

Ruimte voor kindinitiatief



Spelen met ruimte, Bussum, 28/9/'22

Door: Annerieke Boland

Wat komt er aan bod

- Wat is kindinitiatief?
- Ruimte voor kindinitiatief in jouw dag
 - Verhaal van de El Kadisia
 - Ondersteuning van kindinitiatief
 - Vooruitkijken en terugkijken
- Dilemma's en mogelijke oplossingen
 - Eigen voornemens

Wat is kindinitiatief?

OGO: een kind stelt zich actief op ten opzichte van zijn omgeving en van anderen, neemt initiatieven en zet nieuwsgierigheid om in handelen en onderzoeken.

Kaleidoscoop

Kinderen willen graag exploreren, zijn nieuwsgierig, onafhankelijk en sturen zichzelf. Ze nemen enig risico in het onderzoeken van de omgeving.

Concreet: Kinderen maken keuzes, plannen, nemen beslissingen en verwoorden die.

EGO

1.Wil

Ergens voor warm lopen, doorzetten, impact willen hebben

2.Richting

weten wat je wilt, inspiratie hebben, kunnen kiezen, kansen zien voor activiteiten

(CEGO, screeningsinstrument ondernemingszin)

Belang van kindinitiatief

- Basisbehoeften: autonomie en competentie
 - Betekenisvol > Hoge betrokkenheid
 - Ontwikkeling van ondernemingszin

Ruimte voor kindinitiatief (EGO)

Zone		Voorbeelden
1	Verplichte activiteiten	Gezamenlijke kring(activiteit), pre-teaching, een knutselopdracht, opruimen
2	Beperkte keuze	Alleen bepaald materiaal of een bepaalde kast, de weektaak... Weinig echt 'vrij spel'.
3	Ruime keuze met uitzonderingen	Keuze uit 8 of meer activiteiten. Bijna alles kan, behalve...
4	Onbeperkte keuze	Zone 3 + eigen 'projecten' van kinderen Ook: naar keuze meedoen aan begeleide (maar open) activiteiten

El Kadisia, brede school en voorschool met VVE

- VVE-programma: Piramide
- ambitie: meer spelgeoriënteerd onderwijs
- transitie van programmagericht naar spelgeoriënteerd

Spelen in het Speleon

Kinderen:

- Groot enthousiasme
- Druk en vluchtig spel
- Spelniveau: manipulerend en beginnend rollenspel, weinig variatie
- Laag taalniveau Nederlands, weinig interactie

Professionals:

- Nauwelijks spelbegeleiding
- Handelingsverlegenheid
- Onrustig door het drukke gedrag
- Ongerust: leren ze genoeg?



**Vrij spel:
het ultieme
paradijs?**

Spel heeft vrijheidsgraden



Vrijheidsgraden

Initiatief nemen

Experimenteren

Expressie

Creëren

Intrinsieke motivatie

Verbeelden

Betekenisverlening

Verbinding

Eigen bedoelingen

Plannen maken

Problemen oplossen

Sociale interactie

Spelen vereist ondernemingszin = zelfsturing + creativiteit

Vier componenten

1. Wil
2. Richting
3. Scenario's bedenken en uitvoeren
4. Afstand nemen

https://vorming.cego.be/images/downloads/sceeningsinstrument_kleuteronderwijs.pdf

EGO: Ondernemingszin (2/3)

3. Scenario's bedenken en uitvoeren

- Weten wat je te doen staat en het voor elkaar krijgen.
- Van start gaan, prioriteiten stellen, bijsturen, anticiperen, improvisatievermogen, originele oplossingen, durft uitdagingen aan

(CEGO, screeningsinstrument ondernemingszin)

EGO: Ondernemingszin (3/3)

4. Afstand nemen

- Planmatig te werk gaan, doelbewust, analyseren en evt. koers wijzigen, evalueren, trekt lering uit ervaringen

(CEGO, screeningsinstrument ondernemingszin)

Onderzoeksvraag

- Hoe kunnen we de ondernemingszin (zelfsturing en creativiteit) van kinderen ondersteunen en stimuleren voor, tijdens en na afloop van de speelwerktijd?

Doelen op kindniveau

Kinderen weten wat er van hen verwacht wordt rondom de speelwerktijd (routines) en houden zich aan afspraken en regels.

Kinderen ontwikkelen zich op de vier componenten van ondernemingszin.

Doelen voor professionals

De professionals hanteren duidelijke routines, regels en afspraken voor de organisatie van speelwerktijd.

