

---

## Werken met een digitaal bord in de kleuterklas

---

Heidi Lenoir

Kleuterjuf 1ste kleuterklas Basisschool Hemelsdaele, Brugge

1. Inleiding
2. Aanpak
3. Beschrijving van de concrete werking
  - 3.1. Onthaal door middel van het digitale aanwezigheidsbord
  - 3.2. Gebruik van de kalender en de daglijn
  - 3.3. Een afwisseling van klassikale activiteiten en individueel werken
  - 3.4. Gebruikmaken van de spelmogelijkheden
  - 3.5. Het digitaal bord gebruiken als een gewoon bord
4. Randvoorwaarden
  - 4.1. De eigen vaardigheid als kleuterjuf
  - 4.2. De noodzakelijke basisvaardigheden bij de kleuter
  - 4.3. Inrichting van de klas
  - 4.4. Beschikbaarheid materialen
5. Meerwaarde van het gebruik van een digitaal bord in de klas
6. Besluit

## Krachtlijnen

Een digitaal schoolbord is een nieuw medium dat langzaam maar zeker zijn plaats veroverd in de kleuterklas. Het kan er een grote hulp zijn ter ondersteuning van talrijke activiteiten. Zo kun je er als juf zeer snel opdrachten op tonen en die meteen linken aan een powerpointpresentatie, filmpjes op het net, allerhande afbeeldingen en illustraties, ... Het is bijvoorbeeld zeer leuk om na een waarnemingsopdracht af te kunnen sluiten met een filmpje. De grootte van het scherm zorgt ervoor dat wat je toont, zeer zichtbaar is voor alle kleuters.

Natuurlijk betekent dit niet dat het demonstreren van 'tastbaar' materiaal dan maar meteen overgeslagen moet worden. Wel kan het digitale bord voor extra's zorgen. Meteen wordt ook de papierberg in de klas een flink stuk kleiner dankzij het gebruik van het digitale bord. Veel knip-, plak- en kopieerwerk kan gewoon wegvallen, omdat je op het digitale bord werkt met afbeeldingen die je inscant of van het internet haalt. Deze afbeeldingen kun je dan via het bijbehorend programma bewerken (o.a. vergroten, verkleinen, dupliceren, verknippen, ...).

Bovendien beperkt het bedienen van het bord zich niet tot de juf. Ook de kleuters kunnen opdrachten uitvoeren aan het bord, bijvoorbeeld door 'aan te klikken' en te 'slepen'. Het leuke van dit alles is dat je een speelse toets kunt geven aan alle opdrachten: je kunt er een liedje, geluidjes, een animatie, ... aan toevoegen.

In deze bijdrage wil ik concreet maken hoe een digitaal bord in de klas voor een meerwaarde kan zorgen. Het gaat dan zowel om gebruik tijdens klassikale momenten als tijdens hoekenwerk. Van de juf vraagt dit wel veel werk om geschikt materiaal bijeen te zoeken of dit zelf te maken. Voor kleuters is er helaas weinig materiaal beschikbaar op de markt. Toch loont het de moeite om de stap te zetten en voor jezelf concreet te onderzoeken wat je allemaal kunt doen met een digitaal bord, want een keer dat je ermee weg bent is het alsof een droom in vervulling gaat.

Vandaar ook dat ik andere kleuterjuffen graag wil meegeven dat de kinderen volop genieten van de mogelijkheden van zo'n bord, ook al zijn ze nog maar drie jaar. Tegelijk nodig ik collega's uit ervaringen, informatie en materialen te delen met iedereen die met zo'n bord wil werken.

