

Projectleider over Sil op school 2.0

Esmeralda Sweeris is ontwikkelaar en projectleider van Sil op school. Ik leg haar een aantal vragen voor over de veranderingen in het kleuterprogramma. In dit blog lees je over de vernieuwingen en de mooie extra's die binnenkort verkrijgbaar zijn.

Sil op school 2.0? Wat is er anders?

Sil op school was digitaal en actueel. Dat is Sil 2.0 is nog steeds, maar nu er zijn ook materialen te koop: een Themamap, prentenboeken en een Materialendoos. Hiermee sluiten we nog beter aan bij de vragen van veel leerkrachten. En natuurlijk is iedereen het ermee eens: echte prentenboeken blijven heel erg belangrijk voor kinderen!

Is Sil nog wel digitaal?

Ja, zeker! Als je wil, kun je volledig digitaal blijven werken. Je maakt dan gebruik van de nieuwe actuele thema's of thema's uit het archief. Kortom, je bent nog net zo flexibel. Wat belangrijk is om te weten: er worden per jaar drie nieuwe thema's digitaal aangeleverd. Daarnaast gaan we uit van drie vaste, seizoensgebonden thema's. Die zes vaste thema's voor twee jaar vind je in de Themamap, maar ze zijn ook digitaal beschikbaar.

Zes thema's? Het zijn er toch acht per jaar?

Inderdaad, dit is ook een belangrijke verandering. De ervaring van veel gebruikers was, dat acht thema's erg veel is. Als je langer aan een thema werkt, kun je het beter uitdiepen. En het is ook fijn als je tussendoor wat 'lucht' hebt, voor eigen thema's bijvoorbeeld. Daarom zijn de doelen nu verdeeld over zes periodes van zes weken. Maar wat gebleven is: Sil is compleet en biedt activiteiten rond alle SLO-doelen.

Wil je tot slot nog iets kwijt?

Met Sil op school heb je alle ruimte om leerkracht te zijn en je eigen invulling te geven aan je onderwijs, ondersteund door veel inspirerende activiteiten. Ik wens alle kinderen en leerkrachten veel plezier met Sil!

Sil op school uitproberen? Bekijk nu het [proefthema Sil maakt schoon](#).

Reageren? silopschool@cedgroep.nl of via Facebook of Twitter

Tekst: Liesbeth Delgijer, Uitgever CED-Groep



d.d. 4/6/'18