

PIC 2 LEARN



kind & samenleving

PARTICIPATIETOOL VOOR DE INRICHTING VAN LEEROMGEVINGEN

HANDLEIDING VOOR DE BEGELEIDER



INHOUD

Inleiding

Wat is Pic2Learn?	4
Waarvoor dient Pic2Learn?	5
Wie gebruikt Pic2Learn?	5
Wanneer gebruik je Pic2Learn?	6

Vorbereiding

Stel een werkgroep samen	8
Start participatietraject	9
Informeer de deelnemers	9
Deelnemers	10
Timing	10
Materiaal	10
Maak een grondplan	11

Aan de slag!

1. Pedagogische visie	13
2. Functies: Wat moet er zijn?	15
3. Bouwblokken	17
4. Waar komen de functies?	20
5. Ruimte ontwerpen	22
6. Ontwerp voorstellen	27
7. Wat nu?	29
Colofon	30

Pic2Learn bestaat uit

HANDLEIDING

1X NODIG VOOR
BEGELEIDER



BUNDEL

1X NODIG PER
GROEPJE DEELNEMERS



PEDAGOGISCHE VISIE KAARTJES

1X NODIG PER
DEELNEMER



BOUWBLOKKEN

1X NODIG PER
DEELNEMER



PIC2LEARN PICTOGRAMMEN

1X NODIG PER
DEELNEMER



INLEIDING



INLEIDING

Wat is Pic2Learn?

Pic2Learn is een tool waarmee leerlingen en onderwijspersoneel via een **participatief proces** een ontwerp voor **klas- of schoolinrichting** kunnen maken.

In deze tool ligt de focus op het samen nadenken over **wat** je wil en vervolgens pas over te gaan naar **hoe** dit zich vertaalt in de ruimte. Leeromgevingen zouden immers de pedagogische visie van een school moeten ondersteunen. Om dit te bereiken is het cruciaal dat leerlingen en onderwijspersoneel betrokken worden bij het ontwerp ervan.

Kind & Samenleving ontwikkelde deze tool met de steun van de Vlaamse overheid en in samenwerking met het Departement Onderwijs & Vorming.

Het uitgangspunt is de **Inspiratiegids 'Haal meer uit je school' - 21st century skills: nieuwe competenties, nieuwe fysieke leeromgevingen?** (Herman, L., Berbel, M., Touceda, M., Tondeur, J., Vaesen, J. (2018)) De gids is gratis te downloaden op onderwijs.vlaanderen.be.

In deze handleiding vind je een stappenplan over hoe je aan de slag kan gaan met Pic2Learn. Wie meer achtergrondinfo wil, vindt verwijzingen naar de inspiratiegids.



INLEIDING

Waarvoor dient Pic2Learn?

Pic2Learn kan gebruikt worden bij **renovatie, nieuwbouw en herinrichting**.

Je kan Pic2Learn gebruiken om

- een klas in te richten
- ruimte voor een bepaald vak te voorzien
- een bepaald thema in de school vorm te geven
- je speelplekken of ontspanningsruimtes in te delen
- je hele school te ontwerpen

dit noemen we het **project**.

Pic2Learn kan zowel in het **basis- als secundair onderwijs** gebruikt worden. Je vindt doorheen de handleiding enkele opties om de tool het best af te stemmen op de deelnemers.



Wie gebruikt Pic2Learn?

Om Pic2Learn te kunnen gebruiken heb je een **begeleider** nodig. Dit is iemand die goed op de hoogte is van de school en de mogelijkheden of (bouw)plannen. Dit kan bv. een leerkracht maar ook een externe begeleider zijn. Deze handleiding is bestemd voor de begeleider.

Je gebruikt Pic2Learn tijdens een of meerdere inspraaksessies. De **deelnemers** zijn bij voorkeur een mix van

- Leerlingen
- Leerkrachten
- Ondersteunend personeel
- Ouders
- Schoolbestuur
- ...

Pic2Learn past in een participatief schoolklimaat, zoals bepaald in het participatiedecreet en het referentiekader voor onderwijskwaliteit (OK). Pic2Learn is een middel om de dialoog tussen gebruikers, ontwerpers, directies en schoolbesturen op gang te brengen en te ondersteunen. Betrek iedereen daarom tijdig.

INLEIDING

Wanneer gebruik je Pic2Learn?

Gebruik Pic2Learn tijdig zodat er rekening wordt gehouden met de resultaten voor de realisatie.