## ■ 1. Inleiding

- Basisschool Hemelsdaele* Basisschool Hemelsdaele is een kleinere basisschool, gelegen in het hartje van Brugge. Op onze school kent iedereen iedereen. De school telt een 90-tal kleuters en de lagere school zowat 150 leerlingen.
- 'echte uniform-school'* De instroom van kinderen hangt samen met onze bewuste keuze om een 'echte uniformschool' te zijn. In Brugge zijn we een van de weinige scholen die nog opteren voor een schortje voor de keuters en een blauw uniform voor de grotere kinderen.
- schoolwebsite* We hebben een mooie schoolwebsite die veel bekeken wordt. De foto's en informatie worden voortdurend up-to-date gehouden en alle leerkrachten hebben een eigen pagina waar ze het nieuws uit hun klas kwijt kunnen.
- computerklas* We beschikken ook over een prachtige computerklas met twintig vaste computers. Daarnaast zijn er een tiental laptops beschikbaar die in verschillende klassen kunnen worden ingeschakeld, zodat leerlingen in kleinere groepjes of alleen aan een extra taak of project kunnen werken.
- smartboard* Drie klassen in het lager en twee kleuterklassen beschikken over een eigen smartboard. Daarnaast hebben we er ook nog eentje in een polyvalente ruimte ingeval andere klassen gebruik willen maken van zo'n digitaal bord.
- De kleuters van mijn klas werken dagelijks met het bord, in groep of individueel. Ik help hen daarbij: ik toon hen hoe ze het bord moeten hanteren, ik geef ze uitleg bij sommige functies van het bord, ik doe activiteiten voor zodat zij later alleen aan de slag kunnen, en ik stimuleer hen om ook zelf zaken te tonen aan andere kleuters.

## ■ 2. Aanpak

- inspiratie* Onze inspiratie voor het gebruik van het digitale bord dateert van enkele jaren terug. Via een Comenius-project maakte onze toenmalige directeur de introductie mee van het smartboard in scholen in Engeland. Met heel veel enthousiasme kwam hij terug en zorgde ervoor dat in datzelfde jaar een eerste 'magische bord' in onze school terechtkwam.

Nieuwsgierig als ik ben, verdiepte ik me in de mogelijkheden die dit bord biedt. Samen met een collega mocht ik naar Engeland om er lessen te volgen waarin het didactische gebruik van het bord centraal stond. Daar

zijn mijn ogen pas echt goed opengegaan en nam de zin om ermee te werken flink toe. Terug thuis was het niet altijd makkelijk om andere collega's mee te krijgen, want vernieuwen vergt tijd.

digitaal bord in de  
klas

Zelf heb ik het geluk te kunnen beschikken over een digitaal bord in de klas en kan ik uit eigen ervaring getuigen dat verhalen, prentenboeken, spelletjes, muziek, filmpjes, zelf ontworpen activiteiten (met de bijbehorende software-'notebook'), ... alle zeer enthousiast onthaald worden door de kinderen. De klas oogt ook anders: er hangen geen prenten meer aan het prikbord en je hoeft ter voorbereiding ook niet meer eindeloos te gaan lamineren. Zo goed als alles kan meteen ook groter en duidelijker worden geprojecteerd. Details zijn veel zichtbaarder en eenvoudige vragen van kleuters krijgen onmiddellijk een antwoord of kunnen verduidelijkt worden aan de hand van een prent van het internet.

voorbeelden

Een paar voorbeelden:

- Een kleuter vroeg zich af of er ook blauwe bloemen bestaan. Zonder digitaal bord ben je als juf verplicht die vraag mee te nemen naar huis en 's avonds op zoek te gaan naar een afbeelding of moet je een echte blauwe bloem vinden om dit de volgende dag in de klas te tonen. Met het bord kun je met enkele muisklikken een blauwe bloem tevoorschijn halen.
- In het thema 'dag en nacht' vertelden we over de zon, de maan en de sterren. Een pientere kleuter vroeg me opeens of ik ook de wereldbol kon tonen ... De waarneming die toen volgde, was niet gepland, maar de interesse van de kinderen was op dat moment niet 100 %, maar 200 %.

Kinderen die tevreden zijn en plezier beleven aan jouw aanpak, geven je een voldaan gevoel. Bij mij staat het digitaal bord de hele dag aan en het leuke is dat er ook altijd kleuters op bezig zijn. Dat wil niet zeggen dat er geen activiteiten meer zijn zonder het bord. Wanneer dit van toepassing is, dan zorg ik ervoor dat het digitale bord een 'praatplaat' toont over het thema dat aan de orde is. Zo kan het bord gewoon ook dienstdoen als een prikbord.

