

Spelend leren in het lager onderwijs

Wat is het belang van spelend leren en hoe kunnen we spelend leren functioneel inzetten in het lager onderwijs?

2022-2023

Educatieve bachelor lager onderwijs

Bachelorproefbegeleider(s): Geert Kraeye

Bachelorproef voorgedragen door: Fleur Gysel

Dankwoord

Voordat u deze Bacehorproef doorneemt zou ik graag eerst enkele mensen in de kijker willen zetten. Ik zou graag de stageschool in België en in Malawi bedanken voor mij de vrijheid te geven om dingen uit te testen binnen de klaspraktijk en zo mijn onderzoek te voeren. Binnen deze stagescholen wil ik graag mijn mentoren bedanken voor de interessante conversaties en voor hun begeleiding. Daarnaast wil ik de Arteveldehogeschool bedanken om mij de kans te geven om binnen een domein dat sterk aanleunt bij mijn interesses onderzoek te voeren. Ook wil ik graag mijn begeleider Geert Kraeye bedanken voor de inspiratie, motiverende feedback en begeleiding tijdens de uitwerking van mijn Bachelorproef. Daarnaast wil ik ook Marijke De Smet bedanken om me steeds gerust te stellen en een luisterend oor te bieden doorheen het jaar. Tot slot wil ik ook mijn ouders bedanken voor me steeds bij te staan gedurende het proces en voor het nalezen en feedback geven op deze proef.

Inhoudstafel

Dankwoord	2
Inhoudstafel.....	3
1. Samenvatting.....	5
2. Aanleiding en probleemstelling.....	6
3. Literatuurstudie.....	8
3.1 Aanleiding	8
3.2 Spelend leren: een definitie	8
3.2.1 Wat is spel?.....	8
3.2.2 Leren en spelen: 2 met elkaar verweven begrippen.....	9
3.2.3 Spelend leren of lerend spelen	10
3.2.4 Spelend leren vs. bewegend leren	11
3.2.5 Spelend leren: een definitie	12
3.3 Soorten spelvormen binnen spelend leren	12
4. Onderzoeksvraag.....	14
5. Methode en dataverzameling	15
5.3 Onderzoekscontext	15
5.4 Participanten	15
5.5 Materiaal	16
5.6 Procedure.....	16
6. Resultaten.....	18
6.1 Belang spelend leren	18
6.1.1 Belang voor de ontwikkeling van het kind	18
6.1.2 Belang voor de gezondheid.....	20
6.1.3 Belang voor maatschappelijk, kwetsbare kinderen	20
6.2 De functionaliteit van spelend leren.....	21
6.2.1 Beginsituatie in Vlaanderen en Malawi op vlak van spelend leren.....	21
6.2.2 Een leerspel: een stappenplan	23
6.2.3 De rol van de leerkracht	25
7. Discussie en conclusie	27
7.1 Conclusie.....	27
7.2 Discussie.....	29

7.2.1	Uitkomst van het onderzoek.....	29
7.2.2	Leerwinst + advies voor de praktijk	29
7.2.3	Implementatieplan.....	30
7.2.4	Vervolgonderzoek.....	30
8.	Reflectie	31
8.1	Eigen leerwinst	31
8.2	Validiteit en betrouwbaarheid van het onderzoek.....	31
9.	Literatuurlijst	33
10.	Aan te bevelen literatuur.....	36
10.1	Game didactiek – Koops, M.C.....	36
10.2	Het didactische werkvormenboek – J. Winkels, P. Hoogeveen	36
11.	Bijlagen	37
11.1	Bijlage 1: overzicht onderzoekscontext en participanten	37
11.2	Procedure onderzoek november 2022 – juni 2023.....	38
11.3	Leidraad gestructureerd interview leerkrachten België/ Malawi	40
11.4	Resultaten gestructureerd interview leerkrachten België/ Malawi	41
11.5	Het pedagogisch model.....	44
11.6	Het didactisch model.....	45
11.7	Verband vicieuze cirkel weerstand op school die maatschappelijk, kwetsbare kinderen ondervinden en de opwaartse cirkel van spelend leren	47
11.8	Leerplandoelen rond spel	47
11.8.1	ZILL.....	47
11.8.2	GO!.....	50
11.8.3	OVSG.....	51
11.9	Implementatieplan.....	53
11.10	Validiteit en betrouwbaarheid bronnen	54

1. Samenvatting

Vanuit persoonlijke interesse en nood aan achtergrondinformatie en inspiratiemateriaal rond spelend leren in meerdere stagecontexten, trachten we een antwoord te vinden op de onderzoeksvraag: ‘Wat is spelend leren en hoe kunnen we dit functioneel inzetten in het lager onderwijs?’ Voor de publieke bronnenstudie als onderzoeksmethode van start kon gaan, werd eerst een definitie gecreëerd voor spel en spelend leren die de basis vormde voor de verdere stappen. Binnen het onderzoek werd eerst gekeken naar het belang van spelend leren vanuit de overheid, onderwijskoepels, werkboeken en de praktijk. Zowel in Malawi als in Vlaanderen zien we een zekere belangstelling voor spelend leren, dat zich reeds vertaald in theorie, maar de uitwerking in de praktijk uitblijft. Ook het belang van spelend leren op de ontwikkeling van het kind werd bekeken. Hieruit kwam dat spelend leren een invloed had op de motorische, cognitieve, emotionele en sociale ontwikkeling, bovendien heeft spelend leren een maatschappelijk en neurologisch karakter. Om een kader uit te denken om spelend leren functioneel in te zetten werd gehandeld vanuit observaties en experimenten en dit toegepast op het didactisch model. Daarnaast werd ook de rol van de leerkracht beschreven vanuit de basishoudingen afgestemd op het spelend leren om tegemoet te komen aan de basisbehoeften van de leerlingen. Ook het creëren van een fouten-maken-mag klimaat en een rustige leeromgeving zijn hier van groot belang. Al deze resultaten en inspiratiemateriaal werden gebundeld op de website ‘spelend leren’. Op de site is verder ook een implementatieplan ontworpen om heel het schoolteam mee te krijgen.

2. Aanleiding en probleemstelling



‘Je ontdekt meer over een persoon in een uur spel dan in een jaar conversatie’ (Plato, z.d.)

‘Hoe kunnen we het lesgeven actiever, gevarieerder en motiverender maken?’ is een vraag die me gedurende de opleiding enorm bezighield. Als Chiroleidster, bezige bij en creatieveling zit ik niet graag stil en houd ik van innoverende uitdagingen binnen het onderwijs. Ik vertrok van de KIK-kauwgomautomaat boordevol diverse bewegings,- en ontspanningstussendoortjes, die ik tijdens mijn stage inzette. Echter ontbreekt binnen de KIK’s¹ de inhoudelijke lescomponent en staat vooral ontspanning centraal. Vanuit die KIK’s maakte ik de link naar het spelend leren, vanuit de interpretatie dat dit een combinatie vormt van spel (de KIK) en het functionele of de inhoud. Ik wil dus op zoek gaan naar een balans tussen de waarden ontspanning en kennis.

Wanneer ik het thema ‘spelend leren’ voorlegde aan mijn mentoren van basisschool X in België waren zij meteen enthousiast aangezien het spelend leren een opkomend fenomeen is, waar ze zelf nog geen/ weinig kennis over hebben, maar graag meer over te weten willen komen. (S. Hooft, A. Dekeukeleire, persoonlijke communicatie, 13 december 2022)

Om een duidelijke probleemschets te maken, gebruiken we de 5W 1H techniek. Het probleem kan geplaatst worden binnen het didactisch onderzoeksdomein, specifiek ‘didactische werkvormen’. We richten ons op het werkveld, het lager onderwijs waar de leerkrachten van de 2^{de} graad van basisschool X aangeven weinig kennis te hebben over spelend leren (Wat is het? Waarom is het belangrijk?) en handvaten missen om dit te integreren in hun klaspraktijk dit mede omdat ze ondersteuning uit de handleiding missen. Bovendien is er een deel van de leerkrachten die ‘spelend leren’ niet binnen hun opleiding zag, waardoor enige kennis ontbreekt. Ook bijscholingen of informatiemomenten rond spelend leren zijn er in basisschool X nog niet geweest aangezien er steeds urgentere zaken op de agenda staan.

Na wat opzoekwerk, kon ik besluiten dat er online nog niet veel bronnen/ bruikbaar materiaal te vinden is over spelend leren, wat wijst op het belang van dit onderzoek. Bovendien stelt het probleem zich niet enkel op één bepaald moment van de dag, het spelend leren kan tijdens meerdere lessen geïmplementeerd worden. We kunnen het ontbreken aan informatie en handvaten rond spelend leren zeker als een probleem zien aangezien deze didactische werkvorm

¹ Een KIK is een bewegingstussendoortje dat vaak ingevoerd worden tussen 2 verschillende lestijden of wanneer de aandacht bij leerlingen verzwakt is.

een opkomende tendens is waar veel voordelen aan gebonden zijn. Zapata (2020) geeft in samenspraak met kinderarts M. Armstrong in een artikel op Healthline aan dat spelen bevorderlijk is voor de volledige ontwikkeling van kinderen. Door te spelen maken kinderen vooruitgang op cognitief, fysiek, sociaal en emotioneel vlak. Kinderen leren hoe ze met anderen omgaan, eigen emoties en die van anderen te begrijpen en verwerken, in '6.1 resultaten' wordt hier dieper op ingegaan (Zapata, 2020). Het probleem richt zich dus niet enkel op de leerkrachten maar ook op de leerlingen aangezien zij een grote invloed ondervinden op hun ontwikkeling door het al dan niet integreren van spel.

The United Nations of Human Rights dragen 'spel' hoog in het vaandel en namen het samen met UNICEF op in het kinderrechtenverdrag, artikel 31 punt 1: (OHCHR, 1989):

“De Staten die Partij zijn erkennen het recht van het kind op rust en vrije tijd, op spel- en recreatieactiviteiten die passen bij de leeftijd van het kind en om vrijelijk deel te nemen aan het culturele leven en de kunsten.” (OHCHR, 1989)

Hieruit kunnen we concluderen dat spel en spelend leren belangrijke factoren zijn binnen de ontwikkeling van het kind en daarom met de nodige urgentie onderzocht moet worden.

Dit onderzoek heeft als doel om tegemoet te komen aan de onwetendheid van de dichte betrokkenen. We willen met deze analyse informatie over spelend leren bundelen en leerkrachten, voor wie spelend leren nog onbekend terrein is, de nodige bagage geven om een echte expert binnen deze didactische werkvorm te worden. Op deze manier krijgt spelend leren een meer aanwezige plaats binnen het onderwijs.

3. Literatuurstudie



3.1 Aanleiding

In dit hoofdstuk worden theoretische kaders aangebracht binnen het onderzoeksthema gebaseerd op verschillende literatuur, die nodig zijn voor het verdere verloop van de studie. In het eerste deel wordt er met een kritische blik naar de verschillende interpretaties op spelend leren gekeken. Daarnaast worden lerend spelen, bewegend leren en spelend leren met elkaar vergeleken en de link tussen spelen en leren onderzocht. Dit met als doel een voor deze studie relevante definitie te bekomen. In het tweede deel gaan we dieper in op de soorten leerspelen binnen het spelend leren om een breed overzicht te krijgen aan mogelijkheden om in te zetten.

3.2 Spelend leren: een definitie

3.2.1 *Wat is spel?*

Om een zo volledig mogelijke definitie te kunnen geven over het spelend leren is het belangrijk eerst de term 'spel' onder de loep te nemen en te definiëren. In de Van Dale zijn volgende beschrijvingen voor 'spel' te vinden: *'spel (het; o; verkleinwoord: spelletje) het spelen, het bewegen: een spel van krachten onderlinge beïnvloeding; (meervoud: spelen) bezigheid ter ontspanning volgens bep. regels'* (Van Dale, z.d.) Uit deze definitie kunnen we afleiden dat spel een bron van ontspanning is waarbij regels gevolgd worden en waarbij deelnemers elkaar beïnvloeden.

Daarnaast vermeldt Dijkstra in haar onderzoek (2019) de visie van Kohnstamm die niet uitgaat van een eenduidige definitie maar uitgaat van kenmerken waaraan spel moet voldoen:

1. **Bezig zijn:** Volgens Kohnstamm is het voldoende om gewoon deel te nemen zonder een bepaald doel of resultaat voor ogen te hebben, gewoon 'bezig zijn' is voldoende. Wanneer er wel een doel voor ogen is, kan men volgens Kohnstamm niet meer spreken over spel.
2. **Actieve deelname:** Het kind participeert actief en voert zelf handelingen uit, dit rijkt verder dan enkel de passieve vaardigheden (luisteren en kijken).
3. **Plezier:** Spelen moet altijd leuk zijn, wanneer het kind stress of druk ervaart kan er niet meer over spel gesproken worden.
4. **Vrijwillige deelname:** spel komt vanuit het kind, hij of zij bepaalt. De leerkracht kan het spel wel stimuleren maar niet dwingen.

Frea Janssen-Vos² sluit zich deels aan bij de visie van Kohnstamm op spel, zo spreekt ze over de actieve deelname, het plezier en de vrijwillige deelname. Echter geeft ze aan dat er bij een spel wel regels kunnen zijn bv. bij het vertolken van personages horen bepaalde karaktereigenschappen en handelingen. Wat wel niet wil zeggen dat het eindproduct door deze regels altijd vast ligt. Volgens F. Janssen-Vos is ‘spel’ open ended, bepaalt het kind mee het verloop en is dus vooral procesgericht. (Dijkstra,2019)

‘Spel is eerder een mindset dan een concrete activiteit’

(Schellekens, 2023)

Verder ziet Schellekens (2023) spelen eerder als een mindset en niet als een concrete activiteit. Het spelen beperkt zich niet enkel tot een enkel moment maar om alles waar je plezier aan beleeft en ontspannen, zonder druk aan kan deelnemen (Schellekens, 2023).