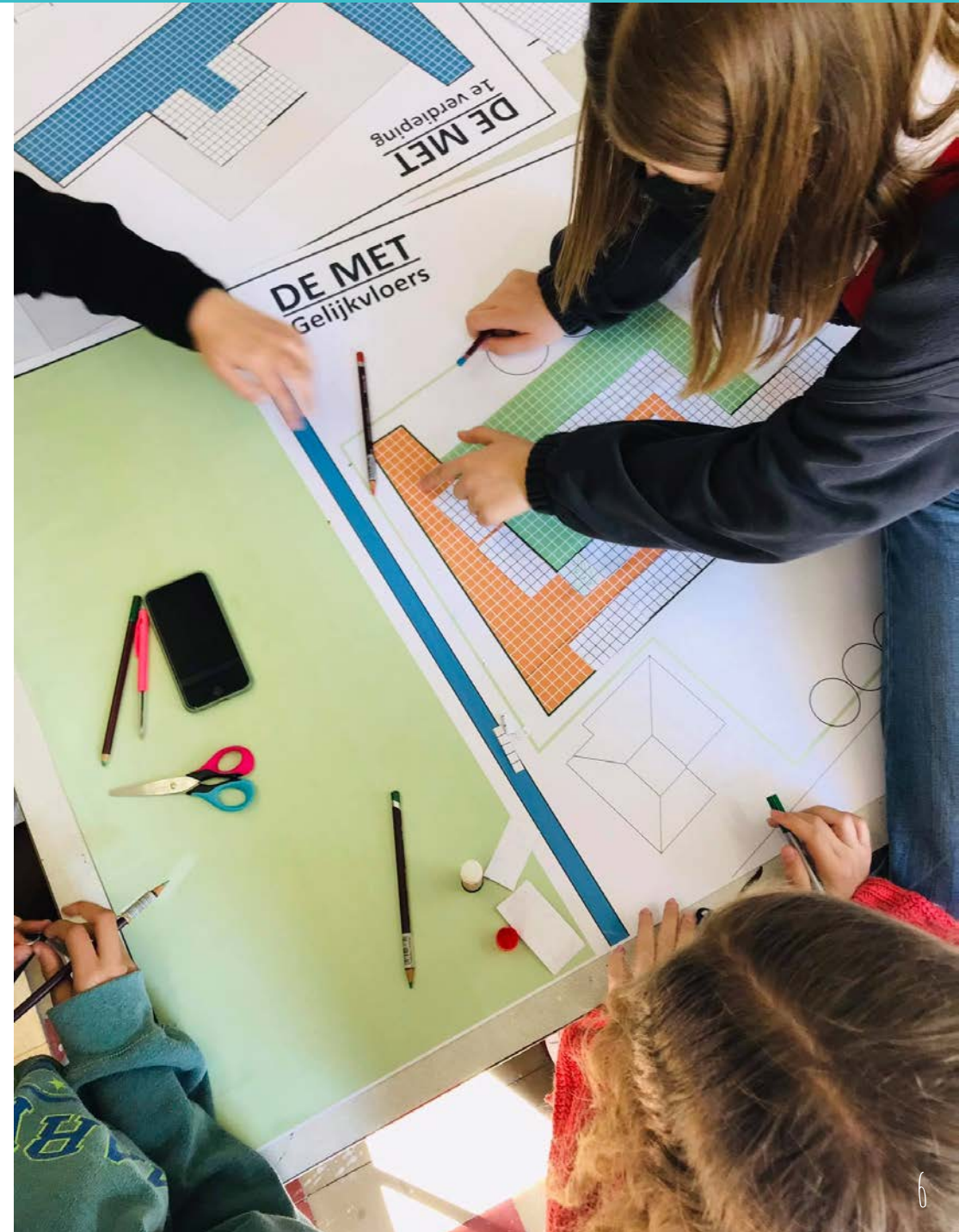
Overleg met een werkgroep welk moment het meest geschikt is.

Bij het opstellen van de projectdefinitie in het kader van een bouwproject kan je Pic2Learn gebruiken om

- De huidige ruimtelijke context te onderzoeken
- De pedagogische visie scherp te stellen en didactische werkvormen te verkennen
- De verwachtingen en ambities voor de toekomst vast te leggen
- Het programma van eisen op te stellen

Pic2Learn wordt dus best gebruikt vóór een ontwerper de eerste ontwerpvoorstellen voorlegt.

Voor meer info zie <https://www.agion.be/maak-een-projectdossier-op>.



VOORBEREIDING

DE PARTICIPATIEESSIE PRAKTISCH VOORBEREIDEN



VOORBEREIDING

Stel een werkgroep samen

Het is fijn om als begeleider niet alleen te staan. Stel een werkgroep samen die het voorbereidende werk doet en die nadien verder met de resultaten van dit participatieproces aan de slag kan.

Betrek bij voorkeur:

- Een **leerkracht** of **vakgroep** die zal werken in de ruimte die ontworpen zal worden.
- De **directie en het schoolbestuur**: o.a. i.v.m. financiële mogelijkheden, timing in het proces.
- De **preventieadviseur**
 - Tijdens het proces kan het gaan over inname van gangen, muren uitbreken, zaken waarvoor de brandveiligheid moet worden bekeken. Het kan handig zijn om de mogelijkheden ineens met de preventieadviseur te bekijken. Je kan echter ook eerst dromen en achteraf nakijken wat mogelijk is.
- De **architect**
 - Als je plannen hebt waar een architect aan te pas komt, betrek je deze best zo snel mogelijk.



VOORBEREIDING

Start participatietraject

Afhankelijk van het project waaraan je gaat werken, kan je de groep deelnemers zelf samenstellen of kan je hen vrijwillig laten deelnemen.

Gaat het om de inrichting van een specifieke klas (in de basisschool)?

Doorloop het participatietraject met de betrokken klasgroep, de leerkracht(en) en eventueel ouders.

