

Beschrijving Schatkist editie 3 SLO Jonge kind (december 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)	Schatkist
Editie (druk)/versie/jaar van uitgave	Editie 3, 2015-2019
Uitgever	Zwijsen
Voor deze beschrijving geraadpleegde materialen	Gebruikswijzer en verantwoording, brochure en methodesite .
Datum afronding beschrijving	24-11-2022

Typering door uitgever



In Schatkist hebben we echt de **belevingswereld** van het kind centraal gezet door Pompom een grote rol te geven. Hij maakt net als de kinderen allerlei zaken mee. Dat is de **betekenisvolle** start van het anker. De kinderen gaan hem helpen en **zelf ontdekken** in hun **spel**. Door deze context zijn alle kinderen **betrokken** en kunnen ze allemaal **meedoen**.

Korte omschrijving

Schatkist editie 3 is een totaal methode voor kinderen in groep 1 en 2 van de basisschool. De zeven ontwikkelingsgebieden (taal, rekenen, sociaal-emotionele ontwikkeling, motoriek, kunstzinnige vorming, wereldoriëntatie en wetenschap & technologie) komen geïntegreerd in elk anker aan bod. Een anker bestaat uit een serie activiteiten, waarvan in de eerste activiteit een probleemstelling wordt geïntroduceerd. Hier wordt tijdens de vervolgvragen telkens op teruggegrepen. Wat zijn de kinderen erover te weten gekomen? Bij *Schatkist editie 3* wordt bij elk anker deze probleemstelling geïntroduceerd via een filmpje met het centrale karakter Pompom.

Visie - Vanuit welke visie wordt gewerkt?

Schatkist editie 3:

- 'laat ervaringsgericht, spelend leren en opbrengstgericht werken hand in hand gaan;

- is een totaal methode gebaseerd op de theorie van anker gestuurd werken waarbij activiteiten niet in eerste instantie gekoppeld zijn aan ontwikkelingsgebieden, maar aan betekenisvolle inhoud gebundeld in een anker;
- zorgt voor een stevige voorbereiding op 21^e-eeuwse vaardigheden zoals, creativiteit, samenwerken en probleemoplossende vaardigheden;
- biedt ruime kansen voor onderzoekend en ontwerpnd leren;
- wil leerkrachten ondersteunen om een sterk partnerschap met ouders te creëren.'

Daarbij staan de volgende uitgangspunten centraal:

- 'Een doorgaande lijn voor 0-6 jarigen.
- Een geïntegreerde onderwijsaanpak waarbij alle ontwikkelingsgebieden aan bod komen en een observatie- en registratiesysteem (Digiregie) dat leerkrachten in staat stelt om kinderen te volgen.
- Een rijke context die aansluit bij de belevings- en ervaringswereld van de kinderen. Deze context wordt gecreëerd met Pompom, het centrale karakter van de methode.
- Voldoende keuzevrijheid aan leerkrachten om te bepalen wanneer een anker aan bod komt, keuzes te maken tussen ankers en om binnen een anker te kiezen tussen activiteiten en andere (eigen) activiteiten toe te voegen.'

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

- Het algemeen pakket bestaat uit: gebruikswijzer en verantwoording, de schatkist, 300 schatkistkaarten in doos, pop Pompom, set van twee dobbelstenen (met insteekhoezen op elk vlak), weekkalender, getallenwand 0-12, zoemverhalen in doos, woordkaarten (bij elk anker 24) in doos en op taaltochtkaarten in doos.
- De jaarpakketten A en B bij de achttien ankers (zie verder bij Inhoud) bestaan uit: activiteitenboeken (handleidingen), prentenboeken en voorleesboeken. Alle ankers zijn ook los te bestellen.
- Software: leerkrachtassistent (voor digibord), Digiregie (online programma voor observatie, registratie en planning), leerlingsoftware voor school én thuis.
- De volgende aanvullende (verbruiks)materialen kunnen optioneel bij Schatkist aangeschaft worden: jaarkalender (verbruik), bijenhotel (poster-verbruik), vriendenboekje (per leerling om letters in te verzamelen-verbruik), getallenwand 13-20, reiskaart (met schrijftkens), pop Loeloe, poppenfamilie (alle hoofdfiguren), handpop Zoem, leesseries.
- Voor thuis zijn [Rompompom](#) educatieve spellen en boeken verkrijgbaar. De materialen zijn te vinden op de [methodesite](#).

Doelen - Waartoe spelen en leren jonge kinderen?

De doelen van *Schatkist editie 3* sluiten aan op de einddoelen van *Uk & Puk* en de begin doelen van *Veilig leren lezen* (Kim versie) en borgen daarmee een doorgaande lijn. De doelen zijn verdeeld over zeven ontwikkelingsgebieden (zie hierna bij Inhoud). Een doelenoverzicht (dat is opgenomen in Digiregie) beschrijft wat van een kind verwacht mag worden begin groep 1, eind groep 1 en eind groep 2. De doelen zijn gebaseerd op de aanbodsdoelen van SLO.

