



EDUCATIEVE BACHELOR KLEUTERONDERWIJS

Bachelorproef

**Media in de kleuterklas
HET CREATIEF DENKEN STIMULEREN**

Voorwoord

Deze bachelorproef is het resultaat van mijn interesse in media en het stimuleren van creatief denken bij kleuters, een interesse die is ontstaan tijdens mijn studie Educatieve Bachelor Kleuteronderwijs aan de Hogeschool PXL in Hasselt. Deze bachelorproef valt onder het onderzoek van mevrouw Akgüre haar focusproject, waarbij ze onderzoekt hoe media op een creatieve manier kan worden gebruikt en tegelijkertijd hoe er kan worden gewerkt aan 21e-eeuwse vaardigheden in de 1ste graad lager onderwijs. Ik heb mijn focus gelegd op één bepaalde 21e-eeuwse vaardigheid, namelijk creatief denken.

Met dit onderzoek heb ik geprobeerd een diepgaand inzicht te krijgen in het stimuleren van creatief denken in de derde kleuterklas binnen het domein van muzische vorming met behulp van media. Het schrijven van deze bachelorproef was een leerzaam proces, waarin ik waardevolle vaardigheden en kennis heb opgedaan.

Mijn keuze voor dit onderwerp is ingegeven door mijn eigen interesse in media en mijn enthousiasme om dit in de klas toe te passen. Bovendien is dit een gebied dat niet vaak in de klas aan bod komt, en er is nog weinig over bekend. Met deze bachelorproef wil ik bijdragen aan het bestaande onderzoek en een nieuw ontwerp ontwikkelen dat kan worden toegepast in de klas.

Ik heb ervoor gekozen om het onderwerp 'Media in het onderwijs' te onderzoeken omdat ik ervan overtuigd ben dat media een krachtige tool kan zijn om creatief denken te stimuleren. In mijn eigen klas heb ik al gemerkt hoe betrokken en enthousiast kleuters kunnen zijn wanneer ze met media werken. Door middel van dit onderzoek hoop ik nieuwe inzichten te verkrijgen en praktische toepassingen te ontwikkelen die niet alleen mijn eigen onderwijspraktijk, maar ook die van andere leerkrachten, kunnen verrijken.

Ik hoop dat dit werk bijdraagt aan het bestaande onderzoek en inspireert tot nieuwe vragen en ideeën voor verdere studie.

1 Oriënteren en richten

1.1 Beschrijving van praktijkprobleem

Van jongsaf aan maken kinderen kennis met media (tablets, smartphones, ...). Overal zie je wel een kleuter die zich bezighoudt op de tablet. Frappant want een 10 tal jaren geleden werden er leesboekjes, kleurboekjes, speelgoedmannetjes, ... meegenomen ('Schermtijd bij kleuters: Wat is te veel?', 2022).

Kleuters weten heel snel hoe ze moeten swipen en scrollen, dat hebben ze thuis geleerd. Hier praten we dan vooral over passieve schermtijd. Actieve schermtijd zet aan tot creativiteit en denkvermogen. Actieve schermtijd heeft veel meer te bieden zoals educatieve apps, zelf filmpjes maken, creatief bezig zijn, ... (*Hoeveel schermtijd is oké?*, z.d.) .

Inzetten op actieve schermtijd of digitale media en de 21e -eeuwse vaardigheden betekent een complex samenspel tussen het kind, medium en de leerkracht. Ook betrokkenheid van de ouders is hierin nodig. Ouders zijn een onmisbare partner in het verhaal van digitalisering. Actief kijken, creëren en spelen in de schoolcontext, ondersteund door leerkracht en ouders samen met de juiste infrastructuur is de sleutel tot succes (Baert, 2022).

Deze bachelorproef richt zich naar kleuters van de 3^{de} kleuterklas. De leeftijd waarbij de kleuters erg leergierig zijn en al spelend leren omgaan met media. Hierbij hebben ze weliswaar hulp nodig (*Hoe groeien kinderen en jongeren op met media?*, z.d.) .

Mijn mentor vindt het erg belangrijk dat de kleuters de mediamaterialen juist leren gebruiken. Dat de mediamaterialen functioneel ingezet kunnen worden en zo een educatieve meerwaarde hebben in de klas. Daarnaast vindt mijn mentor het ook belangrijk dat ze leren doelgericht te werken met de mediamaterialen in de klas.

De 21^e -eeuwse vaardigheden komen meestal niet aan bod in de thuissituatie, vandaar dat het belangrijk is op een gecontroleerde, veilige manier hierop in te zetten in de klas (Baert, 2022) . Dat doen we aan de hand van 21e-eeuwse vaardigheden. Je hebt verschillende soorten 21e-eeuwse vaardigheden, een voorbeeld hiervan is het creatief denken. Ik heb ook gekozen om mijn bachelorproef te doen rond het creatief denken. Bij de 21e-eeuwse vaardigheden gaat het eerder om het proces dan om het uiteindelijke resultaat en vraagt aanpassingen in aanpak, durven buiten de lijntjes kleuren als leerkracht (*Steffens & Woensel, z.d.*) . Daarnaast is de visie van muzische vorming procesgericht werken met als doel de creativiteit van het kind te vergroten.

Mijn mentor vindt het erg belangrijk dat de kleuters juist leren omgaan met mediamaterialen en dat ze leren er doelgericht mee te werken. Kleuters zijn heel leergierig en willen graag gaan ontdekken, maar hier hebben ze hulp bij nodig. Waardoor ik met deze bachelorproef wil inzetten op muzische vorming met media in de klas en thuis.

1.2 Onderzoeksdoel

De algemene doelstelling van deze bachelorproef is het creatief denken stimuleren bij de kleuters van de 3^{de} kleuterklas.

In mijn Bachelorproef ga ik onderzoeken hoe ik het creatief denken van de kleuters van de 3^{de} kleuterklas binnen muzische vorming met media kan stimuleren. Dit ga ik doen aan de hand van een toolbox met verschillende mediamaterialen en diverse activiteiten.

1.3 Centrale onderzoeksvraag met deelvragen

Mijn onderzoeksvraag:

Hoe kan ik *creatief denken stimuleren* in de *derde kleuterklas* van de *Gemeenteschool in Diepenbeek* met behulp van *een toolbox met verschillende mediamaterialen rond muzische vorming en diverse activiteiten*?

De deelvragen:

- Welke materialen bevorderen het creatief denken in de 3^{de} kleuterklas?
 - Welke materialen kan ik hiervoor gebruiken in de 3^{de} kleuterklas?
- Hoe kan de toolbox de kleuters van de 3^{de} kleuterklas helpen om het creatief denken te stimuleren?
- Welke materialen kunnen in de toolbox komen?
- Hoe kan ik de toolbox toegankelijk maken zodat de kleuters deze zelf kunnen gebruiken tijdens een activiteit?
- Bij welke activiteiten kan ik mijn toolbox gebruiken om doelgericht te werken?

2 Plannen

Onderzoeksactiviteit bronnenonderzoek:

Waarom?

- Om zo criteria voor mijn toolbox voor in de kleuterklas te vinden.
- Om zo meer te weten te komen over wat creatief denken is.
- Om zo te achterhalen wat de belangrijke stimuleringspunten zijn om het creatief denken te stimuleren.

Onderzoeksactiviteit bevragen experts:

Experten:

- Digital creativity: zij zetten in op technologie te gebruiken op een creatieve manier. Ze werken voornamelijk voor onderwijs rond cultuureducatie, digitale geletterdheid, mediawijsheid en techniekonderwijs.
 - info@digitalcreativity.nl
- Marita Teunisse (Digitaalspeciaal): zij geeft tips en cursussen hoe je met technologie in de klas kan werken (apps, met de iPad, ..)
 - info@digitaalspeciaal.nl

Waarom?

- Om zo van experts een andere blik te krijgen over creatief denken in de klas.
- Om zo ideeën te krijgen over welke activiteiten je kan doen met de kleuters met media binnen muzische vorming.
- Om zo tips en tricks te krijgen voor mijn bachelorproef rond het creatief denken stimuleren.

Onderzoeksactiviteit observeren:

Waarom?

- ➔ Om zo de beginsituatie van de kleuters te weten te komen rond media.
- ➔ Om zo te kunnen inspelen op de noden van de kleuters van de klas rond media.
- ➔ Om zo mijn ontwerpcriteria te kunnen optimaliseren.

<h1>PLANNEN</h1>		
Bachelorproef onderdelen	Einddatums	
Oriënteren	26 /10 /2023 om 16u	
Driehoeksgesprek	09/11/2023 om 12u45	
Richten	17/11/2023 om 12u45	
Plannen	15/12/2023 om 16u	
Tussentijdse evaluatie promotor	08/01/2024	
Onderzoeksvraag = Hoe kan ik <i>creatief denken stimuleren</i> in de <i>derde kleuterklas</i> van de <i>Gemeenteschool in Diepenbeek</i> met behulp van een toolbox met verschillende mediamaterialen rond <i>muzische vorming en diverse activiteiten</i> ?		
Deelvragen	Onderzoeksactiviteiten	Datum uitvoering
Welke materialen bevorderen het creatief denken in de 3 ^{de} kleuterklas? ➔ Welke materialen kan ik hiervoor gebruiken in de 3 ^{de} kleuterklas?	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bestuderen tekstbronnen rond het creatief denken (21e eeuwse vaardigheden) <ol style="list-style-type: none"> a. Dossier 21^{ste}-eeuwse vaardigheden *21 eeuwse vaardigheden_Dossier.pdf 2) Bevragen digital creativity: Medialessen in mediawijsheid in de klas - Digital Creativity <ol style="list-style-type: none"> a. Maitje sturen om een interview te mogen afleggen (telefonisch, mail, ...). 3) Bestuderen artikel multimediahoek in de klas. multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf 4) Bestuderen video's van "in Beeld: Mediakundige ontwikkeling (12 video's) In beeld: Mediakundige ontwikkeling - YouTube 5) Bestuderen bron "Manieren om het creatief denken te stimuleren": 7 manieren om creatief denken te bevorderen in de klas - Vernieuwonderwijs 6) Bestuderen bron: 'Creativiteit en technologie' Creativiteit en technologie: Zo versterkt het elkaar! - Vernieuwonderwijs 7) Bevragen van Marita Teunisse (Digitaalspecial) over het creatief denken te stimuleren met media. 8) Bestuderen internationale bron: 'SLO' Hoe stel je het creatieve proces voorop? - SLO 9) Bestuderen internationale bron: 'SLO' Creatief denken en handelen - SLO 10) Bestuderen handboek "De Kleine Zeppelin" – Koen Crul en Oetang 11) Observeren van de stageklas rond muzische vorming mediamaterialen 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 24 oktober 2023 2) 20 januari 2024 3) 3 januari 2024 4) 4 januari 2024 5) 4 januari 2024 6) 5 januari 2024 7) 20 januari 2024 8) 7 januari 2024 9) 7 januari 2024 10) 9 januari 2024 11) februari 2024
Hoe kan de toolbox de kleuters van de 3 ^{de} kleuters helpen om het creatief denken te stimuleren?	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bestuderen bronnen over toolboxes (wat is het? Hoe maken? ...) Maken in de klas: een toolkit - Vernieuwonderwijs 2) Bestuderen bronnen over toolboxes 'KU Leuven' Toolbox Geïntegreerde Leerlingenbegeleiding - Platform L (kuleuven.be) (informerend deel en activerend deel) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 5 januari 2024 2) 9 januari 2024
Welke materialen kunnen in de toolbox komen?	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bestuderen video's van "in Beeld: Mediakundige ontwikkeling (12 video's) In beeld: Mediakundige ontwikkeling - YouTube 2) Bestuderen mindmapping rond materialen voor in de toolbox. 3) Bestuderen bron Aandachtspunten rond media in de klas en materialen: ICT in de kleuterklas? Tuurlijk! Vlaanderen.be 4) Observeren van de stageklas rond muzische vorming mediamaterialen 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 4 januari 2024 2) 13 januari 2024 3) 9 januari 2024 4) februari 2024
Hoe kan ik de toolbox toegankelijk maken zodat de kleuters deze zelf kunnen gebruiken tijdens een activiteit?	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bestuderen bronnen over toolboxes (wat is het? Hoe maken? ...) Maken in de klas: een toolkit - Vernieuwonderwijs 2) Bestuderen bronnen over toolboxes "Bedrijf in de klas" Toolbox informatie - Bedrijf in de Klas 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 5 januari 2024 2) 9 januari 2024
Bij welke activiteiten kan ik mijn toolbox gebruiken om doelgericht te	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bestuderen artikel Klasse: ICT in de kleuterklas: meer dan pret met de tablet. ICT in de kleuterklas: meer dan pret met de tablet – Klasse 2) Bestuderen bron: 'Creativiteit en technologie' Creativiteit en 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 3 januari 2024 2) 5 januari 2024 3) 6 januari 2024

