

 3 ^e jaar vanaf 2023 – 2024	Economische wetenschappen 4u wiskunde	Economische wetenschappen 5u wiskunde	Humane wetenschappen	Latijn 4u wiskunde	Latijn 5u wiskunde	Sportwetenschappen	Natuurwetenschappen	Moderne Talen
Aardrijkskunde	1	1	1	1	1	1	1	1
Biologie	1	1	1	1	1	2	2	1
Chemie	1	1	1	1	1	2	2	1
Communicatiewetenschappen	1			1				1
Duits								1
Economie	5	5						
Engels	2	2	2	2	2	2	2	3
Filosofie			1					
Frans	4	4	4	4	4	4	4	5
Fysica	1	1	1	1	1	2	2	1
Geschiedenis	2	2	2	2	2	2	2	2
Godsdienst	2	2	2	2	2	2	2	2
Kunstbeschouwing			2					
L.O.	2	2	2	2	2		2	2
Latijn				5	5			
Nederlands	4	4	4	4	4	4	4	5
Project MT								1
Sociologie & psychologie			3					
Sportwetenschappen						5		
STEM project							2	
Wiskunde	4+	5	4	4+	5	4+	5	4+
Keuzevak	2	2	2	2	2	2	2	2
Totaal	32	32	32	32	32	32	32	32

Bij wiskunde is er een onderscheid tussen het basisleerplan en het leerplan verdiepte basis. De verdiepte basis wordt aangeduid door 4+.

KEUZEVAKKEN DERDE JAAR

Bij de invulling van de lessentabel hebben we een aantal schoolkeuzes gemaakt, dit steeds met onze slogan "groeien op alle vlakken" en ons schooleigen project in gedachten. We streven naar de totale persoonsvorming van onze leerlingen. Daarom hebben we in het vijfde jaar gekozen om voor een beperkt aantal uur keuzevakken in te richten. Leerlingen kunnen zo kiezen of ze zich in hun eigen richting verder verdiepen of dat ze hun schooltraject willen aanvullen met een ander interessegebied. De keuzevakken voor het derde jaar zijn:

SPELONTWIKKELING

Al van 3500 B.C zochten mensen naar entertainment. Gezelschapsspellen bestaan in alle vormen en maten, maar wat maakt het nu een succesvol spel? Samen met ons ga je op onderzoek gaan welke weg een spel heeft afgelegd voordat we het kunnen kopen in de winkel. Heel deze reis heeft één simpel doel, te eindigen met je eigen spel.

We bekijken en onderzoeken wat een goed spel maakt, door zelf een aantal uiteenlopende kaart-, bord- en andere spelen te spelen. We onderzoeken wat goede en minder goede spelregels zijn, we bekijken wat de eigenschappen van een goed opgebouwde spelwereld is, waarna we zien hoe men in een echt goed spel de spelregels aan de spelwereld koppelt en vice versa.

Daarna bouwen we zelf een spel op, in groepjes, met aandacht voor goede en vlotte spelregels, een uitdagende en boeiende spelwereld en een aantrekkelijke visuele en grafische uitwerking. Jullie spel wordt door anderen gespeeld en getest, staat open voor feedback en wordt in een tweede ronde aangepast

SOCIAAL ENGAGEMENT

In dit keuzevak is het de bedoeling van verschillende aspecten van de maatschappij aan bod te laten komen. Zowel circulaire economie als het sociaal ondernemen vormen de basis om dit keuzevak vorm te geven.

IT

"Machines don't think, people do". Meer en meer heeft men mensen nodig die voor de juiste input kunnen zorgen. De arbeidsmarkt verplaatst zich, banken hebben misschien minder personeel nodig maar informatici zullen steeds meer en meer gevraagd worden. Daar bereiden wij onze leerlingen op voor. De bedoeling is om de leerlingen te laten kennismaken met "wat is programmeren" en hen ook bepaalde denkstrategieën bij te brengen. Vanuit de bedrijfswereld is een stijgende vraag naar goede informatici. Droom je van een job in de informatica of leer je graag op een gestructureerde manier denken? Dan is dit keuzevak echt iets voor jou. Je verdiept je in het computationeel denken en leert programmeren. Door dit keuzevak te kiezen in de richting Natuurwetenschappen, creëer je voor jezelf terug de "oude" richting STEM IT, zoals ze in het verleden werd voorgesteld.

STEM PROJECT

Dit keuzevak kan enkel gekozen worden door leerlingen die geen richting natuurwetenschappen doen. De leerlingen in de richting natuurwetenschappen krijgen dit immers al standaard in hun rooster aangeboden.

In het keuzevak STEM-project ligt de nadruk op wetenschap en wiskunde.

Om een zo breed mogelijke kijk te krijgen op wetenschappen worden er onderwerpen behandeld die minder aan bod komen in de leerplannen wetenschappen.

Bij de STEM projecten ga je dus op een praktische manier je wetenschappen toepassen. In de tweede graad ligt de toepassing vooral op fysica. In de derde graad verschuift dit meer naar chemie en biologie. Mogelijke projecten zijn:

Maak je eigen zelfrijdende wagen, die aangedreven wordt door Arduino. Of maakt een 3D-print van een vliegtuigvleugel nadat je de wetten van de aerodynamica hebt leren kennen. Of misschien vraag je je af hoe je best aan de slag gaat met een foto toestel? Zowel qua compositie als sluitertijd, diafragma,....

LIFESTYLE

Een gezonde geest in een gezond lichaam.... In dit keuzevak kunnen heel veel aspecten aan bod komen die te maken hebben met (een gezonde) levensstijl. Weerbaarheid, gezonde voeding, EHBO, ergonomie,

CREATIEF MET TAAL

Taal stimuleert het plezier van de individuele expressie, de juiste formulering, de fantasie en het verhalend denken. In dit keuzevak verkennen we de ruime, creatieve mogelijkheden van de Nederlandse taal. We voorzien een theoretische basis, gaan projectmatig te werk en leggen de klemtoon op de vaardigheden. Er is ook aandacht voor beeldtaal en de digitale wereld.