### ■ 3. Beschrijving van de concrete werking

*een dag in de digitale klas ...*

De meerwaarde van het digitale bord wil ik concreet illustreren aan de hand van activiteiten die plaatsvinden tijdens een dag in de digitale klas. Het zal duidelijk zijn dat het digitale bord centraal staat in mijn klas. Heel wat klassikale activiteiten krijgen dan ook een digitale toets. Maar daarnaast kan ook het individuele werk van de kleuters tijdens het hoekenwerk of tijdens 'vrij spel' aan het bord plaatsvinden.

Natuurlijk kan niet alles aan het bord gebeuren: een kleuter moet ook nog volop kansen krijgen om te experimenteren en te exploreren. Tactiele waarnemingen, vertellen uit een prentenboek, kiekeboe spelletjes, ... kun je niet vervangen door activiteiten aan het bord. Het kunnen exploreren van een driedimensionale ruimte is superbelangrijk voor kinderen. Maar dat alles neemt niet weg dat wij de dag starten aan het digitale bord en dat dit middel de hele dag aan blijft staan ...

#### 3.1. Onthaal door middel van het digitale aanwezigheidsbord

*kleuters klikken op hun luikje op het aanwezigheidsbord*

Bij het binnenkomen nemen de kinderen plaats in een kring. Als ze hun naam horen, gaan ze naar het bord en klikken hun luikje op het aanwezigheidsbord aan, zodat hun foto verschijnt. Er volgt een gesprekje over wie wel of niet op school is.

Dit aanwezigheidsbord minimaliseer ik dan, zodat we indien nodig kunnen terugblikken in de loop van de dag. Kleuters die te laat komen, moet je ook de kans geven hun luikje alsnog te openen. Een kleuter die ziek wordt en naar huis moet, kan zijn luikje weer sluiten. Op het einde van de dag sluiten alle kleuters hun luikje en wensen we elkaar nog een leuke avond.

*Figuur 1: het aanwezigheidsbord: de kleuters tikken op hun venster en hun foto komt tevoorschijn*



3.2. Gebruik van de kalender en de daglijn

maandkalender met  
weertype

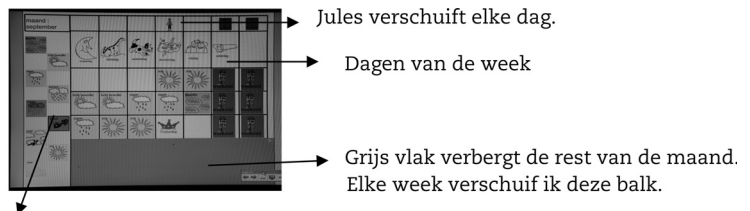
Daarna open ik de maandkalender waarin we het icoontje van Jules, onze klaspop, verschuiven naar de juiste dag. Daarna wordt het weertype aangepast: we zingen een lied en bespreken hoe het weer eruitziet. Dan schuiven we het pictogram van het juiste weerstype naar vandaag. De seizoenen zijn ook zichtbaar op de kalender.

speciale  
gebeurtenissen

Ook de verjaardagen van de kinderen worden aangeduid op deze kalender. Dit gebeurt eveneens met speciale gebeurtenissen zoals het schoolfeest, het bezoek van Sinterklaas, Moederdag, ... Verder wordt deze kalender gebruikt om aan te geven wanneer stagiairs langskomen of gewoon als een aftelkalender naar een bijzondere gebeurtenis.

Deze kalender sluit ik af na de bespreking: de kinderen hebben er geen boodschap aan dat die zichtbaar blijft. Als er toch eens een vraag van een kleuter komt, dan kan ik de kalender altijd openen en de kleuter geruststellen en helpen. De kalender wordt bij een verandering van weerstype tijdens de dag soms ook nog eens aangepast.

Figuur 2: maandkalender



Weertypes waar kleuters uit kunnen kiezen.