werken?	<p>technologie: Zo versterkt het elkaar! - Vernieuwonderwijs</p> <p>3) Bestuderen en bevragen van Marita Teunisse (Digitaalspeciaal) a. Digibord en iPads in de klas - DigiTAALSpeciaal</p> <p>4) Bestuderen bron lezen over doelgerichte activiteiten voor media bij het doelenboek kleuter: activiteiten_bij_doelen_ovsg - kleuter.pdf (weebly.com)</p> <p>5) Bevragen digital creativity: Medialessen in mediawijsheid in de klas - Digital Creativity</p> <p>6) Bestuderen van de 'Kleine Zeppelin' van Kroen Crul</p>	<p>4) 10 januari 2024</p> <p>5) 7 februari 2024</p> <p>6) 17 februari 2024</p>
Bachelorproef onderdelen vervolg na plannen		Einddatums
Verzamelen en analyseren	12/02/2024 om 18u	
Ontwerpen	01/03/2024 om 18u	
Testen	11/03/2024 tot 17/05/2024	
Concluderen	20/05/2024	
Samenvatting + Powerpoint	31/05/2024 om 10u	
1 ^{ste} promotiefilmpje	03/06/24 om 9u	
Indienen definitieve versie	10/06/2024	
Verdediging bachelorproef	19/06/2024	

3 Data verzamelen en analyseren

<p>Deelvraag van onderzoek</p>	<p>Geplande onderzoeksactiviteit (nummers per deelvraag)</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Reflectie op dataverzameling → Wat besluit ik uit deze dataverzameling? → Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Moet ik aanpassingen doen aan mijn planning / onderzoek? Wat is mijn volgende stap? → Wat neem ik uit deze dataverzameling mee naar mijn ontwerp = ontwerpeisen? → Welke opgedane informatie en ervaring kan ik zeker gebruiken bij het formuleren van een antwoord op mijn deelvraag?
<p>Deelvraag 1</p> <p>Welke materialen bevorderen het creatief denken in de 3^{de} kleuterklas?</p> <p>→ Welke materialen kan ik hiervoor gebruiken in de 3^{de} kleuterklas?</p>	<p>Onderzoeksactiviteit 1</p> <p>21^{ste}-eeuwse vaardigheden (dossier)</p> <p>(Steffens & Woensel, 2020)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ruimte en vrijheid: het gaat om het proces en niet om het uiteindelijke eindresultaat. → Ondersteunend en begeleidend: meer loslaten en minder willen sturen, niet bepalend en oordelend, maar meer ondersteunend en begeleidend. → Herkennen en toepassen in de klas: kritisch denken (open vragen stellen en uitdagen om hun mening te formuleren) / creatief denken (op hun eigen manier en in hun eigen tempo ontwikkelen) / probleem oplossen (zelf geen oplossingen geven, maar vragen stellen zodat ze er zelf opkomen + kleuters zelf laten meedenken over oplossingen zo zijn ze meer betrokken en werkt het beter). <p>Reflectie op de bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Veel interessante informatie over het creatief denken stimuleren.
	<p>Onderzoeksactiviteit 2</p> <p>Bevragen digital creativity</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Breed aanpakken van werken rond Media in de klas. Want media is niet alleen foto, film en sociaal media. Alle aspecten aanpakken (zoals programmeren). → De missie is om media te vertellen aan de wereld en het beter aan te pakken. → Creativiteit is de belangrijkste menselijke waarde = zorgt voor nieuwe dingen die ontstaan en innovatie. → Opbouw = korte uitleg, tonen van video's en foto's, materialen verdelen en opdracht geven. → Groepsvorming heel erg belangrijk => werken rond samenwerken, communiceren en het probleemoplossend vermogen. → Materialen: Quiver (kleurplaat tot leven laten komen), iPad en Tablets zijn de basis,

		<p>beebot, Drones, VR-brillen.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Corrigeren en helpen waar nodig is, maar vooral laten ontdekken en beleven wat de materialen zijn (onderdeel van het proces). <ul style="list-style-type: none"> ○ Optie geven om zelf dingen te creëren, indirect gestuurd worden (dit is er, maar je kan ook het niet toepassen en zelf creatief wezen = zelf dingen gaan zoeken, fotograferen bouwen, ...). → Belangrijke combinaties = goed kijken naar de applicaties (de helft van het werk al gedaan) + naar hoe je het brengt in de klas (filmpjes en foto's kunnen helpen om het te begrijpen) + goed inkleden <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Interessante informatie. Wel weinig tips gekregen hoe je zelf als leerkracht in de klas aan de slag kunt gaan en zonder hulp. Zij werken redelijk groots (VR-brillen, drones) en beginnen pas met workshops geven aan kinderen die kunnen lezen en schrijven op basisniveau. Niet veel ervaring rond werken met kleuters. → Toch interessante informatie kunnen uithalen om het creatief denken te stimuleren (weinig over materialen die je zelf kan inzetten en activiteiten die je kan doen). → Er zijn verschillende gelijkenissen met wat de expert heeft gezegd en wat ik heb gelezen in mijn bronnen. Zoals bijvoorbeeld vooral de vorm van opdrachten aanbieden in plaats van de inhoud te geven (<i>Lucassen, 2017b</i>). Ook sprak hij over de kleuters laten experimenteren en exploreren en zelf laten ontdekken (<i>multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf, z.d.</i>). Wij als leerkrachten dienen vooral als coachende en begeleidende rol zoals hij aangaf zijn wij er om te corrigeren en helpen waar nodig is (<i>Steffens & Woensel, 2020</i>).
	<p>Onderzoeksactiviteit 3 <i>Multimediahoek in de klas</i></p> <p>(<i>multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf, z.d.</i>)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Kansen geven om te experimenteren en exploreren om zo te groeien in kritisch kijken en luisteren (reflecteren) -> door kritisch te laten reflecteren worden ze steeds sterker. → Zelfstanding aan de slag kunnen om audiovisuele apparaten en hun mogelijkheden te ontdekken. → Kinderen inzetten in een actieve rol (zelf beelden en geluiden laten maken). → Welke soort materialen = <ul style="list-style-type: none"> ○ Dictafoon / videocamera / fototoestel / cd-speler (met headset) / tablets /

		<p>geluidenkoffer / een kijkkoffer / ...</p> <p>Reflectie op de bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Interessante informatie over welke materialen ingezet kunnen worden in de klas en hoe het creatief denken gestimuleerd kan worden. Verschillende interessante stukjes uit kunnen halen om mee te werken voor in de klas.
	<p>Onderzoeksactiviteit 4 <i>“In beeld: Mediakundige ontwikkeling”</i></p> <p><i>(In beeld: Mediakundige ontwikkeling (YouTube), z.d.)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Verschillende hoeken in de klas media integreren. ➔ Experimenteren met foto's, video en geluid. ➔ De bouwstenen van media herkennen, onderzoeken en hanteren. ➔ Verschillende doelen = <ul style="list-style-type: none"> ○ MEge1: De eigenheid en mogelijkheden van verschillende mediamiddelen en hun toepassingen ontdekken en begrijpen. ○ MEge2: Passende mediamiddelen kiezen, gebruiken en combineren in functie van een beoogd doel. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Interessante doelen tegengekomen die aansluiten bij het creatief denken stimuleren. ➔ Heel oppervlakkige uitleg binnen een activiteit op niveau van het lager onderwijs. Het waren maar zeer korte video's gericht op een activiteit die een leerkracht wilde doen in de klas.
	<p>Onderzoeksactiviteit 5 <i>“7 manieren om het creatief denken te stimuleren”</i></p> <p><i>(Lucassen, 2017a)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Divergent denken -> meerdere opties bekijken + dan pas beslissingen nemen -> vragen stellen! ➔ Ruimte voor spel => ergens mee bezig zijn zonder dat het moet. ➔ Verbindingen leggen => goede voorbeeld geven, bewust te bevragen. ➔ Fantasie gebruiken => gekke ideeën, vreemde verzinsels of rare plannen -> meer opties. ➔ Innovatie => meer vernieuwing en afwisseling ➔ Risico nemen => ruimte geven om risico te bieden, ontstaan van meer proberen, testen en experimenteren ➔ Zelf kiezen => gedwongen om actief na te denken, zelf bepalen hoe ze iets gaan

		<p>leren = bewuster bezig zijn.</p> <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Interessante bron over hoe het creatief denken te stimuleren in de klas. Goede tips waarmee ik aan de slag kan. Geen informatie over welke materialen je kan aanbieden in de klas. Vooral gericht op de leerkracht hoe hij/zij het moet aanpakken.
	<p>Onderzoeksactiviteit 6 <i>“Creativiteit en technologie: zo versterkt het elkaar!”</i> <i>(Lucassen, 2017b)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Creatief = verrassend en origineel + afwijkt van de gebaande paden en toch bruikbaar en mooi is. ➔ Creativiteit moet centraal blijven staan, maar wat er geleerd moet worden moet duidelijk zichtbaar zijn in het eindproduct. <ul style="list-style-type: none"> ○ Duidelijke manier laten zien + balans bewaren dat ze de inhoud niet vergeten door zich te verliezen in de vorm. ○ Kan geholpen worden door te bespreken met behulp van feedback en rubrics. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Interessante informatie over het creatief denken stimuleren, maar weinig over welke materialen hierbij kunnen helpen.
	<p>Onderzoeksactiviteit 7 <i>“Bevragen Marita Teunisse – Digitaalspeciaal”</i></p>	<p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Duidelijke communicatie gehad tussen de expert en mij, maar kon niet op de eerste vastgelegde datum. Toen heb ik een andere datum aangegeven dat ik kon buiten de lessen, maar hier is verder geen antwoord meer op gekomen.
	<p>Onderzoeksactiviteit 8 <i>“Hoe stel je het creatieve proces voorop – SLO”</i> <i>(Hoe stel je het creatieve proces voorop-21ste eeuwse vaardigheden_SLO.pdf,</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Zwengel de verbeeldingskracht aan: aanpakken dat ze nauwkeurig leren luisteren en kijken. ➔ Prikkel de zintuigen + daarna vragen om te reflecteren op wat voor gevoelens en gedachten dit oproept. ➔ Integreren van de 21^{ste}-eeuwse vaardigheden. ➔ Het creatieve proces met de fases gebruiken: oriënteren, onderzoeken, uitvoeren en evalueren.

