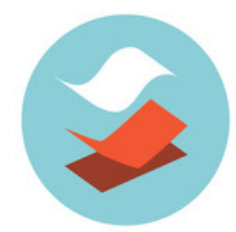




Pic2school

Een methodiek om samen met kinderen een groene en speelvriendelijke schoolspeelplaats te ontwerpen

Handleiding



kind & samenleving



Inleiding

Wat is Piczschool?

Piczschool is een handige tool voor scholen om samen met kinderen een ontwerp te maken voor een betere schoolspeelplaats. Door middel van icoontjes van speelmogelijkheden denken kinderen na over hun droomspeelplaats.

In deze handleiding leggen we in eenvoudige stappen uit hoe je een inspraaksessie moet aanpakken. Behalve deze handleiding bestaat Piczschool uit een powerpoint met icoontjes die gebruikt gaan worden tijdens de inspraaksessie.

In deze handleiding vind je een stappenplan op maat. We leggen hierin uit

- wat je allemaal moet voorbereiden voor de inspraaksessie
- hoe je de kinderen op een eenvoudige manier aan het denken krijgt
- hoe je de ontwerpen van de kinderen kan verwerken om de ideeën aan de ontwerpers en de directie te kunnen voorstellen.



Voor wie is Piczschool bedoeld?

Piczschool is bedoeld voor scholen die hun schoolspeelplaats willen verbeteren en daarbij kinderen willen betrekken. Leerkrachten kunnen hiermee zelf aan de slag in de klas.

Piczschool kan uitgevoerd worden met kinderen van alle leeftijden. Op de kleuterschool, lagere school en middelbare school.

Piczschool is speciaal ontwikkeld voor schoolspeelplaatsen en is een opvolger van picto-play. Picto-play is een algemene methodiek voor publieke (speel)ruimte in de buurt.

Picto-play download je gratis op www.k-s.be



Inleiding

Wanneer kan je piczschool gebruiken?

Piczschool is ontwikkeld om de ideeën van kinderen voor een nieuwe schoolspeelplaats vast te leggen. Deze ideeën kunnen vervolgens gebruikt worden door ontwerpers in de ontwerpfase van de nieuwe schoolspeelplaats.

Wie helpt mee met Piczschool?

Om van Piczschool een succes te maken is het belangrijk dat je een goed team samenstelt. Allereerst moeten er inspraakbegeleiders zijn. Dit kunnen bijvoorbeeld leerkrachten of ouders zijn. Daarnaast is het belangrijk dat de directie meedenkt over de realisatie en het budget van het project. Een nauwe band met de ontwerper is van groot belang voor de verwerking van de ideeën van de kinderen in het uiteindelijke ontwerp.



Piczschool volgt in grote lijnen het stappenplan van onze publicatie *'De speeltijd: Maak er spel van!'*. Deze publicatie leert je om een goed team samen te stellen en een beter beeld te krijgen van de schoolspeelplaats. Je kan die gratis downloaden op www.k-s.be



Inleiding

Hoe verloopt een sessie?

Tijdens de sessie zullen kinderen in groepjes werken rond een **basiskaart** van de speelplaats. Zij zijn op dat moment even de ontwerpers van de speelplaats.

De kinderen kiezen **icoontjes** uit een iconenboekje. In de **powerpoint** die bij deze handleiding hoort vind je alle icoontjes. In de powerpoint kun je zelf kiezen welke icoontjes de kinderen kunnen gebruiken.

Elk icoontje heeft een **kostprijs**, uitgedrukt in **muntjes**. Elke leerling krijgt een aantal muntjes. Hierdoor kunnen ze niet zomaar alle icoontjes kiezen en moeten ze nadenken over welke icoontjes zij het liefst willen. Door samen te werken met andere kinderen kunnen ze natuurlijk meer icoontjes verzamelen. Sommige dure objecten kosten zelfs méér dan wat ze individueel kunnen 'kopen', waardoor ze wel moeten overleggen.

Vervolgens zullen de kinderen de icoontjes een plaats geven op de speelplaats. Ze **plakken** de icoontjes pas op de basiskaart als ze goed hebben nagedacht over de beste plaats van alle gekozen hoeken en objecten.