Gaat het om een thema dat de hele school aanbelangt, zoals welzijn of sport?

Organiseer een kort infomoment waarbij je mensen uitnodigt om samen aan de slag te gaan. Zorg voor een goede mix tussen de verschillende betrokkenen.

Een andere mogelijkheid is een groep samenstellen met een delegatie vanuit de verschillende betrokken klassen en leerkrachten.

Informeer de deelnemers

Leg bij de start van het participatietraject aan de deelnemers uit wat de bedoeling is van Pic2Learn en hoe jullie hiermee aan de slag gaan.

Geef duidelijk aan:

- Rond welk project jullie zullen werken.
- Welke krijtlijnen hierbij eventueel al vastliggen: thema, ruimtes waarin jullie kunnen werken, budget...
- Wat de timing is van het participatietraject: hoeveel keer komen jullie samen, wanneer worden de plannen gerealiseerd?
- Wat je verwacht van de deelnemers.



VOORBEREIDING

Deelnemers

Deel alle deelnemers op in groepjes van 3 à 5 personen. Zorg voor een mix tussen leerlingen, onderwijspersoneel... in elk groepje. Het is de bedoeling dat volwassenen en kinderen of jongeren gelijkwaardig kunnen deelnemen aan dit proces.

In de praktijk zullen er vaak meer leerlingen dan volwassenen zijn. Probeer in dit geval per 10 leerlingen toch één begeleider te voorzien. Eigenlijk is één begeleider per groepje van 3 à 5 ideaal.

De begeleider van het groepje kent vooraf de verschillende stappen die doorlopen moeten worden en leidt de groep hier mee door.

Voor sommige leerlingen lukt het ook om een groot deel van Pic2Learn zelfstandig te doorlopen. Neem dan voor je van start gaat wel de tijd om het hele proces te schetsen, zodat ze goed weten welke stappen ze moeten nemen.

Timing

We raden aan om aan de slag te gaan met Pic2Learn in minstens 2 participatiesessies van ongeveer 2 uur. In die tijd is het mogelijk om de verschillende stappen te doorlopen, tot een ontwerp met pictogrammen te komen en dit ontwerp kort voor te stellen. Wie de ontwerpen verder in detail wil uitwerken, rekent best meer tijd.

Materiaal

Voorzie het volgende materiaal

- Grondplan: minstens 1 per groepje
- Bundel deelnemers: 1 per groepje
- Pedagogische visie: 1 document per deelnemer afgedrukt of digitaal
- Bouwblokken: 1 document per deelnemer afgedrukt of digitaal
- Pictogrammen: 1 afgedrukt document per deelnemer
- Scharen
- Lijmstiften
- Kleurpotloden/stiften
- Laptops indien je (deels) digitaal wil werken



VOORBEREIDING

Maak een grondplan

Met deze tool denk je eerst inhoudelijk na over je project, maar uiteindelijk ga je de ruimte ontwerpen met pictogrammen. Hiervoor heb je een grondplan nodig. (Is er nog geen school? Dan kan je die natuurlijk nog volledig vrij ontwerpen op een leeg blad.)

- Zorg voor een volledig grondplan van de school. Ook van de buitenruimtes, zolder, kelder... wie weet kan je deze ruimtes ook gebruiken!
- Vergroot eventueel de stukken waarop je wil ontwerpen uit. We raden aan om een schaal van 1/100 tot 1/25 te gebruiken om vlot te kunnen werken met de pictogrammen.
- Druk het grondplan 1x af voor elk groepje op A3-formaat of groter.

Op elke school zijn veel dingen waar je rekening mee moeten houden. Het is belangrijk om dit aan te duiden op het grondplan. Hierbij kun je denken aan:

- brandweerzone,
- ingangen toiletten,
- fietsenstalling,
- ...



Je kaart kun je bewerken met:

- Grafische of presentatiesoftware.
- Manueel met kleurstiften.

Daarnaast kan het voor kinderen goed zijn om met losse foto's van de schoolruimtes te werken, omdat dit beter herkenbaar is.

AAN DE SLAG!



1. PEDAGOGISCHE VISIE

DOEL

Voordat je een lokaal of een school gaat herinrichten is het belangrijk om na te denken over wat je er juist wil bereiken en op welke manier je er juist wil leren en leven. Pas wanneer je dit weet, kan je een ruimte inrichten.

Je hebt waarschijnlijk al een pedagogische visie voor de school. Los daarvan ga je met de deelnemers in deze stap uitzoeken wat jullie visie is voor dit specifieke project.

UIT DE GIDS

De deelnemers krijgen een blad met pedagogische visiekaartjes. Dit zijn de 21ste eeuwse vaardigheden uit de gids (p. 17-19) aangevuld met welzijn en leerinhouden. Met de leerinhouden worden de inhoudelijke kennis en vaardigheden bedoeld zoals omschreven in de onderwijsdoelen en leerplannen. Natuurlijk zou het kunnen dat er voor jullie project nog andere zaken belangrijk zijn. Deze kunnen de deelnemers indien nodig zelf aanvullen.



