

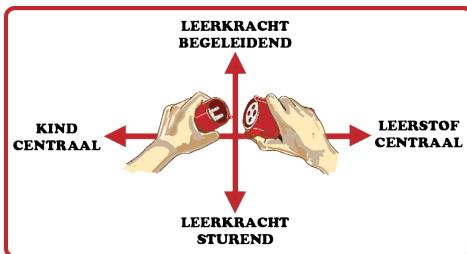
# Spelend leren in een rijke speelleeromgeving

## De opdracht

### Inleiding

In de vierde kernpraktijk bouwen we voort op de kennis en vaardigheden die je hebt opgedaan in de eerste anderhalf jaar van de opleiding. Na in de derde kernpraktijk gericht te zijn geweest op leren van leerlingen richten we ons in deze vierde kernpraktijk specifiek op de ontwikkeling en leren van kleuters binnen de leeftijds-specialisatie jonge kind. In deze kernpraktijk ga je onderwijs ontwerpen, uitvoeren en evalueren, afgestemd op de ontwikkeling van een kleuter. Je leert verschillende manieren om het onderwijs in te richten voor kleuters en welk leerkrachtgedrag het meest passend is bij activiteiten in de rijke speelleeromgeving van kleuters. Daarbij gaan we uit van twee spanningsvelden: *A. Het kind centraal of de leerstof centraal stellen in de rijke speelleeromgeving.* *B. Een begeleidende of sturende rol van de leerkracht in de rijke speelleeromgeving.*

Het kind centraal en leerstof centraal zijn beide mogelijkheden om het onderwijs aan het jonge kind in te richten. Ditzelfde geldt voor het begeleidende en sturende leerkrachtgedrag. De besproken spanningsvelden kun je daarom weergeven in een assenstelsel waarbij je verschillende posities kunt innemen en waarbij het belangrijk is om contact te maken tussen beide uitgangspunten op zowel de horizontale als verticale as.



### Doelen van de kernpraktijk

Aan het einde van het semester kan je het onderwijs aan kleuters ontwerpen, organiseren, uitvoeren en evalueren, door:

- te oefenen met diverse klassenmanagementvaardigheden in het onderwijs aan het jonge kind;
- kennis te hebben van leerlijnen van het jonge kind;



- een onderbouwde rijke speelleeromgeving in te richten;
- spelend leren in te zetten;
- spel te begeleiden;
- te oefenen met diverse interactievaardigheden die het spel en de (taal)ontwikkeling van de kinderen stimuleren;
- een beargumenteerde positie in te nemen m.b.t. het spanningsveld 'kind centraal en de leerstof centraal';
- een beargumenteerde positie in te nemen m.b.t. het spanningsveld 'begeleidend en sturend leerkrachtgedrag'.

### De opdracht

Het vierde semester bestaat uit 17 onderwijsweken en beslaat de tweede helft van het tweede jaar. Het semester is verdeeld over periode 1 (10 weken) en periode 2 (7 weken). De opdracht die bij deze kernpraktijk hoort staat hieronder beschreven. Het ontwerpen, uitvoeren en evalueren van een rijke speelleeromgeving voor kleuters in de vorm van een hoekenproject. Je voert dit hoekenproject uit in de stage (periode 1) en schrijft hier een artikel over waarin je jouw keuzes verantwoordt (periode 2). Je maakt verantwoorde keuzes in een meer kindgerichte aanpak of een leerstofgerichte aanpak. Daarnaast onderbouw je wanneer begeleidend of sturend leerkrachtgedrag meer passend is. Je maakt daarbij gebruik van betrouwbare en relevante bronnen.

### Activiteiten

Bij het werken aan de kernpraktijk voer je gedurende het semester verschillende activiteiten uit op de pabo en in de stage. Iedere week heb je in de stage tijd om aan de kernpraktijk te werken. Daarnaast

is er op de pabo (bijna) iedere week een bijeenkomst waar het werken aan de kernpraktijk op het programma staat samen met PPO (*Persoonlijke en Professionele Ontwikkeling*).

Om het hoekenproject te laten slagen zijn specifieke vaardigheden nodig. Deze worden hieronder benoemd.

- Ontwerpen van een rijke speelleeromgeving passend bij de ontwikkeling van de kleuter.
- Ontwikkelen van klassenmanagementvaardigheden in een rijke speelleeromgeving van de kleuterklas.
- Ontwikkelen van interactievaardigheden tijdens spelbegeleiding waarbij ook poppenspel wordt ingezet.
- Het lesgeven in dagdelen waarbij gebruik wordt gemaakt van het onderwijsmodel 'kleuterdagplanningsformulier'.