In mijn klas heb ik enkel nog een daglijn ophangen die de hele dag zichtbaar is.

3.3. Een afwisseling van klassikale activiteiten en individueel werken

activiteiten in  
digitaal jasje

In een kleuterklas hebben heel wat activiteiten plaats, vaak klassikaal maar regelmatig ook afgewisseld met individuele doorwerkmomenten. Daartoe krijgen de kleuters een rijk aanbod aan verhalen of sprookjes, muziekactiviteiten, cognitieve spelletjes en raadsels, taal- en rekenmomenten, ... Heel wat van die activiteiten stop ik in een digitaal jasje: het vertellen van een verhaal, het toelichten van een thema, tel-opdrachten, zoekopdrachten, sorteeroefeningen, reeksen maken, puzzels oplossen, analyse- en syntheseoefeningen, oefeningen in het maken van

verbindingen, rijmen, kijkplaten of praatprenten, ... Dit maakt het meten ook mogelijk het klassikaal en individueel werken soepel met elkaar af te wisselen of in elkaar te laten overgaan.

enkele voorbeelden Enkele voorbeelden om duidelijk te maken wat ik bedoel met een digitaal jasje ...

- Muziek beluisteren krijgt een extra dimensie als de muziekfragmentjes of geluiden in een afbeelding worden gestopt en de kinderen daar iets mee moeten doen. Zo had ik bij het thema 'gevoelens' een activiteit waar de kleuters muziekfragmenten moesten beluisteren en daarna sorteren van 'vrolijk' naar 'triest'. De muziekfragmenten had ik in cadeautjes gestopt. Als de kleuter op een cadeautje klikte, speelde een lied. Was het vrolijk, dan moesten de kleuters dit cadeautje verschuiven naar het vrolijke mannetje. Was het een triestig deuntje, dan ging het cadeautje naar het sombere mannetje. Op vergelijkbare wijze gaf ik de kinderen een andere keer de mogelijkheid te klikken op de muziekbelletjes in een kerstboom. Als er een kerstliedje speelde, mocht het belletje blijven hangen. Maar was het geen kerstliedje, dan moesten de kleuters het belletje naar de afbeelding van een doos slepen.

Figuur 3: trieste – vrolijke muziek

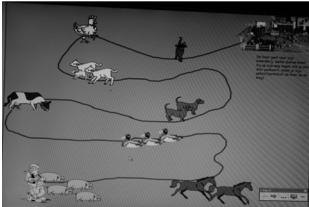
Figuur 4: muzikale belletjes



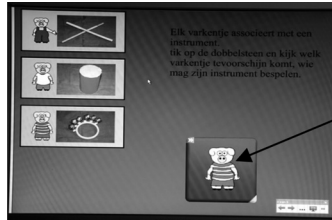
- De weergave van muzikale roosters of van ruimtelijke situaties is meteen veel duidelijker voor alle kleuters, omdat ze groot kunnen worden geprojecteerd. Zo had ik voor het thema 'boerderij' een weg getekend tussen de boer en de boerderij. Op die weg had ik heel wat dieren geplaatst. Het was de bedoeling dat de kleuters het geluid van het dier maakten als de boer er voorbijliep. Voor andere toepassingen kan het nuttig zijn muziekinstrumenten te fotograferen, in te scannen en op het bord te plaatsen, zodat kleuters bijvoorbeeld kunnen aanduiden welk instrument ze in een stukje muziek horen. Ook werkblaadjes of opdrachtenblaadjes voor contractwerk rond een thema kunnen worden gescand en voorgesteld op

het bord, zodat er eerst samen over de opdracht kan worden gepraat, waarna de kleuters hun eigen werkblad zelfstandig oplossen.

