

# EERSTE LEERJAAR A



## Optie Project & Flex of Klassieke Talen

### Algemene Vorming

De algemene vorming vormt het basispakket van het eerste leerjaar A. In 27 lesuren algemene vakken krijg je een brede vorming en heb je de kans om je interesses en mogelijkheden verder te ontdekken. Daarnaast is er ook ruimte om te remediëren of te verdiepen.

Je krijgt deze algemene vorming in een gemengde klasgroep, die voor de opties en het talentuur zal opgesplitst worden.

### Optie Project & Flex

In 'Project' maak je via een doorschuifstelsel kennis met vier verschillende 'interessegebieden': STEM, Maatschappij en welzijn, Moderne Talen & wetenschappen en Economie. In korte perioden van telkens zeven weken verdiep je jezelf in een project. Dit kan gebeuren aan de hand van onderzoeksvragen of probleemstellingen, maar zeker ook door middel van ervaringsgericht leren. Evaluatie is vooral gericht op aanpak, groei en zelfstandigheid. Deze projecten laten je kennis maken met een gebied dat terugkomt in de basisopties van het tweede jaar, zodat je daar een goede keuze kan maken.

In 'Flex' neem je zelf je studieproces in handen. Je krijgt ruimte om binnen de hoofdvakken (Frans-wiskunde-Nederlands) te remediëren of te verdiepen, naargelang je behoefte en interesse. De leerkrachten staan als coaches ter beschikking om je hierin te begeleiden, extra uitleg te geven of uit te dagen.

### Optie Klassieke Talen

Latijn kan je helpen bij het leren van andere moderne talen. Je leert niet alleen woordjes en grammatica maar je zal in de lessen ook verhalen lezen over de Romeinen: hun levenswijze, hun kunst, hun goden. Door verschillende aspecten van de Romeinse samenleving te leren kennen, ga je wellicht ook nadenken over hoe wij nu leven. Zo hebben de dingen van vroeger altijd wat te maken met nu, met ons.

Enkele lessen Grieks geven je de kans om het Griekse alfabet te leren kennen en te ervaren dat heel wat moderne wetenschappen hun wortels hebben in de oudheid.

### Projectdagen

We organiseren doorheen het jaar twee projectdagen voor alle leerlingen van het eerste jaar. Tijdens deze projectdagen is er tijd om dieper op bepaalde vragen in te gaan of om buiten de school te exploreren. We bereiken hier een aantal overkoepelende doelen en leren omgaan met allerlei ICT-toepassingen.

### Talentuur

Voor het talentuur kies je twee maal per jaar voor een activiteit waarin je jezelf volledig mag uitleven. Dit kan iets zijn dat je boeit of waar je graag meer zou van weten. Er is hier zeker ook ruimte om eens op een andere manier te leren, buiten de traditionele klas en zonder puntenevaluatie.

De leerlingen die voor de optie Klassieke talen kiezen, krijgen hier de kans om kennis te maken met enkele projecten uit het 'Project & flex' aanbod.

# 1A

## ALGEMENE VORMING

Vak	Aantal uren per week
Geschiedenis	1
Godsdienst	2
Lichamelijke opvoeding	2
Mens & samenleving	1
Frans	4
Nederlands	4
Wiskunde	4
Techniek	2
Natuurwetenschappen	2
Aardrijkskunde	2
Per@on (ICT / Leren-leren)	1
Muziek en Beeld (16 weken Muziek – 16 weken Beeld)	2
<b>TOTAAL</b>	<b>27</b>

### PROJECT & FLEX

### KLASSIEKE TALEN

<b>Project</b> (4x8 weken) STEM – Moderne talen en wetenschappen – Maatschappij en Welzijn – Economie en Organisatie	2	<b>Latijn</b>	4
<b>Flex</b> Remediëring en verdieping op maat voor Frans – Wiskunde – Nederlands	2		

## 2 PROJECTDAGEN

o.a. doelen van gefundeerd LP bereiken

### TALENTUUR

(2 opties/jaar, telkens 14 weken)

Sport Engels Natuurexploratie Drama Spaans Kunstatelier Beeld en montage Circus Keramiek	1	STEM Sport Engels Natuurexploratie Drama Spaans Kunstatelier Beeld en montage Circus Keramiek	1
<b>TOTAAL</b>	<b>32</b>	<b>TOTAAL</b>	<b>32</b>



Welke talenturen hebben bij jou het best gescoord? Ontdek hieronder waar de verschillende nummers en kleurtjes voor staan.

## 1. SPORT

Beweeg, ontdek en probeer nieuwe sporten, zowel op als buiten de school! Van spikeball en pickleball tot hockey en goret, plezier en avontuur staan altijd centraal.

## 2. STEM

Onderzoek problemen door het te bekijken vanuit science, technology, engineering en mathematics. Werk deelvragen uit om oplossingen te vinden, individueel of in groep, met begeleiding bij planning en aanpak.

## 3. SPAANS

Duik op een speelse manier in de Spaanse taal en cultuur via muziek, sport, dans ... Vergroot je woordenschat, leer culturele weetjes en maak indruk tijdens je volgende reis naar Spanje of Latijns-Amerika.

## 4. KERAMIEK

Maak zelf kleicreaties zoals mokken of schaaltes en ga aan de slag met verschillende technieken. Je geniet hier van artistieke vrijheid en gaat na afloop met je eigen werkjes naar huis.

## 5. BEELD EN MONTAGE

Breng je ideeën tot leven in video- en fotoprojecten, waaronder stop-motion en fotostrips. Leer werken met apps en programma's om je beelden dynamisch en creatief te maken.

## 6. DRAMA

Laat je stem en lichaam spreken op het podium en ontwikkel zelfvertrouwen. Oefen acteren via dialoog, improvisatie en beweging terwijl je de verschillende theaterstijlen ontdekt.

## 7. KUNSTATELIER

Laat je creativiteit de vrije loop met schilderen, 3D-werk, druktechnieken ... Elke week ontdek je nieuwe materialen en technieken om je eigen kunst tot leven te brengen.

## 8. NATUUREXPLORATIE

Ervaar en ontdek de natuur actief terwijl je planten en dieren verzorgt. Je gaat creatief aan de slag met natuurlijke materialen en leert genieten en respect tonen voor onze (school)omgeving.

## 9. CIRCUS

Leer balanceren, jongleren en acrobatische trucs, terwijl je plezier maakt en jezelf uitdaagt. Ontdek hoe je met circuskunsten je lichaam en coördinatie traint en schittert op het podium met je eigen acts.

## 10. ENGELS

Leer Engels op een speelse manier via spreekwoorden, vertalingen en taal-experimenten. Je werkt projectmatig aan de vier vaardigheden met thema's zoals UK, Amerikaans versus Brits Engels, liedjes, cartoons en gedichten.

Bij je inschrijving mag je vier talenturen kiezen, waarvan je er uiteindelijk twee kan volgen. Plaats het talentuur dat je het liefst wil doen hieronder op de eerste plaats. Geef jouw top 4 zeker door aan de persoon die jou inschrijft op onze school!

1

2

3

4