De professionals stimuleren en ondersteunen de kinderen in ontwikkeling van ondernemingszin (wilsfactor, richting kiezen, scenario's bedenken en uitvoeren en afstand nemen).

Aanpak

Ontwerp van routines rondom speelwerktijd

- Die structuur en voorspelbaarheid bieden
- Die ondernemingszin ondersteunen

Ontwikkelperspectief van initiatief



Van impulsief naar doelgericht

Van reactie op externe prikkels naar zelfsturing vanuit intrinsieke motivatie

Van toekijken naar leiding nemen

Van herhalen naar variatie

Van imiteren naar eigen ideeën

Grote verschillen door invloed van zelfbeeld:

afwachtend <> ondernemend

Hoe ondersteun je kindinitiatief?

- Inspirerende omgeving
 - Aanmoedigen van inbreng en ideeën van kinderen
 - Flexibele organisatie van de dag
- Gelijkwaardigheid: jouw denken is net zo belangrijk als mijn denken
 - Niet inzetten op extrinsieke motivatie (belonen en straffen)
 - Ondersteunen van plannen en reflecteren



**Speelwerktijd:
voorbereiding?**

Kiesborden





Kiesbord

- Kinderen zien waaruit ze mogen kiezen
 - Ze zien of er plek is in een hoek
 - Leerkracht kan kinderen in hoeken indelen: naamkaartjes vast ophangen
- > kiesbord is gericht op klassenmanagement
- WAAR speelt ieder kind?

Een dagje naar Spelen met ruimte

Wat heb je gedaan om je voor te bereiden?
Wat doe je na afloop?



Vooruitkijken en terugkijken

Vooruitkijken	Terugkijken
WAT wil jij spelen? En....?	WAT heb je gespeeld?
HOE ga je dat doen? (eerste stap(pen), welke materialen)	VERTEL eens...
Met WIE? Of: wie wil dat ook?	HOE deed je dat dan?
Heb jij ook nog een ideetje?	HOE ging dat dan precies?

Vooruitkijken- speelwerken- terugkijken

in Kaleidoscoop

Zie voorbeeldfilmpje op:
www.taal-in-spel/Kernelementen/kernelement2

Proces van vooruitkijken

Kinderen stellen zich voor wat ze gaan doen.
Ze drukken hun persoonlijke intenties en interesses uit
Ze vertalen voornemens in doelen
Ze maken zorgvuldige afwegingen
Ze stellen hun plannen bij
Ze stellen zich een doel of stellen een vraag

(Hohmann en Weikart, Actief leren in Kaleidoscoop)

Hoe?

- Plannen maken in de (kleine) groep
- Beeld laten vormen, mentale representatie
- Plan in woorden laten vertellen
- Visuele ondersteuning met beeld, b.v. picto's, tekening
- Ondersteunen van structuur in het plan, stappen



vooruitkijken



Je vertelt dat de kinderen zo meteen gaan spelen.

Je vertelt dat kinderen een speelplannetje mogen maken. Kijk maar even rond met je verrekijker. Wat wil jij gaan spelen?

Je geeft een denkpauze. Eventueel een tweetalgesprek.

Je vraagt wie er al weet wat ie wil gaan doen/een plannetje heeft.

Je geeft een kind dat zijn vinger opsteekt, een open aansporing om zijn plan te vertellen. 'Vertel maar' 'We zijn benieuwd.' 'Wat is jouw plan?'

Je vraagt door (bv. wat, hoe, waar, waarmee, met wie, wat nog meer)

Het kind krijgt denk- en praatruimte.

Blijft het kind lang stil? (> tien (!) seconden) Stel eventueel een gemakkelijke vraag. Waar ga je spelen? of Waarmee ga je spelen?

Vraag eventueel hulp van andere kinderen.

Geef andere kinderen ruimte om te reageren, aan te vullen, vragen te stellen.

Vraag wie er mee wil doen. Bespreek aanvullende ideeën.

Noteer wie met wie speelt en het plan.

Plannen

Karima: Ik wil in de schrijftafel.

Juf: Jij wil bij de schrijftafel? Heel goed.
En wat wil je daar dan gaan doen?

Karima: Ehm iets maken voor m'n moeder en m'n vader en m'n baby en m'n zus.

Juf: Oké, en wát wil je dan maken?

Karima: Ehm...

Aziz: Een fiets ging eh...
een mevrouw of een meneer op een fiets gaat fietsen en toen ging die tegen de hele scherpe ding aan.