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

In *Schatkist editie 3* zijn bij de zeven ontwikkelingsgebieden de volgende domeinen opgenomen:

Taal: spreken en luisteren, woordenschat, verhaaloriëntatie en verhaalbegrip, taalbewustzijn en fonologische vaardigheden, oriëntatie op lezen en schrijven.

Rekenen: getalbegrip, meten, meetkunde.

Sociaal-emotionele ontwikkeling: zelfbeeld en persoonlijke ontwikkeling, ontwikkeling zelfstandigheid, sociaal gedrag en ontwikkeling sociale vaardigheid, werkhouding en concentratie.

Motoriek: basiskwaliteiten, fijne en grove motoriek, schrijfhouding en gezonde leefstijl.

Kunsthouding: beschouwen en reflecteren, beeldende vorming, muzikale vorming, dramatische vorming en dans.

Wereldoriëntatie: burgerschapsvorming, levende natuur, aarde en ruimte, natuurkundige verschijnselen, techniek, tijd en ruimte.

Wetenschap & Technologie: houding, vaardigheden en denkwijzen.

Er zijn achttien ankers, voor twee schooljaren, waarbij alle zeven ontwikkelingsgebieden aan bod komen. Elk schooljaar is ingedeeld in drie perioden. Voor elke periode zijn zes ankers beschikbaar waaruit de leerkracht er drie kiest. Een anker kan zowel in leerjaar 1 als in leerjaar 2 ingezet worden.

Ankers periode 1: start of herfst; doen alsof of wonen; uitvinden of muziek.

Ankers periode 2: lente of winter; kunst of communicatie; gezondheid of dieren.

Ankers periode 3: afsluiting of avontuur; eten & drinken of familie; buiten spelen of water.

Daarnaast is er ook ruimte voor eigen activiteiten en thema's.

De activiteiten zijn opgebouwd volgens een vaste structuur: dagelijkse routines, kennismaking, ankerthema en afronding.

Voor alle activiteiten zijn drie aanpakken mogelijk: maan (basis), zon (extra uitdaging) en ster (meer begeleiding-intensivering).

Bij elke activiteit wordt onder het kopje 'differentiatie' aangegeven hoe de activiteit geschikt gemaakt kan worden voor kinderen met een zon- of een steraanpak en AN-kinderen (anderstalige nieuwkomers).

Ook wordt onder het kopje 'Tips en verdieping' bij activiteiten aangegeven hoe de leerkracht een kleine kring kan inzetten. Bijvoorbeeld voor preteaching, verlengde instructie of kringactiviteiten op niveau (alleen kinderen van groep 1 of 2).

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

Schatkist editie 3 maakt voor observatie, registratie en planning gebruik van het online programma Digiregie (zie [analyse SLO](#)). Digiregie heeft de volgende onderdelen: planning, leerlingoverzicht, periodeplan, materialen, communicatie en naslag.

In het onderdeel Planning staan alle activiteiten (met hoofdoel en subdoelen) beschreven. De leerkracht kan hier zijn ankers en bijbehorende activiteiten plannen. Vanuit elke activiteit kan een observatie geregistreerd worden door op het oogje te klikken. De leerkracht komt dan in het observatieoverzicht. De doelen die horen bij deze activiteit staan daarin op drie niveaus beschreven: instromers, groep 1 en groep 2. Dit helpt de leerkracht bij het juist invullen van de observatie.

In het observatieoverzicht kan per activiteit voor één of meerdere leerlingen een observatie ingevuld worden in de vorm van een -, +/-, + of ++. Tekst kan worden toegevoegd. Er kunnen ook observaties los van de activiteiten ingevoerd worden in Digiregie.

Schatkist editie 3 schrijft niet voor hoe vaak geobserveerd moet worden binnen een anker. Wel wordt geadviseerd om per periode voor elke leerling een beoordeling te geven op elke leerlijn. Binnen het onderdeel Leerlingenoverzicht ziet de leerkracht voor de gehele groep of per leerling de ingevulde observaties per ontwikkelingsgebied of voor alle ontwikkelingsgebieden samen. En kan bekeken worden hoe de voortgang van de leerling verloopt. Ingevulde scores leiden tot een adviesaanpak voor het onderwijsaanbod voor de volgende periode; weergegeven als ster, maan of zon.

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

De achttien ankers van *Schatkist editie 3* worden verdeeld over twee schooljaren. Negen ankers per schooljaar. Elk anker kan in drie weken worden uitgevoerd. Maar de activiteiten kunnen ook over vier weken verdeeld worden. *Schatkist* biedt dus per schooljaar lesmateriaal voor een periode van 27-36 schoolweken.

De gemiddelde tijdsduur per dag van activiteiten is voor kringactiviteiten: 20 minuten, activiteiten in de speelzaal: 45 minuten, speelplaatsactiviteiten: 45 minuten en activiteiten in de hoeken: 25 minuten.

