

Werkplan

Locatie: World of Xperience

In dit plan staat alle locatiespecifieke informatie voor de locatie World of Xperience. Het is een aanvulling op het pedagogisch beleid 4-12 jaar en de praktische pedagogische informatie (beide te vinden op de website). Voor World of Xperience is ook een aanvullend pedagogisch kader opgesteld, met de focus op de ontwikkeling van het kind met behulp van gaming, Esports en creatieve tech. Deze informatie staat verderop in dit document (vanaf pagina 4).

Locatiespecifieke informatie

Omschrijving van het gebouw en de omgeving

BSO World of Xperience is gevestigd in een oud schoolgebouw. Het gebouw wordt gedeeld met H20, de Esports Campus.

Je betreedt de locatie via de met H20 gedeelde ingang. Aan het einde van de entree is het trappenhuis waar de BSO gebruik van maakt. De groepsruimte van BSO World of Xperience is gelegen op de tweede verdieping. De keuken is in de groepsruimte, de toiletten bevinden zich direct naast de groepsruimte. Er is een apart dames en herentoilet. Tegenover de groepsruimte is het IT-lab van OPSPOOR. Hier kunnen workshops gegeven worden voor de kinderen van de BSO, maar ook voor leerkrachten van OPSPOOR.

De BSO bevindt zich in een groot pand met meerdere verdiepingen. Een beperkt gedeelte van dit oppervlakte is voor de kinderen vrij te betreden. Er worden met de kinderen afspraken gemaakt in welke ruimtes zij wel en niet mogen komen. Sommige gedeeltes van het gebouw zijn alleen te betreden met een tag en worden alleen bezocht samen met een pedagogisch medewerker.

Aangrenzend aan het gebouw is een schoolplein. Op dit plein wordt door de kinderen buiten gespeeld. Er zijn doeltjes en er is een basketbalveld. Er is voldoende ruimte om vrij te spelen.

Openingstijden

De actuele openingstijden zijn per locatie te vinden op de website van Kinderopvang Purmerend: www.kinderopvangpurmerend.nl.

Samenwerking met andere locaties en school

Een deel van de kinderen van BSO World of Xperience worden door de pedagogisch medewerkers van BSO de Zuidpool opgehaald uit school. Ze worden naar de locatie van de Zuidpool gebracht waar het busje op de kinderen staat te wachten om ze mee te nemen naar BSO World of Xperience. Een ander deel van de kinderen wordt direct door een medewerker van World of Xperience of een vrijwilliger opgehaald. Er is een vervoersplan opgesteld.

Scholen waarvan kinderen door de medewerkers van de bso de Zuidpool worden opgehaald:

Oecumenische basisschool Het Baken	14.00u
OBS De Delta	14.00u
OBS 't Pierement	14.00u
Oecumenische basisschool De Vlieger	14.00u

Scholen waarvan kinderen direct door een busje van BSO World of Xperience worden opgehaald:

Montessori Onderwijs Purmerend	14:30u
IKC Willem Eggert	14:00u
OBS Koempoelan	14:00u
OBS Oeboentoe	14:00u
Oecumenische basisschool Kawama	14:15u
Speciaal onderwijs het Plankier	14:00u
OBS de Weidevogels	14:00u
OBS de Nieuwe Wereld	14:30u

Ook kinderen van andere scholen kunnen worden opgevangen op BSO World of Xperience, zij kunnen dan op eigen gelegenheid naar de BSO toe komen.

Basisgroepen op de locatie

De locatie biedt plaats aan 23 kinderen per dag, die worden opgevangen in 1 basisgroep. Deze groep heeft vaste pedagogisch medewerkers.

Naam groep	Leeftijd	Max aantal kinderen	Aantal pm per dag
World of Xperience	8-13 jaar	23	2

Inzet van pedagogisch medewerkers

De inzet van beroepskrachten wordt bepaald op basis van de rekenregels in het besluit kwaliteit kinderopvang.

In onderstaand schema is per groep aangegeven wanneer wij mogelijk afwijken van de wettelijke vastgestelde beroepskracht- kindratio en op welke momenten dit niet gebeurt. Dat wil zeggen: er is te zien op welke momenten wij mogelijk minder beroepskrachten inzetten dan vereist is.

Schooldagen:

Tijdens de schooldagen wordt er niet afgeweken van de BKR.

