat leer je?

- Samenwerken
Je speelt gezelschapsspellen samen.
- Communiceren
Je leert beter Engels spreken en begrijpen.
- Sociale en culturele vaardigheden
Je leert meer over de Engelse cultuur. Ook leer je verbanden zien tussen talen.
- Creatief denken
Je leert creatief om te gaan met taal.

Aan het einde van de module

Heb je jouw Engelse woordenschat vergroot en spreekvaardigheid verbeterd.



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 cadeau-label 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.



17. High tea

Lijkt het je leuk om een high tea te bereiden voor jouw vrienden en vriendinnen? Dat kan je in deze keuzezone leren!

Wat doe je?

In deze module leer je stap voor stap hoe je zelf een high tea kan maken met soep, hartige hapjes en zoete hapjes! We proeven met elkaar elke week wat we gemaakt hebben en leren van elkaar als er iets niet helemaal goed is gegaan

Wat leer je?

Je leert verschillende snij- en bereidingstechnieken.

Ook leer je uit

welke gerechtjes een high tea bestaat, wat de namen en eigenschappen van de verschillende ingrediënten zijn en leer je de keukenapparatuur bedienen.

- **Samenwerken**
Je leert samen met een andere leerling samen in 1 keuken te werken.
- **Zelfregulering**
Je leert zelf de verantwoordelijkheid te nemen in het bereiden en opruimen.

Aan het einde van de module

Aan het einde van deze module heb je verschillende gerechtjes geleerd te bereiden, zodat je zelf een high tea kan klaarmaken.



18. 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.



Staat een roadtrip op jouw bucketlist? Grijp je kans! Als je reizen + onderzoeken + een andere taal en cultuur leuk vindt is dit de module voor jou!

Wat doe je?

Je gaat in tweetallen een roadtrip maken door Amerika. Je onderzoekt wat daar allemaal bij komt kijken: hoe vind je reisinformatie, waar boek je een vliegticket, hoe huur je een auto of reserveer je een hotel. Ondertussen leer je veel over Amerika! Wie weet kun jij ooit nog eens met jouw uitgewerkte plan op een echte roadtrip!

Wat leer je?

- **Samenwerken**
Je maakt de roadtrip in tweetallen. Samen moet je het eens zijn over jullie plannen en over hoe je het aanpakt!
- **ICT-vaardigheden**
We maken een digitale roadtrip. Je leert hoe je dat doet en hoe je optimaal gebruik maakt van alle mogelijkheden van de ICT.
- **Presenteren**
Je leert informatie duidelijk overbrengen.

19. Roadtrip



Aan het einde van de module

Je werkt aan een portfolio en je presenteert aan het einde van de periode jullie roadtrip aan de groep!



Plein
THE PLACE TO BE
Joure

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

Pleinjoure.nl