Voor je aan de slag gaat



1. Maak een basiskaart

Voordat de kinderen aan de slag kunnen met het ontwerpen van de nieuwe speelplaats, hebben we een basiskaart nodig waar zij op kunnen werken.

De basiskaart is een kaart of luchtfoto van de speelplaats, waar ook bepaalde extra informatie op is aangeduid, zoals de locatie van de toiletten en belangrijke looplijnen. Daarnaast kan het voor kinderen goed zijn om met losse foto's van de speelplaats te werken, omdat dit beter herkenbaar is.

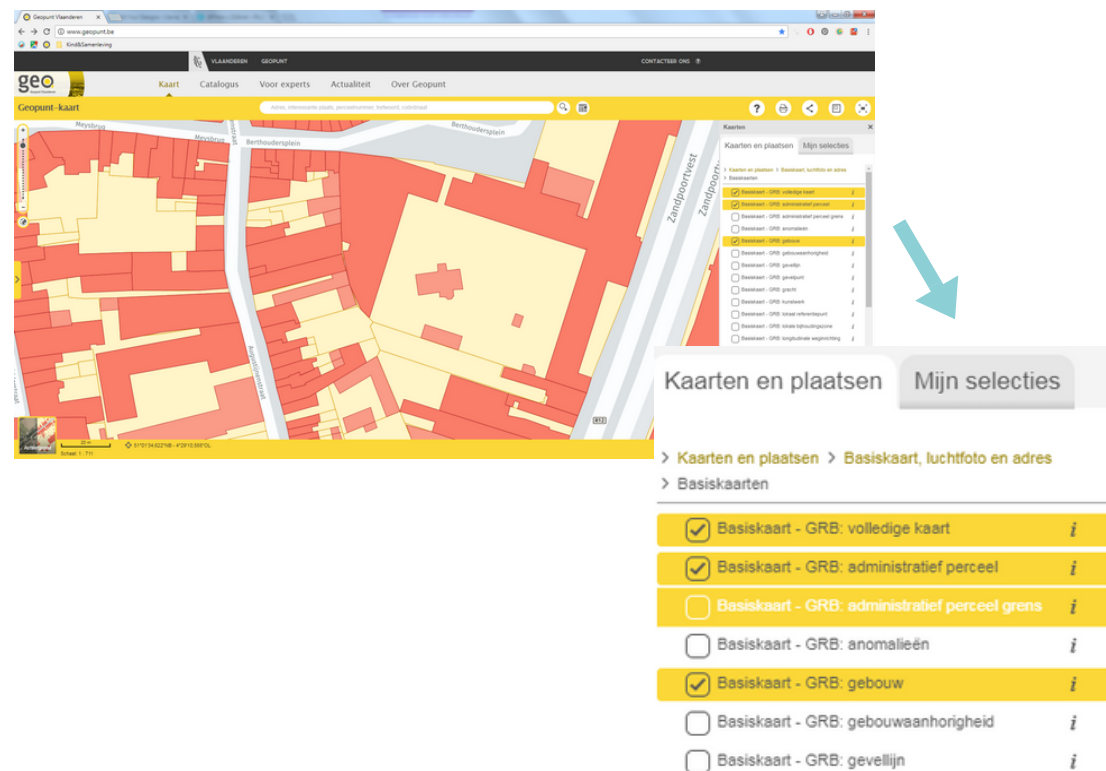
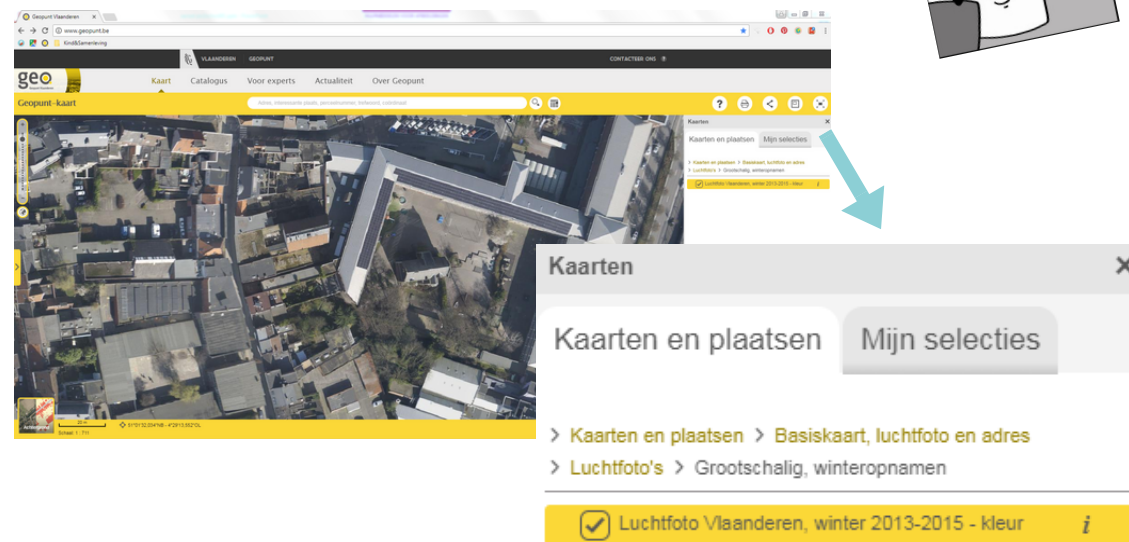
Werk met foto's bij kinderen tot het 3de leerjaar

