

## Beschrijving Piramide SLO Jonge kind (november 2022)

Deze beschrijving is gemaakt op basis van de informatie in de voor de beschrijving geraadpleegde materialen. Daar waar tekst letterlijk is overgenomen staat deze tussen aanhalingstekens geplaatst. De beschrijving vormt een objectieve weergave van hetgeen in de materialen is aangetroffen. Het is geen evaluatie waarbij (praktische) ervaringen zijn opgenomen.

Algemene informatie	
Titel (incl. ondertitel)	Piramide (inclusief app Piramide Digitaal)
Editie (druk)/versie/jaar van uitgave	1996-2022
Uitgever	De Rolf groep
Voor deze beschrijving geraadpleegde materialen	<ul style="list-style-type: none"><li>• App Piramide Digitaal</li><li>• Algemene handleiding</li><li>• Gebruikershandleiding</li><li>• Ontwikkelingsgebieden met doelen</li><li>• Website <a href="http://www.piramidemethode.nl/">http://www.piramidemethode.nl/</a></li></ul>
Datum afronding beschrijving	November 2022

### Typering door uitgever

**Spelen**, ontdekken en **leren**  
**Innovatief** en blijvend **actueel**  
**Wetenschappelijk** onderbouwd  
Doorgaande leerlijn op alle  
ontwikkelingsgebieden



### Korte omschrijving

Piramide is een educatieve (VVE) aanpak voor kinderen van 0 tot 7 jaar op kinderdagverblijven, bij gastouders en in groep 1 en 2 van het basisonderwijs. De basis van Piramide is spelen en leren. Piramide richt zich op de volgende ontwikkelingsgebieden: persoonlijkheidsontwikkeling en sociaal-emotionele ontwikkeling, motorische ontwikkeling, kunstzinnige ontwikkeling, taalontwikkeling, ontwikkeling van waarnemen, denken en rekenen, oriëntatie op ruimte, tijd en wereldverkenning en digitale geletterdheid. Piramide werkt met vaste projecten die elk jaar terugkeren. De projecten zijn uitgewerkt in diverse thema's met elk eigen activiteiten waarbij telkens alle ontwikkelingsgebieden aan bod komen.

### Visie - Vanuit welke visie wordt gewerkt?

Piramide gaat uit van vier basisconcepten (de hoekstenen van de piramide symboliseren deze concepten):

- Het initiatief van het kind: Kinderen worden met Piramide uitgedaagd zelf initiatieven te nemen vanuit nieuwsgierigheid om actief betrokken in speelleersituaties te leren.
- Het initiatief van de pedagogisch medewerker/leerkracht: Kinderen leren in de zone van de naaste ontwikkeling met hulp van de pedagogisch medewerker/leerkracht (scaffolding).

- Nabijheid: Door een veilige omgeving en het gevoel dat de pedagogisch medewerker/leerkracht nabij is om hen te steunen, kunnen kinderen ontspannen gaan spelen, exploreren en leren.
- Afstand: Kinderen leren in opbouw van concreet naar abstract, vanuit een betekenisvolle context en pedagogisch medewerker/leerkrachten stimuleren hen na te denken buiten het hier en nu.

Daarbij:

- houdt de pedagogisch medewerker of leerkracht rekening met de pedagogische behoeften van het kind: veiligheid, autonomie en competentie.
- stimuleert de pedagogisch medewerker of leerkracht de ontwikkeling van kinderen door rekening te houden met de didactische behoeften van het kind: aanschouwelijkheid en nieuwsgierigheid opwekken, handelen en spel.

### **Samenstelling/aanvullende materialen - Waarmee laat je jonge kinderen spelen en leren?**

Materialen voor kinderdagverblijven en groep 1 en 2 van het basisonderwijs bestaan uit:

- App Piramide Digitaal
  - Planner met speelleeromgeving en activiteiten (alle content voor baby's, dreumesen, peuters en kleuters binnen 12 projecten)
  - Ontdekplaten per project opgebouwd volgens de projectstappen (digitale software voor digibord en tablet)
- Fysieke materialen: dagritmepakket, kiesbord, groepsmanagementkaarten, speldecors, woordkaarten, teltoren en ontwikkelingsmaterialen zoals de houten piramide, kunstkist, kleurnuancepuzzels, windwaaiers, zin in woorden (woordenschat). Een volledige materialenlijst is te vinden op de website van Piramide, [www.piramidemethode.nl](http://www.piramidemethode.nl).

Daarnaast zijn er materialen beschikbaar met algemene informatie over Piramide en materialen voor training van de intermediaire doelgroep kwaliteitsborging, waaronder:

- Piramide-boek deel 1 en 2
- E-learningmodules: 'Piramide – Sterk in de basis', 'Starttraining Piramide Digitaal', 'Kiekeboe, werken met baby's', 'Digitale geletterdheid en het jonge kind'.
- Piva (Digitaal Piramide Vaardigheden Assessment)
- Trainersmateriaal online via [www.piramidetrainers.nl](http://www.piramidetrainers.nl) (inclusief videomateriaal) voor het geven van fysieke (VVE) trainingen zoals module 1 Basisbekwaam en module 2 Vakbekwaam en een Train de trainer programma online via [www.piramidetrainers.nl](http://www.piramidetrainers.nl).