Voor het onderdeel PPO werk je samen met medestudenten in een onderbouwleer-team (olt) aan jouw professionele ontwikkeling als leerkracht in de onderbouw. In dit olt krijgen bovengenoemde vaardigheden een prominente plek.

### 1. Onderzoek

Je doet onderzoek in je stagegroep naar het spelend leren in de rijke speelleeromgeving, hoe kleuters zich ontwikkelen en leren en welke didactieken daarbij passen. Zie ook bijlage 1, stap 2 en 3.

### 2. Onderwijs ontwerpen, uitvoeren en evalueren

*Ontwerpen:* Je ontwerpt een hoekenproject



waarbij kleuters spelend leren in een rijke speelleeromgeving en je keuzes maakt in de onderwijsaanpak en het leerkrachtgedrag. Daarbij maak je gebruik van het webschema uit 'Basisontwikkeling' of uit 'Kiezen voor het jonge kind' (zie Blackboard). Voor de planning zie bijlage 1 stap 4.

*Uitvoeren:* Je voert het hoekenproject uit in de stage en laat deze van feedback voorzien door mentor of opleider. Zie bijlage 1 stap 5 en 6.

*Evalueren en reflecteren:* Je gaat na in hoeverre de doelen van het hoekenproject zijn bereikt, hoe de kleuters hebben geleerd en wat jouw rol is geweest. Je reflecteert op de uitvoering van het hoekenproject. De evaluatie en reflectie schrijf je in de vorm van een artikel. Zie bijlage stap 6 en 7.

### 3. Doelbewust oefenen

*Doelbewust oefenen:* Je filmt de klassenmanagementvaardigheden en interactievaardigheden (tijdens spelbegeleiding) die je doelbewust hebt geoefend om in te zetten bij de uitvoering van het hoekenproject.

*Feedback en reflectie:* Je ontvangt feedback van je mentor, opleider en medestudenten uit het onderbouw leerteam en reflecteert op je eigen ontwikkeling

### Portfolio

Voor je portfolio van KP en PPO lever je aan het einde van het semester een artikel over het uitgevoerde hoekenproject in waarbij onderbouwd wordt weergegeven welke onderwijsaanpak centraal stond en welk leerkrachtgedrag is ingezet. Daarnaast toon je aan doelbewust te hebben geoefend met klassenmanagement- en interactievaardigheden in de rijke speelleeromgeving. Van de ontwikkeling van jouw klassenmanagementvaardigheden lever je een korte bewerkte film aan met fragmenten uit de rijke speelleeromgeving



en toelichtingen d.m.v. een onderbouwing met een reflectie en feedback op de uitvoering. Van de ontwikkeling van interactievaardigheden in de rijke speelomgeving voeg je jouw meest geslaagde interactiemoment toe tijdens spelbegeleiding. De vorm waarin je dit inlevert is een vrije keuze. Bij dit moment lever je in ieder geval een verantwoording, reflectie en feedback toe.

Tenslotte schrijf je een reflectie over het werken aan de kernpraktijk, je leerervaringen en een eerste positie met betrekking tot de spanningsvelden.

## Organisatie

Gedurende het semester ben je twee dagen in de week op de stageschool. Iedere week heb je in de stage tijd om aan de kernpraktijk te werken in en buiten de groep door:

- Het ontwerpen, uitvoeren en evalueren van het hoekenproject;
- De activiteiten voor de kernpraktijk te ontwerpen, uit te voeren en te evalueren;
- Een dagdeel voor te bereiden op een kleuterdagplanningsformulier;
- Met medestudenten en begeleiders te reflecteren over de kernpraktijk.

Op de pabo vindt de begeleiding van het werken aan de kernpraktijk plaats bij KP en PPO. Bij KP en PPO maak je onderdeel

uit van een kleine groep studenten met een vaste studietoelichting. Daarnaast werk je tijdens de KP en PPO bijeenkomsten in een onderbouw leerteam (olt). In dit team bereid je samen onderwerpen voor die te maken hebben met de kernpraktijk, werk je samen aan de activiteiten en voorzie je elkaar van feedback.

Daarnaast wordt op de pabo het werken aan de kernpraktijk ondersteund door alle ontwikkelingsdomeinen in de andere leereenheden. In iedere leereenheid wordt een relatie gelegd met de kernpraktijk.

## Bronnen

Belangrijke informatie die je nodig hebt om te werken aan deze kernpraktijk kun je vinden in de volgende artikelen:

- Kernpraktijk 4 Spelend leren in een rijke speelleeromgeving: Inleiding.
- Kernpraktijk 4 Spelend leren in een rijke speelleeromgeving: Portfolio.
- Studiehandleiding KP en PPO B2 Spelend leren in een rijke speelleeromgeving.
- Kernpraktijk 4 Opzet en planning van het hoekenproject.