Studie- en vakantiedagen:

Dag	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Geen afwijking mogelijk	7.30-8.30 9.00-13.00 14.00-17.30	7.30-8.30 9.00-13.00 14.00-17.30	Gesloten	7.30-8.30 9.00-13.00 14.00-17.30	Gesloten
Wel afwijking mogelijk	8.30-9.00 13.00-14.00 17.30-18.30	8.30-9.00 13.00-14.00 17.30-18.30	Gesloten	8.30-9.00 13.00-14.00 17.30-18.30	Gesloten

Achterwachtregeling

In ons beleid veiligheid en gezondheid staat omschreven wanneer de achterwachtregeling wordt ingezet. BSO World of Xperience heeft een achterwacht regeling met BSO de Klimroos van Stichting Kinderopvang Purmerend. De locaties bevinden zich op ongeveer 1 km afstand van elkaar. In geval van Nood is ook de Operationeel Manager of diens achterwacht bereikbaar, de Manager Opvang of hoofdkantoor.

Een uitgebreide achterwachtregeling is voor de medewerkers beschikbaar op de locatie.

Verlaten van de basisgroep

De basisgroep kan worden verlaten wanneer er kinderen uit de groep deelnemen aan activiteiten en/of workshops. De activiteiten vinden plaats op de locatie, maar buiten de basisgroepsruimte. Wanneer de kinderen een activiteit of workshop volgen, is er altijd een medewerker van de BSO bij.

Uitstapjes

Onder 'uitstapjes' verstaan wij alle activiteiten waarbij we het gebouw/de buitenruimte verlaten. Denk aan het bezoeken van speeltuinen en parken in de omgeving of het volgen van workshops bij bijvoorbeeld Cultuurhuis Wherelant of Het Kinderparadijs.

Ons team

Ons team bestaat uit twee vaste medewerkers. Het team van de World of Xperience kan ook worden uitgebreid met stagiairs en/ of vrijwilligers. Op dit moment is er 1 vrijwilliger die wordt ingezet voor het ophalen van kinderen. De taken en de wijze waarop zij hierbij worden begeleid zijn concreet opgenomen in het stage- en vrijwilligersbeleid.

Onze oudercommissie

De locatie heeft bij start nog geen oudercommissie. Om een oudercommissie op te richten, zullen wij in de periode na opening de volgende activiteiten ondernemen:

- Oproep via het ouderportaal in September 2021
- Aanspreken van ouders tijdens het intake gesprek en eventueel tijdens breng/haal momenten
- Uitdelen 'attentie' voorzien van oproep om deel te nemen aan OC.

Zodra er een oudercommissie is aangesteld, vermelden we dat hier in dit werkplan. Wie er deelnemen in de oudercommissie is in te zien in het ouderportaal Konnect.

“Play is the highest form of research” Albert Einstein

Pedagogisch kader: gaming, esports en creatieve tech

Op BSO World of Xperience, maken kinderen niet alleen kennis met techniek en de digitale wereld, maar zij worden ook ondersteund en uitgedaagd in hun ontwikkeling op dit gebied. Gaming en gaming-gerelateerde technologie levert een positieve bijdrage aan het stimuleren van de brede ontwikkeling van kinderen en natuurlijk ook op het gebied van techniek.

Pedagogische doelen

De pedagogische doelen zijn nader uitgelegd en vastgelegd in de wet- en regelgeving. De uitwerking verduidelijkt de betekenis van verantwoorde kinderopvang en biedt een kader bij het pedagogisch beleid en de praktijk. Bovendien biedt de uitwerking een kader voor het toezicht. Daarnaast is er nog steeds voldoende ruimte voor een eigen pedagogische invulling, na opening in afstemming met de oudercommissie. BSO World of Xperience, heeft in aanvulling op algemeen beleid van Kinderopvang Purmerend, een eigen pedagogisch beleid met de focus op ontwikkelen met behulp van de digitale wereld.

Bij BSO World of Xperience bieden we verantwoorde kinderopvang, aan kinderen vanaf 8 jaar. We bieden opvang in een veilige, gezonde en uitdagende omgeving. We bieden veel zelfstandigheid, maar hebben oog voor de emotionele veiligheid van kinderen, door een vast honk: een huiselijke vaste basisgroepsruimte, met vaste pedagogisch medewerkers en een vaste groep kinderen. We bevorderen persoonlijke competentie door kinderen uit te dagen. Dit doen we in zeer uiteenlopende en hele inspirerende settings: binnen de eigen groepsruimte en op locaties door middel workshops. Sociale competenties vergroten onze kinderen door veel samen te werken en ze gezamenlijke taken en opdrachten te geven. Daarnaast vragen we ze elkaar te steunen bij uitdagingen die zij tegenkomen door de vrijheid die we bij BSO World of Xperience aan kinderen geven. Overdracht van algemeen aanvaarde waarden en normen oefenen kinderen door onderdeel te zijn van de H20 Esports campus. We maken afspraken met elkaar, ze werken samen en, heel belangrijk, we leren de kinderen hoe ze zich kunnen bewegen binnen de echte en de digitale wereld. Onze kinderen maken deel uit van de community die H20 vormt Esports campus.