Figuur 5: parcours met dierengeluiden



Figuur 6: instrumenten van de klas



Digitale dobbelsteen

#### – Sprookjes en verhalen op het smartboard

Niks is leuker dan het vertellen van een verhaal, sprookje of prentenboek. Ik scan de prenten van het verhaal in en geef die weer op het digitale bord. Ik blijf altijd vertellen uit het boek, maar de kinderen volgen het verhaal mee via de afbeeldingen op het digitale bord. Op die manier kun je het verhaal doorlezen en moet je niet steeds onderbreken om de prenten te tonen. De prenten zijn ook groot genoeg, zodat iedereen mee kan volgen. Bij het herhalen van het verhaal toon ik de prenten op het bord en kunnen de kinderen zelf vertellen wat ze zien en wat er gebeurt. Het is ongelooflijk wat de kleuters soms opmerken van details in de prent.

Op het internet zijn er heel wat digitale prentenboeken te vinden. Het is leuk om zo af en toe eentje te laten zien en horen. Mijn kleuters genieten van zo'n verhaal tijdens het drinken van hun sapje of melkje. Ik probeer de boeken zo te kiezen dat ze in mijn belangstelpunt passen.

#### Een voorbeeld van een sprookje

Het sprookje van de drie biggetjes werd nageemaakt op papier. Daar worden foto's van genomen, die dan in een powerpoint getoond worden op het bord. De kleuters kunnen in het groot hun werk bewonderen en becommentariëren. Van de oorspronkelijke schilderijen heb ik ook een boek gemaakt, zodat ze die in het boekenhoekje kunnen blijven bekijken. Een leuke anekdote: Weken gingen voorbij tot een kleuter nog eens vroeg naar het sprookje van de drie biggetjes ... Ik nam mijn sprookjesboek, maar de kleuter onderbrak mij en wees naar het digitale bord. Hij wou de zelfgemaakte versie nog eens horen ...



Figuur 7: sprookje nagemaakt op papier en vertoond in een powerpoint



### Een heksenpel ...

De kleuters kijken op de afbeelding van het toverboek wat ze allemaal in de heksenketel moeten brengen. Ze verwoorden het en tellen het aantal. Onderaan het bord staan de ingrediënten.

De kleuters slepen wat ze nodig hebben, in de heksenketel. Daarna klikken ze op de ketel.

Hebben ze de opdracht juist uitgevoerd, dan gaan ze naar een nieuwe opgave.

Figuur 8: een heksenpel



### 3.4. Gebruikmaken van de spelmogelijkheden

voorbeelden In de software die je bij het bord krijgt meegeleverd, zitten heel wat spelmogelijkheden vervat. Een paar voorbeelden:

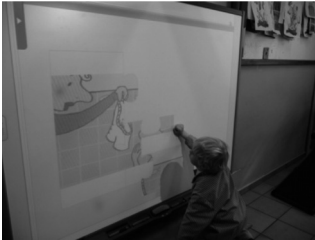
- Je kunt gebruikmaken van een digitale dobbelsteen, die over het scherm rolt als je erop klikt. Je kunt op die dobbelsteen cijfers of letters, en ook afbeeldingen plaatsen. Zo creëer je in een handomdraai heel wat spelelementen voor lesactiviteiten. Laat de kleuters bijvoor-

beeld op de dobbelsteen klikken en laat ze dan in de klas op zoek gaan naar wat ze op de dobbelsteen hebben gezien. Zo heb je een combinatie van spelen op het digitale bord met handelen in de driedimensionale ruimte.

Ook met Pasen kan de dobbelsteen van pas komen: laat de kleuters een aantal ogen gooien waarna ze hetzelfde aantal eitjes in een mandje moeten stoppen.

- Ook programma's als 'puzzelmaker' en 'memory' zijn heel dankbare toepassingen bij allerlei thema's. Je zoekt afbeeldingen rond zo'n thema en voegt die in met behulp van de functie 'plakken'. Bij puzzelmaker kun je zelf het aantal puzzelstukjes bepalen.
- Soms wordt er een gezelschapsspel gespeeld op het smartboard. Dan moeten de kinderen leren samenwerken, moeten ze elk om de beurt klikken of schuiven, een aantal vakjes vooruitgaan, iets nemen van de stapel, ...