Tot slot kan men volgens Schoolmakers (2022) enkel van spel spreken als er wordt voldaan aan volgende voorwaarden. Eerst en vooral moet het spel een duidelijke speluitleg hebben met eenduidige regels. Daarnaast moet er steeds een spelleider zijn die het overzicht bewaakt over het geheel. Bovendien kan er eventueel een competitief element toegevoegd worden om de leerlingen extra te motiveren. (Schoolmakers, 2022)

Op grond van voorgaande definities, beschrijvingen en kenmerken van ‘spel’, stellen we volgende beschrijving voor ‘spel’ centraal gedurende dit onderzoek:

Spel is een vrijwillige activiteit waarbij plezier en ontspanning centraal staan en een duidelijke speluitleg gevolgd wordt. Het bevat (al dan niet) een competitief aspect waardoor de leerlingen actief deelnemen.

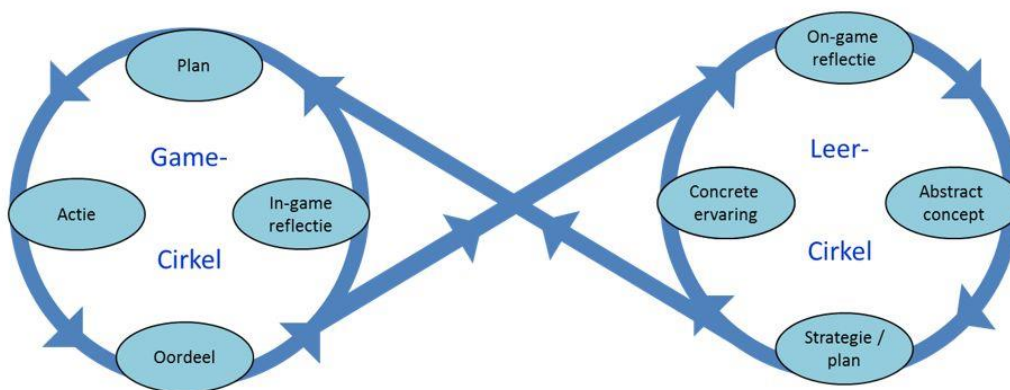
3.2.2 Leren en spelen: 2 met elkaar verweven begrippen

Letourneau en Sobel (2020) hebben het verband tussen leren en spelen onderzocht. Ze deden dit door kinderen te bevragen hoe zij hiernaar keken en of zij spelen en leren in combinatie zagen. De bevraagde kinderen van lagere schoolleeftijd gaven aan spelen te zien als een sociale activiteit waar ze zelf veel zeggenschap in hebben en waar ze positief naar kijken. Wanneer hun mening over leren gevraagd werd, wezen ze meteen op het serieuze en verplichte karakter en het toezicht van een ouder of leerkracht. Door spelen en leren te contrasteren, creëren leerlingen een positieve en

² Nederlandse onderwijskundige

negatieve connotatie rond deze begrippen en zien ze de positieve invloed van beiden op elkaar niet in. (Letourneau & Sobel, 2020)

Hoewel kinderen vaak spelen en leren als tegenpolen zien, ziet gamedidacticus M. C. Koops (z.d.) een duidelijk verband tussen beiden. Hij ontwikkelde het Serious gaming lemniscaat model (SGLM) waarin hij zich baseert op het leermodel van Kolb (Colen, 2022). De leerling start in de gamecirkel en wil graag het doel bereiken en start met een plan te maken om daarna het spel uit te voeren (actie). Vervolgens krijgt en geeft hij feedback en gaat hier mee om. Als laatste gaat de leerling meteen in-game reflecteren op zijn spelervaring. Vervolgens gaat het proces verder in de leercirkel, na de reflectie wordt er een theoretische link gelegd met het spel: welke inhoud kwam aan bod of wat heb ik hieruit geleerd? Wanneer deze connectie gelegd is kan de leerling opnieuw aan de slag gaan met de theorie in hetzelfde/ ander spel en start het hele proces opnieuw. Vanuit dit opzicht is er dus een duidelijke link tussen spelen en leren, maar in welke cirkel men begint hangt ook af van het soort spel dat gespeeld wordt (zie 3.3) (M.C. Koops, z.d. ;Colen,2022).



Bron: Koops, M. C. (z.d.). *Gamedidactiek*. gamedidactiek. <https://www.gamedidactiek.nl/>

3.2.3 *Spelend leren of lerend spelen*

Spelend leren en lerend spelen, twee keer dezelfde combinatie van woorden maar in een andere volgorde, maar betekenen ze hetzelfde of niet? IEYC Nederland (2022) is hier resoluut in, spelend leren en lerend spelen hebben een verschillende betekenis. Bij lerend spelen vertrekken we vanuit spel en komen we impliciet tot leren, al doende ontdekken leerlingen en komen zo tot nieuwe kennis, het explorerend leren staat hier centraal. Bij spelend leren geven we leerlingen een spel met regels om inhoud in te oefenen, het gaat vooral om leerspelen. (IEYC Nederland, 2022)

Volgens Schoolmakers (2022) kunnen we spelend leren en lerend spelen benoemen met twee andere, minder verwarrende termen: play en game. Onder play verstaat Schoolmakers een

spelvorm met weinig regels, een open einde maar vooral heel leerlinggestuurd. Kinderen mogen regels en afspraken opstellen, bepalen het verloop van de activiteit en er is veel ruimte voor fantasie en inleving. Binnen play kan men onderscheid maken in 3 onderdelen: procesgerichte activiteiten, projectmatig werken en speelhoeken. Bij de procesgerichte activiteiten gaan leerlingen ervaringsgericht werken, vanuit de omgeving/ context dingen leren bv. kampen bouwen. Daarnaast bestaat het projectmatig werken waarbij leerlingen gedurende een langere periode rond hetzelfde thema werken bv. een restaurant openen. Als laatste zijn er de speelhoeken waar de actualiteit naar binnen getrokken wordt en leerlingen situaties gaan imiteren of naspelen bv. winkeltje spelen. Aan de andere kant is er game waarbij de leerkracht meer de touwtjes in handen heeft. Deze spelvorm bevat vastgelegde regels en afspraken, ook het verloop ligt zo goed als vast. Typisch voor game zijn winnaars en verliezers en is er een mogelijkheid tot vals spelen mede door de vele opgelegde regels (Schoolmakers, 2022)

Uit de beschrijvingen van Schoolmakers (2022) en Letourneau en Sobel (2020) kunnen we opmaken dat het spelend leren (de leerspelen) de meeste gelijkenissen vertoont met game en het lerend spelen (explorerend leren) met play. Op basis van voorafgaande beschrijvingen zal er binnen dit onderzoek verder gewerkt worden met de term 'spelend leren' aangezien er minder vanuit de vrijblijvendheid gewerkt wordt, die terug te vinden is binnen het lerend spelen en de uitkomst van de leerspelen vaak wel al op voorhand vastligt.

3.2.4 *Spelend leren vs. bewegend leren*

Bewegend en spelend leren, twee fenomenen met veel raakvlakken maar ook enkele verschillen. Tuerlinckx (2022) beschrijft in haar Bachelorproef bewegend leren als volgt: *'bewegend leren is een actieve werkvorm waarbij de leerlingen leerinhouden inoefenen en automatiseren door beweging (...) je kan het gebruiken als doel om tot leren te komen, maar is hier zeker niet het hoofddoel'*. (Tuerlinckx, 2022) Als we vanuit onze definitie van spel kijken zien we dat in beide werkvormen het activiteitsprincipe aan bod komt en waarbij regels/ speluitleg vereist is om de opdracht correct uit te voeren. Daarnaast zien we ook dat de inhoudelijke component bij bewegend leren een plaats krijgt net zoals bij spelend leren het geval is. Het grote verschil tussen beiden is het spel,- en competitief element dat bij spelend leren terug te vinden is, maar bij bewegend leren ontbreekt. Vanuit deze opvatting kunnen we binnen dit onderzoek stellen dat spelend leren gelijk is aan bewegend leren via een spel. Omwille van het gebrek aan literatuur over spelend leren, kunnen we bewegend leren ook als zoekterm opgeven omdat het slechts één verschilpunt heeft met spelend leren.

3.2.5 *Spelend leren: een definitie*

Wat is spelend leren nu eigenlijk? Eerst en vooral een combinatie van spel en leren, wat wil zeggen dat we een combinatie hebben van een actieve deelname van de leerlingen waarbij plezier en ontspanning van belang zijn en waarbij er een duidelijke regelgeving is. Daarnaast vormt de inhoudelijke component zoals bij bewegend leren een urgente component. Omwille van die duidelijke regelgeving en de aanwezigheid van de leerkracht spreken we over spelend leren in plaats van lerend spelen binnen dit onderzoek.

Van Acker (2022) omschrijft spelend leren als volgt: *‘Bij een leerspel wordt een bestaande leerinhoud ingebouwd in een bekende spelvorm: ganzenbord, scrabble, kwartetspel, domino, quiz, enz.’* In deze definitie wordt spelend leren vernaauwd tot enkel leerspelen en laten we een groot deel van de andere spelvormen achterwege. (Van Acker, 2022)

Onderwijskennis (2022) ziet spelend leren als: *‘de educatieve context, waarbij spel wordt ingezet als middel om de ontwikkeling en het leren (in brede zin) te bevorderen en te ondersteunen.’* (Onderwijskennis, 2022)

Uit bovenstaande analyse en beschrijvingen geven we spelend leren binnen dit onderzoek volgende definitie:

‘Spelend leren is een didactische werkvorm waarbij inhouden via spel aangeleerd of inge oefend worden. Het is geen doel op zich maar wordt gebruikt om andere doelen te bereiken’

3.3 Soorten spelvormen binnen spelend leren

Om grondig deze studie aan te vatten is het belangrijk om een overzicht te krijgen op de verschillende soorten spelvormen die aangeboden kunnen worden. Uit een onderzoek van Whitebread (2022) blijkt dat er voor elk aspect van de ontwikkeling een bijhorende vorm van spel hoort. Deze spelvormen zijn: fysiek spel, spel met voorwerpen, symbolisch spel, schijn/sociaal-dramaspel³ en regelspelen. Vanaf de leeftijd van 5 jaar schakelen kinderen over van het symbolisch spel naar de schijn/sociaal-dramaspelen en regelspelen (Whitebread, 2022) Vanuit de definitie waar we spel zien als play waarbij regels aanwezig zijn, opteren we binnen dit onderzoek om te vernaauwen tot de regelspelen. Deze spelen vormen volgens Dijkstra (2019) de laatste fase van het

³ Ook wel gekend als het rollenspel

rollenspel waarbij steeds meer regels toegevoegd worden. Het belangrijkste kenmerk van deze spelen is dat er regels aanwezig zijn die het spelverloop zullen bepalen. Regelspelen hebben als doel regels te leren aanvaarden en volgen maar ook om te leren samenwerken. (Dijkstra, 2019) Tot deze groep behoren onder andere Bingo, ganzenbord, Galgje, een quiz,...Tot slot bestaan leerspelen zowel off,- en online. Omwille van het onderzoek in Malawi beperken we ons enkel tot de leerspelen offline.

4. Onderzoeksvraag



Vanuit voorgaande probleemstelling en bijhorend literatuuronderzoek, zal er binnen dit onderzoek antwoord gezocht worden op volgende hoofdvraag:

Wat is het belang van spelend leren en hoe kunnen we spelend leren functioneel inzetten in het lager onderwijs?

Er werd gekozen voor een algemene onderzoeksvraag die zich niet toespitst op een bepaald leergebied of bepaalde graad binnen het onderwijs. De reden hiervoor zijn de omstandigheden waaronder het onderzoek gevoerd zal worden. Een deel van de analyse gebeurt immers in België en een deel in Malawi omwille van stages. Door het verschil in leeftijd van de doelgroep en het verschil in leergebieden waarin spelend leren afgetoetst wordt, is het niet mogelijk om te vernauwen. We trekken de onderzoeksvraag open en zo wordt het relevant voor ‘Vlaamse scholen’ in het algemeen.

Binnen dit onderzoek is er gekozen voor een beschrijvende onderzoeksvraag om tegemoet te komen aan de leervraag en onwetendheid van betrokken partners. Met deze vraag willen we graag een uitgebreide beschrijving geven omtrent leerspelen waarmee de leerkracht nadien aan de slag kan gaan. We nemen binnen het onderzoek ook even een sprong naar het Malawische onderwijssysteem om haar visie op en implementatie van het spelend leren te bekijken en hier tips en aandachtspunten uit mee te nemen naar het Vlaamse onderwijssysteem.

Om een zo volledig antwoord te bieden, splitsen we de onderzoeksvraag op in twee grote deelvragen die we daarna nog kunnen verfijnen.

- Wat is het belang van spelend leren?
 - Welke invloed heeft spel op de ontwikkeling van kinderen?
 - Wat zijn voordelen van spelend leren?
- Hoe kunnen we spelend leren functioneel inzetten?
 - In welke mate is spelend leren reeds terug te vinden in het onderwijs in België en Malawi?
 - Hoe kunnen we leerkrachten ondersteunen bij het implementeren van spelend leren?
 - Wat is de rol van de leerkracht binnen het spelend leren?