Hier onder worden de doelen, voor het bieden van verantwoorde kinderopvang, verder geconcretiseerd.

1. Op een sensitieve en responsieve manier met kinderen wordt omgegaan, respect voor de autonomie van kinderen wordt getoond en grenzen worden gesteld aan en structuur wordt geboden voor het gedrag van kinderen, zodat kinderen zich emotioneel veilig en geborgen kunnen voelen.

- We besteden veel aandacht aan een nieuw kind op de groep. Hoe zien de dagen eruit op de bso, hoe leren we het kind de ruimtes kennen. In de opstartperiode na opening gebeurt dit met de hele groep, denk aan activiteiten als de 'experience tour', het maken van een avatar (een avatar is dan de representatie van de persoon van vlees en bloed in de virtuele wereld of fantasiewereld) en/ of het maken van een vlog.
- De grote groep, zelfstandige (8+), kinderen, vraagt bewuste aandacht van de pedagogisch medewerker of ieder kind gehoord en gezien is. De mentoren van de kinderen gaan bewust na of ze de kinderen gezien en gehoord hebben gedurende de dag. Er wordt onderling een systeem afgesproken, waardoor is geregeld hoe dit wordt gedaan en hoe er met elkaar over wordt overlegd.
- We stellen samen met de kinderen omgangsregels op (participatie). Een belangrijke regel zal zijn hoe we elkaar complimenten geven: we geven opstekers. Positieve woorden hebben blijvend effect op kinderen. We zijn concreet, duidelijk, geven het direct, menen het, zorgen dat het past bij de ontwikkeling van het kind en we complimenteren de moeite en niet het resultaat. Dit versterkt het zelfbeeld van de kinderen.
- We corrigeren, indien nodig, door het gedrag af te keuren en niet het kind zelf. We leven in ons in de intentie van het kind en respecteren de autonomie van een kind.

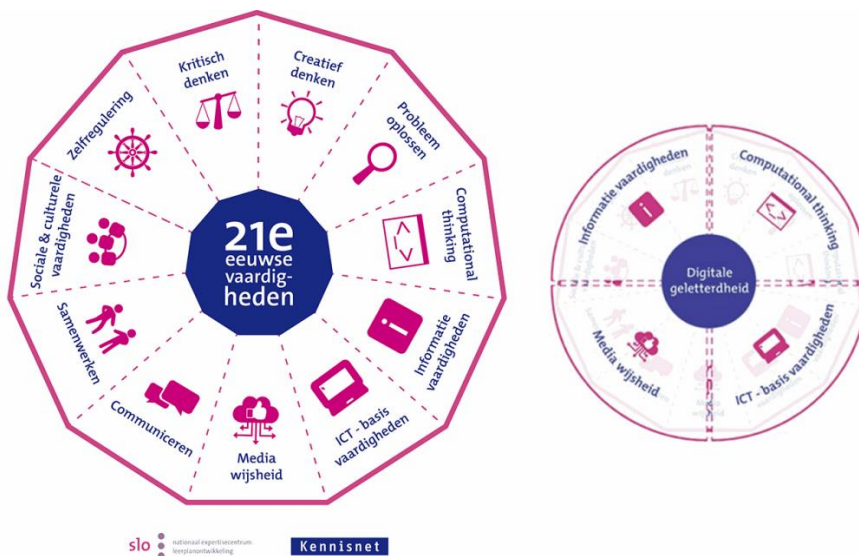
2. Kinderen spelenderwijs worden uitgedaagd in de ontwikkeling van hun motorische vaardigheden, cognitieve vaardigheden, taalvaardigheden en creatieve vaardigheden, teneinde kinderen in staat te stellen steeds zelfstandiger te functioneren in een veranderende omgeving.

Binnen de World of Xperience richten we ons het ontwikkelen van 21^e eeuwse vaardigheden door kinderen in contact te brengen met o.a. e-sports, gaming en creative tech.