Figuur 9: puzzelen



Figuur 10: memory



Figuur 11: gezelschapsspel met dobbelsteen



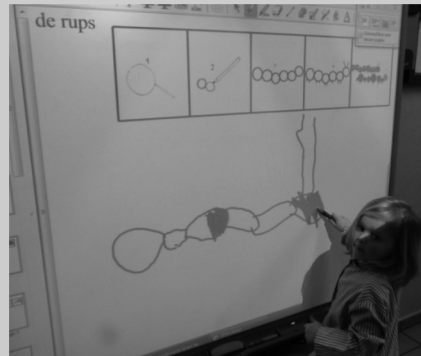
### 3.5. Het digitaal bord gebruiken als een gewoon bord

tekenen of kleuren  
met stiften of  
vingers

De kinderen kunnen het bord ook als gewoon bord gebruiken om erop te tekenen en te kleuren, bijvoorbeeld om hun grove motoriek te ontwikkelen. De kinderen kunnen kiezen uit een kleurenpalet en ook de dikte van de penstreep bepalen. Ze kunnen kiezen om met de speciaal bijgeleverde stiften te tekenen of ze kunnen dat gewoon ook met hun vingers.

extraatje

Een extraatje is dat je de tekeningen van de kinderen kunt opslaan en ze nadien eventueel nog kunt gebruiken in een verhaal of bij spelletjes. Oudere kleuters kunnen zo een eigen verhaal maken en de juf kan er enkele kernwoorden bij schrijven. Deze verhalen kunnen op hun beurt door de kleuters nageschreven worden: zo heb je een leuke activiteit rond schrijven en letters herkennen.

**Een kleuter aan het werk ...**

Een kleuter tekent een rups met behulp van een stappenplan. De tekeningen worden opgeslagen en nadien gebruikt in andere activiteiten. Hier bijvoorbeeld in het verhaal van rupsje Nooitgenoeg. Je kunt de tekening van de rups groter en kleiner maken ... Zo start je in je verhaal met een klein rupsje en hoe meer fruit hij eet, hoe groter hij wordt.

#### ■ 4. Randvoorwaarden

De beschrijving van de activiteiten die gedurende een doorsneedag in mijn digitale klas plaats kunnen hebben, maakt duidelijk dat er ook nagedacht moet worden over een aantal randvoorwaarden om met goed gevolg het digitale bord in te kunnen schakelen.

##### 4.1. De eigen vaardigheid als kleuterjuf

*ingewikkeld? niets is minder waar!*

Misschien lijkt het allemaal zeer ingewikkeld en leeft er bij velen de veronderstelling dat er veel kennis nodig is om dit zelf in de eigen klas ook te verwezenlijken. Maar niets is minder waar!

*bijgeleverde softwarepakket bevat vlot bruikbare toepassingen*

In het softwarepakket dat je meegeleverd krijgt bij het bord, zitten vlot bruikbare toepassingen vervat die het mogelijk maken eigen activiteiten te ontwikkelen. We verwezen al naar 'notebook', 'puzzelmaker' en 'memory', waar je als gebruiker zo weg mee bent. Er zijn nog vele andere spelmogelijkheden meegeleverd, en daarnaast ook nog eens een galerij met duizenden afbeeldingen rond de meest uiteenlopende thema's.

Door te 'klikken', te 'slepen' en te 'spelen' met afbeeldingen kom je zo goed als spontaan tot het ontwikkelen van allerlei activiteiten. De software kun je trouwens ook downloaden op je eigen computer of laptop.

Zo kun je ook thuis rustig aan de slag met het voorbereiden van activiteiten.

---

#### 4.2. De noodzakelijke basisvaardigheden bij de kleuter

In het begin vraagt het wel wat tijd en werk om een en ander aan te leren aan de kinderen. Hoe moeten ze de voorwerpen 'aanklikken' en 'verslepen'? Maar gek genoeg zijn de kinderen er vaak sneller mee weg dan volwassenen ...