Hoe maak je een basiskaart?

Beschikt de school niet over een opmetingsplan of een bruikbare basiskaart? Geen nood. Op **GEOPUNT.BE** vind je gemakkelijk een kaart of luchtfoto van de speelplaats. Kies de kaart of luchtfoto waarvan je denkt dat ze het best gaat werken.

1. Zoek de locatie van de speelplaats met de zoekbalk
2. Kies de meest bruikbare kaart met de rechter gebruiksbalk:

- Een luchtfoto: kaarten en plaatsen > basiskaart, luchtfoto en adres > Luchtfoto's > Grootschalig, winteropnamen
- Een abstracte kaart: kaarten en plaatsen > basiskaart, luchtfoto en adres > Basiskaarten



Voor je aan de slag gaat

Hoe bewerk je de basiskaart?

Op elke speelplaats zijn veel dingen waar de ontwerper (en dus ook de kinderen) rekening mee moeten houden. Het is belangrijk om dit aan te duiden op de basiskaart.

Hierbij kun je denken aan:

- de belangrijkste looplijnen, bijvoorbeeld vanuit de hoofdingang
- brandweerzone
- ingangen
- toiletten
- fietsenstalling
- laad- en loszone
- zone waar er niet gegraven kan worden (bijv. omwille van leidingen)
-

Je kaart kun je bewerken met:

- Een grafisch programma zoals Paint, Canva (gratis) of Indesign.
- Met PowerPoint.
- Manueel met kleurstiften.



Voor je aan de slag gaat

2. Maak je iconenboekje klaar in Powerpoint

Selecteer icoontjes

Gebruik de powerpoint om je iconenboekje op maat te maken. Wil je de kinderen alle icoontjes laten gebruiken? Of zijn er die in jullie geval niet relevant zijn?

De laatste bladzijde van de powerpoint is een leeg blad waar de icoontjes naartoe gesleept of gekopieerd kunnen worden om te gebruiken tijdens de sessie met de kinderen.

Hoeveel kost dat?

Elk icoontje heeft een 'kostprijs', uitgedrukt in muntjes. Hoeveel muntjes elke leerling krijgt kun je zelf bepalen. Dit is afhankelijk van het budget of de vrijheid die je wil geven. Standaard werken we met 3 muntjes per kind. Ook de kostprijs van de icoontjes kan aangepast worden in de Powerpoint, door stippen onder de icoontjes weg te halen of bij te voegen. Denk daarbij niet alleen aan de aankoopkosten, maar ook aan kosten voor beheer en onderhoud.

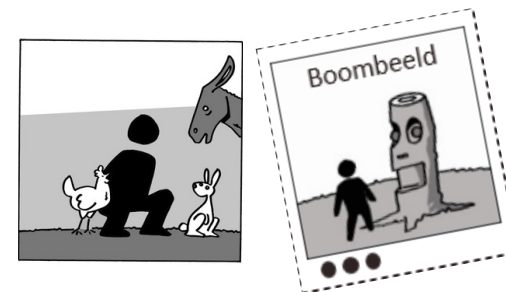
Werk niet met muntjes bij jonge kinderen, maar met een maximum aan icoontjes die ze mogen kiezen (bijv. 3 per kind).

