



Spelend leren
met ontwikkelingsmateriaal

HOEKENWERK

Eva Dierickx
17/10/2017

LESDOELEN VOOR VANDAAG!



- De student legt uit hoe hij/zij kinderen tijdens hoekenwerk optimaal kan begeleiden
- De student kan de principes van kwaliteitsvol hoekenwerk herkennen en in eigen woorden benoemen
- De student past de principes van hoekenwerk toe op casusmateriaal

WAT ZIJN HOEKEN?

= speelwerkhoeke

- duidelijk herkenbare zone
- voor een bepaald type van activiteiten
- waarbij het nodige materiaal direct toegankelijk is voor de kls.

In elke klas 8 à 10 hoeken voorzien

1

Hoekaankleding =

sfeerschepping door middel
van materialen

2

Hoekverrijking =

(ontwikkelings)materiaal
toevoegen dat de kleuters
uitnodigt tot spelend leren

3

Hoekenwerk =

Didactische werkvorm of
organisatievorm waarbij kleuters
spelend en actief leren met de
(ontwikkelings-)materialen
waarmee je de hoek verrijkt.

HOEKENWERK

1.3. AANDACHTSPUNTEN HOEKENWERK

- A. Voldoende keuzemogelijkheden
- B. Doelgerichte hoeken
- C. De klas overzichtelijk en aantrekkelijk inrichten
- D. Gevarieerd aanbod in de hoeken voorzien
- E. Hoeken op een rijke manier invullen
- F. Hoeken sluiten aan bij beginsituatie, thema en rode draad
- G. De buitenruimte optimaal benutten

C. DE KLAS OVERZICHTELIJK EN AANTREKKELIJK INRICHTEN





C. DE KLAS OVERZICHTELIJK EN AANTREKKELIJK INRICHTEN

Aantrekkelijke inrichting?

Afspraken

Beslotenheid van elke hoek

- concentratie op spelsituatie
- Storend of versterkend?

Bewust klas indelen

- Rustige hoeken <> drukke hoeken
- Voldoende bewegingsruimte



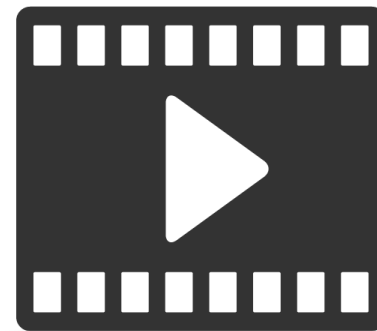
Rollenspel in de huishoek



D. GEVARIEERD AANBOD IN DE HOEKEN VOORZIEN

Variatie in

- Ontwikkelingsgebieden en -domeinen
- Actieve of passieve beleving
- Individueel of in groep



Filmpje W. tot minuut 5

Welke hoeken zie je?

Welke ontwikkelingskansen zie je?

HA? HV? HW?

Welke actn sluiten expliciet aan bij thema 'De vijver'?

Belangrijk is de eigen uitstraling van elke hoek,
= een bijzondere sfeer die bij de activiteit past.





Aan de slag in de leeshoek





Bouwhoek

Rollenspel in de huishoek



E. HOEKEN OP EEN RIJKE MANIER INVULLEN

Materialen zichtbaar opstellen

- Labels
- Open kasten en rekken

Materialen die de kls prikkelen, aanzetten tot ontdekken, experimenteren...





Door te 'labelen'



Door doorzichtige bakken te gebruiken

VOORBEELD HUISHOEK WERKELIJKHEIDSNABIJ



F. HOEKEN AFSTEMMEN OP BEGINSITUATIE

- Afstemmen op de diversiteit in leefwerelden en interesses?
- Afstemmen op leeftijden en ontwikkelingsniveaus?
- Werkelijkheidsnabijheid?
- Optimale hoeveelheid aan materialen i.f.v. betrokkenheid?

KIJK NAAR HOEKEN EN VRAAG JE AF...

Wijst de lage betrokkenheid erop dat er verrijking nodig is?

Welke plaatsen en materialen kiezen de kls altijd, soms, nooit?

Wat zijn hun geliefde activiteiten?

Welke belemmeringen ervaren de kinderen in de hoeken?

Hebben ze behoefte aan bepaalde activiteiten waarvoor nu geen plaats is?

Zijn er hoeken die je minder liggen en misschien extra aandacht vragen?