5. Methode en dataverzameling



In dit onderdeel wordt globaal beschreven hoe het onderzoek zal verlopen. Dit met oog op het belang van spelend leren te achterhalen en te kijken hoe dit functioneel ingezet kan worden binnen het lager onderwijs. Eerst wordt de onderzoekscontext beschreven, daarna de participanten, gevolgd door het materiaal en tot slot de procedure.

5.3 Onderzoekscontext

Het onderzoek werd gevoerd in twee onderzoekscontexten. Enerzijds basisschool X, een katholieke wijkschool met een vrij homogeen publiek gelegen in Oost-Vlaanderen, België. De leerlingen komen hoofdzakelijk uit de middenklasse en hogere klasse. De school beschikt over een printer, ‘knutsel’materiaal en een digitaal bord. De studie wordt hier in de 3^{de} week van december gevoerd en omvat het bevragen van de leerkrachten over spelend leren en uitproberen van enkele leerspelen. De tweede onderzoekscontext omvat basisschool Y, een basisschool in Lilongwe, Malawi. Deze school profileert zich als een privéschool waardoor er een publiek uit de hogere klasse aanwezig is. In deze onderzoekscontext is er geen printer aanwezig en het materiaal zeer beperkt, ook een digitaal bord is niet aanwezig. De studie wordt hier in de maanden februari-mei gevoerd, gedurende deze maanden zal voortdurend geobserveerd worden en leerkrachten bevraagd worden over spelend leren. Ook hier worden enkele leerspelen uitgetest.

5.4 Participanten

Aangezien er sprake is van twee onderzoekscontexten, is er ook sprake van meerdere participanten, een overzicht hiervan vindt u terug in bijlage 11.1. In beide contexten is er in samenspraak met de stageschool beslist om de leerlingen van de klassen waar ik stage liep in te zetten als participanten. In basisschool X gaat het over een klas uit het 3^{de} leerjaar van 22 leerlingen, 8 jongens en 14 meisjes met een leeftijd van 8 en 9 jaar. Deze participanten vormen een heterogene groep die opgesplitst kan worden in drie niveaus. Binnen deze school nemen ook twee vrouwelijke leerkrachten van middelbare leeftijd deel aan het onderzoek. In basisschool Y gaat het over een klas uit Standard 3 met 25 leerlingen, 8 jongens en 17 meisjes tussen 7 en 11 jaar. Ook hier is er een duidelijk niveauverschil te merken binnen de groep. De bevroegde leerkrachten zijn

mannen van middelbare leeftijd. In basisschool Y wordt ook de headteacher⁴M. Gunda, een vrouw ook van middelbare leeftijd, bevroegd omwille van haar functie.

5.5 Materiaal

Aangezien er binnen dit onderzoek vooral gewerkt wordt met een publieke en interne bronnenstudie komen er niet veel instrumenten aan bod. De spelen die uitgeprobeerd worden binnen de klaspraktijk zijn zelf ontworpen en terug te vinden via mijn website⁵. Inspiratie voor deze spelen, vond ik op Pinterest of bedacht ik zelf. Bij de gestructureerde interviews met de leerkrachten wordt er gepolst naar hun visie op , hun kennis over en hun integratie van het spelend leren binnen de klaspraktijk waarbij een gespreksleidraad gebruikt wordt zodat elke participant dezelfde vragen kregen (bijlage 11.3).

5.6 Procedure

Tijdens de studie wordt er zowel bestudeerd, bevroegd als geobserveerd. Tijdens het bestuderen wordt er gebruik gemaakt van een publieke en interne bronnenstudie om antwoorden te vinden op de deelvragen. Om deze bronnen af te toetsen aan de realiteit en een extra perspectief toe te voegen werd de klaspraktijk sterk betrokken door te bevroegen en observeren.

Het bevroegend en observerend onderzoek kan nog in twee periodes opgedeeld worden: de periode najaar 2022 in basisschool X in België en de periode voorjaar 2023 in basisschool Y in Malawi. In beide periodes werd hetzelfde onderzoek gevoerd maar in een andere onderzoekscontext. Een gestructureerd interview met de leerkrachten samen om hun visie op spelend leren te achterhalen vormt het startpunt om daarna gedurende de hele stage ongestructureerd en direct te observeren met als doel een breed beeld te krijgen van de onderwijsaanpak rond spelend leren van de betrokken participanten. Er werd gekozen voor een ongestructureerde observatie omdat de observatie gedurende een lange periode was, er geen specifieke richtlijnen waren en het doel was om een globaal overzicht te verkrijgen. Het ging hoofdzakelijk om de vraag: ‘Past de leerkracht spelend leren toe? Welke leerspelen en met welke frequentie?’ Daarnaast werden gedurende de volledige stageperiode veel leerspelen uitgetest in de klaspraktijk om eventuele aandachtspunten te ondervinden en werden de participanten uit betrokken klassen achteraf bevroegd aan de hand van een gestructureerd groepsgesprek.

⁴ De head teacher is verantwoordelijk voor de administratie en controleert de leerkrachten.

⁵ QR-code naar de website zie 7.2.2

Een concreet overzicht van elke deelvraag met bijhorende methode, betrokken participanten en kadering binnen een tijdschema is terug te vinden in bijlage 11.2.

6. Resultaten



Binnen dit onderdeel worden de resultaten van het onderzoek weergegeven. Eerst wordt een antwoord op de vraag ‘Wat is het belang van spelend leren?’ met bijhorende deelvragen gezocht aan de hand van een publieke bronnenstudie en een korte bevraging. Daarna wordt er getracht een antwoord te vinden op de vraag ‘Hoe kunnen we spelend leren functioneel inzetten in het lager onderwijs?’ dit aan de hand van observatie, experimenten en terugkoppeling naar bronnen.

6.1 Belang spelend leren

Om het belang van spelend leren te bekijken, hanteren we het pedagogisch model van de Arteveldehogeschool (bijlage 11.5) (Melis, 2018) als houvast. Eerst zal het belang van spelend leren voor de ontwikkeling van het kind besproken worden, daarna komen ook het maatschappelijk en neurologisch belang aan bod.

6.1.1 *Belang voor de ontwikkeling van het kind*

Volgens Dijkstra (2019) is het spelend leren niet los te zien van de ontwikkeling van het kind. Spel heeft namelijk een invloed op de emotionele, cognitieve en sociale ontwikkeling. Deze 3 ontwikkelingen kunnen gekoppeld worden aan de 3 basisbehoeften van het kind die centraal staan binnen het pedagogisch model, nl. verbondenheid, competentie en autonomie. Om het kind individueel te kunnen ondersteunen is het belangrijk om tegemoet te komen aan deze 3 basisbehoeften.

Cognitieve ontwikkeling (competentie)

Dijkstra (2019) volgt in haar onderzoek de denkwijze van Vigotsky die een duidelijke visie heeft over de link tussen het spelend leren en de cognitieve ontwikkeling, ook Whitebread (2022) volgt deze visie en stelt dat spelend leren bijdrage levert op 2 vlakken: (taal)vaardigheden en zelfregulatie.

Eerst en vooral wordt het denk,- en leervermogen van de kinderen geprikkeld omdat ze moeten proberen zich de situatie voor te stellen, nadenken wat ze nodig hebben, hoe het spel in elkaar zit en hoe ze het gaan oplossen. Daarnaast heeft Vigotsky het vooral over de zone van de naaste ontwikkeling (ZNO). Door het aanbieden van materiaal of problemen die het niveau van de leerlingen net overstijgen, wordt het kind in de mogelijkheid gesteld om nieuwe vaardigheden te leren. Daarnaast leren kinderen creatief denken, technisch inzicht gebruiken, oorzaak-gevolgen

inzetten, kortom het probleemoplossend denken vergroot. Dit leidt volgens Dijkstra (2019) dan weer tot leermotivatie: kinderen botsen tegen iets dat ze nog niet kunnen oplossen maar willen er alles aan doen om dat wel te kunnen. Net zoals Vigotsky zegt Piaget dat kinderen nadenken over hun eigen plan binnen een spel wat later de aanzet geeft tot abstract denken (Dijkstra, 2019).

Naast de ZNO zegt Dijkstra (2019) in haar scriptie dat Bodrova beweert dat spelend leren het cognitief decentreren stimuleert, kinderen leren hun eigen maar ook de positie van anderen kennen en daarmee omgaan. Ze merken dat ze elkaar nodig hebben en dat niet alles rond zichzelf draait. Daarnaast bevordert spelend leren het taalgebruik van de leerlingen. Dijkstra toont in haar onderzoek aan dat bij bepaalde spelen specifiek taalgebruik voorkomt waar de leerlingen mee geconfronteerd worden. Bovendien wordt de spreekdurf van kinderen aangewakkerd en leren ze op een respectvolle, beleefde manier te spreken (Dijkstra, 2019).

Whitebread (2022) voegt hier nog aan toe dat spelend leren niet enkel invloed heeft op de ontwikkeling van vaardigheden maar ook de zelfregulerende, metacognitieve vaardigheden. Deze vaardigheden slaan op het nadenken over eigen acties en denkpatronen, kortom de cognitieve en emotionele processen binnen het kind. . Wanneer kinderen binnen een spel een 'fout' maken of problemen moeten oplossen, becommentariëren en praten ze tegen zichzelf en bedenken ze een plan waarop ze eerst reflecteren voor ze het daadwerkelijk uitvoeren. Ze controleren en corrigeren dus als het ware hun eigen denken en handelen, wat leidt tot die zelfsturing. (Whitebread, 2022).

Emotionele ontwikkeling (autonomie)

Volgens Dijkstra (2019) zorgt spelend leren dat kinderen hun gevoelens kunnen plaatsen wanneer ze aan het spelen zijn. wanneer een kind zijn emoties kan verwerken zal hij zich veilig voelen met gevolg dat het moeiteloos zal spelen over iets wat hen nauw aan het hard ligt. Door problemen in spelvorm aan te bieden, leren kinderen hoe ze deze problemen kunnen aanpakken, ermee omgaan en vooral begrijpen. Doordat kinderen zelf het spel leiden en verantwoordelijkheid opnemen, ondervinden ze autonomie (Dijkstra, 2019).

Sociale ontwikkeling (verbondenheid)

Als laatste heeft Dijkstra (2019) het in haar studie over de sociale ontwikkeling. Volgens haar zorgt spel ervoor dat kinderen hun plek binnen een groep vinden en ondervinden hoe ze zich moeten gedragen binnen die groep. Tijdens een spel leren kinderen zichzelf kennen, hoe ze reageren in bepaalde situaties en ontwikkelen ze een gemeenschapsgevoel nl. met respect leren omgaan met anderen, luisteren naar anderen. Daarnaast draagt spel ook bij tot de socialisatieproces. Kinderen spelen levensechte situaties na en komen in contact met regels die ze moeten volgen. Bovendien leren kinderen de waarden en normen van de samenleving kennen. (Dijkstra, 2019). Schellekens

(2023) voegt hier nog aan toe dat wanneer kinderen die verbondenheid ervaren, hun creativiteit, zelfredzaamheid, zelfvertrouwen, sociale interactie, empathie en zelfexpressie een boost krijgen (Schellekens, 2023).

Om deze informatie te verifiëren werden de websites EOS Wetenschap (Schellekens,2023) en Healthline (Zapata,2020) geraadpleegd en beiden beschrijven dezelfde link tussen spelend leren en de ontwikkeling van het kind. Zapata (2022) voegt hier juist nog aan toe dat er ook een link is met de fysieke ontwikkeling van het kind. Zo zouden kinderen tijdens spelvormen hun fijne en grove motoriek verder ontwikkelen, meer inzicht krijgen in ruimtelijke relaties en meer lichaamsbewustzijn creëren.

6.1.2 Belang voor de gezondheid

‘The gateway to vitality’

Schellekens (2023)

Volgens Schellekens (2023) wordt spel of spelend leren ook wel ‘the gateway to vitality’ genoemd. Dit omdat spel van neurologisch belang is voor de mentale en fysieke gezondheid. Door te spelen krijgen we succeservaringen waardoor we een positief gevoel krijgen en meer nieuwsgierigheid opwekken, het empathisch vermogen en andere vaardigheden ontwikkelen, we meer lachen en ons meer verbonden voelen. Dit alles heeft een positief effect op ons fysieke en mentaal welzijn. Hieruit is ook gebleken dat te weinig spel in relatie gebracht kan worden met depressie en een verhoogd stress gehalte (2023) .

6.1.3 Belang voor maatschappelijk, kwetsbare kinderen

Naast het neurologisch belang heeft spelend leren een maatschappelijk belang. Schoolmakers (2021) verbinden de vicieuze cirkel van weerstand op school ,die maatschappelijk, kwetsbare kinderen ondervinden, met de opwaartse cirkel van spelend leren (bijlage 11.7). Het negatieve gevoel dat deze groep kinderen ervaart, wordt gecompenseerd met de succeservaringen uit het spelend leren waardoor de intrinsieke motivatie en het competentiegevoel stijgt. Hierdoor neemt ook het zelfvertrouwen toe en ervaren deze kinderen een groter gevoel van betrokkenheid en welbevinden (Schoolmakers, 2021).