	<p>z.d.)</p>	<p>→ Belangrijk niet te veel nadruk leggen op het eindproduct, want dat belemmert de creatieve geest.</p> <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante bron, wel een korte bron om te lezen (zeer beknopt). Nadruk op het creatieve proces met de fases was interessant om te lezen en om me te nemen als een eventuele ontwerpcriteria.</p>
	<p>Onderzoeksactiviteit 9 <i>“Creatief denken en handelen – SLO”</i> (SLO, 2023)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ Creatief denken en handelen = het vermogen om nieuwe of ongebruikelijke maar toepasbare ideeën voor bestaande vraagstukken te vinden.</p> <p>→ Ze worden gestimuleerd om zelf oplossingen te bedenken.</p> <p>→ Bewust zijn dat creativiteit in elke leerling zit en in alle vakinhoudelijke domeinen aanbod kan komen.</p> <p>→ Centrale vaardigheid = reflecteren op de verschillende fasen (creatief denken en handelen = een cyclisch proces).</p> <p>→ Het creatieve vermogen van leerlingen wordt het sterkst ontwikkeld in rijke leeromgeving waarin kinderen gestimuleerd worden om zelf oplossingen te bedenken.</p> <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante bron, wel redelijk kort. Opnieuw over het creatief denken stimuleren interessante informatie, komt overeen met de vorige bron van SLO (hier alleen wat meer uitgeschreven). Geen informatie over welke materialen hierbij kunnen betrokken worden.</p>
	<p>Onderzoeksactiviteit 10 <i>“De Kleine Zeppelin”</i> (Crul & Oetang, 2018)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ De bouwstenen van media (kader, effecten, ordening)</p> <p>→ Werkvormen in media (mediaspel, projectie, fotografie, audio, video).</p> <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Meer uitleg over wat media allemaal is en wat je er allemaal mee kan doen. Vooral al een vooruitkijk naar activiteiten en opdrachtenkaarten die je kan maken.</p>

	<p><u>Antwoord op de deelvraag: ‘Welke materialen bevorderen het creatief denken in de 3de kleuterklas? Welke materialen kan ik hiervoor gebruiken in de 3de kleuterklas?’</u></p> <p>Materialen die het creatief denken stimuleren zijn materialen waar kleuters zelfstandig mee aan de slag kunnen gaan (<i>multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf, z.d.</i>). De materialen moeten ruimte en vrijheid bieden, de materialen moeten de kleuters indirect sturen tijdens de opdracht (<i>Steffens & Woensel, 2020</i>). Opties geven en laten exploreren en experimenteren met de materialen (spelenderwijs leren en ontdekken) (<i>Lucassen, 2017a</i>).</p> <p>Materialen die gebruikt kunnen worden zijn: Quiver, Beebots, iPads en tablets, ... (<i>Bevraging digital creativity, multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf, z.d.</i>)</p>	
<p>Deelvraag 2</p> <p>Hoe kan de toolbox de kleuters van de 3^{de} kleuters helpen om het creatief denken te stimuleren?</p>	<p>Onderzoeksactiviteit 1 <i>“Maken in de klas: een toolkit”</i> <i>(Rexwinkel & Lucassen, 2019)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Helpt ook om kinderen creatieve ideeën te laten bedenken + deze ook te laten maken. → Er wordt gewerkt binnen een ontwerp cyclus, er komen verschillende fases in aan bod. → Leerkracht heeft een begeleidende of coachende rol + zorgt voor een veilige omgeving. → Helpen kinderen om meer eigenaarschap te geven en betere ideeën te ontwikkelen. → Het lijkt op een spel => want je weet vooraf niet wat de uitkomsten worden. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Interessante bron over waarvoor een toolbox staat en waar het op inzet.
	<p>Onderzoeksactiviteit 2 <i>“Toolbox Geïntegreerde leerlingenbegeleiding”</i> <i>(Struyf & Verschueren, 2021)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Een toolbox omvat 2 delen: informerend deel en activerend deel. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dit artikel was niet zo informatief voor mijn bachelorproef. Hier ging het vooral over een bestaande koffer die ze hadden gemaakt om een steentje bij te dragen aan inclusief onderwijs. Deze koffer kon je een tijdje geleden ook bestellen. → Weinig informatie van dat artikel was bruikbaar voor mijn bachelorproef.
	<p>...</p>	

	<p><u>Antwoord op de deelvraag: ‘Hoe kan de toolbox de kleuters van de 3de kleuterklas helpen om het creatief denken te stimuleren?’</u></p> <p>Een toolbox kan het creatief denken van kleuters stimuleren doordat een toolbox inzet op het helpen van kinderen om creatieve ideeën te bedenken en deze te laten maken. De leerkracht speelt vooral een begeleidende/ coachende rol bij het gebruik van een toolbox (zelfstandigheid) (Rexwinkel & Lucassen, 2019).</p>	
<p>Deelvraag 3</p> <p>Welke materialen kunnen in de toolbox komen?</p>	<p>Onderzoeksactiviteit 1 <i>“In beeld: Mediakundige ontwikkeling”</i></p> <p>(In beeld: Mediakundige ontwikkeling (YouTube), z.d.)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Verschillende soorten media: klassieke media (boeken, tijdschriften, strips, ...) + digitale media (Ipad, computers, videocamera’s, dictafoons, ...). <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Interessante doelen tegengekomen die aansluiten bij het creatief denken stimuleren. ➔ Heel oppervlakkige uitleg binnen een activiteit op niveau van het lager onderwijs. Het waren maar zeer korte video’s gericht op een activiteit dat een leerkracht wilde doen in de klas. ➔ Wel verschillende ideeën en voorbeelden gekregen welke materialen ik zou kunnen aanbieden in de klas.
	<p>Onderzoeksactiviteit 2 <i>“Mindmapping materialen toolbox”</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ideeën gesprokkeld over wat er allemaal in de toolbox kan komen door de verschillende bronnen te lezen. <ul style="list-style-type: none"> ○ Mediamaterialen => Ipad, dictafoon, krant, tijdschrift, beebot, ... ○ Activiteiten opdrachten => opdrachtenkaarten, materialenkaarten, presentatiekaarten, ... ○ Apps, games => foto bewerk apps, stopmotion app, scratch junior, quiver ○ Gebruiksmaterialen => kleurenfilters, prenten, kinderhoes, ... <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Fijn om te doen om alles op een rijtje en op 1 blad te krijgen. Goed overzicht van wat ik al had opgeslagen en of ik iets miste binnen mijn onderzoek.

<p>Onderzoeksactiviteit 3 <i>“Aandachtspunten rond media in de klas en materialen”</i></p> <p><i>(Vlaanderen - Kenniscentrum Digisprong, z.d.)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Belangrijk om schermtijd in de gaten te houden. → Toestellen op maat van de kleuters voorzien. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ze werken makkelijker met een tablet dan met een laptop. ○ Ze laten ook sneller iets vallen waardoor hoesjes wel belangrijk zijn. → Games voor kleuters: label PEGI 3 is geschikt en veilig voor alle leeftijden. <ul style="list-style-type: none"> ○ Zelf testen van de games en apps die je wilt gebruiken. → Normaal dat niet alles meteen verloopt zoals verwacht. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bijsturen totdat het haalbaar is voor jou en de kleuters. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Interessant om duidelijkheid te krijgen over welke apps goed zijn voor kleuters van de kleuterklas (PEGI 3 signaal).
<p>Onderzoeksactiviteit 4 <i>‘Observeren in de klas’</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → De kleuter zijn vooral bekend met de iPads <ul style="list-style-type: none"> ○ Andere mediamaterialen worden niet aangebracht in de klas. → Ze zijn vooral bezig met spelletjes erop spelen of QR-codes scannen. → De iPads worden niet vaak gebruikt in de klas waarmee de kleuters vrij mee aan de slag kunnen. → Vele kleuters thuis hebben zelf ook een iPad waarmee ze thuis spelletjes spelen of filmpjes kijken. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Het was interessant om te kijken wat er al gedaan wordt in de klas rond Media. Door het observeren heb ik meer inzicht over hoe ik media kan gaan gebruiken in deze klas.
<p><u>Antwoord op de deelvraag: ‘Welke materialen kunnen in de toolbox komen?’</u></p> <p>In de toolbox kunnen zowel klassieke media (boeken, tijdschriften) als digitale media (iPads, videocamera’s, ...) komen (<i>In beeld: Mediakundige ontwikkeling (YouTube), z.d.</i>). Daarnaast kunnen er in de toolbox kaarten komen zoals: opdrachtenkaarten (doe- en denkopdrachten), materialenkaarten, presentatiekaarten, (<i>Rexwinkel & Lucassen, 2019</i>).</p>	

<p>Deelvraag 4</p> <p>Hoe kan ik de toolbox toegankelijk maken zodat de kleuters deze zelf kunnen gebruiken tijdens een activiteit?</p>	<p><i>Onderzoeksactiviteit 1</i> <i>“Maken in de klas: een toolkit”</i></p> <p><i>(Rexwinkel & Lucassen, 2019)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ Bestaat uit verschillende gekleurde kaarten en een canvas. Op de kaarten staan verschillende teksten, opdrachten en aanwijzingen (technisch gebied, opdrachtgever, thema, materiaal, omgeving).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Kaarten moeten goed te lezen zijn en begrijpelijk zijn. ○ Canvas = de kleuren van de kaarten zijn hierop zichtbaar en geven ook informatie en tips. <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante bron over waarvoor een toolbox staat en waar het op inzet. Daarnaast ook interessant om te zien wat ze in zo'n toolbox steken.</p>
	<p><i>Onderzoeksactiviteit 2</i> <i>“Toolbox informatie – bedrijf in de klas”</i></p> <p><i>(Bedrijf in de klas, 2021)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ Je begint met een thema, vraag of uitdaging.</p> <p>→ Wat zit er in een toolbox? Instructieboekje, startkaart, vragenkaarten, werkvormkaarten en presentatiekaarten.</p> <p>→ Duidelijk doe- en denkopdrachten maken waardoor leerlingen zelf aan de slag kunnen.</p> <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante informatie over wat je in de toolbox kan steken binnen opdrachtenkaarten en duidelijkheid voor de kleuters wat ze moeten doen op zelfstandige basis.</p>
	<p>...</p>	
<p><u>Antwoord op de deelvraag: ‘Hoe kan ik de toolbox toegankelijk maken zodat de kleuters deze zelf kunnen gebruiken tijdens een activiteit?’</u></p> <p>De toolbox toegankelijk maken zodat de kleuters ze zelfstandig kunnen gebruiken kan door duidelijkheid te bieden binnen de toolbox. Door te beginnen met een thema en gebruik te maken van kleuren, kaarten, instructieboekje, <i>(Rexwinkel & Lucassen, 2019), (Bedrijf in de klas, 2021)</i>. Daarnaast de toolbox goed aan te reiken en te introduceren maakt het gemakkelijker voor hun om er naar toe te gaan en te gebruiken <i>(Bevraging digital creativity)</i>.</p>		

<p>Deelvraag 5</p> <p>Bij welke activiteiten kan ik mijn toolbox gebruiken om doelgericht te werken?</p>	<p><i>Onderzoeksactiviteit 1</i> <i>“ICT in de kleuterklas: meer dan pret met de tablet”</i></p> <p><i>(De Wilde, 2021)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Thuisopdrachten + combineren met Keynote (taakjes voor thuis) -> verhoogt ouderbetrokkenheid. → Zelfstandigheid <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Korte bron, vooral belangrijk dat je kan inzetten op media thuis met thuisopdrachten om dan de thuissituatie van de kleuters erbij te betrekken en door te trekken van de klas naar thuis.
	<p><i>Onderzoeksactiviteit 2</i> <i>“Creativiteit en technologie: zo versterkt het elkaar!”</i></p> <p><i>(Lucassen, 2017b)</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Open einde opdrachten: de leerkracht stelt duidelijk de kaders qua inhoud. De kinderen bedenken zelf in welke vorm ze dit laten zien. <ul style="list-style-type: none"> ○ Leerkracht biedt de context en de inhoud. Kinderen bedenken hoe ze dit met behulp van de beschikbare spullen kunnen laten zien. <p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Interessant hoe je een opdracht / activiteit maakt om het creatief denken te stimuleren. Meer kennis over hoe je zoiets maakt om daarop in te zetten.
	<p>Onderzoeksactiviteit 3</p> <p><i>“Bestuderen en bevragen DigitaalSpeciaal”</i></p>	<p>Reflectie bron =</p> <ul style="list-style-type: none"> → Duidelijke communicatie gehad tussen de expert en mij, maar kon niet op de eerste vastgelegd datum. Toen heb ik een andere datum aangegeven dat ik kon buiten de lessen, maar hier is verder geen antwoord meer op gekomen.
	<p>Onderzoeksactiviteit 4</p> <p><i>“Doelgerichte activiteiten voor media bij het doelenboek kleuter”</i></p> <p><i>(Doelgerichte activiteiten voor media bij het doelenboek</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <ul style="list-style-type: none"> → Laten ervaren van beelden en geluiden (bekijken, lezen, beluisteren, mediahoek) → Omgaan met mediatoestellen + media in de klas <ul style="list-style-type: none"> ○ Stappenplannen voorzien + beperken van aantal toestellen ○ Mediahoek installeren ○ Evaluatie-reflectietools → Hoe we met media kunnen creëren <ul style="list-style-type: none"> ○ Combinaties maken van beelden + beelden en geluiden