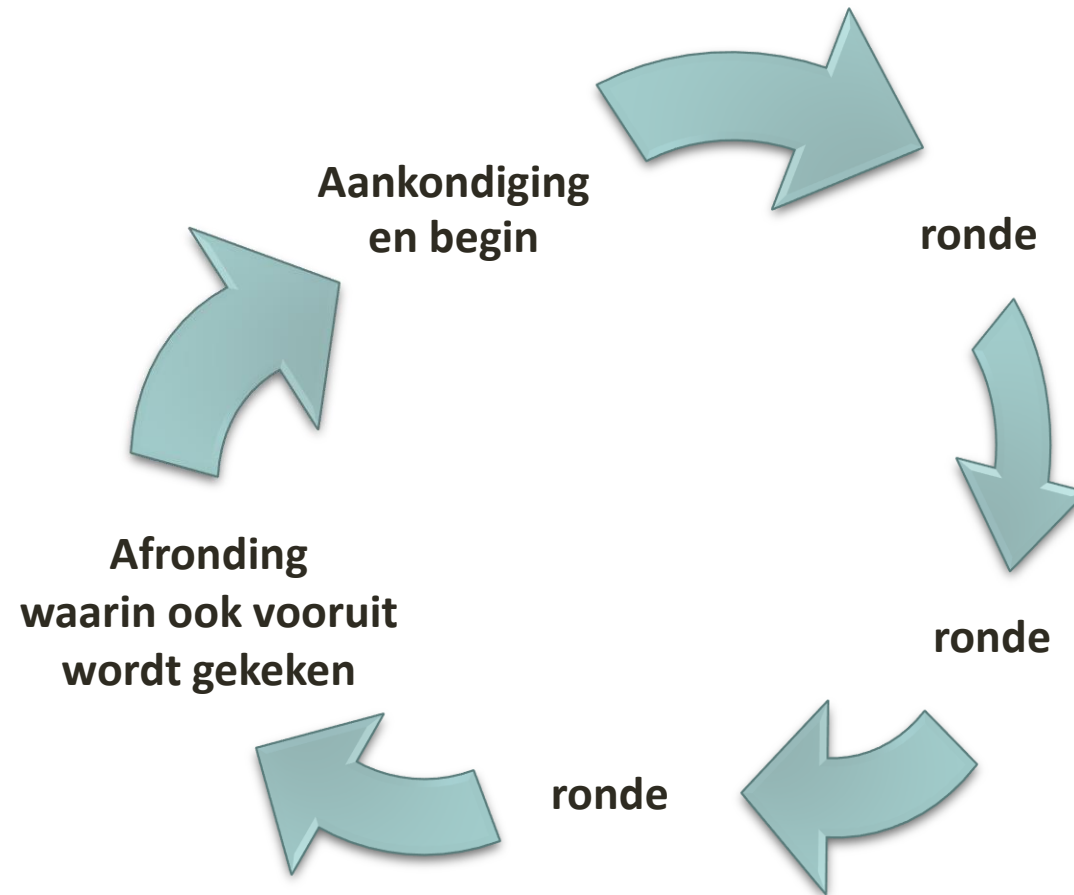
G. DE BUITENRUIMTE OPTIMAAL BENUTTEN



http://www.architectura.be/nieuwsdetail_new.asp?id_tekst=5011



VERLOOP HOEKENWERK



AANKONDIGING EN BEGIN

Leg de nodige materialen vooraf klaar in de hoeken

Kondig alle hoeken duidelijk aan (anders gaan er veel ontwikkelingskansen verloren)

- Hiermee oriënteer je de kleuters op de inhouden van je hoeken
- Hiermee ondersteun je executieve functies
- Hiermee leer je kiezen
- Hiermee verhoog je betrokkenheid

AANKONDIGING: KEUZEMOMENT

1. aansluiten bij ervaringen van de kleuters
2. voorstellen van het aanbod
3. keuzeproces

KIJKWIJZER

Aankondiging keuzemoment

	Sterk punt	Werk-punt
1. Aansluiten bij de ervaringen van de kleuters <ul style="list-style-type: none">- sluit de KL aan bij vorige ervaringen en/of activiteiten?- is er sfeerschepping binnen het BC? Is er motivatie?- krijgen de kls de kans om te vertellen over hun ervaringen?		
2. Voorstellen van het aanbod <ul style="list-style-type: none">- weten de kls wat het aanbod inhoudt?<ul style="list-style-type: none">- duidelijke uitleg en verwoording, gericht op de essentie- eenvoudige taal- concreet: tonen van materiaal, techniek demonstreren, ...- logisch opgebouwd- volledig- krijgen de kls inbreng, aansluitend bij de beginsituatie?- motiverend (let ook op de non- verbale taal van de KL)?- speels ingekleed?- grenzen, afspraken: positief geformuleerd? duidelijk en direct geformuleerd? gemotiveerd?		
3. Het keuzeprocés <ul style="list-style-type: none">- wordt het aanbod kort herhaald met concrete ondersteuning?- gebeurt het kiezen gestructureerd en overzichtelijk?- is de volgorde waarin het te kiezen aanbod wordt voorgesteld zinvol?		

Hier bekijken we samen een filmpje adhv de kijkwijzer

RONDE

Wat gebeurt er in alle hoeken? OBSERVEREN

- *Kijk en luister: hoe gebruiken ze de materialen? Hoe pakken ze het door jou beoogde hoekenwerk aan? Enz.*

Hoe kan ik het spel bijsturen/verbeteren/...?