1. PEDAGOGISCHE VISIE

OPDRACHT



- 1** Stel het blad met de pedagogische visiekaartjes ter beschikking van de deelnemers:
 - digitaal
 - of afgedrukt
- 2** De deelnemers bekijken de pedagogische visiekaartjes individueel. Waar willen ze op inzetten voor jullie project? Wat vinden ze belangrijk voor het project?
Waar moet meer aandacht aan besteed worden?
Op de lege kaartjes kunnen de deelnemers indien nodig zelf nog aanvullen.
- 3** Ga na of de deelnemers de pedagogische visiekaartjes begrijpen en geef waar nodig toelichting.
- 4** De deelnemers delen individueel 3 punten uit aan hetgeen ze het belangrijkste vinden voor dit project. Ze turven dit op het overzichtsblad. De deelnemers bespreken daarna hun keuzes.

TIP

De pedagogische visie bespreken met bv. jonge kinderen kan moeilijk lijken. Toch kan je, mits de nodige toelichting of voorbeelden bij de kaartjes ook van hen te weten komen of ze bijvoorbeeld liever individueel of samen willen werken, vaker creatief aan de slag willen of meer plekken willen om tot rust te komen.

Wil je deze stap overslaan? Leg dan extra nadruk op de functies in de volgende stap '2. Functies: Wat moet er zijn?'

2. FUNCTIES: WAT MOET ER ZIJN?

DOEL

In deze stap denk je na over welke functies de ruimte voor je project moet hebben. Voorbeelden van functies zijn:

- Samenwerken in kleine groepjes
- Rustig studeren
- Spelen met zand

Dit zijn dus de activiteiten die je in je ruimte wil kunnen doen.

UIT DE GIDS

Zie ook gids p. 31 en 36-37 (De pedagogische as: onderwijskundige concepten).

2. FUNCTIES: WAT MOET ER ZIJN?

Bezoek de ruimte in de school waar je project nu is. (Als er geen ruimte voor bestaat, sla je dit over.)
Wat kan je er al doen?

<input type="checkbox"/> Groepswerk	<input type="checkbox"/> Groepswerk	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Samenwerken	<input type="checkbox"/> Samenwerken	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/> Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Instructie - presentatie	<input type="checkbox"/> Instructie - presentatie	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Beweging	<input type="checkbox"/> Beweging	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Rust	<input type="checkbox"/> Rust	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Opruimen	<input type="checkbox"/> Opruimen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tentoonstellen	<input type="checkbox"/> Tentoonstellen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Maken	<input type="checkbox"/> Maken	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Creatief zijn	<input type="checkbox"/> Creatief zijn	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Werken met computers	<input type="checkbox"/> Werken met computers	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ontspanning	<input type="checkbox"/> Ontspanning	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Welke functies ontbreken nog of zou je in je nieuwe ruimte willen verbeteren of meer aan bod willen laten komen?

Checklist na ontwerp: Komen alle gewenste functies aan bod in het uiteindelijke ontwerp?



2. FUNCTIES: WAT MOET ER ZIJN?

OPDRACHT



1 Geef de deelnemers het blad '2. Functies: Wat moet er zijn?' uit de deelnemersbundel.

2 Bezoek de ruimte* die je momenteel gebruikt en duid in de eerste kolom aan welke functies deze heeft. Een ruimte kan één lokaal zijn, maar soms gebruik je misschien meerdere lokalen, een buitenruimte etc.

Bijvoorbeeld:

- Je werkt aan een nieuwe klasinrichting voor het 5de leerjaar en gaat nu kijken in het huidige lokaal voor het 5de leerjaar.
- Je werkt aan 'welzijn op school' en bezoekt nu alle ruimtes m.b.t. welzijn op school.

3 Vervolgens denken de deelnemers na over welke functies ze in hun nieuwe ruimte zouden willen. Dit duiden ze aan in de tweede kolom.

- Welke functies ontbreken nog?
- Wat zou je in de nieuwe ruimte willen verbeteren?
- Wat moet meer aan bod komen?



*Als er nog geen ruimte voor bestaat, sla je dit over.

3. BOUWBLOKKEN

DOEL

Inspiratie voor inrichting opdoen.

Bouwblokken zijn innovatieve ruimtelijke oplossingen. Sommige bouwblokken zijn een heel lokaal (bv. Atelier 21), andere zijn dan weer elementen die je kan combineren binnen één ruimte. Zo kunnen een kring en een plug-in beide in hetzelfde lokaal voorkomen.

De bouwblokken in Pic2Learn dienen ter inspiratie, maar er zijn nog veel meer mogelijke bouwblokken om een klas of school vorm te geven. Laat je fantasie dus zeker de vrije loop.

UIT DE GIDS

Je vindt de bouwblokken terug in de gids vanaf p. 34.

Er is een verband tussen de functies en de bouwblokken. Bouwblokken passen vaak bij een bepaalde manier van leren. De matrix p. 36-37 in de gids biedt hier een overzicht van. De deelnemers hoeven hier echter in deze stap geen rekening mee te houden.)

1/ COCON

Een cocoon is een individuele plek om te werken, studeren of ontspannen. De sfeer is er stil en rustig.