	<p><i>kleuter.pdf, z.d.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gegeven uit de werkelijkheid voorstellen (affiche, instructiefilmpje, radioprogramma) ○ Mediaproducten maken (digitaal prentenboek, animatiefilm, schimmenspel) <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante activiteiten rond de verschillende doelen van media te lezen. Meerdere ideeën opgedaan om te doen in de kleuterklas.</p>
	<p>Onderzoeksactiviteit 5 <i>Bevragen digital creativity</i></p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ Nieuwste trend om te gaan combineren van media met andere vakken. Zo maak je de klasinhoud interessanter en interactiever.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wiskunde / rekenen = programmeren van een beebot (ruimtelijke begrippen) ○ Aardrijkskunde = werking van een vulkaan ervaren door een VR-bril. <p>Reflectie bron =</p> <p>→ Interessante informatie. Wel weinig tips gekregen hoe je zelf als leerkracht in de klas aan de slag kunt gaan en zonder hulp. Zij werken redelijk groots (VR-brillen, drones) en beginnen pas met workshops geven aan kinderen die kunnen lezen en schrijven op basisniveau. Niet veel ervaring rond werken met kleuters.</p> <p>→ Een tweetal voorbeelden gekregen hoe je vakoverschrijdend kan werken met media in de klas.</p>
	<p>Onderzoeksactiviteit 6: <i>“De Kleine Zeppelin”</i> (Crul & Oetang, 2018)</p>	<p>Wat besluit ik uit deze dataverzameling? Wat is belangrijk voor het verdere onderzoek? Wat neem ik mee?</p> <p>→ Activiteiten rond media = dingen in beeld brengen (filmen, foto’s maken), monteren van beelden (effecten op zetten, kleur veranderen, ...)</p> <p>→ Werken met een overheadprojector of beamer</p> <p>→ Fotocollages maken</p> <p>→ Video clips maken, omkeerfilm, stop-motion</p> <p>Reflectie bron =</p> <p>→ In het handboek worden veel voorbeelden gegeven rond wat je kan doen binnen media en rond welke bouwstenen je kan werken.</p>

Antwoord op de deelvraag: Bij welke activiteiten kan ik mijn toolbox gebruiken om doelgericht te werken?

Je kan de toolbox met opdrachtenkaarten ook inzetten thuis door thuis kleuters opdrachten te geven (*De Wilde, 2021*). Daarnaast kan je met de toolbox vakoverschrijdend gaan werken, zoals bijvoorbeeld bij wiskunde met de beebot (ruimtelijke begrippen) (*bevraging digital creativity*).

Bij activiteiten zoals: dingen in beeld brengen (foto's maken, videoclips, omkeerfilmpjes en stopmotion filmpjes maken), monteren en fotocollages maken en werken met een overheadprojector/beamer kan je de toolbox gebruiken om aan de slag te gaan rond media en het creatief denken te stimuleren (*Crul & Oetang, 2018*).

Er zijn niet veel materialen ontwikkeld over media op muzisch vlak, er zijn vooral op ICT niveau materialen en bronnen te vinden. Vaak zijn er wel workshops te vinden die je kan laten gebeuren in de klas, maar die workshops worden vaak gegeven door specialisten, dit zijn vaak onderwerpen of materialen die niet echt bruikbaar zijn voor de leerkrachten om dat apart te doen. Op Klascement kan je wel een aantal dingen vinden of in de mediakaarten van Koen Crul.

4 Ontwerpen

4.1 Ontwerpcriteria

De ontwerpeisen	Hoe in ontwerp?	Bronnen
<p>Het ontwerp is procesgericht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Er wordt gewerkt aan het proces in plaats van het product. → De kleuters krijgen de ruimte, vrijheid en er worden opties gegeven. => open einde opdrachten → Door ruimte en vrijheid te bieden kunnen ze gaan experimenteren en exploreren van verschillende mogelijkheden. 	<p>Bron 1 = → (Steffens & Woensel, 2020)</p> <p>Bron 2 = → <i>Bevraging digital creativity</i> → info@digitalcreativity.nl</p> <p>Bron 3 = → (multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf, z.d.)</p> <p>Bron 4 = → (Lucassen, 2017b) → https://www.vernieuwenderwijs.nl/creativiteit-en-technologie-mogelijkheden-en-valkuilen/</p>
<p>Het ontwerp kan zelfstandig gebruikt worden want het is toegankelijk voor de kleuters.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Het ontwerp is bruikbaar zonder dat er al te veel begeleiding nodig is. De leerkracht heeft een coachende en begeleidende rol. → Het ontwerp is zelfstandig en toegankelijk doordat er verschillende opdrachtenkaarten zijn voorzien die de kleuters kunnen uitkiezen om aan de slag te gaan. 	<p>Bron 1 = → (Rexwinkel & Lucassen, 2019) → https://www.vernieuwenderwijs.nl/maken-in-de-klas-een-toolkit/</p> <p>Bron 2 = → (De Wilde, 2021) → https://www.klasse.be/252754/ict-in-de-kleuterklas-meer-dan-pret-met-de-tablet/</p>
<p>Het ontwerp activerend en informerend voor kleuters en voor de leerkrachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Het ontwerp is gemaakt voor kleuters om het te begrijpen door veel pictogrammen, afbeeldingen en kleuren. → Het ontwerp is ook gemaakt voor leerkrachten doordat er informatiebladeren en instructiefiches bijzitten. 	<p>Bron 1 = → <i>Struyf & Verschuieren, 2021</i> → https://ppw.kuleuven.be/platforml/blogs/2021/toolbox-geintegreerde-leerlingenbegeleiding</p> <p>Bron 2 = → (Rexwinkel & Lucassen, 2019) → https://www.vernieuwenderwijs.nl/maken-in-de-klas-een-toolkit/</p> <p>Bron 3 = → (Bedrijf in de klas, 2021) → https://bedrijfindeklas.nl/toolbox-informatie/</p>

<p>Het ontwerp werkt ook rond groepsverband en met andere activiteiten en hoeken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Het ontwerp is ontworpen om er samen aan te werken tussen de kleuters. ➔ Het ontwerp is ontworpen in een toolbox zodat de kleuters deze toolbox met opdrachten kunnen meenemen naar andere activiteiten en hoeken. 	<p>Bron 1 =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ <i>(In beeld: Mediakundige ontwikkeling (YouTube), z.d.)</i> <p>Bron 2 =</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ <i>Bevraging digital creativity</i> ➔ info@digitalcreativity.nl
---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.2 Ontwerp

Als ontwerp heb ik een toolbox en een handleiding ontworpen voor in de kleuterklas. Bij de toolbox is een materialenbundel ontwikkeld waarin alle activiteiten en materialen zijn uitgewerkt. De handleiding is bedoeld voor de leerkrachten. De handleiding is een informatief document dat leerkrachten helpt bij het begrijpen van media en het stimuleren van creatief denken bij kinderen. Daarnaast biedt het document een lesopbouw en een kijkwijzer om leerkrachten te leiden bij het selecteren van activiteiten binnen media.

De toolbox is een verscheidenheid aan materialen die leerkrachten kunnen gebruiken om het creatief denken te stimuleren bij kinderen met behulp van media. Hierin vindt men mediamaterialen zoals een Kidizoom, een iPad en een voice-recorder, als ook nodige foto- en filmmateriaal zoals een bal, verkleedkleden, kleurfilters en zwarte kaders. Er zijn ook documenten beschikbaar, zoals praatplaten, geluidskaartjes, dobbelsteenkaartjes en instructiefiches voor verschillende apparaten.

In mijn ontwerp heb ik me laten leiden door de principes van een procesgericht, zelfstandig en toegankelijk gebruik van media in de kleuterklas. Het ontwerp moet activerend zijn voor de kinderen en informerend voor de leerkrachten, en ook een groepsverband creëren met andere activiteiten en hoeken.

Met deze toolbox kunnen leerkrachten 6 verschillende activiteiten uitvoeren rond het creatief denken stimuleren met media in de 3^{de} kleuterklas. Deze activiteiten richten zich op foto's maken, film maken en geluid/audiomateriaal gebruiken. Alle activiteiten zijn procesgericht, activerend, zelfstandig en toegankelijk voor kinderen en bieden een groepsverband met andere activiteiten en hoeken.

- ➔ Foto:
 - Foto's maken perspectieven en camerastandpunten.
 - Detailfoto's maken
 - ➔ Video:
 - Stop-Motion filmpjes maken
 - Mini movie maken
 - ➔ Geluid / audio:
 - Levende prenten
 - Raad het geluid
- ⇒ Zie output / aparte documenten voor mijn uitgewerkt ontwerp

1) Foto's maken perspectieven en camerastandpunten

Bij deze activiteit, "Foto's maken met een dobbelsteen", kunnen kleuters zich actief en zelfstandig bezighouden om gerichte foto's te maken. De dobbelsteen is een essentieel onderdeel van deze activiteit, omdat het de kleuters leidt bij het maken van foto's met verschillende perspectieven en standpunten. Hoewel deze activiteit minder **procesgericht** is heb ik gekozen om met deze opdracht als eerste te beginnen zodat ze duidelijke richtlijnen krijgen om met media aan de slag te gaan. Geleidelijk aan krijgen ze meer creatieve vrijheid in de activiteit.

Mijn mentor heeft weinig ervaring met het gebruik van media in de klas. Er zijn iPads beschikbaar, maar die worden niet vaak gebruikt. Vaak wordt er gebruikt gemaakt van vooral QR-codes. Ze vond mijn opdracht een goede start om de kinderen kennis te laten maken met media op een nieuwe manier. Ze vond het belangrijk om de kinderen stapsgewijs meer creatieve vrijheid te geven omdat dit voor hen een nieuwe ervaring was.

De kaartjes van de dobbelsteen zijn met pictogrammen en met echte foto's waaruit gekozen kan worden welke gebruikt worden.

Er wordt ook ingezet op een **groepsverband** creëren tussen verschillende hoeken in de klas. De activiteit is ook **toegankelijk** voor de kleuters.

Voordat de kleuters zelf foto's gaan maken, nemen ze eerst een moment om te oefenen met een zwarte kader, dat hun "camera" is. Dit zwarte kader is een unieke manier om de kleuters te laten oefenen met het in beeld brengen van verschillende onderwerpen.

Door het zwarte kader te gebruiken, kunnen de kleuters oefenen met het positioneren van hun "camera" om het onderwerp goed in beeld te brengen.

Dit voorbereidend werk is belangrijk, omdat het de kleuters voorbereidt op het werkelijke proces van fotograferen met iPads en Kidzooks. Zodra ze deze oefening hebben gedaan, zijn ze klaar om hun eigen foto's te maken met behulp van de dobbelsteen. De zwarte kader oefening helpt hen om creatief en zelfstandig te zijn bij het maken van foto's, en biedt een excellente introductie tot het proces van fotograferen.

De kaartjes voor in de dobbelsteen zijn:

- ⇒ De perspectieven (pictogrammen en echte foto's)
 - Full shot
 - Medium Shot
 - Close up
- ⇒ De standpunten
 - Vogelperspectief
 - Neutraal perspectief/ ooghoogte
 - Kikkerperspectief
- ⇒ Kleuren
- ⇒ Vormen

Activiteit 1: Foto => Camerastandpunten en perspectieven



Activiteit 1: Foto => Camerastandpunten en perspectieven

Resultaten:



Full Shot



Medium shot



Ooghoogte



Kikkerperspectief



Close-up



Vogelperspectief

2) Detailfoto's maken

Bij de detailfoto's, leren de kleuters hoe ze een onderwerp in detail kunnen fotograferen en vervolgens in het geheel. Dit is een unieke kans voor de kleuters om te experimenteren en te exploreren met verschillende mogelijkheden.