- Kinderen mogen zijn wie ze zijn, we hebben respect voor hun autonomie.
- We helpen kinderen hun unieke talenten te ontdekken, te onderzoeken, uit te diepen en in te zetten.
- We ondersteunen kinderen een stapje verder te durven zetten in hun ontwikkeling, nieuwe dingen te proberen.
- We geven kinderen ruimte om te leren vanuit nieuwsgierigheid en steunen ideeën van kinderen.
- Door het geven van complimenten, worden kinderen op een positieve wijze gestimuleerd en ontwikkelen ze een positief en gezond zelfbeeld
- We stimuleren de intrinsieke motivatie door middel van spelend leren/ gamebased learning (en bewegen).
- De speel en leeromgeving waarin we kinderen opvangen is uitdagend en we bieden een gevarieerd aanbod aan activiteiten binnen het thema 'digitale techniek'. We maken gebruik van o.a.
 - Augmented/ virtual reality;
 - Combinatie van fysiek sporten en bewegen (ook op plein of bij de sportverenigingen) in combinatie met sporten door middel van gamification (esports-wall en en VR);
 - Gaming Club
 - Creative tech

SLO curriculum:

Onze BSO wil bijdragen aan het ontwikkelen aan kennis en vaardigheden die kinderen nodig hebben om te kunnen functioneren in een snel veranderende maatschappij. We willen structureel en doelgericht toekomstgericht werken en kinderen stimuleren in het ontwikkelen van hun talent. We bereiden kinderen spelenderwijs voor op het werken en leren in de digitale wereld en het leren omgaan met nieuwe technologieën. De benodigde vaardigheden worden samengevat onder de noemer '21^e-eeuwse vaardigheden'. 'Digitale geletterdheid' is geen 21^e eeuwse vaardigheid, maar het begrip duidt op de combinatie van de vaardigheden: computational thinking, mediawijsheid en informatievaardigheden. Computational thinking houdt in dat leerlingen leren te programmeren van bijvoorbeeld een game of andere software/ hardware. Hierbij draait het om vaardigheden die nodig zijn om complexe problemen op te lossen. Leerlingen kunnen dit alleen leren door zelf de technologie te gebruiken (<https://www.royisdemol.nl>)



Gamen

Uit [onderzoek van de UvA](#) blijkt dat gamen je slimmer kan maken. Spelen is belangrijk voor de ontwikkeling van kinderen. Dat geldt ook voor digitaal spelen. Digitaal spelen geeft positieve effecten op het gebied van:

- Oog-handcoördinatie
- Doorzettingsvermogen
- Reactievermogen
- Werkgeheugen
- Geduld
- Probleemoplossend vermogen
- Samenwerking
- Engels
- Ruimtelijk inzicht
- Creativiteit

(bron: mediawijsheid.nl)

3. Kinderen worden begeleid in hun interacties, waarbij hen spelenderwijs sociale kennis en vaardigheden worden bijgebracht, teneinde kinderen in staat te stellen steeds zelfstandiger relaties met anderen op te bouwen en te onderhouden.

- We werken veel samen in teams, bijvoorbeeld bij uitdagingen die we aangaan. In het team maken we afspraken over verschillende rollen. Naarmate de groep meer gevormd is, nemen we als pm'er steeds een meer observerende rol en komt de verantwoordelijkheid meer bij de kinderen te liggen.
- We streven naar een positief groepsklimaat. Dit doen we door samen groepsregels op te stellen, door het geven van complimenten/ opstekers en door zelf als pm'ers deel te nemen en betrokken te zijn (goede voorbeeld).
- We zijn alert op pestgedrag en wanneer dit voorkomt begeleiden we dit intensief (pestprotocol Kinderopvang Purmerend).
- We begeleiden conflicten op een bij de ontwikkeling en de situatie passende manier (bv. objectieve bemiddelaar, procesbegeleider of leider).

4. Kinderen worden gestimuleerd om op een open manier kennis te maken met de algemeen aanvaarde waarden en normen in de samenleving met het oog op een respectvolle omgang met anderen en een actieve participatie in de maatschappij.