Ook buiten de poort?

In de powerpoint vind je nog een extra pagina, die je al dan niet kan gebruiken:

BUITEN DE POORT

Behalve de schoolspeelplaats is de ruimte buiten de poort erg belangrijk voor kinderen. Na school, omdat ze graag veilig naar huis willen. Misschien is er de mogelijkheid om door een poortje naar het park of het speelveldje naast de school te gaan? Met deze reeks kunnen de kinderen nadenken over wat er buiten de poort moet komen.



GROND
WAARMEE
JE KUNT
SPELEN

SPEELSE
DINGEN

GROEN

WATER

ZITTEN EN
HANGEN

INKLEDING

SPECIALE
PLEKKEN
MET LOSSE
MATERIALEN

Voor je aan de slag gaat

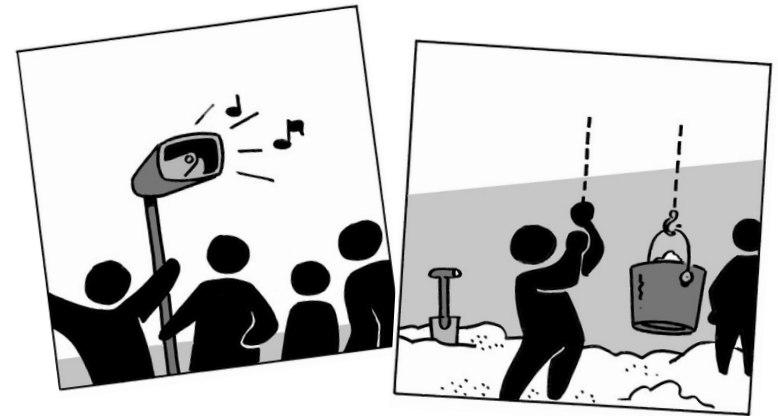
3. De sessie praktisch voorbereiden

Begeleiders contacteren en brieven

Probeer zeker 1 begeleider per 10 leerlingen te voorzien. **1 begeleider voor 4 à 5 leerlingen is ideaal.**

Materiaal voorbereiden en verzamelen

- **Afdrukken van basiskaart:** Min. 1 kaart per groepje van 5 leerlingen. Print je kaart groot genoeg uit (of maak de iconen kleiner)
- **Afdrukken van de geselecteerde iconen:** Maak de bladzijden aan elkaar vast zodat elk kind een handig iconenboekje heeft.
- **Scharen:** min. 3 per groepje van 5 leerlingen
- **Lijmstiften:** min. 2 per groepje van 5 leerlingen
- **Kleurpotloden/stiften:** min. 1 set per groepje van 5 leerlingen



De sessie hoeft niet enkel te bestaan uit de Piczschool tool. Er zijn nog vele creatieve manieren om kinderen te laten nadenken over hun schoolspeelplaats. Deze zijn ook ideaal als voorbereiding op Piczschool:

- **Door de lens:** laat kinderen foto's maken van de belangrijkste plekken op de schoolspeelplaats
- **Krijtkampioenen:** teken met de krijt de ideeën uit op de schoolspeelplaats

Aan de slag!



Stappenplan:

Stap 1. Deel de klas in deelgroepjes in

3 tot 5 kinderen per deelgroepje. Laat elk deelgroepje rond een tafel zitten. Deel per deelgroepje een basiskaart uit.

Stap 2. Inleiding en voorstelling project

- Laat de kinderen weten wat het doel is van de sessie:

"Wij willen dat de schoolspeelplaats beter wordt om te spelen en daarvoor willen we van jullie weten hoe ze eruit zou moeten zien."

- Leg uit wanneer de schoolspeelplaats heringericht zal worden.
- Neem de groepjes mee naar buiten om een kijkje te nemen op de huidige speelplaats. Bespreek met de kinderen wat zeker moet blijven op de schoolspeelplaats en wat er kan verbeterd worden. Zo krijgen de kinderen een beter zicht op de huidige speelplaats.