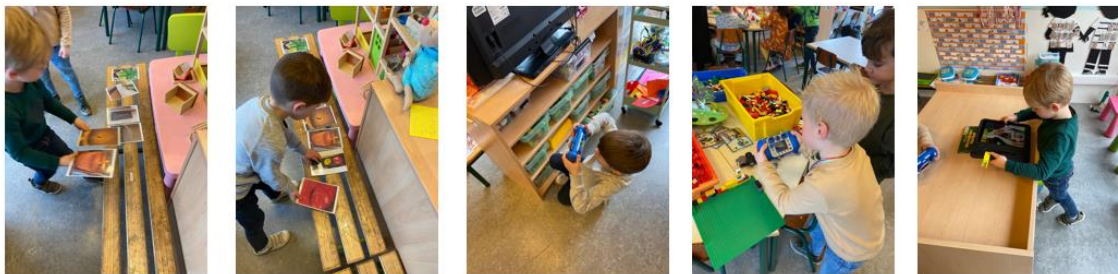
Deze activiteit is **procesgericht**, omdat de kleuters de ruimte en vrijheid krijgen om zelfstandig te werken met de Ipads of Kidzzooms. Zij kunnen **actief** en creatief zijn bij het maken van foto's, wat hun vaardigheden in het gebruik van deze tool stimuleert.

Voordat de kleuters aan het werk gaan, worden ze eerst geïntroduceerd in de bedoeling van de activiteit. Dit doen ze door verschillende foto's bij elkaar te koppelen, namelijk de detailfoto en de geheelfoto. Dit helpt hen om te begrijpen wat de bedoeling is van het maken van deze foto's.

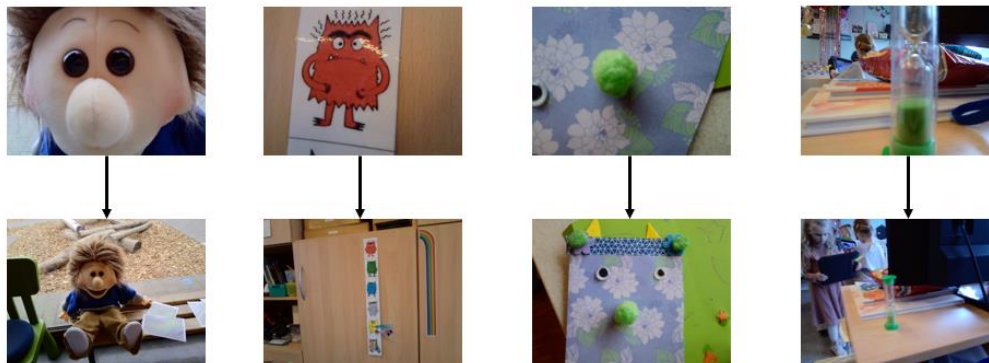
Wanneer alle foto's in paren zijn verdeeld, mogen de kleuters zelfstandig aan de slag gaan om detailfoto's te maken en geheelfoto's. **Zij krijgen de vrijheid om te experimenteren en te exploreren met verschillende mogelijkheden, wat hun creativiteit en innovatieve denken stimuleert.**

Bij de eerste activiteit waren de kinderen vooral actief in de hoek zelf en bij deze activiteit gingen de kinderen op ontdekking in de klas. De juf vond dit een meerwaarde omdat dankzij deze opdracht de kleuters op ontdekking gingen in de klas en ze bekeken alledaagse dingen in de klas in ander perspectief dankzij deze opdracht.

Activiteit 2: Foto => Detailfoto's



Activiteit 2: Foto => Detailfoto's Resultaten:



3) Stop-Motion filmpjes maken

Om een stop motion te maken, hebben de kleuters behalve hun eigen creativiteit en inventiviteit, ook een Ipad en de 'Stop Motion Studio' app, nodig.

Binnen deze activiteit, krijgen de kleuters de ruimte en vrijheid om **zelfstandig** aan de slag te gaan en hun eigen stop motion filmpje te maken. Het is een **procesgerichte** activiteit, waarin de kleuters kunnen experimenteren en exploreren met verschillende mogelijkheden. Zij kunnen bepalen hoe lang het duurt, hoe langzaam of snel het filmpje moet zijn en hoe ze het onderwerp willen laten bewegen.

Een stop motion filmpje is een unieke manier om een verhaal of een scenario te vertellen, door heel stil foto's te maken. Het enige wat beweegt in deze foto's is het onderwerp, terwijl de Ipad stil en op dezelfde plaats blijft staan. Elke keer wanneer ze het onderwerp verplaatsen, maken ze er een foto van.

Op het einde kunnen de kleuters al de foto's die ze gemaakt hebben samen als 1 geheel zien door op de play-knop te duwen. Hiermee worden de aparte foto's omgezet in een levendige en animatie-achtige film. Dit is een unieke kans voor de kleuters om hun **creativiteit en inventiviteit te ontwikkelen**, terwijl zij leren over de basisprincipes van stop motion filmmaking.

Niet alle kleuters vonden het even leuk omdat de iPad niet bewogen mocht worden. Niet elk kind begreep dat zij zelf niet in beeld mochten komen en dat de iPad niet bewogen mocht worden. Dit bleek voor hen een moeilijker aspect te zijn.

De mentor was verrast omdat zij niet had verwacht dat de kinderen dit zouden kunnen doen. Zij beschouwde dit als een belangrijke stap richting het werken met video. Tijdens de voorgaande activiteiten waren de kinderen begonnen met fotograferen en nu maakten ze een video op basis van foto's.

Activiteit 1: Video => stop motion



Activiteit 1: Video => stop motion

Resultaten:

- <https://youtu.be/8LDU2x39Yuc>
- <https://youtu.be/UhUP827Hv0k>



<https://youtu.be/8LDU2x39Yuc>



<https://youtu.be/UhUP827Hv0k>

4) Mini Movies maken

Een Minimovie is een kleinschalige filmmaking-activiteit die rond een voorwerp of onderwerp draait. De toolbox bevat verschillende situatiekaarten, waarvan de kleuters een kaart kiezen om te gebruiken als basis voor hun film.

Binnen deze activiteit werken de kleuters **procesgericht**, waarbij zij de **ruimte en vrijheid** krijgen om hun eigen filmpje te maken. Zij beginnen met een situatiekaart of bewegingskaart en laten zich dan leiden door hun eigen creativiteit en inventiviteit.

De activiteit is **activerend, toegankelijk en zelfstandig** te doen, en **werkt ook samen** met andere hoeken en activiteiten in de klas. Dankzij de situatiekaarten kunnen de kleuters filmpjes gaan opnemen in verschillende hoeken in de klas, zoals de boekenhoek of de constructiehoek.

De kleuters kiezen uit verschillende situatiekaarten en filmen deze per 2 of 3.

Er zijn verschillende situatiekaarten te vinden, zoals springen, dansen, koken, bouwen, een standbeeld, zingen, etc. Ook zijn er bewegingskaarten beschikbaar, die hetzelfde voorwerp laten zien in verschillende bewegingen, zoals gooien met de bal, rollen met de bal, over de bal springen,

Dit is een unieke kans voor de kleuters om hun **creativiteit en inventiviteit te ontwikkelen** terwijl zij leren over het basisprincipes van filmmaking en het gebruik van de toolbox.

De kinderen hebben de ervaring als positief ervaren, omdat ze meer vrijheid kregen en ruimte hadden om door de klas te bewegen. In de vorige opdracht, stopmotion, moesten ze op hun plek blijven. Nu konden ze zich door de hele klas bewegen. De kinderen vonden het prettig om samen met andere kleuters iets te creëren; ze spelen graag samen. Ze begonnen zich als kleine regisseurs te gedragen. Ze genoten van het onderling overleggen over bijvoorbeeld hoe ze iets zouden filmen en vervolgens van het bekijken van hun werk. Mijn mentor waardeerde het dat ik de andere hoeken bij deze activiteit betrok.

Activiteit 2: Video => Mini Movies



Activiteit 2: Video => Mini Movies

Resultaten:



https://youtu.be/_J09LsC_3qA



<https://youtu.be/wpfabkx3DNA>

5) Levende prenten

Beeld en geluid zijn twee belangrijke elementen in filmmaking en binnen deze activiteit kunnen de kleuters ervaren hoe deze twee elementen samenkomen. Ze leren hoe ze geluiden kunnen opnemen bij foto's, stilstaande beelden of filmpjes, dankzij de voice-recorder.

Binnen deze activiteit gaan de kleuters **zelfstandig en actief** aan de slag, hierbij krijgen ze de **vrijheid en ruimte** om hun eigen ideeën uit te werken. De activiteit is **procesgericht**, omdat de kleuters de mogelijkheid hebben om hun **eigen creativiteit en inventiviteit** te laten spreken.

De activiteit start met een praatplaat en een voice-recorder. De kleuters krijgen de opdracht om de praatplaat tot leven te wekken door geluiden op te nemen die bij de praatplaat horen. Dit kan het geluid van een dier, een voorwerp dat valt, een stem die spreekt of een andere soort geluid zijn.

Door deze activiteit leren de kleuters hoe belangrijk het is om beeld en geluid samen te laten werken om een complete ervaring te creëren. Het is een unieke kans voor de kleuters om hun creativiteit en inventiviteit te ontwikkelen terwijl zij leren over het basisprincipes van filmmaking en het gebruik van technologie.

De kinderen maakten kennis met iets nieuws: de voice-recorder. Ze begonnen te experimenteren met de voice-recorder, waarbij ze hun stem opnamen en vervolgens de opname opnieuw beluisterden terwijl ze het volume aanpasten. Ze waren bezig met het verkennen van de mogelijkheden van de voice-recorder.

De mentor vond het grappig. Ze is vooral bekend met de iPad en de Kidizoom-camera's. Ze waardeerde het om in aanraking te komen met ander mediamateriaal. De kleuters in de klas tonen een zeer onderzoekende houding, wat ze erg leuk vinden. Mijn mentor waardeerde het enorm dat ik met deze opdracht kon inspelen op hun onderzoekende houding.

Activiteit 1: Audio => Levende prenten



6) Raad het geluid

De activiteit "Raad het geluid" is een leuke manier om kleuters te laten leren over het herkennen en benoemen van geluiden. Binnen deze activiteit gaan de kleuters **zelfstandig en actief** aan de slag om zelf geluiden op te nemen met de voice-recorder.

Tijdens deze activiteit **werken de kleuters samen met andere hoeken en activiteiten** in de klas. Ze kunnen bijvoorbeeld geluiden opnemen van een spel dat gespeeld wordt in de spelhoek, of van een andere kleuter of leerkracht. Ze kunnen ook geluiden opnemen van verschillende voorwerpen in de klas, zoals een bord dat valt op de grond in de nabootsingshoek.

De activiteit is ook **procesgericht**, omdat de kleuters de mogelijkheid hebben om experimenteren en exploreren tijdens het opnemen van verschillende geluiden met de voice-recorders.

Voordat de kleuters zelf aan de slag gaan met het opnemen van geluiden, spelen ze eerst een spel dat is voorbereid. Het spel heet "Raad het geluid" en er liggen verschillende prenten door elkaar. De leerkracht laat steeds een geluid horen en het is aan de kleuters om telkens de juiste afbeeldingskaart uit te kiezen en deze in de rij te leggen.

Wanneer alle prenten in een volgorde liggen, controleren ze samen aan de hand van een filmpje met de geluiden en afbeeldingen erbij. Na dit introducerende spel, zijn de kleuters klaar om zelf geluiden te gaan opnemen van dingen, mensen en andere zaken.

Na het opnemen, komen we samen om samen naar de geluiden te luisteren en te raden van wie of wat het komt. Dit is een leuke manier om te leren over het herkennen en benoemen van geluiden en om **hun creativiteit en inventiviteit te ontwikkelen**.

De kleuters mochten nu ook door de klas bewegen met de voice-recorder. Ze voelden zich als ware reporters. Ze vroegen aan hun klasgenoten om bepaalde geluiden te maken en namen deze op om te controleren of de opname gelukt was. Ze gingen op zoek naar wat geluiden maakte en wie welke geluiden maakte, waarbij ze andere kleuters en juffen inschakelden. De kinderen vonden het leuk om te bewegen en op ontdekking te gaan. Ze waren verbaasd dat sommige objecten geen geluid maakten terwijl andere wel geluiden

produceerden. Ze gingen op zoek naar materialen, niet per se naar geluidsgelateerde materialen.