6.2 De functionaliteit van spelend leren

Om spelend leren functioneel in te zetten binnen de klaspraktijk bestaat er nog geen specifieke handleiding. Tijdens het onderzoek werd eerst en vooral de beginsituatie over dit onderwerp binnen het onderwijs onder de loep genomen. Op deze manier krijgen we zicht op wat er al voorhanden is en waar de leerkrachten nood aan hebben, dit doen we vertrekkende van het macroniveau, de overheid naar het microniveau, de leerkrachten. Vervolgens bedacht ik heel wat leerspelen en voerde deze ook uit. Op deze manier werd er gezocht naar een passend stappenplan om zo functioneel en efficiënt mogelijk aan de slag te gaan met leerspelen. Aan de basis van het resultaat ligt observatie, het uitproberen van leerspelen en het didactisch model en pedagogisch model van de Arteveldehogeschool (Melis, 2019; Dnoub, 2020) die deze modellen als basis van goed meesterschap binnen het onderwijs ziet en handvaten biedt om een les uit te werken. Eerst zal een mogelijke aanpak om een leerspel functioneel in te zetten besproken worden. Vervolgens zal ook de rol van de leerkracht binnen de functionele implementatie aan bod komen.

6.2.1 Beginsituatie in Vlaanderen en Malawi op vlak van spelend leren

Spelend leren in Vlaanderen

Wanneer we spelend leren op macroniveau bekijken, nemen we er de beleidsnota even bij. In deze nota over het onderwijs tussen 2019-2024 door Ben Weyts (*Beleidsnota 2019-2024. Onderwijs, z.d.*) maakt men duidelijk dat het onderwijs hernieuwd moet worden, dit door in te zetten op verdere professionalisering en betere beheersing van de vakdidactiek mede om iedere leerling beter te kunnen ondersteunen. Binnen de nota wordt de didactiek in het algemeen aangehaald, maar een precieze verwijzing naar spelend leren ontbreekt. (*Beleidsnota 2019-2024. Onderwijs, z.d.*)

“In taalverwerving gaat het vooral over het benoemen, beschrijven of vergelijken van concrete situaties. Dat kan het best al spelend.”

(GO! Pro - Leerplannen, z.d.)

Wanneer we inzoomen en ons toespitsen op de onderwijsnetten zien we hier dat zowel GO! Als ZILL ‘spel’ opnemen binnen hun visie en leerplannen. Go! (*GO! Pro - Leerplannen, z.d.*) heeft het binnen WERO over het spelenderwijs leren en benoemt spelend leren voor taalverwerving de uitgelezen manier. Binnen ZILL (*Selectietool | ZILL, z.d.*) vinden we spel terug in bijna alle leergebieden, zowel inhoudelijke als sociaal,- emotionele gebieden. Bij OVSG (*z.d.*) vinden we implementatie van ‘spel’ in mindere mate terug. Een overzicht van de leerplandoelen per koepel vindt u terug in bijlage 11.8. Tussen de werkboeken heerst er dan weer een groter verschil.

Na het inkijken van verschillende methodes, viel Semson (Uitgeverij Zwijsen, z.d.) meteen op. Deze methode gaat uit van het spelend en bewegend leren en past deze doelgericht toe in elke les. In *Reken Maar!* (Bingel, z.d.) komt spelend leren in beperktere mate voor, telkens in het begin van elk blok om de leerinhouden van vorige blokken te herhalen. Bij *Katapult* (Kabas, z.d.) en *Kompas* (Kabas, z.d.) is dit nauwelijks tot niet terug te vinden. Uit het interview met 2 Vlaamse leerkrachten (S. Hooft, A. Dekeukeleire, persoonlijke communicatie, 13 december 2022) (bijlage 11.4) bleek dat ze nog maar weinig kennis hadden over het spelend leren en het daardoor niet integreren in de klaspraktijk hoewel ze hier het belang zeker van inzien. Wel verklaarde 1 leerkracht dat ze spelend leren in een vorig schooljaar in een jonger leerjaar had toegepast maar dat ze er dit schooljaar in een nieuw leerjaar er nog niet aan toegekomen was omdat ze zich nog moest inwerken en ook niet goed wist hoe ze hieraan moest beginnen. Dit gebrek aan kennis is te wijten aan het feit dat ‘spelend leren’ toen nog niet in de opleiding zat, wat ondertussen wel al het geval is. Uit observatie in basisschool X blijkt ook dat spelend leren amper een plaats krijgt binnen hun klaspraktijk. Beide leerkrachten gaven aan dat ze baat zouden hebben bij meer achtergrondinformatie over het spelend leren onder andere in welke vakken het ingezet kan worden en enkele tips.

Spelend leren in Malawi

Wanneer we spelend leren in Malawi bekijken, starten we ook vanuit een voorstel voor het nieuw leerplan van Malawi opgesteld door instituut voor onderwijs van Malawi (Chirwa & Naidoo, 2014). Volgens hen miste het vorige leerplan maatschappelijke vaardigheden die leerlingen nodig hebben om te kunnen functioneren binnen de maatschappij. Om dit te realiseren, stelden ze enkele voorstellen op: *“Ten tweede pleit het leerplan voor een leerlinggerichte onderwijsaanpak. De in het leerplan aanbevolen leerlinggerichte methoden omvatten onderwijsstrategieën zoals (...) rollenspel, spelletjes (...)”* (Chirwa & Naidoo, 2014). In een andere maatregel schrijft het instituut (Chirwa & Naidoo, 2014) het volgende: *“Bovendien worden de leerlingen betrokken bij activiteiten die bijdragen tot de ontwikkeling van sensorisch-motorische vaardigheden, zoals spelletjes en toneelstukjes.”* (Chirwa & Naidoo, 2014) Binnen het onderwijssysteem is er duidelijk belangstelling voor het spelend leren. Echter ontbreekt elk spoor van spelend leren binnen de Malawische werkboeken. Een van de drie bevroegde leerkrachten gaf aan nog niet van spelend leren gehoord te hebben en dit ook niet binnen de opleiding te zien (bijlage 11.4). De 2 andere bevroegde leerkrachten gaven aan dat dit in het curriculum zit en dat ze dit ook implementeren binnen hun onderwijspraktijk. Echter uit observatie gedurende 4 maanden in de klas van de positief bevroegde leerkracht kwam spelend leren slechts 1 keer aan bod. Bovendien verschilt de visie tussen de leerkrachten over het spelend leren sterk, 2 op de 3 leerkrachten vinden deze werkvorm van groot belang maar 1 leerkracht geeft aan dat spelen en leren niet samen horen. Eén leerkracht gaf aan

dat hij baat zou hebben bij meer achtergrondinformatie over spelend leren waarin het belang geduid wordt. Alle 3 de leerkrachten zijn ook geïnteresseerd bij inspiratiemateriaal en kant-en-klare leerspelen.

6.2.2 *Een leerspel: een stappenplan*

Vanuit de definitie van spelend leren, zien we dat spelend leren slechts een middel is en er steeds een ander doel nagestreefd wordt. Om een dergelijk stappenplan uit te werken zodat het leerspel aan alle didactische eisen voldoet, doen we beroep op het didactisch model van de Arteveldehogeschool (bijlage 11.6) (Dnoub, 2020). Bij het maken van een leerspel starten we net zoals in het model met ‘de beginsituatie’ van de leerlingen en de klasgroep: ‘Wat kunnen de leerlingen al op vlak van leerinhoud maar ook op vlak van spelvormen?’ Hoe zelfstandig zijn de leerlingen? Dit is belangrijk om later te bepalen wanneer en hoe de spelvorm ingezet zal worden. Vanuit deze beginsituatie kunnen we ‘de doelstellingen’ ,die tevens in het midden van het model terug te vinden zijn, bepalen. We stellen ons de vraag: ‘Wat moeten de leerlingen op het einde van de les kunnen?’. In functie van differentiatie kan men er ook voor kiezen basis,- en uitbreidingsdoelen te bepalen. Naast het selecteren van doelen over de inhoud, is het bepalen van sociale vaardigheden/ zelfstandig reguleren van even groot belang.

Wanneer het doel bepaald is, kunnen we beginnen met het vormgeven van het leerspel aan de hand van de puzzelstukken uit het didactisch model (Dnoub, 2020) die sterk met elkaar verweven zijn. De volgorde waarin de puzzelstukken toegepast worden is niet van belang, al raden we wel aan te starten bij ‘de leerinhoud’ en ‘de leerstof’. In dit puzzelstuk tracht men het vooropgestelde doel te vertalen naar het kindniveau, heel concreet.

Daarna bekijken we hoe we de didactische principes kunnen toepassen op het leerspel. Hieronder bespreken we enkele principes die relevant zijn voor het spelend leren. Eerst en vooral is het belangrijk om een spel geleidelijk aan te brengen. Uit ervaring in de klaspraktijk, heb ik ondervonden dat als u een nieuw spel binnenbrengt in uw klas dat u dit steeds eerst moet modelleren⁶, het dan best even samen speelt met de leerlingen nl. de leerlingen spelen het en u geeft een bijhorende instructie en ze pas daarna alleen aan de slag kunt laten gaan. Op deze manier verkennen de leerlingen het spel met bijhorende regels en kunnen ze het zelfstandig op de correcte manier spelen. Men kan geleidelijkheid ook terugvinden in de complexiteit van het spel. U

⁶ Modellen = de leerkracht toont hoe de handeling uitgevoerd moet worden

kan een spel eenvoudig beginnen met slechts 2 regels en telkens een regel toevoegen wanneer u het spel nog een keer speelt.

Daarnaast is het belangrijk om na te denken om herhaling in te bedden in uw leerspelen. Enerzijds kan u de aangereikte leerinhoud herhalen aan de hand van nieuwe spelen of u kan voor steeds hetzelfde spel kiezen tijdens verschillende leergebieden/ leerinhouden. Uit ondervinding raad ik af om zowel te kiezen voor een nieuwe inhoud en een nieuw spel omdat dit veel concentratie van de leerlingen vergt en dit niet voor elke leerling mogelijk is. Wanneer de leerspelen geautomatiseerd zijn, kan u ook een plaats in de klas voorzien waar alle spelen liggen zodat de leerlingen deze kunnen nemen als tempodifferentiatie en ondertussen de leerinhouden herhalen. Daarnaast merkte ik in de klaspraktijk dat hoe vaker leerlingen een bepaald spel spelen, hoe meer het geautomatiseerd is en hoe meer aandacht er kan gaan naar de leerinhouden.

Bovendien heeft iedere leerling binnen een klas een ander niveau, leerprofiel en werktempo. Om hieraan tegemoet te komen is het belangrijk om differentiatie in te bedden binnen het spelend leren. Zo kan u er als leerkracht voor kiezen om heterogene of homogene groepen te maken tijdens het spelen van een spel. Bij heterogene groepen wordt er een mix van 'sterkere' en 'zwakkere' leerlingen gemaakt waarbij de leerlingen elkaar kunnen ondersteunen. Het voordeel hiervan is dat u slechts één versie van het spel moet maken. Bij homogene groepen worden leerlingen van hetzelfde niveau gegroepeerd, hierbij moet u als leerkracht meerdere versies van het spel maken gaande van 'eenvoudig' naar 'complex'.

Om de leerlingen gemotiveerd te maken en te houden, heb ik enerzijds vanuit observatie opgemerkt dat deze factor stijgt wanneer ze een spel spelen dat ze reeds kennen omdat ze daar geen hulp meer bij nodig hebben. Anderzijds wordt hun motivatie ook geprikkeld wanneer ze gewoonweg een leerspel mogen spelen omdat de spelvorm ontspannender is en niet aanvoelt als daadwerkelijk leren. Uit ervaring merk ik dat het belangrijk is om die motivatie te blijven prikkelen door voldoende variatie aan te bieden om ook zeker die veilige context van het gekende te bieden.

Als laatste denken we na over de evaluatie, kiezen we eerder voor zelfcorrectie of voor correctie door de leerkracht/ andere leerling. Hierbij is het van groot belang om rekening te houden met de beginsituatie van de leerlingen. Zijn ze het gewoon om zelf te verbeteren? Welke leerlingen zijn autonoom genoeg voor deze taak? Ook de leeftijd van de leerlingen speelt hier een rol in, men kan niet hetzelfde verwachten van een leerling uit de 1^e graad als een leerling uit de 3^{de} graad. Bij zelfcorrectie kan men bv. kiezen om te werken met kleuren, wanneer het spel klaar is en de kaartjes omgedraaid worden dan verschijnen dezelfde kleuren bij de opgave en oplossing, werken

met een correctiesleutel is ook mogelijk. Daarnaast kan de leerkracht rondgaan om tijdens het spel al feedback te geven of op het einde te controleren. Ook kan men kiezen om de andere leden uit dezelfde groep (bij een groepswerk) de taak te geven de andere direct te controleren en eventueel te laten verbeteren. Op deze manier wordt er ook gewerkt aan sociale doelen.

Bij het puzzelstuk 'werkvorm' hoeven we niet lang stil te staan aangezien we kiezen voor 'een leerspel' wat een werkvorm op zich is. Wanneer we al deze puzzelstukken doorlopen hebben, kunnen we overgaan naar het laatste puzzelstuk 'leermiddel'. Welke hulpbronnen hebben we nodig om het spel te doen slagen? Nu kan u van start gaan met het ontwerpen van uw leerspel. Een uitgewerkt voorbeeld volgens dit stappenplan is terug te vinden in de bijlagen.

6.2.3 De rol van de leerkracht

Nadat het spel tot stand gekomen is, is het tijd om na te denken wat de rol van de leerkracht bij het spel is. Wat is de rol van de leerkracht in het algemeen bij het spelend leren? Vanuit het pedagogisch model van de Arteveldehogeschool (Melis, 2018) weten we dat we als leerkracht tegemoet moeten komen aan de basisbehoeften van de leerlingen. Daarnaast zagen we dat die basisbehoeften vervat zitten in de ontwikkeling van het kind die door spelend leren sterk beïnvloed wordt. Om aan deze basisbehoeften te voldoen, is het aan de leerkracht om zijn basishouding in te zetten.