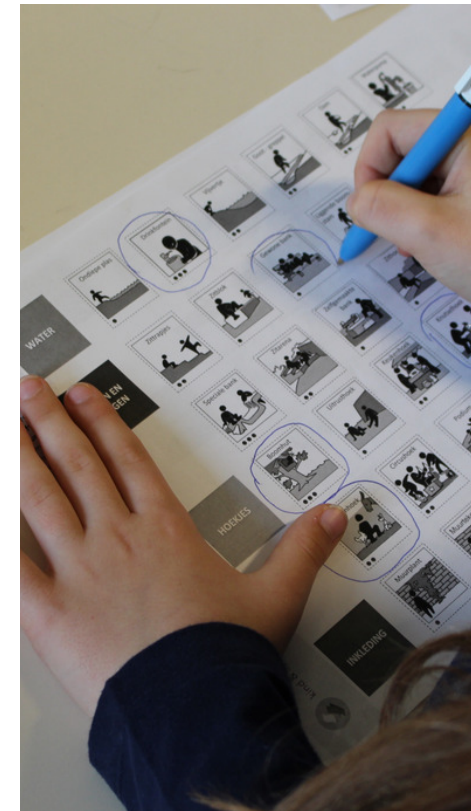
Stap 3. Globale opdracht uitleggen

- Laat de kinderen weer terug in deelgroepjes zitten.
- Elk kind krijgt een iconenboekje.
- Leg de opdracht uit:

"Vandaag zijn jullie een groepje ontwerpers of architecten die de schoolspeelplaats beter gaan maken. Hiervoor krijgen jullie een kaart van de schoolspeelplaats waarop jullie straks een nieuw ontwerp kunnen maken. Jullie krijgen ook een iconenboekje, waar veel ideeën in staan voor wat er op de schoolspeelplaats kan komen."

Stap 4. Iconen voorstellen

- Overloop de icoontjes met de kinderen. Bij het overlopen van de icoontjes mogen de kinderen al icoontjes omcirkelen, wanneer ze die leuk vinden.
- Leg uit dat ze maar een x-aantal muntjes krijgen per groep om icoontjes te kopen (standaard: 3 muntjes per kind).



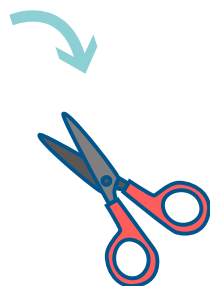
Aan de slag!

Stappenplan:

Stap 5. Iconen selecteren

- De groepjes mogen nu **overleggen** welke iconen ze willen kopen met de muntjes.
- De leerlingen hebben nu goed kunnen nadenken over welke iconen zij willen selecteren. Zijn ze eruit? **Geef dan de schaar** (maar nog niet de lijm!).
- De kinderen leggen de geknipte icoontjes op de basiskaart.

Loopt het wat stroever met het overleg? Laat ze alvast knippen.



Stap 6. Iconen schuiven op basiskaart

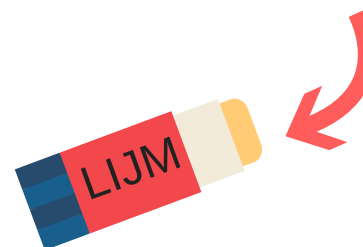
- Laat de leerlingen nadenken waar de iconen komen. Laat ze met de icoontjes schuiven op de basiskaart.
- Leg de kinderen uit dat ze ook de iconen kunnen combineren om zo tot iets nieuws te komen:

*Wat hoort bij elkaar?
Wat kan op elkaar?
Wat kan je aan elkaar hangen?*



Stap 7. Iconen opkleven

Zijn we zeker? Dan mogen de iconen definitief op de basiskaart geplakt worden! De begeleider geeft nu pas de lijm.



Aan de slag!

Stappenplan:

Stap 8. Extra uitleg bijschrijven of tekenen

De kinderen hebben heel wat ideeën over hoe de schoolspeelplaats er het beste zal uitzien. Laat ze er extra uitleg bij schrijven of tekenen zodat iedereen hun ontwerp zo goed mogelijk begrijpt. Is een groepje eerder klaar? Laat ze tekenen hoe iets er precies zou moeten uitzien.