De mentor vond dit een goede opdracht omdat de kinderen met een grote glimlach in de klas op ontdekkingstocht gingen en trots waren op de nieuwe geluiden die ze ontdekt hadden.

Activiteit 2: Audio => Raad het geluid



5 Concluderen en reflecteren

Voor mijn bachelorproef heb ik gekozen om de integratie van media in de kleuterklas te onderzoeken, met het doel om het creatief denken van kleuters te stimuleren. Het is een interessant onderwerp, maar er is weinig wetenschappelijk onderzoek en praktische bronnen beschikbaar op dit gebied.

Er zijn weinig materialen en bronnen beschikbaar rond het muzisch gedeelte van media in de kleuterklas. Veel onderzoek en bronnen richten zich meer op ICT en minder op het gebruik van media in de klassikale zin. De materialen die op het internet te vinden zijn, zijn vaak voor het lager onderwijs en rond dezelfde werkvorm zoals een stop motion.

Desondanks zijn er enkele bronnen beschikbaar, zoals KlasCement en de mediakaarten van Koen Crul, die als basis voor mijn onderzoek hebben kunnen dienen. Deze bronnen hebben me voorzien van waardevolle informatie voor het ontwerpen van mijn handleiding en kijkwijzer. Ik heb hier geleerd over het maken van een handleiding, verschillende vormen van media, mediabouwstenen,

Ik wil echter graag verder onderzoek doen om praktische ideeën en materialen te vinden die leerkrachten kunnen gebruiken om het creatief denken van kleuters te stimuleren in de klaspraktijk.

Daarnaast heb ik een online interview afgenomen met een expert uit Nederland van 'Digital Creativity'. Bij Digital Creativity richten ze zich op het creatief gebruik van media. Ze leren mensen hoe ze media op diverse manieren kunnen inzetten, zoals bij foto, film, hologrammen en kunstmatige intelligentie. Hun missie is om aan de wereld te laten zien dat media veel meer omvat dan alleen foto's, video's en sociale media, en om daarmee een positieve bijdrage aan de wereld te leveren. Ze geloven dat er geen beperkingen zijn op het gebruik van media en willen daarom hun doelgroep beter leren hoe ze media optimaal kunnen benutten. Creativiteit beschouwen ze als de belangrijkste menselijke waarde, die innovatie stimuleert en nieuwe mogelijkheden creëert (*Bevraging digital creativity*). Het was erg interessant om te horen hoe ze werken met media binnen het creatieve domein. Ze organiseren allerlei workshops, met de voorwaarde dat kinderen moeten kunnen lezen en schrijven op basisniveau, omdat er met begrippen wordt gewerkt. Dit is echter jammer, omdat het daardoor niet geschikt is voor in de kleuterklas. De meeste online bronnen richten zich dan ook op kinderen van de lagere school en ouder, terwijl er zeer weinig beschikbaar is voor kleuters.

Daarom heb ik als onderwerp voor mijn bachelorproef gekozen om te werken aan de integratie van media in de kleuterklas, met het doel om het creatief denken van kleuters te stimuleren.

De meerwaarde van mijn output is dat het iets nieuws is voor in het werkveld. Er zijn heel weinig bronnen en materialen te vinden over het creatief denken te stimuleren met media in de kleuterklas. Ik ben van start gegaan met het zoeken van bronnen op het internet en in de bib. Helaas is er weinig rond mijn onderwerp te vinden. Media wordt vaak in verband gebracht met de ICT-vaardigheden en niet met de muzische vormen. Hierdoor was het moeilijk om echt (goede) bronnen te vinden die bruikbaar waren voor mijn bachelorproef. Niet elke bron die ik heb kunnen raadplegen voor mijn bachelorproef was even duidelijk of was bruikbare informatie. Ik heb vooral bronnen gelezen waar het rond een apart stukje van mijn onderzoeksvraag ging, zoals het creatieve, de media doelen en de toolbox. Doorheen mijn proces van het onderzoeken en het maken van mijn ontwerp, heb ik een antwoord gevonden op mijn onderzoeksvraag en deelvragen.

Mijn mentor zelf heeft hier heel weinig ervaring mee en werkt zelden in de klas met de iPad en andere materialen zijn niet aanwezig. Doordat er zo weinig van te vinden en weinig experts zijn die rond dit onderwerp werken ben ik op zoek gegaan naar een ontwerp dat bruikbaar en handig is voor in de klas. Daarom heb ik ook een toolbox, een materialenbundel en een handleiding gemaakt. Doorheen het maken en uitproberen van mijn ontwerp heb ik verbeteringen gedaan. Ik heb verbeteringen gedaan doordat ik tijdens de stage mijn ontwerp in de klas heb aangeboden. Op die manier kon ik goed observeren hoe het gebruikt werd en wat ik zou moeten aanpassen. Ik heb verbeteringen gedaan, zoals stappenplannen en instructiefiches voor kleuters toegevoegd.

Het creatief denken van kleuters uit de 3^{de} kleuterklas heb ik gestimuleerd aan de hand van een toolbox met verschillende mediamaterialen rond muzische vorming en diverse activiteiten. Ik heb activiteiten ontworpen die ruimte en vrijheid boden aan de kleuters om actief aan de slag te gaan en te gaan experimenteren en exploreren met de materialen die aanwezig zijn in mijn toolbox.

Het creatief denken stimuleren van kleuters uit de derde kleuterklas met behulp van een toolbox met verschillende mediamaterialen rond muzische vorming en diverse activiteiten kan door heel procesgerichte activiteiten en brede voorwerpen te voorzien in de toolbox. Het is de bedoeling dat elke opdracht genoeg ruimte en vrijheid laat om de kleuters te laten exploreren en experimenteren (*Steffens & Woensel, 2020*). Het is ook erg belangrijk dat de kleuters actief en zelfstandig aan de slag kunnen gaan dus dat de toolbox en de activiteiten toegankelijk voor de kleuters zijn. Het is ook erg belangrijk dat de kleuters in groepsverband kunnen gaan samenwerken met verschillende activiteiten en hoeken (*Bevraging digital creativity*).

De materialen die het creatief denken gaan bevorderen zijn open materialen, open materialen zijn materialen die de kleuters ruimte en vrijheid geven om te gaan experimenteren, zoals kleurfilters, een bal, prenten, (*Lucassen, 2017b*).

De toolbox is een zelfstandig middel (een doos) waarmee de kleuters actief aan de slag kunnen gaan met experimenteren, exploreren en maken van nieuwe foto's, video's en geluidsopnames (*Crul & Oetang, 2018*). De toolbox is toegankelijk om zelf te nemen en te gebruiken door de verschillende open opdrachten en instructiefiches en stappenplannen. Er kunnen verschillende materialen in de toolbox zoals: mediamaterialen, concrete voorwerpen (bal, knikkers, kleurfilters, ...), prenten, instructiefiches en stappenplannen, opdrachtenkaarten, ... (*Doelgerichte activiteiten voor media bij het doelenboek kleuter.pdf, z.d.*). In deze toolbox vindt men een informatief deel voor leerkrachten, waarin ze kunnen nalezen wat media precies inhoudt en hoe ze een les van media kunnen aanpakken. Daarnaast zit er ook een handleiding voor leerkrachten in, waarin ze praktische tips en ideeën kunnen vinden om het creatief denken van kleuters te stimuleren. (*Rexwinkel & Lucassen, 2019*). De opdrachten in de toolbox zijn stapsgewijs opgebouwd om het creatief denken van kleuters steeds te stimuleren.

De toolbox kan ik toegankelijk maken door deze in de klas aan te bieden op een plek waar de kleuters deze kunnen terugvinden. Het is ook belangrijk dat de toolbox wordt geïntroduceerd aan de kleuters zodat ze weten dat die aanwezig is (*Bevraging digital creativity*). Het is ook erg belangrijk dat de toolbox duidelijk voor de kleuters is, dat wordt gedaan door duidelijk de materialen in de doos te laten zien en te werken met verschillende kleuren en instructies (*Rexwinkel & Lucassen, 2019*), (*Bedrijf in de klas, 2021*).

Er zijn verschillende mogelijkheden waarbij de toolbox kan ingezet worden. De toolbox werkt met een groepsverband en werkt samen met andere activiteiten en hoeken in de klas. De

opdrachten zijn open opdrachten waardoor de kleuters zelf de ruimte en vrijheid krijgen hoe ze het gaan aanpakken.

Tijdens mijn bachelorproef ben ik gegroeid in de rollen als inhoudelijke expert, innovator en ondernemingsgezinde leraar. Ik heb zoveel mogelijk bronnen gezocht om me verder in te lezen in mijn gekozen onderwerp. Als inhoudelijke expert heb ik voor het maken van mijn ontwerp veel opzoekwerk gedaan in verschillende bronnen. Ik heb elke bron goed gelezen en kunnen samenvatten over wat de essentie is van de bron en wat bruikbaar was voor mijn bachelorproef. Door het onderzoeksproces ben ik meer te weten gekomen over het creatief denken, wat een toolbox inhoudt, hoe media in de klas gebruikt kan worden, ...

Ik ben ook gegroeid als innovator en ondernemingsgezinde leraar omdat ik zelf aan de slag ben gegaan om dingen te gaan ontwerpen en maken. Ik heb inspiratie kunnen opdoen uit andere bronnen en ben daarvanuit vertrokken om zelf iets te ontwerpen (*Hogeschool PXL, z.d.*).

Binnen mijn rol als partner van ouders en verzorgers heb ik kansen laten liggen. Bij mijn bachelorproef heb ik me voornamelijk gericht op activiteiten binnen de klas, terwijl ik ook de ouders had kunnen betrekken bij mijn ontwerp. Bijvoorbeeld door bepaalde opdrachten mee naar huis te geven, zoals foto's maken van perspectieven buiten in de natuur, video's opnemen van thuisactiviteiten, of geluiden uit de buurt vastleggen.

Door mijn focus op de klas heb ik de kans gemist om de bachelorproef ook thuis een rol te laten spelen. Hoewel de ouders op de hoogte waren van mijn bachelorproef door een brief en foto's van hun kinderen in actie, was er verder geen actieve betrokkenheid van hun kant. Met meer samenwerking hadden ouders een grotere rol kunnen spelen in het leerproces, wat de impact van mijn bachelorproef had kunnen versterken en de visie op media in de maatschappij had kunnen verruimen. (*Hogeschool PXL, z.d.*)

Binnen de X-factor heb ik ingezet op de verschillende onderdelen. Binnen het onderdeel **ondernemend & innovatief** ben ik zelf aan de slag gegaan om dingen te gaan ontwerpen en maken. Ik heb inspiratie kunnen opdoen uit andere bronnen en ben vandaar uit vertrokken om zelf iets te ontwerpen. Het was echter niet altijd even gemakkelijk om tot een ontwerp te komen omdat er weinig bronnen beschikbaar waren voor mijn onderwerp. Desondanks ben ik erin geslaagd om mijn ideeën te realiseren en mijn ontwerp tot stand te brengen.

Binnen het onderdeel **multi- & disciplinariteit** heb ik ingezet om verschillende domeinen aan te tikken binnen mijn bachelorproef. De kleuters werken niet alleen rond media tijdens de activiteiten, maar ook aan wiskunde, aan taal en aan hun motoriek.

Binnen het onderdeel **(internationaal) samen(net)werken** heb ik ingezet op de samenwerking tussen de kleuters en tussen de verschillende hoeken en activiteiten in de klas. In de toolbox bevinden zich diverse activiteiten waarbij ze elkaar gaan helpen om iets te maken. Daarnaast is de toolbox niet verbonden met 1 bepaalde activiteit of hoek waardoor ze met de toolbox kunnen samenwerken met verschillende activiteiten en hoeken in de klas.

Binnen het onderdeel **(em)passie** heb ik de kans gegrepen om de nieuwsgierigheid aan te wakkeren bij de kleuters door ze nieuwe dingen aan te bieden in de klas. Het was een volledig nieuw concept in de klas waardoor de kleuters heel veel op onderzoek mochten gaan. Ze gingen mogelijkheden ontdekken en kansen grijpen die ze kregen binnen mijn bachelorproef (*Hogeschool PXL, z.d.*).

