

Dit portret is een **unieke ontwikkelingsschets**. Doorheen het schooljaar wordt dit portret aangevuld door de klasleerkracht in samenwerking met zorgleerkracht en ouders. Deze informatie helpt alle betrokkenen bij het begeleiden van de kleuter. Het is een positief, opbouwend werkinstrument waaraan alle betrokken partijen een steentje kunnen bijdragen.

naam: jr. mnd. datum: / /



grote/grove motoriek

Deze kroontjes kleuren we als dit je kleuter zijn/haar **TALENT** is.

Talent=iets wat je kleuter graag en veel doet met hoge betrokkenheid.

≠ niet altijd iets wat je daarom goed moet kunnen.

voelt zich opperbest
voelt zich goed
geeft neutrale indruk
heeft het soms moeilijk
heeft het moeilijk

gaat steeds op in zijn spel
is vaak intens bezig
is bezig, maar weinig intens
vaak onderbroken spel
komt moeilijk tot spel

kleine/fijne motoriek



Hier duiden we **welbevinden en betrokkenheid** aan.

2 Voorwaarden voor **fundamenteel leren**. Wanneer 1 van de 2 of allebei niet optimaal zijn kan er niet fundamenteel geleerd worden.



begrijpen van de fysische wereld



taal



logisch en wiskundig denken

sociale ontwikkeling

wat ik leuk vind

wat ik niet leuk vind

Dit **vraagteken** kleuren we wanneer we vragen hebben bij het groeiproces op dat bepaald ontwikkelingsdomein. (geen of onvoldoende groei, onduidelijk beeld, ...)

In deze vakken schrijven we **wat je kleuter al kan** op dat specifiek ontwikkelingsdomein.



goed in je vel zitten

vraagt aan mijn ouders

reactie van mijn ouders

zelfsturing / ondernemen



Hier schrijven we welke unieke, specifieke, **actie** we willen ondernemen in de komende periode. Zo willen we er voor zorgen dat er een zo optimaal mogelijk groeiproces kan plaatsvinden. Rekening houdend met de gegevens die worden weergegeven in het portret.



muzische expressie



Hoe zorgen voor meer welbevinden, betrokkenheid en ontwikkeling?

Kijken naar ontwikkeling: negen domeinen

1 Grote/grove motoriek

Bewegingen waarbij je je hele lichaam, je armen of je benen gebruikt: kruipen, springen, in de handen klappen, de trap op- en afgaan, lopen, springen, een koprol maken, op een stoel kruipen, een bal gooien en opvangen ...



2 Kleine/fijne motoriek

Je handen en vingers gebruiken: de knopen van je jas dichtdoen, de bladzijden van een boek omdraaien, parels rijgen, een stift hanteren, een ring aan je vinger schuiven, kruimels oprapen ...



3 Taal

Duidelijk maken wat je wilt, voelt of denkt en begrijpen wat anderen zeggen: klanken nabootsen, met klanken en woorden op anderen reageren, liedjes (mee)zingen, bij prenten vertellen, een verhaal volgen, vertellen over iets wat voorbij is ...



4 Begrip van de fysische wereld

Onderzoeken en ervaren hoe de dingen zijn: hoe ze eruitzien, hoe ze aanvoelen en smaken, hoe ze in elkaar zitten en wat je ermee kunt doen. Voorspellen wat zal drijven of zinken, weten dat je knie bloedt als je valt, weten dat een vis alleen in water kan leven, vruchten herkennen aan hun geur, het geluid van een machine, een auto en een vrachtwagen onderscheiden ...



5 Sociale ontwikkeling

Je in anderen inleven. Aanvoelen of iemand blij, boos of verdrietig is, begrijpen hoe dat komt en er daardoor gepast op reageren: lachen als iemand anders lacht, een ander kindje troosten, omgangsregels begrijpen, bedanken als je iets krijgt, van iemand iets gedaan krijgen, 'mama' of 'dokter' spelen ...



6 Logisch en wiskundig denken

Verbanden leggen, dingen doorhebben, het 'slim' bekijken: nog precies weten hoe het verhaal ging of wie er gisteren bij was, aangeven wat meer en wat minder is, het oud papier in de juiste vuilnisbak doen, de rode auto's bij elkaar zetten, de blokken van klein naar groot leggen ...



7 Goed in je vel zitten

Zelfvertrouwen uitstralen, er meestal ontspannen bij lopen, genieten van een aai of compliment, graag bij andere kinderen en volwassenen zijn, pijnlijke ervaringen snel te boven komen. Snel wennen aan nieuwe situaties, voor jezelf opkomen als je fiets wordt afgepakt ...



8 Zelfsturing/ondernemen

Op ideeën komen en initiatief tonen, weten wat je wilt en de stappen zetten om dat te bereiken: een boekje willen 'lezen', weten welk boekje je wilt, naar het rek gaan, het boekje vinden en je gezellig installeren. Zelf keuzes maken, originele ideeën hebben, omgaan met obstakels, doorzetten ...



9 Muzische expressie

De ervaringen die je opdoet expressief weergeven door ze op een kunstzinnige manier te uiten. De auto van je opa tekenen of hem nabouwen met blokken, een mooie outfit bij elkaar zoeken in de verkleedkist, dansen op muziek, gevoel hebben voor ritme, veel gevoel in intonatie en mimiek leggen, een creatieve touch geven aan een knutselwerkje ...