Ondersteunen

Ten eerste is het als leerkracht de taak om te ondersteunen, u kan een leerling ook niet helemaal alleen zonder enige begeleiding aan de slag laten gaan. Door leerspelen uit te testen, merk ik dat het stellen van extra vragen aan de leerlingen een positief effect heeft op het leerrendement. Op deze manier worden leerlingen uitgenodigd om na te denken over hun handelen, het metacognitieve. Daarnaast kan men ook inzetten op individuele ondersteuning voor leerlingen met extra noden, onder de vorm van een verlengde instructie of gelijke deelname van de leerkracht.

Uitdagen

Daarnaast is het belangrijk om de leerlingen uit te dagen. We zagen eerder al dat Vygotski het heeft over de ZNO waarin het leerrendement het hoogste is. Het is aan de leerkracht om leerspelen te ontwikkelen die net boven het niveau van de leerlingen zijn zodat ze uitgedaagd worden, het kritisch denken en hun creativiteit gestimuleerd worden.

Vertrouwen

Als laatste behoort vertrouwen tot een van de basishoudingen van de leerkracht. Als leerkracht heb je vertrouwen in het kunnen van de leerlingen maar bij spelend leren geef je hen ook vertrouwen om met jouw materiaal aan de slag te gaan, vreedvol mee omgaan, het vertrouwen dat ze de regels volgen en zelf aanvoelen wat kan en wat niet kan. Natuurlijk kan je dit niet meteen van leerlingen verwachten en moet dit ook aangeleerd worden.

Om een rustige, leerrijke omgeving te creëren is het belangrijk om als leerkracht de klasindeling te overzien. Uit ervaring, merk ik dat wanneer u de groepjes zo ver mogelijk uit elkaar zet, waardoor de leerlingen niet tegen elkaar kunnen lopen of elkaar niet teveel kunnen verstoren met hun stemvolume, de rust binnen de klas langer bewaakt kan worden en een leerrijk klasklimaat gecreëerd wordt.

Daarnaast is het als leerkracht ook belangrijk om een fouten-maken-mag klimaat hoog in het vaandel te dragen. NLP-Trainer Rubin Alaie (2023) geeft aan dat fouten maken juist nodig is om te kunnen leren aangezien daaruit 'lessen' trekt en deze toepast een volgende keer waardoor de kans om dezelfde fout te maken drastisch verkleint. (Alaie.,2023) Het vraagt van leerlingen bovendien veel moed om iets nieuw, moeilijker aan te gaan en fouten te durven maken. Het is hierbij van groot belang om als leerkracht terug die basishouding in te zetten om de leerling hierbij op de juiste manier te ondersteunen. Bovendien ervaarde ik door deze fouten-maken-mag cultuur in te voeren in Malawi, dat er steeds meer kinderen durfden te antwoorden en ze het zelf ook niet erg vonden als ze een fout maakten.

7. Discussie en conclusie



7.1 Conclusie

Wat is het belang van spelend leren en hoe kunnen we spelend leren functioneel inzetten in het lager onderwijs?

Om een antwoord op deze onderzoeksvraag te bieden kunnen we het pedagogisch en didactisch model van de Arteveldehogeschool als rode draad nemen (Melis, 2019, Dnoub (2020). Als leerkracht is het van groot belang om aan de drie basisbehoeften van het kind (autonomie, competentie en verbondenheid) tegemoet te komen. Het belang van spelend leren wordt dan ook gekoppeld aan het pedagogisch model waar de behoeften centraal staan. Dijkstra (2019) en Whitebread (2022) volgen in hun studie de visie van Vygotski die aangeeft dat spel een invloed heeft op de vaardigheden en op zelfregulatie. Door te spelen maken kinderen vooruitgang op cognitief vlak: ze leren kritisch denken, conceptualiseren, creëren,... Naast het cognitieve, heeft ook het fysieke, sociale en emotionele ontwikkeling baat bij spelen. Kinderen leren hoe ze met anderen omgaan, eigen emoties en die van anderen te begrijpen en verwerken (Dijkstra, 2019; Whitebread, 2022). Ten slotte heeft spelend leren ook een maatschappelijk en neurologisch karakter dat ook invloed heeft op het verbondenheidsgevoel van het kind (Schoolmakers, 2021; Schellekens, 2023) . We kunnen dus besluiten dat spelend leren van groot belang is binnen de ontwikkeling.

Om deze reden is spelend leren al sterk aanwezig in ‘theorie’ bij de overheid, onderwijskoepels en bepaalde uitgeverijen. In zowel Malawi en Vlaanderen zien we dat spelend leren opgenomen wordt in de overheidsdocumenten. Het enige verschil dat de beleidsnota globaal spreekt over ‘vakdidactiek en professionalisering’ en het Malawische document spel en rollenspel concreet benoemd (Beleidsnota 2019-2024. Onderwijs, z.d.: Chirwa & Naidoo, 2014). In Vlaanderen zien we dat spelend leren bij alle koepels in verschillende leergebieden terugkomt. Als we dan nog meer inzoomen op de werkboeken stellen we vast dat er in Malawi geen enkele referentie staat naar een leerspel wat in België in de meeste gevallen anders is. De handleiding Semson opteert in elke les spelend en bewegend leren. Reken Maar biedt spelend leren in beperkte mate in, gemiddeld een keer per blok en Katapult en Kompas voeren dit nauwelijks tot niet in. Uit bevraging van de leerkrachten in Vlaanderen zien we dat ze zeer weinig kennis over spelend leren hebben mede omdat het niet aangeboden werd in hun opleiding en het daarom niet inzetten. In Malawi zijn de

meningen onder de leerkrachten verdeeld, sommigen hadden dit wel in hun opleiding en beweren dit wekelijks/ maandelijks in te zetten. De andere leerkracht stond hier zeer negatief tegenover. In de praktijk was echter geen invoering van spelend leren terug te vinden. De meerderheid van de leerkrachten zijn zich bewust van het belang maar zetten dit nog niet in.

Om spelend leren functioneel in te zetten, is het belangrijk om te weten hoe een didactisch correct leerspel te ontwikkelen en daarnaast bewust te zijn van uw rol als leerkracht waarbij het didactisch model (Dnoub ,2020) het uitgangspunt vormt. Maar hoe kunnen we leerkrachten hier nu in ondersteunen? Uit het onderzoek bleek dat de leerkrachten vooral nood hadden aan achtergrondinformatie, tips en inspiratiemateriaal. Op basis daarvan ontwikkelde ik een stappenplan om een leerspel te ontwikkelen dat voldoet aan het didactisch leuk.

Stap 1: in kaart brengen van de beginsituatie: op vlak van inhoud, sociale vaardigheden, kennis over een bepaald leerspel

Stap 2: doelstellingen bepalen: zowel op vlak van inhoud, maar ook sociale vaardigheden

Stap 3: bepalen van de leerinhoud

Stap 4: toepassen van de didactische principes: geleidelijkheid, differentiatie, herhaling en motivatie

Stap 5: bepalen van de evaluatievorm

Stap 6: Leerspel concreet maken/ materiaal maken

Naast een didactisch correct leerspel , bekeek ik vanuit bronnen hoe de rol van leerkracht of de professionaliteit binnen het didactisch model (Dnoub,2020) omschreven kan worden binnen spelend leren. Hierbij wordt de link gelegd naar het pedagogisch model waarbij de leerkracht tegemoet probeert te komen aan de individuele noden van elk kind om zijn of haar basisbehoeften (competentie, autonomie en verbondenheid) te vervullen om zo tot leren te komen. Dit doet de leerkracht door eerst en vooral zijn basishoudingen :ondersteunen, uitdagen en vertrouwen in te zetten. Daarnaast moet de leerkracht volgens Rubin Alaie (2023) ook inzetten op een fouten-maken-mag cultuur omdat onze hersenen deze ervaring nodig hebben om lessen uit te trekken (Alaie, 2023) , bovendien bevordert deze insteek de durf om te antwoorden bij kinderen. Als laatste is het als leerkracht belangrijk om na te denken over de klasorganisatie zodat een rustig en leerrijk klimaat gecreëerd kan worden. Uit ervaring, merk ik dat de tafelschikking en de groepssamenstelling hier essentiële onderdelen in zijn.

7.2 Discussie

7.2.1 *Uitkomst van het onderzoek*

Binnen het onderzoek werd de publieke bronnenstudie voornamelijk gehanteerd als verzamelingsmethode waardoor de informatie vaststaand is en niet afhankelijk van een bepaalde stagecontext. Echter beïnvloeden de bevragingen van de leerkrachten het onderzoek wel. In Vlaanderen namen leerkrachten, die ongeveer even lang in het onderwijs stonden, deel aan de bevraging. Indien dit andere participanten waren, bijvoorbeeld net afgestudeerde leerkrachten waren de resultaten en de noden misschien anders geweest, omdat ik vanuit ervaring weet dat spelend leren binnen de opleiding vandaag de dag een prominentere plaats heeft. Ook de stagecontext uit Malawi, de klas waarin ik de leerspelen uittestte, heeft in zekere mate het onderzoek mee bepaald. Ik heb namelijk op basis van observaties en experimenten de rol van de leerkracht beschreven, ik heb dus gekeken wat de noden van die bepaalde klas waren en daarop gereageerd.

7.2.2 *Leerwinst + advies voor de praktijk*

Aangezien ‘Hoe kunnen we leerkrachten ondersteunen bij het implementeren van spelend leren?’ een van de deelonderzoeksvragen was, is het belangrijk om terug te koppelen naar de stagecontexten.

Tijdens het onderzoek, kwamen de aanwezige mentoren reeds in contact met de leerspelen die ik in de klaspraktijk inzette. Op deze manier was er op vlak van inspiratiemateriaal leerwinst voor de school. De betrokken mentoren zagen de aanpak, het soort spel, de reactie en manier van interactie bij kinderen.

Na het onderzoek werden de resultaten en het inspiratiemateriaal gedeeld met het lerarenteam van betreffende scholen. In Malawi gebeurde dit onder de vorm van een workshop waarbij het theoretisch kader eerst behandeld werd gevolgd door een aanbod aan fysiek inspiratiemateriaal. De leerkrachten kregen de kans om vragen te stellen, de leerspelen uit te testen en om een leerspel onder begeleiding uit te werken.

Daarnaast ontwikkelde ik een website om een zo breed mogelijk publiek aan te spreken waarop alles samenkomt, deze deelde ik dan ook met de stagecontext in België. Op de website wordt het theoretisch kader toegelicht aan de hand van een presentatie zowel in het Engels als in het Nederlands. Verder vindt u op de site inspiratiemateriaal onder de vorm van kant-en-klare

uitgewerkte leerspelen. Via deze QR-code komt u op de website terecht. Op deze manier los ik de verwachtingen van beide stagecontexten in en adviseer ik hen om de presentatie door te nemen om zo informatie over spelend leren te verwerven, maar ook dat ze het stappenplan als houvast kunnen gebruiken om leerspelen te ontwerpen. Op deze manier hoop ik zoveel mogelijk leerkrachten te informeren en inspireren om met spelend leren aan de slag te gaan.



<https://spelendlerenlageronderwijs.weebly.com/>

7.2.3 Implementatieplan

Hoe kan een schoolteam tot implementatie van spelend leren komen of hoe kan een schoolteam ervoor zorgen dat de neuzen in dezelfde richting wijzen? Om het stappenplan en de rol van de leerkracht te introduceren binnen het schoolteam vindt u in bijlage 11.9 het implementatieplan om houvast bieden om het onderwerp te introduceren.

7.2.4 Vervolgonderzoek

Binnen dit onderzoek lag de focus op (offline) leerspelen waarbij steeds concreet, fysiek materiaal gehanteerd werd, dit was grotendeels te wijten aan het feit dat er geen tablets of laptops aanwezig waren binnen de onderzoekscontext in Malawi. Volgens Joosen (VRT, 2020) neemt de digitale wereld een steeds prominentere plaats in binnen onze maatschappij en hebben een groot deel van de 9-jarigen een smartphone. (VRT, 2022) Ook in de eindtermen van de Vlaamse overheid voor lager onderwijs krijgt mediawijsheid al een plaats. (ICT in de klas, z.d.) Om deze redenen, denk ik dat een vervolgonderzoek rond online leerspelen, het belang en de gevaren ervan, goede websites,... nuttig kan zijn voor leerkrachten binnen het onderwijs.

8. Reflectie

8.1 Eigen leerwinst

Aangezien spelend leren een werkvorm is die zelf graag inzet, was ik zeer gemotiveerd om met dit onderwerp aan de slag te gaan. Ik ging het onderzoek met een open houding aan, al was het soms moeilijk om objectief te blijven omdat ik spelend leren zelf zeer zinvol vond en daardoor enkel de positieve kant van het verhaal zag. Tijdens de opleiding leerden we reeds over spelend leren maar ik bleef nieuwsgierig naar hoe effectief spelend leren in de praktijk is. Die nieuwsgierigheid prikkelde mijn motivatie maar zorgde er ook voor dat ik op een bepaald moment niet goed wist waar ik nu naartoe wou met dit onderzoek omdat ik over veel aspecten van spelend leren informatie wou te weten komen. Over het algemeen ben ik zeer tevreden over het onderzoek omdat ik getracht heb een antwoord te vinden en dit ook gelukt is, bovendien is mijn kennis over spelend leren verbreed.