Het stimuleren van creatief denken bij kleuters in de derde kleuterklas door middel van muzische vorming en het gebruik van een toolbox met materialen en activiteiten rond foto, video en audio kan bijdragen aan verschillende Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) van de Verenigde Naties. Door de SDG's te integreren in mijn onderzoek en ontwerp binnen mijn bachelorproefproces, heb ik gewerkt aan enkele belangrijke SDG's. Op deze manier kan ik,

via media-activiteiten binnen muzische vorming, zowel bijdragen aan deze doelen als de creatieve ontwikkeling van kinderen bevorderen (*De Verenigde Naties, 2015*).

SDG 4: Kwaliteitsonderwijs speelt hierbij een cruciale rol. Door zowel meisjes als jongens toegang te geven tot kwalitatieve voerschoolse educatie, bereiden we hen voor op het basisonderwijs. Creatief denken en muzische vorming dragen bij aan een holistische ontwikkeling van kinderen. Bovendien zorgen we ervoor dat leerlingen de kennis en vaardigheden verwerven die nodig zijn voor duurzame ontwikkeling, zoals creatief denken en mediawijsheid. Deze SDG integreer ik in mijn bachelorproef door kleuters op jonge leeftijd creatief te laten denken en spelen. Op deze manier bereid ik hun goed voor op de basisschool. Ze leren niet alleen kennis, maar ook belangrijke vaardigheden zoals samenwerken, problemen oplossen en nieuwe ideeën bedenken.

SDG 8: Waardig werk en economische groei wordt bevorderd door het aandeel jongeren te verminderen dat geen werk heeft en geen onderwijs of opleiding volgt. Vroegtijdige ontwikkeling van creatief denken en mediavaardigheden kan leiden tot betere toekomstperspectieven en inzetbaarheid op de arbeidsmarkt. Het is belangrijk dat kinderen leren en groeien in een omgeving die hen voorbereidt op een succesvolle toekomst. Deze SDG integreer ik door hen op jonge leeftijd creatieve en probleemoplossende vaardigheden aan te leren. Zo help ik hen met deze bachelorproef en ontwerp om zich goed te voelen over zichzelf. Als kleuters leren creatief te denken en samen te werken, worden ze beter voorbereid op de toekomst. Dit kan hen helpen om succesvol te zijn in wat ze doen.

Vervolgonderzoek is zeker mogelijk. Het is een onderwerp waar nog weinig over geweten is, maar zeer leerrijk is om mee aan de slag te gaan. Er zijn enkele experts te vinden die zich hierin verdiepen, maar nog veel te weinig om er genoeg over te weten en om het te gebruiken in de klas.

Ik mocht meewerken aan het onderzoek van mevrouw Akgüre. Zij is een ook een toolbox aan het ontwikkelen om media op een creatieve manier te gebruiken en tegelijkertijd aan 21e eeuwse vaardigheden te werken en ik heb een klein onderdeel daarbij uitgewerkt en onderzocht.

Dankwoord

Bij het voltooien van deze bachelorproef wil ik graag mijn dank uitspreken aan degenen die mij gedurende dit proces hebben gesteund en geholpen.

Allereerst wil ik mijn promotor, Derya Akgüre, bedanken voor haar begeleiding en expertise gedurende het gehele proces van mijn bachelorproef. Haar hulp en inzichten waren van onschatbare waarde. Daarnaast wil ik de andere bachelorproefdocenten bedanken voor hun informatieve lessen en ondersteuning op weg naar de voltooiing van deze proef.

Mijn dank gaat ook uit naar het V-lab van PXL voor het beschikbaar stellen van de mediamaterialen die essentieel waren voor mijn onderzoek en uittestperiode. Tevens wil ik Digital Creativity bedanken voor hun tijd en de waardevolle uitleg die ik heb mogen ontvangen tijdens het interview over Media in het Onderwijs.

Daarnaast wil ik de Gemeenteschool in Diepenbeek bedanken, en in het bijzonder mijn mentor, juf Evy Rogiers, en haar kleuters van 3K1. Hun vertrouwen, ruimte om mijn bachelorproef in de klas uit te testen, enthousiasme en waardevolle feedback hebben een grote bijdrage geleverd aan dit werk.

Tot slot wil ik mijn familie bedanken voor hun onvoorwaardelijke steun en aanmoediging gedurende deze periode. Hun hulp en betrokkenheid hebben mij enorm gesteund bij het vormgeven en voltooien van mijn bachelorproef.

Literatuurlijst

Volgens APA.

Baert, S. (2022). *5 misvattingen over digitalisering in de kleuterklas*.

<https://www.klasse.be/538263/misvattingen-digitalisering-kleuterklas/>

Bedrijf in de klas. (2021). *Toolbox informatie—Bedrijf in de klas*.

<https://bedrijfindeklas.nl/toolbox-informatie/>

Crul, K. & Oetang. (2018). *De kleine Zeppelin*. Pelckmans Pro.

De Verenigde Naties. (2015). *SDGS*. <https://www.sdgs.be/nl/sdgs>

De Wilde, B. (2021). *ICT in de kleuterklas: Meer dan pret met de tablet*.

<https://www.klasse.be/252754/ict-in-de-kleuterklas-meer-dan-pret-met-de-tablet/>

Doelgerichte activiteiten voor media bij het doelenboek kleuter.pdf. (z.d.).

Hoe groeien kinderen en jongeren op met media? (z.d.). <https://www.mediawijs.be/nl/groeilijn>

Hoe stel je het creatieve proces voorop-21ste eeuwse vaardigheden_SLO.pdf. (z.d.).

Hoeveel schermtijd is oké? (z.d.). <https://www.mediawijs.be/nl/artikels/hoeveel-schermtijd-oke>

Hogeschool PXL. (z.d.). *De X-factor—Onze missie, onze visie*.

<https://www.pxl.be/Pub/Over-PXL/Onze-missie.html>

In beeld: Mediakundige ontwikkeling (YouTube) (1-12). (z.d.). [Korte Youtubefilmpjes].

https://youtube.com/playlist?list=PLimrRzfZxCL1r2Qsppd4S73ObzUsgePgF&si=A0FC_xlzeJiLlt2

Lucassen, M. (2017a). *7 manieren om creatief denken te bevorderen in de klas. 7 manieren om creatief denken te bevorderen in de klas*, 3.

Lucassen, M. (2017b). *Creativiteit en technologie: Zo versterk het elkaar!*

<https://www.vernieuwendewijs.nl/creativiteit-en-technologie-mogelijkheden-en-valkuilen/>

Multimediale-hoek-in-de-kleuterklas[1].pdf. (z.d.).

Rexwinkel, J., & Lucassen, M. (2019). *Maken in de klas: Een toolkit (Vernieuwenderwijs)*.

<https://www.vernieuwenderwijs.nl/maken-in-de-klas-een-toolkit/>

Schermtijd bij kleuters: Wat is te veel? (2022). *Gezinsbond*.

<https://www.goedgezind.be/peuters-en-kleuters/schermtijd-bij-kleuters-wat-is-te-veel/>

SLO. (2023). *Creatief denken en handelen*. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e->

[eeuwsevaardigheden/creatief-denken/](https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/creatief-denken/)

Steffens, W., & Woensel, W. V. (z.d.). *Wil je kinderen voorbereiden op de samenleving van*

de toe- komst? Leer ze dan van jongs af aan spelenderwijs 21ste-eeuwse

vaardigheden. En dat is meer dan hier iedere dag een uurtje aan besteden; het is een

heel andere manier van werken. Het gaat erom dat die vaardigheden terugkomen in

alles wat je doet en in hoe je de kinderen benadert.

Steffens, W., & Woensel, W. V. (2020). Dossier: 21ste-eeuwse vaardigheden. *Dossier -*

21ste-eeuwse vaardigheden, 6.

Struyf, E., & Verschueren, K. (2021). *Toolbox Geïntegreerde Leerlingenbegeleiding*.

<https://ppw.kuleuven.be/platforml/blogs/2021/toolbox-geintegreerde->

[leerlingenbegeleiding](https://ppw.kuleuven.be/platforml/blogs/2021/toolbox-geintegreerde-leerlingenbegeleiding)

Vlaanderen - Kenniscentrum Digisprong. (z.d.). *ICT in de kleuterklas? Tuurlijk!*

<https://www.vlaanderen.be/kenniscentrum-digisprong/themas/ict-in-de-kleuterklas->

[tuurlijk](https://www.vlaanderen.be/kenniscentrum-digisprong/themas/ict-in-de-kleuterklas-tuurlijk)

Bijlagen

Zie ontwerp aparte documenten.

Bijlage 1 = Interviewleidraad Bachelorproef

Hallo, mijn naam is Britt Roosen en ik ben derdejaarsstudent Kleuteronderwijs aan de PXL in Hasselt. Voor mijn eindwerk, bachelorproef heb ik gekozen voor het onderwerp Media in de kleuterklas. Specifiek ga ik het hebben over het creatief denken stimuleren bij kleuters in de 3^{de} kleuterklas.

Tijdens mijn literatuurstudie ben ik uw website tegengekomen en heb ik hier rondgekeken. Het leek me interessant om er mee over te weten te komen met een interview.

1. Wat doet u precies rond Media? Waar werkt u rond met Media?
2. Op welke manier werken jullie rond media met kleuters en voor kleuters?
3. Er worden ook workshops gegeven heb ik op de website gezien. Hoe worden de workshops gegeven? Hoe pakken jullie dat aan?
 - a. Digital creativity = workshops aan kinderen
 - b. Digitaal speciaal = workshop aan volwassenen om media in te zetten
4. Is er veel vraag naar om naar de klassen/ school te komen om een workshop te geven rond Media?
5. Zijn er (specifieke) materialen die jullie gebruiken wanneer jullie werken met media tijdens jullie workshops?
6. Hoe bieden jullie de materialen aan, hebben jullie een manier hoe jullie dat doen zodat het toegankelijk is voor kinderen? (Bijvoorbeeld een toolbox)
7. U bent van Nederland, heeft u ook ervaring binnen België rond Media in de klas/ kleuterklas?
8. Wat is uw doel om te bereiken met Media binnen de schoolomgeving?
9. Kan media volgens u ook nog ergens anders aan bod komen dan alleen specifiek binnen media? Waar dan? (domein overschrijdend werken)
10. Heeft u al gemerkt dat het creatief denken bij kinderen/ kleuters verhoogt wordt door Media? Heeft volgens u het gebruik van media invloed op het creatief denken van een kind? Waaraan merkt u dat?
11. Zijn er studies rond het creatief denken gebeurt?
12. Wat voor tips zou je kunnen geven aan een leerkracht die wilt werken rond Media in de klas/ kleuterklas?
13. Zijn er zeker documenten die ik zeker gelezen moet hebben voor mijn bachelorproef?

Wenst u achteraf mijn afgewerkte bachelorproef doorgestuurd te krijgen?

Ik wil u bedanken dat ik u mocht interviewen voor mijn bachelorproef.

Bijlage 2: Afgenomen interview => Interview infa@digitalcreativity.nl

Hallo, mijn naam is Britt Roosen en ik ben derdejaarsstudent Kleuteronderwijs aan de PXL in Hasselt. Voor mijn eindwerk, bachelorproef heb ik gekozen voor het onderwerp Media in de kleuterklas. Specifiek ga ik het hebben over het creatief denken stimuleren bij kleuters in de 3^{de} kleuterklas.

Tijdens mijn literatuurstudie ben ik uw website tegengekomen en heb ik hier rondgekeken. Het leek me interessant om er mee over te weten te komen met een interview.