Vanaf 2023 is een bijbehorend kindvolgsysteem (Ontwikkeldriehoek) beschikbaar.

### **Doelen - Waartoe spelen en leren jonge kinderen?**

De doelen in Piramide zijn onderverdeeld naar de 7 ontwikkelingsgebieden in een doorgaande lijn van 0 tot 7 jaar. De doelen geven aan wat kinderen moeten kunnen, kennen of waar ze minimaal ervaring in moeten hebben opgedaan aan het einde van een jaargroep. De doelen klimmen op in moeilijkheidsgraad. De spelsuggesties, het spelaanbod en de activiteiten in Piramide zijn gekoppeld aan deze doelen. Naast het bestaande aanbod kan de professional ook eigen aanbod genereren en zelf koppelen aan de ontwikkelingsgebieden en doelen. Uiteindelijk maakt de professional keuzes op basis van het behalen van het dekkend aanbod op alle ontwikkelingsgebieden (met behulp van de statistieken) en de ontwikkelbehoefte van de kinderen in de groep.

### **Inhoud - Waarover gaat het spelen en leren van jonge kinderen?**

Piramide heeft 12 projecten ontwikkeld:

- |           |                   |
|-----------|-------------------|
| 1. Welkom | 7. Ziek en gezond |
| 2. Mensen | 8. Lente          |

3. Herfst
4. Eten en drinken
5. Feest
6. Wonen

9. Kleding
10. Kunst
11. Verkeer
12. Zomer

Elk project is uitgewerkt in verschillende subthema's voor baby's en dreumesen, peuters en kleuters. Voor elke doelgroep zijn projecten ontwikkeld met steeds een nieuwe invalshoek. Hiermee worden kennis en vaardigheden (vanuit de verschillende ontwikkelingsgebieden) verworven en wordt aangesloten op wat kinderen hebben geleerd.

Elk project heeft een (digitale) ontdekplaat. In de ontdekplaat komt een aantal figuren steeds terug: Pippa (de groepspop), Bonno (de jongen), de gele vogel Piep en een windmolen.

Elk project kent een opbouw in vier stappen van concreet naar abstract: oriënteren, demonstreren, verbreden en verdiepen. Daardoor kunnen kinderen op een steeds hoger niveau en met een steeds grotere complexiteit en abstractie over het thema spelen en leren. Daarnaast is er een gedifferentieerd aanbod in spelsuggesties, spelaanbod en activiteiten voor basis, tutor en pientere kinderen. Ook kunnen eigen spelsituaties en activiteiten worden toegevoegd (in de app).

### **Observeren & evalueren** - *Hoe wordt de ontwikkeling van jonge kinderen gevolgd?*

Piramide stimuleert de professional gebruik te maken van authentieke evaluatie (observaties) en systematische evaluatie (vaardigheden van kinderen in vergelijking met leeftijd). Samen geven deze evaluaties een beeld van de ontwikkeling van kinderen en levert dit informatie op voor het nemen van beslissingen om het (onderwijs)aanbod te optimaliseren (aanbod en differentiatie). Daarnaast kunnen de gegevens gebruikt worden om ouders inzicht te geven in de ontwikkeling van hun kind en spelen de gegevens een belangrijke rol bij de overdracht van een kind naar een nieuwe groep of locatie.

Vanaf 2023 is een bijbehorend kindvolgsysteem (Ontwikkeldriehoek) beschikbaar.

### **Tijd** - *Hoe wordt de tijd verdeeld tussen spelen en educatie/onderwijs?*

Een jaar bestaat uit 9 tot 12 projecten. Een project duurt 3 tot 5 weken, waarbinnen alle 4 de projectstappen worden ingezet. Piramide volgt dagelijks het dagritme met de dagritmekaarten. De verschillende onderdelen worden door de professional gepland in de planner. Alle ontwikkelingsgebieden komen aan bod binnen elk project in de speelleeromgeving en groepsexploratie.

### **De rol van de pm-er/leerkracht** - *Hoe begeleidt de professional het spelen en leren van jonge kinderen?*

De professional in Piramide bepaalt het beredeneerde aanbod op basis van de ontwikkelingsgebieden en behoeften van de kinderen in de groep. De pedagogisch medewerker/leerkracht richt een rijke speelleeromgeving in, observeert, speelt mee met de kinderen (modellen) en verrijkt het spel met spelinterventies. Daarnaast geeft de professional instructie, begeleiding en ondersteuning op maat bij specifiek aanbod van activiteiten in groepsexploratie.