*peuters* Zo ervaren wij op onze school dat peuters het enorm leuk vinden om gewoon dingen aan te klikken, omdat er dan een afbeelding verschijnt of een geluidje te horen is. Het vrij kunnen tekenen op het bord of de zogenaamde 'peuterschrijfdans' vinden zij fantastisch, omdat ze op een groot oppervlak kunnen werken.

*oudere kleuters* Oudere kleuters verslepen en verplaatsen graag dingen op het bord, dus zijn opdrachten die te maken hebben met verbindingen leggen, reeksen maken, sorteren van voorwerpen, ... ideaal voor hen.

---

#### 4.3. Inrichting van de klas

Bij het in gebruik nemen van een digitaal bord is het nodig even na te denken over de inrichting van de klas. Je moet speelhoeken verplaatsen, kasten verschuiven, prikboarden kunnen verdwijnen, ...

*waar bord hangen in de klas?* Waar je het bord hangt, is cruciaal. Je moet nagaan waar het daglicht invalt om te vermijden dat de zon te fel op het bord schijnt of dat je af te rekenen krijgt met schaduwen. Bij klassikale momenten doe ik af en toe de lichten uit.

*welk bord kopen?* Er is een groot aanbod aan borden. Zelf hebben wij gekozen voor borden die kunnen verschuiven in hoogte, doordat de arm met de beamer vasthangt aan het bord. Ik heb een bankje onder mijn smartboard, want de minimale hoogte van het bord is 50 cm. Door middel van het bankje kunnen de kleuters het hele oppervlak van het bord gebruiken, dus ook het hoogste deel.

*schaduw* Het vergt enige oefening om te vermijden dat je zelf een schaduw creëert, doordat je tussen de beamer en het bord staat. Kinderen hebben daar vaak last van: door hun eigen schaduw zien ze dan niet meer wat ze moeten doen of waar ze iets naartoe moeten slepen. Ze moeten leren zich zo te plaatsen dat er geen schaduw op het scherm wordt geworpen.

plakvingertjes of zweethandjes Als je weet dat sommige kinderen plakvingertjes of zweethandjes hebben, dan is het aangeraden ze op het bord te laten klikken en schuiven door middel van een vingerpopje. Of je kunt hen een vuistje laten maken om daarmee de afbeeldingen te verslepen.

#### 4.4. Beschikbaarheid materialen

weinig materiaal voorhanden -> eigen lessen maken Zoals ik al opmerkte, is het een groot gemis dat er nog weinig concreet materiaal voorhanden is om op het bord te gebruiken. Wat je via het internet binnen kunt halen, is vaak in het Engels. Dus is het nodig om via de meegeleverde software (o.a. 'notebook') je eigen lessen te maken. Het resultaat daarvan is leuk, maar er kruipt ontzettend veel tijd in, precies omdat we ernaar streven dit materiaal op zo'n manier te ontwerpen dat de kinderen er zelfstandig en correct – inclusief zelfcorrectie dus! – mee kunnen werken aan het bord.

tijd uitsparen door te delen met collega's Om toch zoveel mogelijk tijd uit te kunnen sparen, delen wij het ontwikkelde materiaal met elkaar, geven elkaar tips en helpen elkaar als er zich problemen voordoen. Maar ook het schooloverstijgend kunnen delen van ervaringen en het samenbrengen van alle beschikbare materialen is iets waar iedereen nog veel meer baat bij zou hebben.

### ■ 5. Meerwaarde van het gebruik van een digitaal bord in de klas

Uit de voorbeelden en de dagplanning zal duidelijk zijn dat het digitale bord niet meer weg te denken is uit mijn klas. Ik zet enkele voordelen en de meerwaarde van zo'n bord nog eens op een rijtje.

meer welbevinden en betrokkenheid Ten eerste verhoogt het welbevinden en de betrokkenheid van de kinderen aanzienlijk. Terwijl je vroeger een prent op A3-formaat klassikaal toonde, wordt een afbeelding nu zo uitvergroot dat die meteen duidelijk zichtbaar is voor de hele klas. Er wordt samen naar gekeken, iedereen ziet alles. De grootte zorgt ervoor dat de kinderen zich langer kunnen concentreren en heel veel details waarnemen. Dit brengt op zijn beurt met zich dat er veel meer gepraat, gediscussieerd en gecommuniceerd kan worden over wat er te zien is. Dit komt dus indirect ook de taalontwikkeling ten goede.