Je gaat **didactische impulsen** geven.

DIDACTISCHE IMPULSEN GEVEN

Bijvoorbeeld:

- Informatie geven
- Actie-stimulerende impulsen geven
- Denk-stimulerende impulsen geven
- Communicatie stimulerende impulsen geven

IMPULS: INFORMATIE GEVEN

Zorg dat je de kleuters soms informatie geeft:

Speel in op vragen die bij kinderen leven door aanvullende informatie te geven.

Geef ze antwoord op het hoe en waarom van de dingen.

Verrijk datgene wat de kinderen zeggen met je eigen verhaal.

Een voorbeeld:

Tim (5) speelt politieman en Janna (5) is 'de boef'. Hun spel blijft wat hangen wanneer Tim Janna zonder handboeien wil meenemen. "Dat hoort niet zo", zegt Janna. "Je moet de handboeien bij mij omdoen".

ACTIE-STIMULERENDE IMPULSEN

Geef regelmatig actie-stimulerende impulsen:

Geef de kleuters prikkels zodat ze actief aan de slag gaan.

Geef de kleuters tijdens hun spel impulsen zodat hun activiteit een nieuw elan krijgt.

Een voorbeeld:

Yusra (3) en Sem (3,5) spelen bij de zandtafel. Ze vullen potjes en legen ze weer. Ze genieten van dit experimenteren met zand. Na een tijdje zie je dat ze hun aandacht wat minder goed bij dit zandspel kunnen houden.

DENK-STIMULERENDE IMPULSEN

Geef regelmatig denk stimulerende impulsen:

stel de kleuters vragen waardoor ze voor problemen komen te staan.

Zet de kleuters aan het denken over hoe ze hun activiteit zullen aanpakken.

Een voorbeeld:

Lore (4) speelt met Joran (4) en Belle (5) met lego. Ze hebben bedacht dat ze een huis willen bouwen met verschillende kamers. Lore wil een slaapkamer maken. Joran en Belle zijn al druk bezig aan een keuken en een woonkamer. Lore zit er wat besluiteloos bij.

COMMUNICATIE STIMULERENDE IMPULSEN

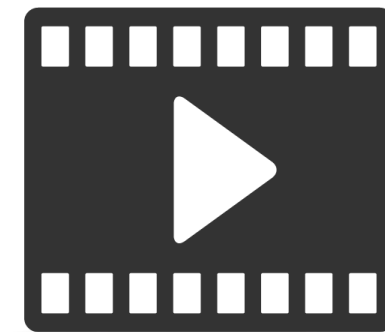
Geef regelmatig communicatie stimulerende impulsen:

Daag de kleuters regelmatig uit tot onderlinge communicatie.

Daag de kleuters regelmatig uit tot communicatie met jou.

Een voorbeeld:

Lore (uit het vorige voorbeeld) heeft inmiddels een hele mooie slaapkamer gebouwd van lego. Maar het valt je op dat ze weinig in interactie gaat met Belle en Joran over het legohuis dat ze bouwen.



Filmpje W. S.

Vanaf minuut 7 tot minuut 9

Welke impulsen zie je?

GOED AFRONDEN ÉN VOORUIT KIJKEN

Ook zelfstandig HW moet je afronden!

Belangrijke elementen:

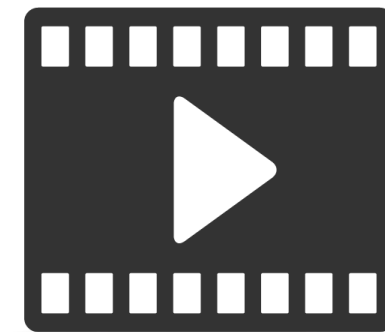
Einde tijdig aankondigen

bespreken van het hoekenwerk

Kleuters mogen iets tonen, vertellen, vastleggen

Met de kleuters reflecteren en vooruit/verder plannen

Verwerk deze onderdelen zo goed mogelijk in je voorbereiding!



Filmpje W.S.

Vanaf minuut 24 tot 35

Welke impulsen herken je?

Waar/ hoe lukt ze reflecteren en plannen uit?

BIJKOMENDE INFORMATIE HOEKENWERK

‘Kleuterhoekenboek. Milieuverrijking voor 2,5- tot 6-jaringen.’ van Heidi De Clercq en anderen.

[kleuterhoekenboek](#)

‘Werken in hoeken. Groep 1 t/m 8.’ van Frans Pinkse en Bernard Smits.

<http://www.delubas.nl/Onze-producten/Methodes-en-lesmaterialen/Handboek-Werken-in-hoeken/Materiaal-en-inkijkexemplaren>

<https://www.leraar24.nl/video/2402/kleuters-spelen-in-hoeken#tab=0>