Wat is vooruitkijken niet?

- Vooruitkijken $\neq$ Leerdoelen opstellen

Bedenken wat je wilt doen is niet hetzelfde als bedenken wat je wilt leren.

Het jonge kind is geïnteresseerd in iets DOEN, niet in iets LEREN.

Belang van vooruitkijken

- Kinderen leren ideeën, keuzes en beslissingen verwoorden
- Bevordert zelfvertrouwen: zelf iets te kunnen bewerkstelligen
- Hogere en langere betrokkenheid (door eigenaarschap)
- Stimuleert steeds complexer spel

(Hohmann en Weikart, Actief leren in Kaleidoscoop)

Ontwikkeling van vooruitkijken

	Begin	Na enige ervaring	Meer ervaren
Complexiteit	Vage indicatie. Geen duidelijk plan.	Begin van een plan: plek, materialen, eerste stap of einddoel.	Het plan heeft details en meerdere stappen.
Communicatie over het plan	Kijkt naar of wijst materiaal aan waarmee het wil spelen of laat het zien.	Benoemt de plek en enkele materialen waarmee het wil spelen. Vertelt meer met ondersteuning.	Vertelt over het plan en is specifiek over plek, materialen, handelingen, andere kinderen...
Variatie	Herhaalt spel	Maakt vaak hetzelfde plan	Maakt tijdens het spelen verdere plannen voor vervolg
Uitvoering van het plan	Maakt een plan, maar speelt ook vaak iets anders.	Begint met uitvoering. Gaat daarna soms iets anders doen.	Voert het grootste deel van de tijd zijn plan uit of past het plan onderbouwd aan.

Ervaringen van de leerkrachten

"Kinderen weten al dat ze een plannetje moeten maken. Hebben controle over eigen handelen en doelen. Worden verantwoordelijk."

"Minder taalvaardige kinderen kunnen niet vertellen waar ze willen spelen."

Hoe kunnen we kinderen ondersteunen die moeite hebben met verwoorden van hun plan?

Minder haasten. Stiltes laten vallen: kind moet nadenken over wat hij of zij wil zeggen

Wat jij wil vragen is niet altijd wat het kind wil vertellen.

Als het kind het niet kan verwoorden in de kring, kom er later op terug in de hoek. 1 op 1 contact is fijn. Zo maak je veel meer contact en voelt het kind zich gehoord.

Het hoeft niet allemaal in de kring: het gesprek kan verder gaan in de hoek, als de kinderen de materialen zien

Tijdens het spelen

Kinderen:

- Voeren hun plannen uit
- Spelen doelbewust
- Maken deel uit van een sociale situatie
- Lossen problemen op
- Doen ervaringen op: verwerven en verwerken kennis
(Hohmann en Weikart, Actief leren in Kaleidoscoop)

'Problemen' zijn kansrijke leermomenten

- Problemen laten gebeuren
- Geen hulp opdringen
- Luisteren, empathisch zijn
- Kind zelf laten verwoorden
- Oplossingen van het kind accepteren

**'Problemen'
benadrukken /
inbrengen**

Zie voorbeeldfimpje op:

<https://www.taal-in-spel.nl/Kernelementen/Kernelement-10>

Terugkijken

Reflecteren op ervaringen in de (kleine) groep

- Ervaringen laten verwoorden en delen
- Expliciet aandacht voor gevoelens en persoonlijke betekenis
- Verband: plan – handelingen- resultaat
- Wat heb je ontdekt?
- Alweer vooruitblikken, nieuwe plannen
- Evt. vastleggen of expressie

(Hohmann en Weikart, Actief leren in Kaleidoscoop)

Terugkijken

Alim: Ik heb bij Mohammed beetje crème gedaan en hij ging ook bij de spiegeltje kijken en ik heb ook hem haren gekamd hem haren gekamd

Leerkracht: 'zijn haren gekamd?'

Alim: en hem haren geföhnd en een beetje crème in zijn haren. Het kon niet maar ze moest wachten maar duurde wel lang voor haar, voor Emena

Sofia: Hij deed heel veel crème had op zijn haren gedaan. En hij deed ook op zijn hand. Ik ging niet kammen omdat Hamsa zei nee nee ik wil niet. Hij wilde het zelf doen, maar ik zei jij bent niet de kapsalon.

Hij moest weg gaan maar hij kwam de hele dag weer terug. Ik zei jij bent de klant. Hij bleef kammen, zelluf.