'toverbord' Ten tweede blijft het digitale bord een 'toverbord' voor de kinderen: hun werkjes worden opgeslagen en later in een andere activiteit weer tevoorschijn getoverd. Kinderen voelen zich er goed bij, zijn fier. Als een kind een spel speelt en het geleerde kan doorgeven aan andere kleuters,

is het trots. Wanneer een opdracht juist wordt uitgevoerd en er verschijnt een duim of pluim, dan zie je kinderen glunderen.

*ingebouwde  
zelfcorrectie*

De ingebouwde zelfcorrectie maakt het je als juf bovendien mogelijk om andere activiteiten in de klas te begeleiden, want je weet dat activiteiten aan het bord juist uitgevoerd zullen worden. Doen de kleuters het toch verkeerd, dan verschijnt er een signaal, waardoor zij weten dat ze het nog eens moeten proberen. Dit is een leuke manier om meer cognitief gerichte opdrachten uit te laten voeren aan het bord (o.a. telactiviteiten, getalbegrip, sorteeroefeningen, 1-1 verbindingen maken, begrippen aanbrengen, ...).

*vlotter  
samenwerken*

Ten derde leren de kinderen vlotter samenwerken: ze geven elkaar de kans om iets op te zoeken, maar als het te lang duurt, helpen ze elkaar. Het bord bevordert de onderlinge communicatie en het samen zoeken naar oplossingen.

Tot slot is het zo dat je tijdens het klassikaal aanleren van bijvoorbeeld begrippen, voortdurend ook kunt werken met concreet materiaal. De kleuters kunnen bekijken, vergelijken, afpassen en meten, ...

Tijdens een klassikaal moment kan niet iedereen aan de beurt komen of zijn het de sterkere kleuters die aan het woord blijven. Ook dan vormt het digitale bord een mooie aanvulling, omdat je kinderen op andere momenten soortgelijke opdrachten kunt laten maken aan het bord, bijvoorbeeld tijdens het hoekenwerk of tijdens vrij spel.

## ■ 6. Besluit

*ontzettend veel  
mogelijkheden*

Zelf kan ik niet meer zonder mijn smartboard: het is een medium waar ontzettend veel mee te doen valt. De kinderen zijn enthousiast en vragen spontaan om het bord te mogen gebruiken: soms alleen maar om erop te tekenen of online beschikbare prenten in te kleuren, maar vaak ook voor opdrachten of uitdagende spelletjes. Prachtig is ook dat je als juf een thema op ieder moment kunt verrijken met filmpjes en afbeeldingen die je zomaar van het net kunt halen. Zo ook kun je tijdens het melk drinken gerust naar een extra digitaal prentenboek of een leuk filmpje kijken en luisteren ...

*vragen van ouders*

Ouders hebben soms vragen: wat doen wij met dat bord, hoe gebruiken we het concreet en wat is het voordeel ervan voor hun kinderen? Te-rechte vragen! Daarom zullen wij binnenkort een avond organiseren

waarop we ouders wegwijs zullen maken in het gebruik van het digitale bord.

*starten vanuit  
concrete materialen*

Eén ding wil ik nogmaals onderstrepen: het digitale bord blijft een hulpmiddel dat activiteiten kan ondersteunen. Het is een prachtig iets en biedt enorm veel mogelijkheden, maar als juf moet je je er toch ook 100 % van bewust blijven dat je zeker bij driejarigen start vanuit activiteiten waaraan ook concrete materialen te pas komen. Een kind moet plezier blijven hebben in het kunnen exploreren van de driedimensionale ruimte. Maar daarnaast biedt het digitale bord zeer veel mogelijkheden en toepassingen om dat leren aan te vullen en te verrijken, en is het daarom zeer de moeite waard om het volop te benutten, ook in de kleuterklas.