3. BOUWBLOKKEN

INDIVIDUELE OPDRACHT



- 1** Stel de bouwblokken ter beschikking van de deelnemers:
 - digitaal
 - of afgedrukt
- 2** Geef indien nodig toelichting bij de bouwblokken. Benadruk dat de beelden ter inspiratie zijn, en dat een bouwblok er in realiteit niet exact hetzelfde hoeft uit te zien. Je kan bijvoorbeeld het idee meenemen van een 'kring', maar deze inrichten met zetels of boomstronken i.p.v. met kussens.
- 3** De deelnemers zoeken in de bouwblokken individueel inspiratie om hun ruimte in te richten.
- 4** Ze schrijven op een post-it welke bouwblokken ze interessant vinden voor het project.
- 5** Ook noteren ze losse ideeën, die ze voor het project zouden willen gebruiken. Deze mogen uit alle bouwblokken komen.
 - Bijvoorbeeld een bepaalde meubelopstelling, een galerij in de koffiehoeke, een idee dat je in een binnenruimte zag maar buiten wil gebruiken...



3. BOUWBLOKKEN

GROEPSOPDRACHT



- 1** Wanneer iedereen klaar is, worden de gekozen bouwblokken en ideeën in groep besproken.
- 2** Om de beurt, vertelt elke deelnemer welke bouwblokken hij/zij gekozen heeft en welke ideeën hij/zij interessant vindt.
- 3** Nadat iedereen aan de beurt is geweest, kunnen de deelnemers vragen stellen over elkaars keuzes en in discussie gaan. De bedoeling is hierbij om samen tot een aantal ideeën te komen die men zeker in het project wil realiseren.
- 4** Streef hierbij naar consensus. Houd de mogelijkheden binnen de hele school in het achterhoofd en streef naar een optimale invulling binnen het budget.
 - Met welke bouwblokken kan je de gewenste functies realiseren?
 - Iemand wil graag pc's maar er zijn al voldoende pc-lokalen of de leerlingen hebben zelf laptops.
 - Is een stille studiehoek wel echt nodig wanneer dit ook in het open leercentrum kan?
 - Moeten alle functies op de school zelf aanwezig zijn of kunnen jullie je verplaatsen naar een andere locatie?
 - Waar is het meeste nood aan voor het realiseren van je doelstellingen?
- 5** De deelnemers noteren op het blad uit de deelnemersbundel de ideeën die overeind blijven en die ze zeker willen realiseren voor dit project.



4. WAAR KOMEN DE FUNCTIES?

DOEL

Bepalen waar in de school je je project wil realiseren en voor welke ruimtes je een ontwerp gaat maken.*

In stap 2 bekeek je wat er al was en wat er zou moeten zijn. Nu ga je bekijken waar je de gewenste functies zal realiseren.

*Soms ligt dit op voorhand vast. Sla deze stap dan over.

UIT DE GIDS

Dit stemt overeen met 'De architecturale as: ontwerp mogelijkheden en strategieën' uit de gids p. 31-33.



4. WAAR KOMEN DE FUNCTIES?

OPDRACHT



1 Maak een wandeling door heel de school. Verken de ruimtes binnen en buiten op alle verdiepingen. Welke ruimtes kan je gebruiken voor het uitwerken van je project? Waar kan je de gewenste functies voorzien?

- Denk ook aan de zolder, kelder, speelplaats, gangen en locaties buiten de school.
- Denk aan: ruimtes combineren, opdelen, iets bijbouwen...