### **Speel-/leeractiviteiten - Hoe laat de professional jonge kinderen spelen en leren?**

Spelen en leren vindt plaats op twee manieren: in de speelleeromgeving (hoeken) en tijdens de groepsexploratie. Tijdens het spelen en leren in de speelleeromgeving staat het initiatief van het kind centraal, waarbij de kinderen zelf keuzes kunnen maken in een rijke speelleeromgeving en zichzelf leren sturen bij het uitvoeren van hun ideeën en het samenspelen. Kinderen spelen in kleine groepjes in de hoeken.

Op initiatief van de professional wordt de groepsexploratie voorbereid en in grote of kleine kring uitgevoerd, waarbij in samenspel met de kinderen naar een bepaald doel wordt toegewerkt. Ze starten hierbij met wat voor kinderen bekend is en wat ze concreet kunnen waarnemen en nemen hier met de kinderen stap voor stap afstand van, door verbreding en verdieping.

Kinderen die een achterstand hebben of dreigen op te lopen kunnen worden ondersteund met tutoraanbod, meestal in kleine groepen. De begeleiding (minimaal een half jaar) is voornamelijk preventief van aard. Kinderen die gemakkelijk nieuwe informatie oppikken, graag experimenteren en creatief denken, kunnen worden uitgedaagd met het aanbod voor pientere kinderen.

### **Groeperingsvorm - Met wie spelen en leren jonge kinderen?**

Kinderen leren in Piramide met en van elkaar in een beredeneerde speelleeromgeving. Bijvoorbeeld in de spelhoeken van Piramide: hier spelen kinderen individueel, in tweetallen of in een klein groepje. Het aanbod binnen de groepsexploratie vindt plaats in een grote of kleine kring.

### **Speel- en leeromgeving - Hoe ziet de speel- en leeromgeving eruit?**

Piramide helpt professionals om de speelleeromgeving zodanig in te richten dat kinderen zelfstandig kunnen spelen en leren. De omgeving inspireert en daagt uit, omdat in iedere projectstap de hoeken en materialen worden uitgebreid en de pedagogisch medewerker/leerkracht de kinderen van spelinterventies voorziet.

Spelen en leren vindt plaats in de speelleeromgeving met 11 verschillende hoeken, die wisselend en gevarieerd ingezet worden: projecthoek, huishoek, denkhoek, ontdekhoek, atelier, bouwhoek, letter- en boekenhoek, ontwikkelingsmateriaal, zand- en watertafel, digihoek en bewegen in de ruimte (binnen en buiten). De hoeken zijn ingericht op basis van het project. De beschrijvingen van de spelhoeken geven aan welke materialen er per projectstap nodig zijn. Deze sluiten onder meer aan op de belevingswereld, verschillende culturele achtergronden van de kinderen en leeftijd.

### **Aansluiting/afstemming en implementatie**

Voor de implementatie van Piramide is het belangrijk dat pedagogisch medewerkers en/of leerkrachten op de hoogte zijn van de achtergronden van Piramide door middel van training en coaching.

Er zijn twee elementaire trainingen: de 'Starttraining' (verplicht) en 'Piramide, sterk in de basis' (optioneel, maar wel nodig om de achtergronden goed te kunnen begrijpen). Daarnaast is het mogelijk een intensiever trainingstraject te volgen. De training Piramide module 1 en 2 leidt op tot de kwalificatie Basisbekwaam en/of Vakbekwaam. Met de Piva (digitaal Piramide Vaardigheden Assessment) worden de vaardigheden van pedagogisch medewerkers en/of leerkrachten gevolgd. Men kan zich daarmee ontwikkelen naar de kwalificatie Excellent.

Voor het implementeren en borgen van Piramide in de organisatie is tevens een managementtraining beschikbaar, zodat de manager in staat wordt gesteld om Piramide te verbinden met het pedagogisch beleidsplan of het schoolontwikkelingsplan.

### **Ouderbetrokkenheid**

Elk Piramide-project bevat informatie voor ouders. Deze informatie kan passend gemaakt worden naar de eigen situatie. Er worden tips gegeven in de handleiding hoe ouders nog verder te betrekken. Het gaat dan bijvoorbeeld om het betrekken van ouders bij de spelinloop of het inrichten van een ouderinformatietafel bij een project. In iedere projectstap is 'Piramide voor thuis' beschikbaar. Dit zijn eenvoudig omschreven spelsuggesties voor ouders met hun kinderen, aansluitend op het project.

### **Overige opmerkingen**

Van Piramide is in 2016 een uitgebreide beschrijving verschenen door het NJI (<https://www.nji.nl/interventies/piramide>). Piramide wordt op dit moment opnieuw beschreven door het NJI. Volgens het NJI is Piramide een goed onderbouwde interventie en effectief volgens eerste aanwijzingen (NJI, 2022).