Stap 9. Collages voorstellen

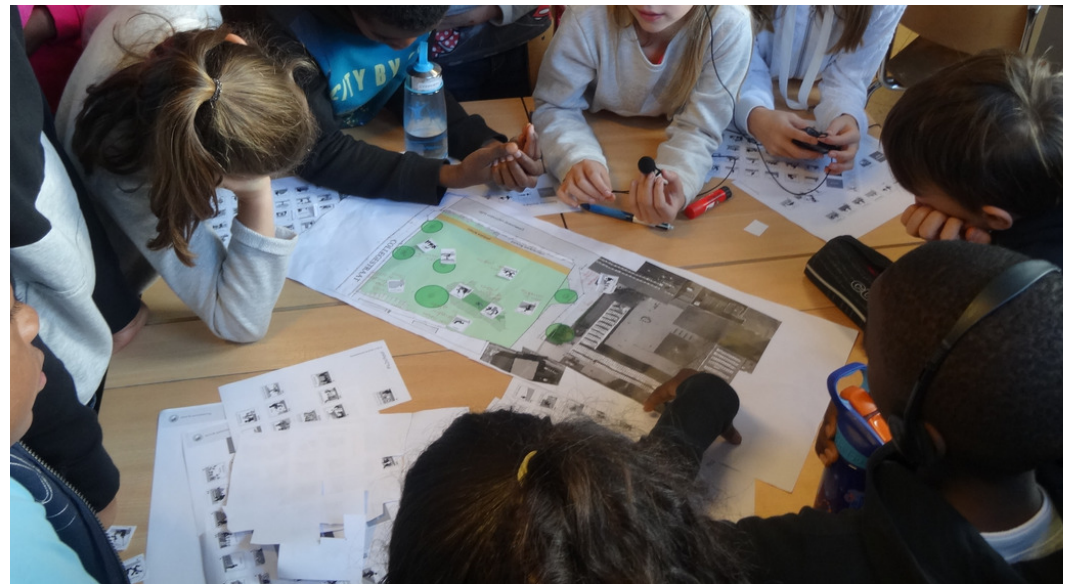
Dit is het moment om de collages aan elkaar voor te stellen. Laat de kinderen rond de basiskaart staan. Per groepje leggen ze hun plannen uit:

- *Wat hebben jullie bedacht voor de speelplaats?*
- *Wat is het belangrijkste dat veranderd moet worden?*
- *Hebben andere kinderen hier nog vragen over?*

De begeleider vat samen met de kinderen wat er uit de sessie is gekomen. De kinderen mogen aangeven wat het belangrijkste is en welke details de ontwerpers zeker niet mogen vergeten.

Stap 10. Wat gaat er nu gebeuren?

Leg aan de kinderen uit wat er met de resultaten gaat gebeuren. De collages kunnen wellicht niet zomaar gerealiseerd worden. Er zal een samenvatting moeten komen van alle collages. Maar met de samenvatting zullen ontwerpers een veel beter beeld krijgen wat de kinderen graag zouden willen. Laat ook weten wanneer de kinderen nog iets van de verdere plannen zullen horen.



Resultaten verwerken

Na de sessie:

De laatste stap in het proces is om samen met de begeleiders van de sessie te kijken naar wat de kinderen allemaal hebben gemaakt en hoe dit gepresenteerd kan worden aan de ontwerpers en de directie.

Structureer de resultaten

10 Aandachtspunten voor de ontwerper

Door 10 aandachtspunten (of meer) op te stellen voor de ontwerpers, maak je voor jezelf een handige samenvatting van de resultaten.

Op plan zetten

Maak van de resultaten een eigen schets waar de belangrijkste resultaten van de kinderen in zijn verwerkt.



Presenteer de resultaten

Presenteer het!

Presenteer de resultaten door bijvoorbeeld een powerpoint te maken.
Geef de collages mee aan de ontwerper.

Zeg het maar!

Bezoek met een groepje kinderen de ontwerper, of laat de ontwerper naar de klas komen. Zo kunnen ze precies vertellen wat voor ontwerp ze graag zouden willen.