Echter heb ik niet enkel leerwinst geboekt op het product maar ook op het proces. Het was een proces met ups en downs waar ik veel uit geleerd heb. Over spelend leren waren er weinig bronnen te vinden en daarbij was ik zeer kritisch en sterk gericht op het zeker weten, de nauwkeurigheid van bronnen. Ik was onzeker of ik wel de juiste bronnen had, of ze wel wetenschappelijk genoeg waren... Onzekerheid en mijn drang naar perfectionisme hebben me tijdens het onderzoek een paar keer de das omgedaan. Ik had schrik om fouten te schrijven of iets dat niet goed genoeg zou zijn, twijfels bij elke bron en elk woord dat ik schreef. Maar door zolang met het onderzoek bezig te zijn, kreeg ik na verloop van tijd de indruk een expert te worden in het vak en namen de twijfels en onzekerheden af.

Ik heb sprongen gemaakt, persoonlijk maar ook als leerkracht. Ik kan me een expert noemen over het spelend leren en wil me in de toekomst blijven verdiepen in het spelend leren. Het heeft me tot nieuwe inzichten gebracht en ik wil deze dan ook toepassen binnen mijn klaspraktijk. Hopelijk kan ik met de website veel leerkrachten aansporen om hetzelfde te doen en zo bijdragen aan goed meesterschap.

8.2 Validiteit en betrouwbaarheid van het onderzoek

Binnen het onderzoek zijn er 2 soorten bronnen gebruikt: enerzijds de publieke, schriftelijke bronnen en anderzijds de mondelinge bronnen, de gesprekken.

De bronnen die geraadpleegd zijn binnen het onderzoek, zijn steeds onderworpen aan de CRAAP-test voor deze gebruikt werden (bijlage 11.10). De inhoud is maximaal 10 jaar oud en in de meeste gevallen geschreven door een wetenschapper of expert binnen het pedagogisch luik. Naast wetenschappelijke artikels werden ook populistische en populariserende artikels gehanteerd omdat spelend leren nog niet heel lang een topic is binnen het onderwijs waardoor er nog niet veel onderzoek gedaan is naar spelend leren.

Wanneer we kijken naar de bevragingen die ik bij de leerkrachten heb afgenomen in Malawi, kunnen we ons vragen stellen bij de betrouwbaarheid omwille van de tegenstrijdigheid tussen de antwoorden tussen de leerkrachten onderling en tegenover de observaties. Hierbij moeten we in ons achterhoofd houden dat de leerkrachten misschien sociaal wenselijk wouden antwoorden om een Malawi en de school in een goed daglicht te zetten en een goede indruk te geven, dus minder betrouwbaar. De 'leidraad gestructureerd interview leerkrachten België/ Malawi' werd hierbij gehanteerd, en de vragen werden steeds in dezelfde volgorde gesteld en bevroegen in beide talen exact hetzelfde. Om deze reden is de bevraging valide.

9. Literatuurlijst

Zorg ervoor dat alle bronnen waarnaar je verwijst in het onderzoeksverslag opgenomen zijn in deze lijst volgens APA.

Alaie |. N. &. (2023). Fouten Maken Mag... En Moet Zelfs! [Quotes & Wijsheid]. #1 Kennisbank.

<https://hetnlpcollege.nl/fouten-maken-mag/>

Beleidsnota 2019-2024. Onderwijs. (z.d.). www.vlaanderen.be.

<https://www.vlaanderen.be/publicaties/beleidsnota-2019-2024-onderwijs>

Bingel. (z.d.). <https://www.bingel.be/teacher/my->

[methods/grade/3/yearbooks/LS9SwJmfSWiRqecOT6h1Xg/boardbooks/f7bdcd48-a1ab-4ddb-be33-d630d47c7fc2](https://www.bingel.be/teacher/my-methods/grade/3/yearbooks/LS9SwJmfSWiRqecOT6h1Xg/boardbooks/f7bdcd48-a1ab-4ddb-be33-d630d47c7fc2)

Chirwa, G., & Naidoo, D. (2014). Curriculum Change and Development in Malawi: A Historical Overview. *Mediterranean journal of social sciences*.

<https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n16p336>

Colen, P. (2022, 6 december). *De leercyclus van Kolb: leerstijlen, leervoorkeuren en leerfasen*. ICM opleidingen & trainingen. Geraadpleegd op 10 mei 2023, van

<https://www.icm.nl/extra/leercyclus-kolb-leerstijlen-leervoorkeuren-leerfasen/>

Dijkstra, S. (2019). *Spelend leren in groep 2 & 3*. Pabo NHL Stenden Hogeschool.

Dnoub, S. (2020). Op weg naar meesterschap B: didactisch handelen. In *Canvas*.

Arteveldehogeschool.

GO! Pro - Leerplannen. (z.d.). <https://pro.g-o.be/pedagogische-begeleiding-leerplannen-nascholing/leerplannen>

Hoe werkt rekenmethode Semsom in groep 3? - Uitgeverij Zwijsen. (z.d.). Uitgeverij Zwijsen.

<https://www.zwijsen.nl/lesmethodes/semsom/hoe-het-werkt-groep-3/>

ICT in de klas. (z.d.). <https://onderwijs.vlaanderen.be/nl/onderwijspersoneel/van-basis-tot-volwassenenonderwijs/lespraktijk/ict-in-de-klas>

IEYC Nederland. (2022, 18 augustus). *Lerend spelen - IEYC*. IEYC. <https://www.ieyc-nederland.nl/lerend-spelen/>

Kabas. (z.d.). <https://api.kabas.be/app/methods>

Koops, M. C. (z.d.). *Gamedidactiek*. gamedidactiek. <https://www.gamedidactiek.nl/>

Letourneau, S. M., & Sobel, D. M. (2020). Children's descriptions of playing and learning as related processes. *PLOS ONE*, 15(4), e0230588. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0230588>

Melis, J. (2019). Op weg naar meesterschap A: pedagogisch handelen. In *Canvas*. Arteveldehogeschool.

Nws, V. (2020, 28 mei). Smartphone op 9 jaar: "Kinderen hebben steeds vroeger gsm, toon interesse in mediagebruik, wees niet bestraffend". [vrtnws.be](https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2020/05/27/_kinderen-hebben-steeds-jonger-een-smartphone-ze-hebben-dus-vr/).
https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2020/05/27/_kinderen-hebben-steeds-jonger-een-smartphone-ze-hebben-dus-vr/

OHCHR. (1989, 20 november). *Convention on the Rights of the Child*. Geraadpleegd op 10 mei 2023, van <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

OVSG. (z.d.). OVGS leerplanzoeker lager onderwijs. Geraadpleegd op 16 juni 2023, van <https://schoolweb.ovsg.be/ovsg/dblager.aspx>

Schellekens, T. (2023). Spel: Het beste ontwikkelingsvoertuig. EOS Wetenschap.
<https://www.eoswetenschap.eu/psyche-brein/spel-het-beste-ontwikkelingsvoertuig>

Schoolmakers. (2021, 29 juli). *Zomerscholen Vlaanderen. Webinar Spelend Leren Maatschappelijke kwetsbaarheid* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VX-hkpb02uk>

Schoolmakers. (2022, 22 april). *Educatieve spelvormen - zomerscholen 2022 - Provincie Antwerpen* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dPqmuVZZICQ>

Selectietool | ZILL. (z.d.). Selectietool. [https://zill-](https://zill-selector.katholiekonderwijs.vlaanderen/#/oefentool)

[selector.katholiekonderwijs.vlaanderen/#/oefentool](https://zill-selector.katholiekonderwijs.vlaanderen/#/oefentool)

Spelend leren | Onderwijskennis. (z.d.). Onderwijskennis.

<https://www.onderwijskennis.nl/themas/spelendleren#:~:text=Spelend%20leren%20overwijst%20naar%20de,te%20bevorderen%20en%20te%20ondersteunen.>

Tuerlinckx, E. (2022). *Welk effect heeft integratie van bewegend leren in de klaspraktijk op de intrinsieke motivatie van leerlingen uit het eerste leerjaar?* Arteveldehogeschool.

Zapata, K. (2020, 28 september). *The Importance of Play: How Kids Learn by Having Fun.* Healthline.

<https://www.healthline.com/health/the-importance-of-play>

Van Acker, L. (2022). *Op weg naar meesterschap: het jonge en oude schoolkind.* In Canvas.

Arteveldehogeschool.

Van Dale. (z.d.). Van Dale. [https://www.vandale.nl/gratis-](https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.ZFvBEBHP02w)

[woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.ZFvBEBHP02w](https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.ZFvBEBHP02w)

Whitebread, D. (2022). *The importance of play.* University of Cambridge. Geraadpleegd op 11 mei

2023, van <https://imgs.drafare.com/m/e735c399f742224a.pdf>

10. Aan te bevelen literatuur

Om de onderzoeksvraag gericht te beantwoorden, werd er een selectie gemaakt binnen de bronnen. Sommige bronnen werden niet gebruikt maar bieden interessante literatuur. In dit onderdeel wordt een boek aangereikt om meer informatie te vergaren over spelend leren en een boek met inspiratiemateriaal.

10.1 Game didactiek – Koops, M.C.

Koops, M. C. (2017). *Game didactiek: het hoe en waarom van spellen in de les*.

Binnen het onderzoek werd beroep gedaan op de website van Game didactiek van Koops, echter stond hier niet veel informatie op. Om deze reden raad ik het boek ‘Game didactiek’ van Koops aan. In dit boek verwoordt hij het nut van spellen in de klas en hoe u deze kunt inzetten. Daarnaast vergelijkt hij online en offline spellen wat interessant kan zijn voor een eventueel vervolgonderzoek. Bovendien kan u bij Koops ook workshops en vormingen volgen om deze leerspellen functioneel in te zetten.

10.2 Het didactische werkvormenboek – J. Winkels, P. Hoogeveen

Hoogeveen, P., & Winkels, J. (2022). *Het didactische werkvormenboek: Variatie en differentiatie in de praktijk*.

Naast het theoretisch kader, raad ik het boek ‘het didactisch werkvormenboek’ van J. Winkels en P. Hoogeveen aan als inspiratiemateriaal. In het boek worden maar liefst 250 didactische werkvormen aan die bovendien activerend zijn. Spelvormen staan om deze reden centraal binnen het boek.

11. Bijlagen

11.1 Bijlage 1: overzicht onderzoekscontext en participanten

Onderzoekscontext	Basisschool X	Basisschool Y
Locatie	Oost-Vlaanderen, België	Lilongwe, Malawi
Publiek	Middenklasse + hogere klasse Weinig diversiteit	Hogere klasse Weinig tot geen diversiteit
Aanwezige materialen	Voldoende: printer, 'knutselmateriaal, digitaal bord	Beperkt: papier, stiften
Participanten	<p>Leerlingen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3^e leerjaar - 8-10 jaar - 22 leerlingen (8 ♂, 14 ♀)⁷ - Heterogene groep <p>Leerkrachten</p> <ul style="list-style-type: none"> - S. Hoof: <ul style="list-style-type: none"> • Vrouw • middelbare leeftijd • 2^e jaar in het 3^{de} leerjaar - A. De Keukeleire: <ul style="list-style-type: none"> • Vrouw • Middelbare leeftijd • 2^e jaar in het 3^{de} leerjaar 	<p>Leerlingen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standard 3 (=2^{de} leerjaar) - 7-11 jaar - 25 leerlingen (8 ♂, 17 ♀) - Heterogene groep <p>Leerkrachten</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Hetekere <ul style="list-style-type: none"> • Man • Middelbare leeftijd • 1^e jaar in het 3^{de} leerjaar - M. Nachanche <ul style="list-style-type: none"> • Man • Middelbare leeftijd • 4^{de} jaar in het het 3^{de} leerjaar <p>Head teacher</p> <ul style="list-style-type: none"> - A. Gunda <ul style="list-style-type: none"> • Vrouw • Middelbare leeftijd • 1^e jaar als head teacher

⁷ ♂= jongens; ♀= meisjes

11.2 Procedure onderzoek november 2022 – juni 2023

Deelvraag	Methode	Participanten	Nov	Dec	Jan	Feb	Mrt	April	Mei	Jun
Welk belang hechten scholen in België en Malawi nu al aan spelend leren en welke gelijkenissen en verschillen treden er op tussen beide landen?	Bevragen: gestructureerd interview	S. Hoofd + A. De Keukeleire								
		R. Hetekere + M. Nachanche								
		A. Gunda								
	Observeren: Ongestructureerde, directe observatie	3 ^e leerjaar basisschool X								
Standard 3 basisschool Y										
Welke invloed heeft spel op de ontwikkeling van kinderen?	Bestuderen: Publieke en interne bronnenstudie	/								
Wat zijn de voor,- en nadelen van spelend leren?	Bestuderen: Publieke en interne bronnenstudie	/								
Welke linken zijn er tussen spelend leren en het pedagogisch en didactisch model?	Bestuderen: Interne en publieke bronnenstudie	/								

Deelvraag	Methode	Participanten	Nov	Dec	Jan	Feb	Mrt	April	Mei	Jun
Hoe kijken kinderen naar spelend leren?	Bevragen:	3 ^e leerjaar basisschool X								
	Gestructureerd groepsgesprek	Standard 3 basisschool Y								
Welke aandachtspunten zijn van belang bij spelend leren?	Bestuderen:	/								
	Publieke en interne bronnenstudie									
	Bezoeken:	3 ^e leerjaar basisschool X								
	Leerspelen uittesten	Standard 3 basisschool Y								
Hoe kunnen we leerkrachten ondersteunen bij het implementeren van spelend leren?	Ontwerpen:	/								
	Website met informatie over spelend leren + leerspelen									

11.3 Leidraad gestructureerd interview leerkrachten België/ Malawi

Nederlands	Engels
Wat weet u over spelend leren?	What do you know about learning through games?
Kijkt u hier positief of negatief naar?	Do you view it positively or negatively?
Welke voordelen koppelt u aan spelend leren?	What advantages do you associate with learning through games?
Welke nadelen koppelt u aan spelend leren?	What disadvantages do you associate with learning through games?
Heeft u spelend leren binnen uw opleiding gezien?	Have you seen learning through games within your education?
Implementeert u spelend leren in uw lesgeven?	Do you implement learning through games in your teaching?
Op welke basis is dit? (dagelijks, wekelijks, maandelijks, sporadisch)	On what basis is this? (daily, weekly, monthly, sporadically)
Waarom implementeert u dit wel of niet?	Why are you or are you not implementing this?
Indien ik iets ontwerp rond leerspelen, zou u daar interesse voor hebben?	If I design something around learning play, would you be interested in it?
Heeft u nog tips of valkuilen om op te letten indien ik aan de slag ga met spelend leren?	Do you have any tips or pitfalls to watch out for if I get started with learning through games?