Leerkracht: Jullie hebben de kapsalon en de kapsalon is van jou en van Lina.... Dan moet je ervoor zorgen dat niet de klant jouw baas wordt. Dan moet je toch met de klant praten. Jullie moeten de klanten vertellen welke regels jullie hebben.

Wat is terugkijken niet?

- Terugkijken $\neq$ wat ging er goed en wat ging er fout
- Terugkijken $\neq$ conflicten nabespreken of achteraf gedrag corrigeren
- Terugkijken $\neq$ kiezen tussen een smiley en een huilie

Ontwikkeling van terugkijken

	Begin	Na enige ervaring	Meer ervaren
Communicatie over het spelen	Wijst iets aan of laat iets zien. Herinnert zich één van de materialen of één ding wat het heeft gespeeld. Benoemt dat kort.	Vertelt iets over het spel met enig detail. Heeft veel steun aan materialen.	Vertelt vrij precies en gedetailleerd over het spel. Kan het proces beschrijven.
Reflectie	Benoemt iets wat het speelde; vaak één van de laatste handelingen.	Legt relatie tussen wat het heeft gespeeld en het oorspronkelijke plan. Merkt overeenkomsten op met eerdere ervaringen of ervaringen van anderen.	Kan uitleg geven bij het eigen spel en veranderingen in het plan. Merkt verschillen en overeenkomsten op met ervaringen in het spel en andere ervaringen in het leven.

Visuele ondersteuning

Jens en Wouter vertellen over het kabouterdorp dat ze in de bouwhoek hebben gemaakt. De anderen kijken er aandachtig naar en Maaïke vraagt waarom er zo weinig kabouters zijn. Jens vertelt dat dit door de oorlog komt. Even is het stil. Dan vraagt Abida waarom de dieren op het dak staan. Tot slot geeft Julian een suggestie: 'Ga je een weiland voor de dieren maken?' (Scholte-de Vries, B.)



**Ook buiten
terugkijken...**

HOGESCHOOL
!pabo



Hoe kunnen we kinderen meer betrokken maken op elkaar?

Aan andere kinderen vragen: wat zouden jullie doen? Wat zou je nog meer kunnen doen?

In de kleine kring of in de hoek een plannetje maken, dan duurt het niet zo lang en zijn ze allemaal betrokken bij het plan.

Samen nadenken over de inrichting van een hoek.

Kinderen kunnen veel meer dan verwacht: laat de kinderen veel aan het woord in plaats van zelf te praten.

Welke inbreng heb ik als leerkracht, zonder het plan 'over te nemen'?

Kinderen laten helpen bij de verdieping of verrijking van het spelplan ipv de leerkracht. Kinderen kunnen zich beter in elkaar verplaatsen dan jij.

Kinderen kunnen elkaars plannen prima verrijken. Jouw rol is luisteren en hun dialoog op gang houden.

Vandaag vertelde Yasmin dat ze in het bos wilde spelen. Ze wilde paddenstoelensoep maken. De paddenstoelen moest ze gaan zoeken. Twee jongens wilden helpen. Adem vertelde dat hij een pan ging lenen in de huishoek en ging hem ook meteen ophalen. Juf waarschuwde Yasmin om geen giftige paddenstoelen te gebruiken.

Mogen kinderen altijd zelf weten wat ze gaan doen?

We zijn bewust bezig met keuzevrijheid. Samen nadenken over de oplossing als er veel kinderen willen spelen.

We zijn een vreedzame school: andere kinderen willen ook in de hoek...

In elke hoek kun je alles leren.



Weektaken

Met welk doel?

Wat staat erop?

Terugkijken en vooruitkijken



- Wat zijn jouw vragen?
- Wat zijn jouw plannen?

Tot slot

Met dank aan: Leerkrachten en pedagogisch medewerkers van de Brede school El Kadisia Amsterdam en Leerkrachten uit de Opleiding Specialist Jonge kind in Amsterdam en in Zwolle

Contact: Annerieke Boland, a.boland@ipabo.nl

Bronnen

- Boland, A. (2022). Wat wil je gaan spelen? Ruimte voor eigen spel. HJK 49 (8), 26-29.
 - Hohmann & Weikart (2018). Actief leren in Kaleidoscoop, NJI
 - Scholte-de Vries, B. (2016). Zelfsturing in spel. HJK 43 (2).
 - www.taal-in-spel.nl
- https://vorming.cego.be/images/downloads/sceeningsinstrument_kleuteronderwijs.pdf