- Kinderen maken kennis met creative tech. Een manier om nieuwe slimme technologieën te ontwikkelen en in te zetten om onze samenleving te voorzien van oplossingen die bijdragen aan een betere toekomst.
- We gebruiken principes van filosoferen om kinderen weerbaar te maken tegen de invloeden in o.a. social media. Hoe wordt nepnieuws verspreid, hoe herken je het. We leren kinderen een kritische houding aan te nemen. We sporen kinderen aan te zoeken naar andere standpunten, een andere manier van kijken naar iets. We leren kinderen dat het stellen van een vraag belangrijker is dan het naar voren brengen van een stellige uitkomst.
- Kinderen op onze BSO komen in contact met kinderen en volwassenen met verschillende achtergronden en expertises. We werken in het ontwikkelen van ons activiteitenaanbod veel samen met mede-gebruikers van de Campus (start-ups en aanbieders van activiteiten) en we reserveren vanuit onze maatschappelijke visie kindplekken in het kader van kansengelijkheid. We besteden met de kinderen aandacht aan het creëren van kansen, aan verschillen, maar vooral aan gelijkheid.

Een dag op de World of Xperience

Nadat de kinderen (volgens een vervoersplan) uit school zijn gehaald, en alle kinderen zijn gearriveerd, is een korte dagstart. De kinderen worden meegenomen in de mogelijkheden en geplande activiteiten voor die middag. De kinderen kunnen ook zelf ideeën inbrengen. Hierna is er een eetmoment. De kinderen maken gezamenlijk een gezonde 'snackbar', waar er dagelijks andere keuzes worden gemaakt, o.a. noten, gedroogd fruit, kaas, rauwkost, crackers, smoothie en/of fruit). Rond 15.30 starten de eerste activiteiten. Rond 17.00 wordt er, in de groepsruimte, door de kinderen zelf invulling gegeven aan de resterende tijd. De pedagogisch medewerker is beschikbaar en ondersteunt en begeleidt de kinderen waar nodig of wenselijk.

Op een lange dag (studiedag of vakantie) is er meer tijd voor een geplande activiteit (intern of extern georganiseerd). Het lunchmoment is een belangrijk moment op de dag en wordt door (een gedeelte van) de kinderen gezamenlijk bereid en gezamenlijk genuttigd. Eetmomenten zijn rond 10, 12.30 en 16 uur.

Mediaopvoeding

Door middel van mediaopvoeding, naar mediawijsheid en bewust mediagebruik.

Doe mee en maak het bespreekbaar

We praten veel met de kinderen over het gebruik van media. We spelen ook computerspelletjes mee en beleven zo samen plezier. Het meespelen helpt weer om te praten met de kinderen over sociale media. Doordat de bso zelf accounts heeft op de diverse social media, leren kinderen in een veilige omgeving hiermee omgaan. Deze accounts worden opgestart enkele maanden nadat de bso van start is gegaan. Het is belangrijk dat alle devices veilig zijn ingericht en er tijd is geweest om met ouders en kinderen afspraken te maken.

Mediaopvoeding vraagt om een actieve houding: meekijken, praten en uitleg geven, samen afspraken maken, weten wat een kind met media doet en ingrijpen op het moment dat er iets mis gaat.

We besteden aandacht aan over cyberpesten, de gevolgen van het plaatsen van foto's op social media en bekijken samen wat nu echt nieuws is en wat niet. Dit stimuleert het eigen oordeel van kinderen en uiteindelijk laten we de kinderen hierin steeds meer los.

Afstemming met de thuissituatie

Afstemming mediagebruik thuis en vragen van ouders spelen ook een grote rol.

Hoe zie je dat terug in de praktijk?

- door middel van een periodieke berichtgeving aan ouders via het portaal en bijvoorbeeld afspraken in de zelfstandigheidscontracten;
- een betrokken OC;
- informatiebijeenkomsten voor ouders (denk aan cursussen in H20 over mediawijsheid).

Rol van de mentor

Ieder kind op onze BSO heeft een mentor. De mentor wordt voorafgaande aan de start bepaald, de mentor nodigt het kind en de ouders uit voor een intakegesprek, waardoor meteen duidelijk is wie de mentor is. De mentor is een beroepskracht van het kind en bespreekt, indien wenselijk, de ontwikkeling van het kind en bijzonderheden rondom het welbevinden met de ouders. De mentor is het eerste aanspreekpunt voor ouders en kinderen.

Op deze bso heeft de mentor nog een paar specifieke taken:

- zorgt voor de afstemming in het zelfstandigheidscontract en de afspraken rondom schermtijd.
- onderhoudt periodiek contact met de ouder en het kind over het gamegedrag, de schermtijd en het algemeen welbevinden van het kind;

Activiteiten: samenstellen van een gezond mediamenu

We houden rekening met de spel schijf van vijf (Mijn gamende kind, Koen Schobbers). Het is belangrijk dat deze aspecten met elkaar in balans zijn.