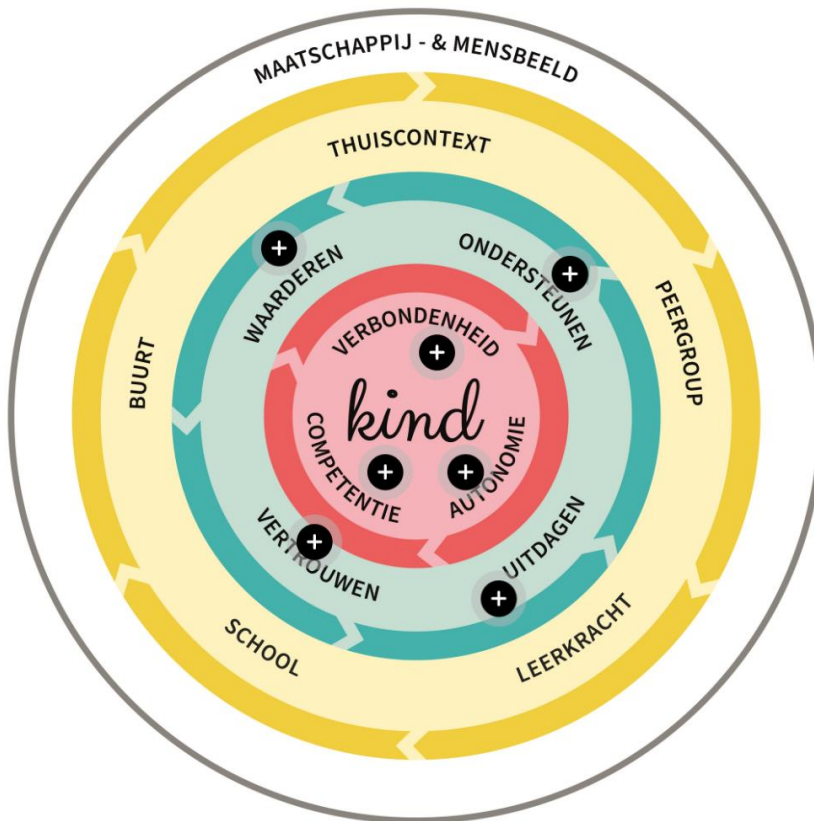
11.4 Resultaten gestructureerd interview leerkrachten België/ Malawi

	S. Hooft (België)	A. De Keukeleire (België)	R. Hetekere (Malawi)	M. Nachanche (Malawi)	A. Gunda (Malawi)
Wat weet u over spelend leren?	Spelend leren = leerinhouden met spelletjes herhalen <i>Bv. een loopdictee</i>	Spelend leren = spelletjes inzetten om te herhalen <i>Bv. in wiskunde, tafels inoefenen terwijl de kinderen rondlopen</i>	R. gaf aan hier geen kennis over te hebben. Hij classificeerde dit onder 'didactische werkvormen'	Spelend leren wordt gebruikt om leerinhouden aan te leren of als remediëring. <i>Bv. wanneer een kind niet weet hoe hij een woord moet spellen, dan spelen we een spel met de bal, wie de bal krijgt moet het woord spellen.</i>	Spelend leren = spelletje spelen in de klas om leerinhouden te herhalen
Vind u dit positief of eerder negatief?	Positief	Positief	Negatief	Positief	Positief
Welke voor,- en nadelen koppelt u aan het spelend leren?	Voordeel - Beweging en spel zijn belangrijk voor kinderen - Kinderen merken niet dat ze aan het leren zijn Nadeel - Heel tijdsintensief: zowel voorbereiding als uitwerking kosten veel tijd	Voordeel - Motiverend - Iets vernieuwend Nadeel - tijdrovend	Geen antwoord op gegeven omwille van gebrek aan kennis	Voordeel - Motiverend - Leuk om te maken - Andere manier om iets aan te leren Nadeel - Materiaal voor nodig dat niet altijd aanwezig is	Voordeel Nadeel - Kinderen worden wild - Het neemt veel tijd in beslag - Er wordt niet echt geleerd, de

					kinderen schrijven niets op
Heeft u spelend leren binnen uw opleiding lager onderwijs gezien?	Neen S. heeft een nascholing over spelend leren gevolgd maar geeft aan dat ze hier nog niet veel kennis rond heeft.	Neen A. Geeft aan dat ze hier nog te weinig kennis over heeft om dit efficiënt in te zetten binnen haar klaswerking.	Neen	Neen De vorige directrice van de school werkte samen met Europese leerkrachten die hen informeerden over het spelend leren. M. heeft hier veel kennis uit opgedaan.	Neen Toen G. in haar opleiding deed zat het nog niet in het curriculum maar sinds de laatste jaren zit het er wel in. De leerkrachten leren hoe ze het moeten implementeren maar doen het niet in de werkelijkheid.
Implementeert u spelend leren in uw lesgeven? Zo ja, op welke basis is dit dan? (dagelijks, wekelijks, maandelijks, sporadisch)	Neen In het 3 ^{de} leerjaar nog niet maar wil dit in de toekomst wel doen. In het 2 ^{de} leerjaar deed ze dit vroeger wel meer, maandelijks. Dit omdat het materiaal gemaakt was door een voorganger.	Neen In het 3 ^{de} leerjaar nog niet maar wil dit in de toekomst wel doen voor de maaltafels.	Neen	Ja Op wekelijkse basis in het 3 ^{de} leerjaar	Ja Op maandelijks basis
Waarom implementeert u dit wel of niet?	Geen implementatie - Gebrek aan kennis, geen idee hoe aan te beginnen - Gebrek aan inspiratie - Gebrek aan leidraad uit de	Geen implementatie - Gebrek aan kennis - Gebrek aan leidraad uit de handleiding - Gebrek aan ruimte, waardoor A. de speelplaats als	Geen implementatie - Gebrek aan kennis - School is een plaats om te leren, niet om te spelen	Wel implementatie - Het sluit aan bij de interesses van kinderen - Motiverend, leuk - Afwisseling	Wel implementatie maar weinig - In Standard 8 worden de leerlingen voorbereid op de nationale eind-examens dus is er

	<p>handleidingen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tijdrend: het kost heel veel tijd om te maken en andere dingen hebben prioriteit zoals het 3-sporenbeleid wat ook heel tijdrend is - Nieuwe methode: S. geeft aan dat het nog maar het 2^{de} jaar is dat ze met deze methode werken dus dat ze eerst moeten inwerken. 	<p>optie ziet maar dan zijn de weersomstandigheden cruciaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kwaliteit materiaal: wanneer kinderen met materiaal bezig zijn, gaat dit snel kapot en moet je dit steeds opnieuw maken. Of je moet heel duurzaam materiaal kopen maar daar is vaak het budget niet voor. N 			<p>weinig tijd voor 'fun'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wel: belangrijk voor afwisseling
Indien ik iets ontwerp rond leerspelen, zou u daar interesse voor hebben?	Ja, Achtergrondinformatie: op welke vlakken inzetten, tips and tricks Zodat zelf meer kan implementeren	Ja Idem persoon 1	Ja Achtergrondinformatie om het belang van spelend leren te achterhalen + leerspelen	Ja Inspiratiemateriaal en leerspelen	Ja Inspiratiemateriaal en leerspelen
Heeft u nog tips of valkuilen om op te letten indien ik aan de slag ga met spelend leren?	Belangrijk om meteen degelijke materialen te maken/ gebruiken => zo gaat het sneller mee	Raad halen bij de Nederlanders, zij staan daar al veel verder in.	/	/	Maak het niet te moeilijk en te lang voor de kinderen. Ze hebben het moeilijk met nieuwe dingen te begrijpen en zijn snel afgeleid

11.5 Het pedagogisch model



Het pedagogisch model vormt samen met het didactisch model het uitgangspunt voor goed leraarschap. Het pedagogisch model ontworpen door de Arteveldehogeschool (Melis, 2018) omvat 4 cirkels om de omgang met kinderen te vergemakkelijken. Centraal in het model staat het kind met daarrond de eerste cirkel: de basisbehoeften van het kind. Deze cirkel omvat de behoeften (verbondenheid, competentie en autonomie) waarnaar het kind verlangt, wat het nodig heeft om zichzelf te kunnen ontplooiën. Onder verbondenheid zien we veiligheid en geborgenheid. Kinderen hebben nood aan warmte, een goede connectie met de leerkracht en andere kinderen van de klas. Daarnaast bestaat de behoefte naar competentie. Het kind wil er graag bijhoren, het gevoel hebben dat hij of zij iets kan. Als laatste is er de behoefte naar autonomie, kinderen willen niet alleen gestuurd worden door iemand anders, ze willen ook zelf sturing geven aan wat ze doen. Je biedt dus situaties aan, geeft opdrachten waarin kinderen zelf keuzes kunnen maken en beslissingen kunnen nemen (van Eijkeren, 2009; Ettekovén & Hooiveld, 2015).

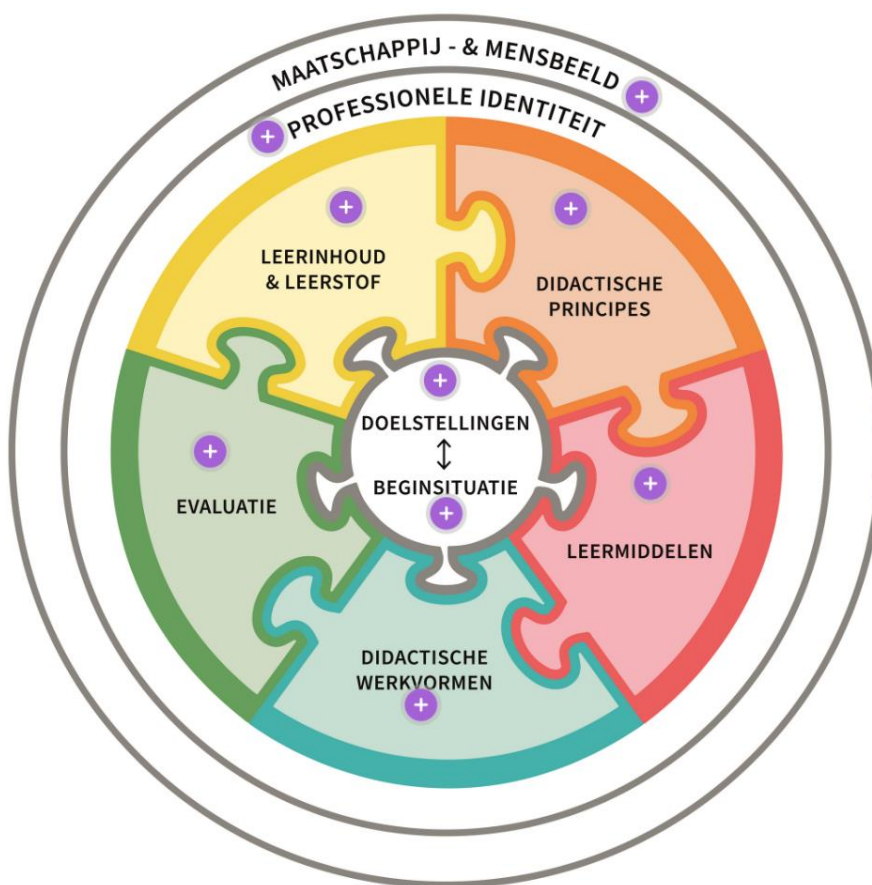
Naast de basisbehoeften van kinderen, bestaan er ook de basishoudingen van leerkrachten die de tweede cirkel vormen. Om aan de behoeften van de kinderen tegemoet te komen is het als leerkracht belangrijk om bepaalde houdingen aan te nemen. Zo zal de leerkracht ondersteunen, waarderen, vertrouwen en uitdagen. Ondersteunen: Als leerkracht is het belangrijk om leerlingen te ondersteunen, hen bij te staan waar nodig, niet enkel op cognitief maar ook sociaal,- emotioneel vlak. Door deze ondersteuning ervaart het kind meer zelfvertrouwen in zijn eigen kunnen. Onder waarderen zien we het onvoorwaardelijk accepteren van een kind. Wanneer een kind ongepast gedrag stelt mag dit aangepakt worden, je mag het gedrag afkeuren maar niet het kind zelf. Het waarderen zal ook bijdragen aan het bevorderen van het zelfvertrouwen en welbevinden van het kind. Daarnaast zal de leerkracht het kind vertrouwen, hem of haar het gevoel geven dat je in hem/

haar gelooft. Je durft het kind los te laten en hem zelf te laten ontdekken op voorwaarde dat je als leerkracht beschikbaar blijft. Als laatste zal de leerkracht elke leerling op zijn of haar niveau uitdagen om vooruitgang en groei te stimuleren. Dit houdt in dat je het kind laat ervaren of ontdekken in nieuwe situaties, net iets moeilijkere oefeningen gaat aanbieden. Op deze manier zal het kind zich verder ontwikkelen en eigen talenten ontdekken. -

Rond de basishoudingen van de leerkracht hebben we de 3^e cirkel of de cirkel van invloed. Deze cirkel omvat allerlei factoren die een invloed hebben op het kind. Denk maar aan de peergroup⁸, de thuiscontext, de leerkracht, de school en de buurt.