1. Wat doet u precies rond Media? Waar werkt u rond met Media?
 - ➔ 2014 begonnen.
 - ➔ Filosofie media gebruiken op een creatieve manier. Leren mensen hoe ze media moeten gebruiken, disciplines foto, film. Hologrammen, kunstmatige intelligentie
 - ➔ Dit is de technologie, zo kan je het gebruiken (maken en bouwen).
 - ➔ Alle media aantikken, drone technologie, hologrammen, deepfakes,
 - ➔ Geen trainingsinstituut, dit is de technologie, die gebruik je om dingen te maken en creëren. Wat zijn de voordelen en risico's.
 - ➔ Breed aanpakken, media is niet alleen foto, film en sociaal media. Alle aspecten aanpakken.
 - ➔ Missie is dat aan de wereld te vertellen en de wereld beter te maken. Zit geen rem op media. Beter leren hoe we het kunnen gebruiken. Creativiteit is de belangrijkste menselijke waarde. Innovatie en nieuwe dingen ontstaan.

2. Op welke manier werken jullie rond media met kleuters en voor kleuters?

Voorwaarde moeten kunnen lezen en schrijven op basisniveau (omdat je met begrippen werkt). Geen leeftijdsbeperking.

Lessen en leerlijnen ontwikkelen ze ook.

Behoeftte is om daarin mee te groeien.

3. Er worden ook workshops gegeven heb ik op de website gezien. Hoe worden de workshops gegeven? Hoe pakken jullie dat aan?
 - a. Digital creativity = workshops aan kinderen
 - b. Digitaal speciaal = workshop aan volwassenen om media in te zetten
 - 1) Korte kennismaking, kan wat langer duren. Wat willen jullie precies.
 - 2) Korte uitleg: wat is de technologie. Herkennen jullie het? Kennen jullie het al?
 - a. Tonen van video's waarin het verduidelijkt wordt en voorbeelden te zien zijn.
 - 3) Opdracht aan de leerlingen, altijd in groepjes met een apparaat. Opdracht uitvoeren
 - 4) Einde = samenbrengen en bespreken.

Groepsvorming belangrijk onderdeel van leren. Samenwerken, communiceren en probleem oplossend vermogen.

Voorbeeld activiteit =

- ➔ Speciale kleurplaat en inkleuren en dingen bijtekenen.
 - iPad maakt contact met de kleurplaat en komt de kleurplaat tot leven. Interactie met hun kleurplaat: realilty leren.
 - Speelse manier: ze kennen een kleurplaat en de iPad. Quiver = en gratis gedeelte

4. Is er veel vraag naar om naar de klassen/ school te komen om een workshop te geven rond Media?

Na corona gegroeid in aantal medewerkers. Veel vraag en weinig aanbod in de markt.

Verschil tussen de Vlaamse en Nederlandse.

Vaak niet weten dat het er is, aanbieders, geld, invullen van lesprogramma.

5. Zijn er (specifieke) materialen die jullie gebruiken wanneer jullie werken met media tijdens jullie workshops?

Meestal ipads en tablets = de basis.

VR-brillen, drones / Beebots = programmeertreintjes

6. Hoe bieden jullie de materialen aan, hebben jullie een manier hoe jullie dat doen zodat het toegankelijk is voor kinderen? (Bijvoorbeeld een toolbox)

We geven uitleg bij de materialen en geven de materialen aan de groepjes. Corrigeren en helpen waar nodig is. Ontdekken en beleven is onderdeel van het proces. Van het gereedschap en de materialen. Effectiever als een leerling zelf gaat beleven en leren. Spelenderwijs ontdekken.

7. U bent van Nederland, heeft u ook ervaring binnen België rond Media in de klas/ kleuterklas?

Praktisch hetzelfde. Nauwelijks aan te passen

8. Wat is uw doel om te bereiken met Media binnen de schoolomgeving?

Missie is dat aan de wereld te vertellen en de wereld beter te maken. Zit geen rem op media. Beter leren hoe we het kunnen gebruiken. Creativiteit is de belangrijkste menselijke waarde. Innovatie en nieuwe dingen ontstaan.

9. Kan media volgens u ook nog ergens anders aan bod komen dan alleen specifiek binnen media? Waar dan? (domein overschrijdend werken)

Nieuwste trend. Veel aanvragen van vakdocenten. => Interessanter maken en interactiever maken.

Voorbeelden =

- ➔ Programmeren = wiskunde, rekenen is goed te combineren.
- ➔ Aardrijkskunde = werking van een vulkaan en met een VR-bril kan je dat ervaren.

10. Heeft u al gemerkt dat het creatief denken bij kinderen/ kleuters verhoogt wordt door Media? Heeft volgens u het gebruik van media invloed op het creatief denken van een kind? Waaraan merkt u dat?

Lessen zo inrichten en workshops inrichten. Om zo creatief: opdrachten geven, creatieve doelen nastreven

Voorbeeld =

- ➔ 360 graden maken. Deze dingen kan je erin zetten, andere modellen zoeken en zelf fotograferen. Optie om andere dingen in te zetten.
 - Optie zelf dingen te creëren. Indirect gestuurd worden, dit is er en dit is de creativiteit die je kan toepassen.

11. Zijn er studies rond het creatief denken gebeurt?

Fontys in tilbrug + Eindhoven brainform regio.

3/4 artikels per jaar is al veel, te weinig expertise => Relatief weinig ontwikkelt.

12. Wat voor tips zou je kunnen geven aan een leerkracht die wilt werken rond Media in de klas/ kleuterklas?

Goed kijken naar applicaties:

- ➔ Apps, computerprogramma's en websites. Goeie applicaties heb je de helft van het werk al gedaan.

Hoe ga je het overbrengen?

- ➔ Jonge kinderen snappen nog niet goed wat de termen zijn.

- Filmpjes kunnen helpen en leggen dingen op hun niveau dingen uit (ZAPP TV, SchoolTV)

CONCLUSIE = Combinaties van applicaties en aanbrenge.

Goed inkleden, illustreren aan de hand van foto's en film brengt je ook al heel erg ver

13. Zijn er zeker documenten die ik zeker gelezen moet hebben voor mijn bachelorproef?

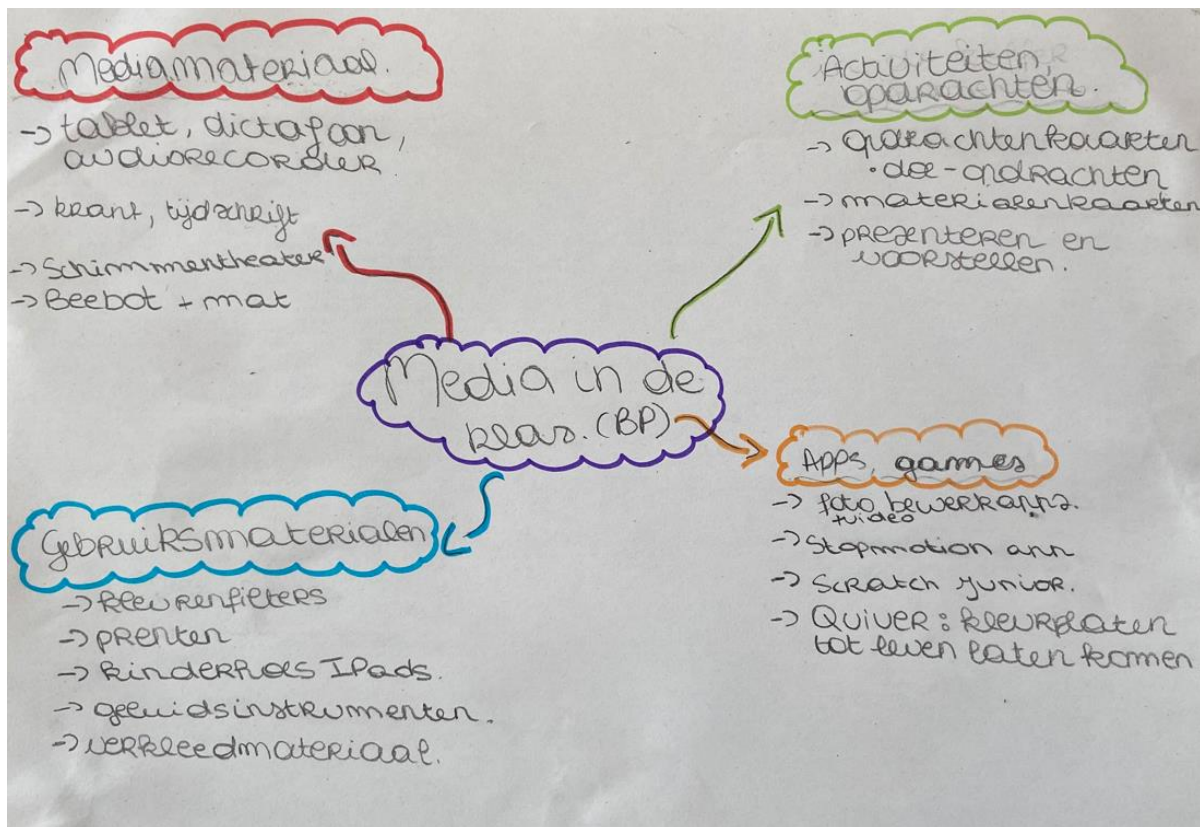
Organisatie mediawijsheid.net =

- Organisatie in Nederland. Duizend bedrijven en bibliotheken.
- Handige tools, mediadiamant, media ukkidagen, -> Artikelen en materialen
- Op mediawijsheid.nl = Mediajungle

Ik wil u bedanken dat ik u mocht interviewen voor mijn bachelorproef.

Wenst u achteraf mijn afgewerkte bachelorproef doorgestuurd te krijgen?

Bijlage 3 = mindmap materialen toolbox (deelvraag 3)



Bijlage 4: Kijkwijzer Media: Het creatief denken stimuleren bij kleuters van de 3^{de} kleuterklas.

A) Het ontwerp is proces gericht					
Legende: 1 = niet, 2 = in mindere mate, 3 = soms, 4 = in meerdere mate, 5 = vaak					
1. Maak je ruimte voor de eigen inbreng van de kinderen?	1	2	3	4	5
2. Laat je de kleuters experimenteren	1	2	3	4	5
3. Is er een variëteit aan verschillende mogelijkheden? Zijn het open doel einde materialen?	1	2	3	4	5
4. Ligt de nadruk hier op het product?	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

B) Het ontwerp kan zelfstandig gebruikt worden want het is toegankelijk voor de kleuters					
Legende: 1 = niet, 2 = in mindere mate, 3 = soms, 4 = in meerdere mate, 5 = vaak					
1. Geef je de kinderen autonomie? Mogen de kinderen initiatief nemen (zelf dingen aanbrengen, uitproberen, eigen keuzes maken, ...)?	1	2	3	4	5
2. Wordt er gebruik gemaakt van pictogrammen, iconen?	1	2	3	4	5
3. Wordt er gebruik gemaakt van instructiefiches?	1	2	3	4	5
4. Zijn de instructiefiches duidelijk voor de kleuters?	1	2	3	4	5
5. Bevat de instructiefiche niet te veel informatie?	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

C) Het ontwerp activerend en informerend voor kleuters en voor de leerkrachten					
Legende: 1 = niet, 2 = in mindere mate, 3 = soms, 4 = in meerdere mate, 5 = vaak					
1. Is het duidelijk voor de kleuters wat ze moeten doen	1	2	3	4	5
2. Spreken de opdrachten de kleuters aan?	1	2	3	4	5
3. Is de instructie van de leerkracht duidelijk?	1	2	3	4	5
4. Kan de leraar de kleuters bijsturen / helpen tijdens het werken?	1	2	3	4	5
5. Zijn er genoeg spelmogelijkheden in de hoek?	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

D) Het ontwerp werkt ook rond groepsverband en met andere activiteiten en hoeken					
Legende: 1 = niet, 2 = in mindere mate, 3 = soms, 4 = in meerdere mate, 5 = vaak					
1. Maak je ruimte voor betekenisonderhandeling met en tussen de kinderen onderling?	1	2	3	4	5
2. Kunnen de kleuters samenwerken? Of is het eerdere individueel aan de slag gaan?	1	2	3	4	5
3. Kunnen de kleuters de opdracht uitvoeren in andere hoeken?	1	2	3	4	5
4. Is er een duidelijke taakverdeling tijdens het samenwerken?	1	2	3	4	5
5. Is er een positieve houding tussen de kleuters onderling?	1	2	3	4	5
6. Communiceren de kleuters met in elkaar in functie van de opdracht?	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5