2 Ga na en beslis met welke ruimtes je verder kan en mag werken.

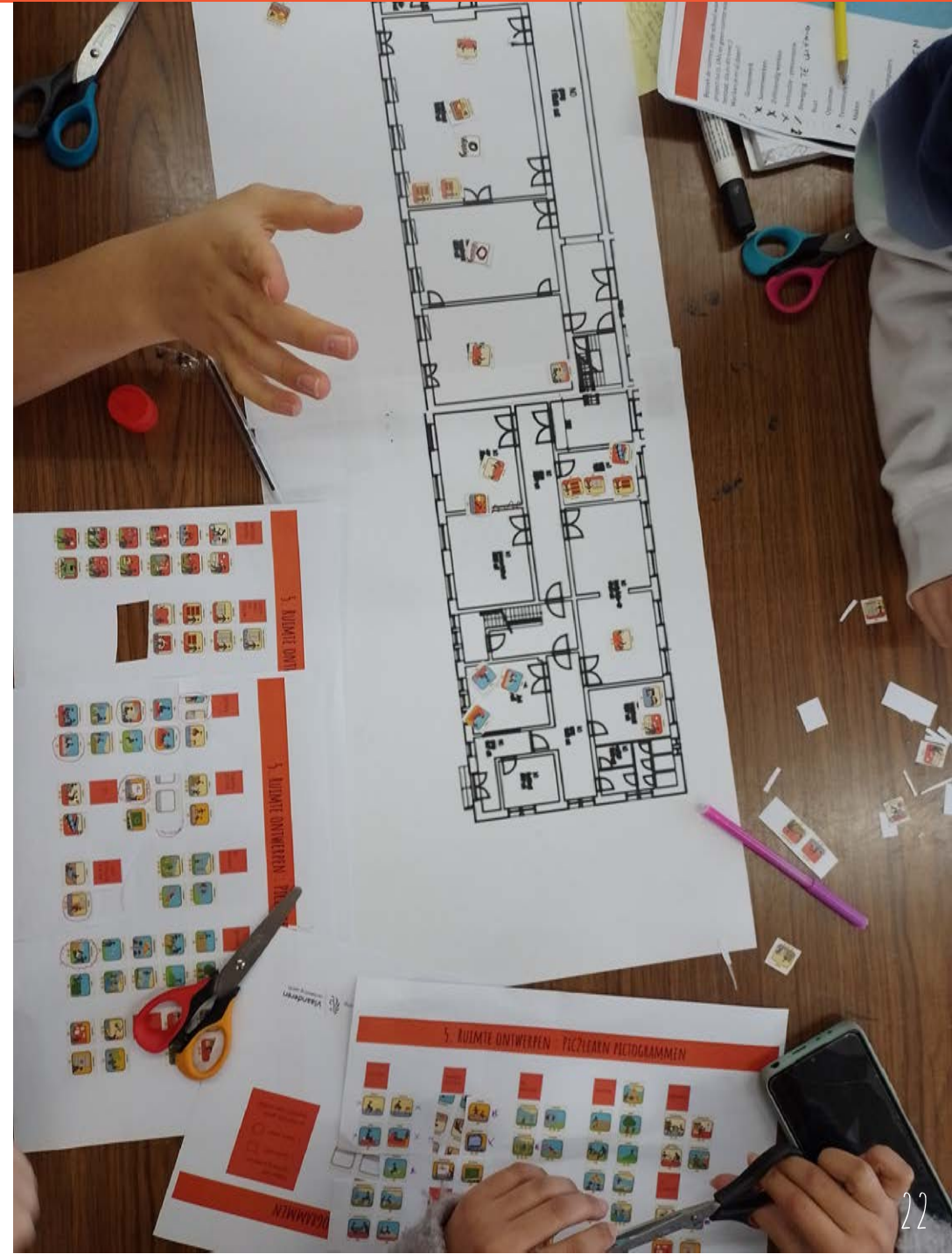
3 Zorg eventueel voor een aangepast grondplan, enkel van de specifieke ruimtes waarop je verder gaat ontwerpen op een werkbare schaal.



5. RUIMTE ONTWERPEN

DOEL

De pedagogische visie, de nood aan functies en inspiratie die je uit de bouwblokken haalde omzetten naar een ontwerp.



5. RUIMTE ONTWERPEN

OPDRACHT



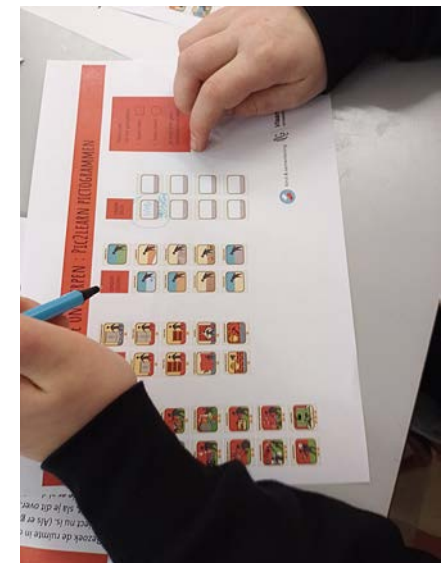
- 1** Geef elke deelnemer een bundeltje met pictogrammen.
- 2** Overloop indien nodig de pictogrammen met de deelnemers.
- 3** Leg uit dat ze maar een x-aantal muntjes krijgen per groep om pictogrammen te kopen (standaard: 5 muntjes per deelnemer). Of laat hen ontwerpen zonder rekening te houden met de muntjes.
- 4** Benadruk dat het de bedoeling is dat de deelnemers de pedagogische visie en nood aan functies vertalen naar het ontwerp. Ze moeten dus proberen om alle noodzakelijke functies in het ontwerp te krijgen. De gekozen bouwblokken dienen hierbij als inspiratie.

INDIVIDUELE OPDRACHT

- 5** De deelnemers bekijken individueel de pictogrammen en omcirkelen wat hen interessant lijkt.

TIP

De muntjes op de pictogrammen zijn indicatief. Een klein hoekje voor houtbewerking heeft natuurlijk een andere prijs dan een volledig houtatelier in een technische studierichting. Je kan met de muntjes of echte bedragen werken naar eigen inzicht.



5. RUIMTE ONTWERPEN

GROEPSOPDRACHT



- 1** De deelnemers overleggen welke pictogrammen ze zullen gebruiken.
- 2** Geef de deelnemers nu pas een schaar. De deelnemers knippen de gekozen pictogrammen uit. Ze verschuiven deze over het grondplan om te bepalen wat waar moet komen.
- 3** Ze checken op het blad '2. Functies: Wat moet er zijn?' of alle gewenste functies aan bod komen.
- 4** Geef de deelnemers nu pas lijm. Indien de deelnemers het eens zijn, mogen de pictogrammen definitief op het grondplan geplakt worden.