Slaap	Thuis: goed contact ouder geeft inzicht in welbevinden van het kind.
Studie	Kinderen ruimte bieden om huiswerk te maken. Eventueel structureel en in overleg met ouder.
Sport	Digitale activiteiten koppelen aan fysieke activiteiten. We spelen iedere dag buiten.
Sociaal	We laten de kinderen samen werken en kiezen veel opdrachten waarbij de kinderen in teams moeten werken. We hebben oog voor de onderlinge relaties in de groep.
Spel (gamen)	We stimuleren de ontwikkeling van kinderen door middel van diverse soorten spel, zowel digitaal als fysiek.

We bieden activiteiten aan in een carrousel, afhankelijk van het soort activiteit kan dat zijn:

- wisselend per dag
- wisselend per periode

We kopen diverse workshops in, o.a.:

- Twaanlab: "ons doel is jongeren te enthousiasmeren voor techniek en inzicht te geven in hun mogelijkheden voor de toekomst. Dit doen wij door het geven van uitdagende hands-on projecten die jongeren zelfstandig laten ontdekken in moderne technieken zoals programmeren, micro-electronica, digitaal tekenen, filmbewerking en 3D design.
- Drones-techniek en robotica

Het materiaal in de groepsruimte schept allerlei mogelijkheden voor activiteiten passend binnen het thema:

- STEAM-materiaal;
- Techniekpakketten
- Lego
- Ruimtevaart en techniek
- Accounts op diverse (social) media. Denk aan enkele als, Instagram, YouTube, Snapchat, Tiktok account (als doel hier verantwoord mee leren omgaan). Deze accounts starten we op nadat we risico's in kaart hebben gebracht, denk ook aan AGV en afspraken zijn gemaakt over het gebruik (ook met ouders).

Digitale activiteiten

Door digitale activiteiten te koppelen aan andere, fysieke, activiteiten haalt de bso meer uit het mediagebruik. Professionals hebben meer grip op de inzet van media door de kinderen actief te begeleiden en er met hen over te praten.

- We zorgen voor een balans tussen online en offline spel(mogelijkheden).
- We koppelen een digitale activiteit aan een fysieke activiteit, zo leggen we verbanden tussen digitaal en fysiek spel (dus ook echte poule bij voetbaltoernooi – naast Fifa spelen; vliegtuigjes vouwen, stop motion filmpje, werken met constructiemateriaal. kookactiviteiten etc).
- We gebruiken de mogelijkheden van media: we vergroten de wereld van kinderen door hen iets te tonen dat we ze in de werkelijkheid niet kunnen laten zien.

* Bij de invulling van de verschillende aspecten houden we rekening met de ontwikkelingsfase van de kinderen. Het stimuleren van kinderen om een volgende stap te zetten in hun ontwikkeling schept bij

deze 8+ kinderen, in deze uitdagende omgeving, andere mogelijkheden (en vraagt een andere aanpak) dan op onze andere bso's.

* Richtlijnen beeldschermtijd 8–10 jaar: maximaal één à anderhalf uur beeldschermtijd per dag (mediaopvoeding.nl). Bij 12 jaar is dat maximaal twee uur.

Visie op vrije tijd

We zien de tijd die kinderen bij ons doorbrengen als vrije tijd. We creëren een passend en uitdagend aanbod, waardoor kinderen gemotiveerd worden om deel te nemen. Daarnaast houden we voldoende ruimte voor spelen met vrije keuzemogelijkheid.

Spelen vinden we heel erg belangrijk, dit kan ook digitaal zijn. Diverse bronnen en onderzoeken vermelden het belang van spelen. Albert Einstein was hier lang geleden al van overtuigd en zei: 'play is the highest form of research'. Spelend leer je hoe concrete plannen te maken, hoe je kan samenwerken en hoe je problemen kan oplossen. Het brein houdt van dingen kloppend maken en tijdens spel gaan onze hersenen aan het werk om orde te scheppen. Spelen stimuleert zodoende de hersenen. Spelen geeft plezier, voldoening, zelfvertrouwen en is stressverlagend. Het is een uitlaatklep voor negatieve emoties en je wordt er creatiever van. Spel helpt ons om de vaardigheden en inzichten te ontwikkelen die we nodig hebben om 'the game of life succesvol te spelen,' aldus filosoof Jos de Mul, hoogleraar aan de Erasmus Universiteit.