Je kunt deze artikelen raadplegen in de leeromgeving van Blackboard die bij deze kernpraktijk hoort. In die digitale leeromgeving vind je ook verschillende materialen die je nodig hebt voor het succesvol werken aan deze kernpraktijk.

## Bijlage 1: Stappenplan van het hoekenproject

Stappen:	Activiteiten:
<b>Stap 1</b> <b>Week 3.2</b>	<b>Overleg de planning met je mentor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maak duidelijke afspraken met je mentor over de voorbereiding en uitvoering van je hoekenproject. Bespreek in ieder geval: thema en doel van het hoekenproject, uitvoering op welke dagdelen en rol van de mentor.</li> <li>• Wat betreft het te kiezen thema: kies vooral een thema waarvan je denkt dat het betekenisvol voor de kinderen zal zijn. Kies ook voor een thema dat jou zelf aanspreekt, waar je zin in hebt om mee bezig te gaan voor je hoekenproject.</li> </ul>
<b>Stap 2</b> <b>Week 3.2</b>	<b>Verdiep je in de theorie van Basisontwikkeling</b>
<b>Stap 3</b> <b>Week 3.2</b>	<b>Onderzoek de beginsituatie van jouw stagegroep</b> <p>Je verdiept je in de beginsituatie van de leerlingen op basis van gesprekken met je mentor, observaties en activiteiten die je met de kinderen doet/ hebt gedaan om de beginsituatie af te tasten.</p>
<b>Stap 4</b> <b>Week 3.3 – 3.6</b>	<b>Bereid het hoekenproject concreet voor aan de hand van het webschema</b> <p>1. Geef aan de hand van het webschema een overzicht van de mogelijke activiteiten. Focus op het leerstofgebied van de groep waarvoor je de hoek ontwerpt. Zorg dat je heel duidelijk het leerstofgebied met betrekking tot rekenen-wiskunde, taal en spel in kaart brengt. Sluit daarin aan bij tussendoelen en doorgaande leerlijnen taal en rekenen-wiskunde die voor jouw doelgroep van toepassing zijn. Dat is je uitgangspunt bij het ontwerpen, naast de betekenis voor de kinderen.</p> <p>2. Breng een ordening aan in de tijd. Je kunt hierbij gebruikmaken van de aandachtspunten hieronder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welke bedoelingen heb je met het hoekenproject op het gebied van taal, rekenen-wiskunde en spel?</li> <li>- Van welke betekenissen voor kinderen ga je uit?</li> <li>- Met welk startaanbod begin je?</li> <li>- Welke soorten activiteiten zie je voor je bij het thema?</li> <li>- Wat is de rol van de leerkracht? Hoe kun je spelbegeleiding bieden in de hoek? Wat is jouw rol buiten de hoek?</li> <li>- Op welke manier evalueer je de afzonderlijke dagdelen met de kinderen? En wat doe je met de uitkomsten van de evaluaties?</li> </ul>
<b>Stap 5</b> <b>Week 3.7- 3.9</b>	<b>De uitvoering van het hoekenproject</b> <p>Omvang: zes dagdelen, liefst verspreid over enkele weken.</p> <p>Wanneer je in je stage hebt gepland om het hoekenproject uit te voeren, dan heb je op de afgesproken dagdelen de gehele verantwoordelijkheid over het onderwijs aan alle leerlingen. Maak steeds zelf duidelijke afspraken met je mentor over de taakverdeling. Observeer de kinderen goed tijdens de activiteiten en speel mee, zodat je de plannen kunt bijstellen. Je leidt de dag, introduceert de activiteiten en begeleidt de activiteiten buiten de hoek. Ook observeer je het spel in de hoek en onderzoek je mogelijkheden voor een vervolgaanbod. Eventueel neemt je mentor ook een aantal taken op zich. Maak ook foto's van het spel in de hoek en van de overige activiteiten in je hoekenproject. Deze kun je toevoegen bij je artikel.</p> <p>N.B. In deze stap werk je ook aan klassenmanagement – en interactievaardigheden.</p>
<b>Stap 6</b> <b>Week 3.10</b>	<b>Evaluatie van het hoekenproject</b> <p>Zorg dat je tussentijds met je mentor terugkoppelt hoe het spel in de hoek en de overige activiteiten binnen het hoekenproject verlopen. Binnen het hoekenproject ga je zo cyclisch te werk en kun je tijdig je handelen bijsturen als dat nodig is. Vraag je mentor om feedback aan het einde van het hoekenproject.</p>
<b>Stap 7</b> <b>Week 4.1 – 4.7</b>	<b>Schrijven artikel</b> <p>Schrijf na afloop van jouw hoekenproject het artikel over de uitvoering van je hoekenproject.</p>