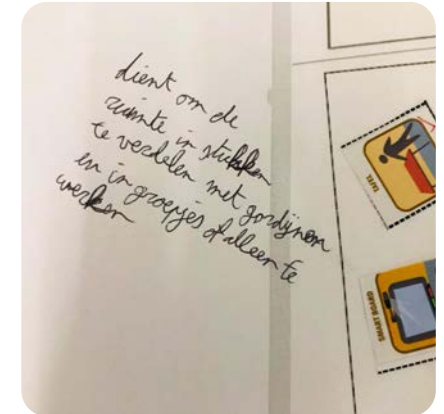
5. RUIMTE ONTWERPEN

EXTRA OPDRACHT

In principe heb je nu een ontwerp dat je kan voorstellen. Ook zou je nog een stapje verder kunnen gaan. Afhankelijk van de leeftijd, vaardigheden en interesses van de deelnemers zouden ze hun ontwerp nog verder kunnen uitwerken

1 Extra uitleg bijschrijven of tekenen:

De deelnemers hebben heel wat ideeën over hoe hun klas of school eruit moet zien. Laat ze extra uitleg bij het plan schrijven of tekenen zodat iedereen hun ontwerp zo goed mogelijk begrijpt.



5. RUIMTE ONTWERPEN

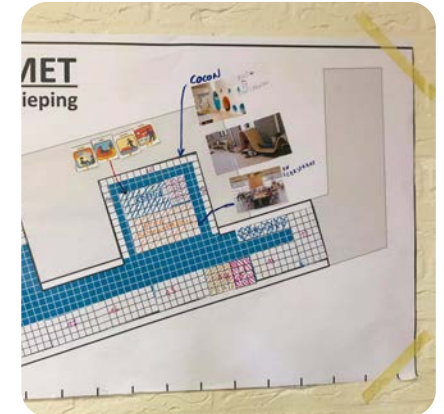
EXTRA OPDRACHT

2 Een collage maken:

De deelnemers kozen allerlei elementen zoals 'een kring', 'een cocon' etc. Deze kunnen echter verschillende vormen aannemen. Keuzes qua kleur, materiaal en grootte kunnen een heel ander effect geven. Voor een collage kan je o.a. de beelden uit de bouwblokken en onze Pinterestpagina gebruiken. Dankzij een collage krijg je meer zicht op de sfeer die de deelnemers willen creëren.

3 Het ontwerp tekenen met een tekenprogramma.

Sommige deelnemers zijn vaardig met tekensoftware en kunnen het ontwerp in 3D uittekenen.