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

Schatkist editie 3 ziet de leerkracht als de 'professional die aan het roer staat'. Door de methode wordt de leerkracht actief ondersteund bij het pedagogisch-didactisch handelen, de keuze uit het aanbod van hoeken, de inrichting van een rijke speelleeromgeving, de inzet van materialen, maar ook de samenwerking met de ouders. De activiteiten zijn zo uitgewerkt dat de leerkracht handreikingen krijgt om het professioneel handelen te versterken, bijvoorbeeld via voorbeelddialogen, tips en reflectievragen bij de activiteiten. *Schatkist editie 3* werkt kindvolgend. De leerkracht stemt de begeleiding, de activiteit en het tempo af op het ontwikkelingsniveau van de kinderen.

Leerkrachten hebben keuzevrijheid wat betreft de keuze voor een anker in een bepaalde periode, om binnen een anker andere (eigen) activiteiten te doen en om eigen ankers (andere onderwerpen) in te plannen.

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

Spelen en leren vindt plaats tijdens kringactiviteiten, activiteiten in de speelzaal, buitenspel en hoekenwerk.

Schatkist editie 3 biedt tips voor de inrichting en activiteiten voor twaalf verschillende hoeken: atelier, lees-schrijfhoek, huishoek, speelhoek, schatkisttafel, rekenhoek, ontdekhoek, bouwhoek, muziekhoeke, digihoek, tafel met ontwikkelingsmateriaal, zand-watertafel.

De door de leerkracht bij een anker gekozen en ingerichte hoeken blijven gedurende het hele anker in de klas aanwezig. Bij de beschrijving van de kringactiviteiten staat aangegeven welke hoeken op de activiteit aansluiten, waarin de kinderen zelfstandig aan de slag gaan met hetgeen dat in de kring is aangeboden.

Groeperingsvorm - Met wie spelen en leren jonge kinderen?

Schatkist editie 3 gaat uit van het ontwikkelingsniveau van het kind. De activiteiten zijn zo opgebouwd dat alle kinderen eraan deel kunnen nemen, ieder op zijn eigen niveau (ster, maan of zon) zowel in de instroomgroep als in groep 1 en 2.

Tijdens elke kringactiviteit is er een gezamenlijke start en gaan de kinderen vervolgens in groepjes aan de slag door middel van coöperatief of samenwerkend leren. In de afsluiting van de activiteit wordt er weer gezamenlijk teruggekoppeld.

Er zijn vier coöperatieve werkvormen: maatjespraat, groepspraat, maatjeswerk en groepswerk. Voor elke categorie is een schatkistkaart. Bij elk van deze werkvorm zijn diverse varianten in de activiteiten verwerkt, zoals 'Op een rij' of 'Doe mij maar na'.

Bij de activiteiten in de hoeken die in *Schatkist* zitten spelen de kinderen zelfstandig met hun klasgenootjes.

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

Schatkist editie 3 geeft in de Gebruikswijzer en verantwoording aanwijzingen voor de organisatie en inrichting van de speelleeromgeving waarbij kinderen zich veilig en uitgedaagd voelen om te gaan spelen.

Er zijn algemene tips voor de inrichting van de twaalf verschillende hoeken (zoals eerder genoemd) en tips per hoek. De leerkracht kiest zelf hoeveel en welke hoeken worden ingericht tijdens het werken met een anker. Voor elke hoek is een schatkistkaart als visuele ondersteuning beschikbaar.

Aansluiting/afstemming en implementatie

Schatkist editie 3 vormt een doorgaande lijn tussen *Uk & Puk* (0-4 jaar), *Veilig leren lezen* (Kim versie) (groep 3) en *Pennenstreken* (groep 3) maar is ook te combineren met andere lesmethoden.

Om te werken met *Schatkist* zijn [diverse trainingen](#) mogelijk:

- Trainingspakket (voor starters)
- E-learning: Starten met *Schatkist*
- Training (keuze uit zes verdiepende modules)
- VVE-training (verplicht indien *Schatkist editie 3* als VVE-programma wordt ingezet)

Ouderbetrokkenheid

- Er worden suggesties gedaan om ouders te informeren over de methode en werkwijze tijdens informatiebijeenkomsten, bij een intakegesprek of oudergesprek. Bij het oudergesprek kan ook de 'schattenmap' gebruikt worden. Daarin verzamelen kinderen eigengemaakt materiaal of foto's daarvan.
- In Digiregie staat bij het onderdeel Communicatie informatie die overgedragen kan worden aan ouders en collega's. Bij elk anker zijn ouderbrieven opgenomen met informatie, suggesties voor activiteiten en een thuisopdracht. Bij elk anker wordt gevraagd de kinderen schatten (voorwerpen, foto's etc.) mee te geven voor de schakist(tafel).
- De pop Pompom gaat, met een dagboek, aan het eind van de week met één van de kinderen mee naar huis.
- Ook kunnen ouders geattendeerd worden op de thuismaterialen van [Rompompom](#).

Overige opmerkingen

Schatkist editie 3 is opgenomen in de [databank Effectieve Jeugdinterventies](#) (NJI) en erkend als goed onderbouwd integraal vve-programma (oktober 2019).