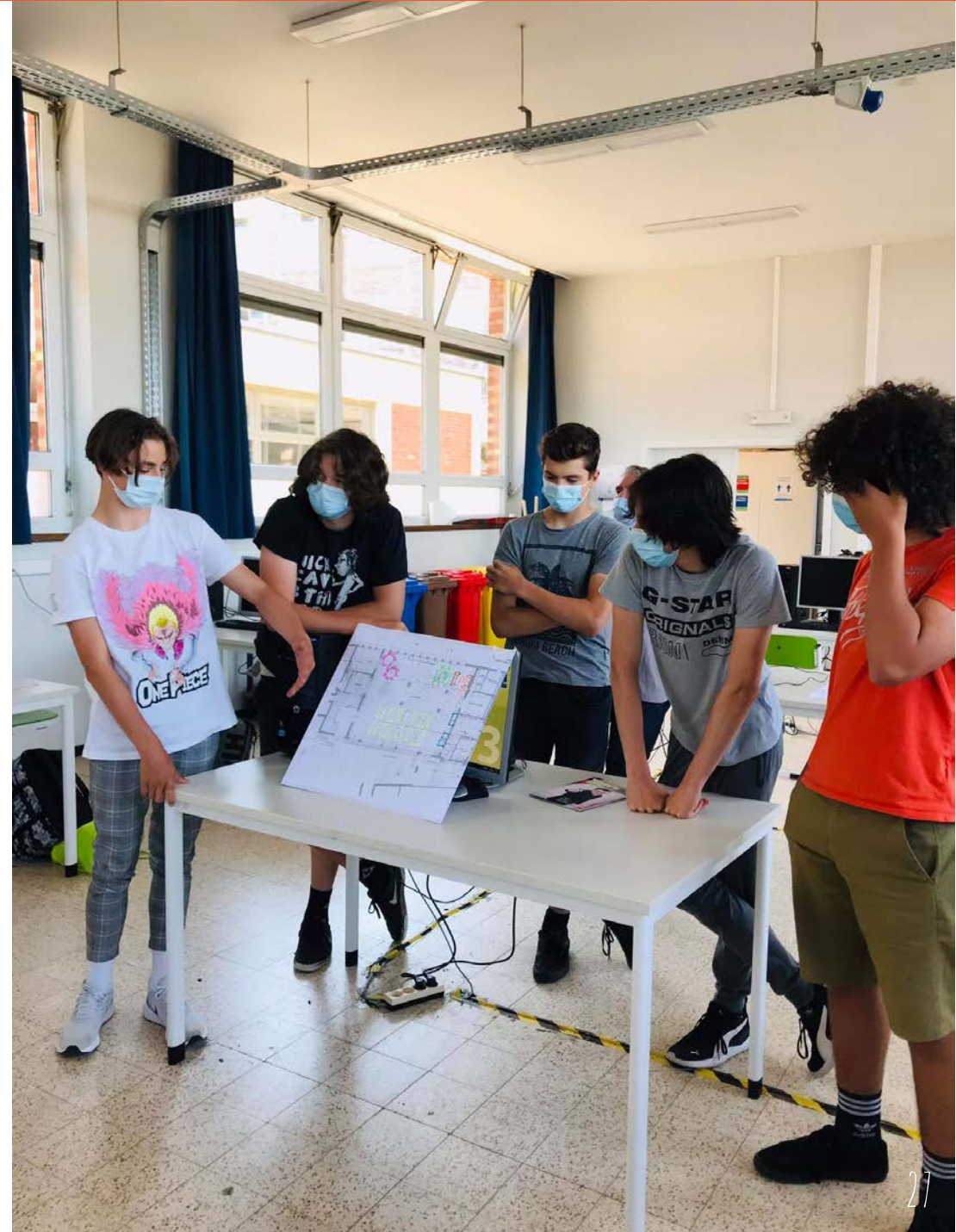


1. Open de -app
2. Ga naar de -balk
3. Tik op  om te scannen

6. HET ONTWERP VOORSTELLEN

DOEL

Het ontwerp en je wensen duidelijk uitleggen aan belanghebbenden en aan diegenen die de beslissingen nemen.



6. HET ONTWERP VOORSTELLEN

OPDRACHT

- 1** Nodig de directie, ontwerpers, medeleerlingen... uit.
- 2** Per groepje stellen de deelnemers hun plan voor. Oefen dit vooraf.
- 3** Zorg dat ze volgende zaken zeker bespreken:
 - Vanuit welke visie hebben jullie dit ontwerp gemaakt?
 - Welke functies vind je terug in de ruimte(s) die jullie hebben ontworpen?
 - Wat is het belangrijkste dat moet gerealiseerd worden?
- 4** Vraag onmiddellijk feedback op je plan.



7. WAT NU?

Er zijn (meestal) verschillende ontwerpen van meerdere groepen. Maak duidelijk dat er keuzes gemaakt moeten worden en dat niet alles exact zoals op de ontwerpen gerealiseerd kan worden. Geef indien mogelijk meteen aan wat je wel of niet kan opnemen. Ook zijn er misschien nog andere leerlingen en personeelsleden die gehoord moeten worden. Geef aan waar je zit in het proces en wanneer de deelnemers opnieuw iets over de plannen zullen horen.



Realisatie

Voer de gemaakte plannen uit. Bouw je school of richt je klas in zoals gewenst!

Evaluatie

Evalueer 6 maanden na realisatie de resultaten van je project:

- Bevraag de deelnemers: Op welke manier leren en leven ze op school? Stemt dit overeen met de destijds bepaalde pedagogische visie?
- Doorloop opnieuw de stappen pedagogische visie en functie en evalueer of de ruimtes voldoen en of ze gebruikt worden waarvoor ze bedoeld zijn.
- Neem de lijst van destijds gekozen functies erbij, bezoek de ruimte(s) van je project en ga na of de functies duidelijk aan bod komen.
- Bekijk je oorspronkelijk plan met pictogrammen en vergelijk met het resultaat.

Bijsturing

Doe aanpassingen waar nodig.

COLOFON

Pic2Learn is een uitgave van Kind & Samenleving vzw en kwam tot stand met steun van de Vlaamse overheid.

Tekst: Gisèle Vervoort


Lay-out: Sabine Miedema en Gisèle Vervoort

Pictogrammen: Peter Dekeyser


Pic2Learn is vrij te gebruiken voor niet-commerciële doeleinden. Wij zijn benieuwd naar hoe jullie ermee aan de slag gaan. Stuur jullie foto's en bevindingen naar ons door of tag ons op sociale media!

www.k-s.be

 info@k-s.be

 [@kindensamenleving](https://www.instagram.com/kindensamenleving)

 [@KindSamenleving](https://twitter.com/KindSamenleving)

 [@KindenSamenleving](https://www.facebook.com/KindenSamenleving)

Wil je materiaal uit Pic2Learn overnemen voor een website of een andere publicatie? Dan heb je de uitdrukkelijke toestemming nodig van Kind & Samenleving vzw.



*Met dank aan de scholen waar we testsessies mochten uitvoeren:
De MET, Sint-Katelijne Waver
Zavelberg, Sint-Agatha-Berchem
Sint-Lambertusinstituut, Heist-op-den-Berg*

Dank aan Geert Leemans & Kristien Heylen & Kaat Clinckspoor & Carl Koninckx & Greet Schrauwen (Departement Onderwijs & Vorming), Jo Tondeur & Marina Berbel (auteurs gids 'Haal meer uit je school'), Griet Vandervelde & Mauro Michiels & Tibe Weyts (Vlaamse Scholierenkoepel), Filip Vlaminck (scholenbouw Katholiek Onderwijs Vlaanderen), Cedric Ryckaert (Klimaat speelplaats en Blesland), Kim De Leener (Agion), Wim De Graeve (Art Basics for Children), Annelies Decraene (Onderwijs Stad Gent), Peter Bosschaert (De Ambrassade), Cristian Vergara Architect (GO!) voor jullie feedback.