Als 4^{de} en laatste cirkel is er het 'maatschappij- & mensbeeld'. Deze vormt het kader waarin het kind zal functioneren rekening houdende met de normen en waarden binnen die maatschappij.

11.6 Het didactisch model



Het didactisch model vormt samen met het pedagogisch model het uitgangspunt voor goed leraarschap. Het didactisch model, ontworpen door de Arteveldehogeschool (BRON) wordt ingezet om leerlingen tot effectief leren te brengen door middel van een 'krachtige onderwijsleersituatie'. Centraal in de cirkel staan de doelstellingen en de beginsituatie. Elke les vertrekt vanuit doelstellingen die afgestemd zijn op de beginsituatie van de klas. Met doelstellingen bedoelen we

⁸ Leeftijdsgenoten

de doelen die opgesteld worden om binnen een bepaalde lestijd te behalen. De beginsituatie van de klas kunnen we omschrijven als de startpositie van de klas. Om deze in kaart te brengen kunnen we ons volgende vragen stellen: ‘Wat weten de leerlingen al over dit thema? Welke leerlingen hebben extra ondersteuning/ uitdaging nodig binnen dit onderdeel? Bouwt de les ergens verder op?’ Het is natuurlijk logisch dat de doelstellingen bepaald worden door de beginsituatie maar omgekeerd geldt dit ook. Wanneer de klasgroep met haar beginsituatie de vooropgestelde doelstellingen behaald dan is de beginsituatie van de klas veranderd, hebben meer kennis verworven over een bepaald thema. Rond de doelstellingen en beginsituatie hebben we 5 puzzelstukken die van essentieel belang zijn binnen elke les, namelijk: leerstof en leerinhoud, didactische principes, leermiddelen, didactische werkvorm en evaluatie.

De doelen die we nastreven bepalen de leerinhouden. Wat de leerling precies moet leren wordt omschreven in de leerinhouden bv. de tafel van 3. Om deze aan te leren gebruiken we de leerstof met een middelkarakter en is bijgevolg vervangbaar. Bv. een rij getallen. Naast de leerinhouden en leerstof heb je nog de leermiddelen of materiële hulpmiddelen om het leren efficiënter te laten verlopen bv. een filmfragment, een leesboek,... Bovendien bestaan er de didactische principes die we volgens Arteveldehogeschool (Dnoub,2020) kunnen omschrijven als “de kenmerken van het didactisch handelen Het zijn grondbeginselen, algemene voorschriften, krachtlijnen, vuistregels voor het didactisch handelen in de dagdagelijkse praktijk.” (Dnoub, 2020) Ze bieden handvaten om lesactiviteiten efficiënt aan te pakken. Enkele voorbeelden van didactische principes zijn: het aanschouwelijkheidsprincipe, motivatieprincipe, geleidelijkheidsprincipe, het activiteitsprincipe, aanschouwelijkheidsprincipe, differentiatieprincipe en het herhalingsprincipe. Vervolgens komen we bij de didactische werkvormen of manieren hoe een activiteit vorm gegeven kan worden. Hierbij aanschouwen we didactische werkvormen als een geheel van activiteiten van leerkrachten samen met leerlingen om de beoogde doelen te bereiken. Belangrijk hierbij is dat de werkvorm een middel is en geen doel op zich. Als laatste is er nog ‘evaluatie’, om te achterhalen of de doelen bereikt zijn. Evaluatie is niet alleen productgericht, hierbij is het belangrijk om ook te kijken naar het leerproces van de leerling.

Rond de puzzelstukken vinden we de ‘professionele identiteit’ terug. Hiermee bedoelen we hoe de leerkracht naar zichzelf kijkt en nadenkt over welke leerkracht je zou willen zijn. Dit onderdeel is zeer persoonlijk en verschillend bij elke leerkracht. Jouw persoonlijke identiteit krijgt doorheen de jaren, door ervaringen meer diepgang.

Net zoals bij het pedagogisch model vormt het maatschappij, & mensbeeld een onderdeel. Het onderwijs wordt immers deels bepaald door maatschappelijke evoluties en visies op die maatschappij.

11.7 Verband vicieuze cirkel weerstand op school die maatschappelijk, kwetsbare kinderen ondervinden en de opwaartse cirkel van spelend leren



Bron: Schoolmakers. (2021, 29 juli). Zomerscholen Vlaanderen. Webinar Spelend Leren Maatschappelijke kwetsbaarheid

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VX-hkpb02uk>

Uit de video van Schoolmakers (2021) definiëren we maatschappelijk, kwetsbare kinderen als kinderen met een lage sociaal economische status, een mentale/ fysieke beperking,... Deze kinderen worden omwille van een van voorgaande 'redenen' sociaal uitgesloten waardoor ze een gevoel van falen ervaren en een negatieve persoonlijkheidsvorming hebben. Dit verhoogt de schooluitval of een lage scholing waardoor er weinig kansen zijn in de arbeidsmarkt. Maar deze vicieuze cirkel kan gecompenseerd worden met de opwaartse cirkel van spelend leren waarbij Schoolmakers het belang op motivatie door spelend leren mooi uitlegt: leerlingen spelen spelletjes waardoor ze succeservaringen hebben, hierdoor meer intrinsiek gemotiveerd en een verhoogd competentiegevoel waardoor ze meer zelfvertrouwen krijgen en daardoor het welbevinden en de betrokkenheid vergroot (Schoolmakers, 2021).

11.8 Leerplandoelen rond spel

11.8.1 ZILL

TOtg1 Plezier beleven aan taal en het spelen met taal

TOmn2 Een mondelinge boodschap overbrengen

-
- Spontaan vertellen (over gevoelens, ervaringen, gedachten, handelingen, verwachtingen)
 - 2.5-4j Eenvoudige boodschappen binnen het hier-en-nu overbrengen die te maken hebben met:
 - omgaan met anderen: voorwerpen of handelingen beschrijven in spelsituaties, dingen over zichzelf vertellen aan bekende volwassenen en andere kinderen ...
 - spelend leren: praten over meegemaakte gebeurtenissen, een eenvoudig verhaal navertellen met (audio)visuele ondersteuning ...
-

TOsn1 Een schriftelijke boodschap verwerken

- Informatie herkennen en selecteren (in instructies, schema's, tabellen en informatieve teksten uit tijdschriften en andere media)
 - 4-6j 'Lezen' van zinnen die de leraar schrijft bij je tekeningen - opschriften in de school en de nabije schoolomgeving 'lezen' - in spelsituaties doen alsof je iets (voor)leest
-

TOsn3 Een schriftelijke boodschap overbrengen

- Vrij schrijven (over gevoelens, ervaringen, gedachten, verwachtingen)
 - 4-7j Ervaren en inzien dat boodschappen door schrift kunnen worden vastgelegd - nabootsen hoe anderen schrijven - 'schrijven' van boodschappen of aanvullen van boodschappen naar aanleiding van spelsituaties - 'woorden' schrijven bij een tekening
-

MZrt2 De eigen bewegingen aanpassen aan statische en dynamische objecten door af te remmen, te stoppen, te vertragen, te versnellen en/of door van richting te veranderen, al dan niet met een voorwerp

- 10-12j De eigen bewegingen en bewegingsrichtingen vlot aanpassen in steeds complexere bewegingssituaties zoals in spelvormen en in het verkeer
-

MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen

- 4-8j De meest efficiënte bewegingsbaan kiezen in diverse contexten zoals in een bepaalde opstelling van toestellen, in een spel...
-

MZkm4 Vloeiend schrijven

- 4-6j Imiteren van lijnen, vormen en geometrische figuren - schrijfpatronen spelenderwijs oefenen (van grote armbewegingen naar beheerste pols- en vingerbewegingen)
-

SErv1 Zich engageren in relaties, daar deugd aan beleven en zich daarover uitdrukken

- 4-12j Manieren vinden om plezierig samen te spelen en te werken met anderen: sociaal aanvaard voorleefgedrag naleven, de ander complimenten geven, op zijn beurt wachten tijdens samenspel, de persoonlijke ruimte van anderen respecteren

SErv3 Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel

- 3-5j Bij het spelen en werken (associatief spel en werk) materiaal kunnen delen met elkaar - tijdens het spelen en werken met elkaar ervaringen over het spel en het werk uitwisselen - onder begeleiding samen spelen en werken naar een gemeenschappelijk doel (coöperatief spel en werk) - samenwerken met leeftijdsgenootjes - andere kinderen helpen bij het uitvoeren van een taak
- 3-5j Spelenderwijs onder elkaar komen tot eenvoudige afspraken en regels

IVzv2 Op een efficiënte manier informatie en leerervaringen opnemen, verwerken, weergeven (delen) en deze onthouden en inzetten bij nieuwe ervaringen en in complexere situaties

- 5-12j Gekende oefen - en spelvormen zelfstandig opstarten en gaande houden

IVoz2 Creatief denken en daarbij nieuwe paden durven bewandelen

- 6-12j Samen met anderen of zelfstandig op een creatieve wijze zoeken naar oplossingen voor een spel- of bewegingsprobleem

IKwn2 Gewetensvol en verantwoord handelen

- 2.5-12j Interesse tonen in de wijze waarop het samenleven thuis, op school, met vrienden ... wordt geregeld - gevoelig zijn voor regels en afspraken: bij het spelen, in het verkeer ... - kiezen voor waarden als eerlijkheid en fair-play, wederkerigheid (ieder zijn bijdrage), rechtvaardigheid ...
- 2.5-12j Kennismaken met eenvoudige afspraken, (spel)regels en omgangsvormen - onder begeleiding tot afspraken en regels komen - zich onder begeleiding aan regels en afspraken houden - nagaan en aangeven in welke mate anderen regels en afspraken nakomen

OWru2 De eigen omgeving inrichten in functie van een beoogd doel

- 4-12j Een ruimte inrichten zodat deze veiligheid en geborgenheid biedt, men er zich goed kan voelen en aangepast is aan de (spel)activiteit die men wil uitvoeren - mits

aanwijzingen orde brengen in een afgebakende ruimte

RKve3 Zich gedragen weten door, verbonden voelen met en aangesproken door gemeenschappen dichtbij en veraf. Ontdekken hoe mensen (geloofs)gemeenschappen vormen

- Derde cyclus: bewogen en zoekende mensen vinden elkaar: Kerk - andere godsdiensten > Verkennen hoe mensen zich aansluiten bij anderen tijdens hun zoek-tocht in deze wereld > 10-12j Kunnen aangeven wat de eigenheid is van groepen waar zij bij horen (voorwaarden tot toetreding, het contract dat men aangaat, spelregels van de groep, instaprituelen ...)

11.8.2 GO!

Sociale vaardigheden 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling werken.

Dit houdt in:

- regels en afspraken nakomen;
- leren samenwerken in de klas;
- met inzet meespelen in een ploegspel;

3. De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

Dit houdt in:

- regels en een taakverdeling afspreken met het oog op een vlotte groepswerking bij een spel of taak;

Lichamelijke opvoeding 6.1.1.10 Volgen binnen een eenvoudige spelvorm één tot twee spelregels op.

6.1.1.18 Communiceren in een spel op een sociaal aanvaarde wijze.

6.1.1.24 Nemen initiatief om gekende oefen- en spelvormen op te starten en/of in gang te houden.

6.1.1.25 Passen afgesproken spelregels toe en aanvaarden sancties bij overtredingen.

Muzische vorming 4.3.1.4 Inzien dat het samenspel tussen woord en beweging in een spelvorm de expressie kan vergroten.

Bv.:

- In verteltheater kan je je woorden kracht bijzetten door gebaren te gebruiken (bv. bij boosheid hevig met de armen zwaaien).
- Mime breng je zonder woorden, maar je brengt betekenis in je spel door te bewegen.

4.3.1.5 Situaties of thema's herkennen en benoemen in een spelvorm, voorstelling, film of voordracht

4. .3.2.3 Gebruikmaken van een geschikte spelvorm in functie van een sociale en maatschappelijke thematiek die ze willen uitbeelden.

4.3.2.5 Tijdens het spel hun spreektempo aanpassen.

4.3.2.6 Tijdens het spel intonatie gebruiken. Bv. het beklemtonen van bepaalde woorden of zinnen om nadruk te leggen

4.3.2.7 Tijdens het spel duidelijk articuleren.

4.3.2.26 Een spelvorm kiezen en gebruiken in functie van de spelsituatie/onderwerp/boodschap die ze willen uitbeelden.

Nederlands

1.1.3. 29 Hun spel en actie begeleiden met taal

1..2.3. 6 In het spel gebruik maken van een eigen schrijftaal en aangeven waar die schrijftaal voor staat

Wereldoriëntatie

3.1.2. 14 ij een activiteit of een spel in een kleine groep, controleren of de anderen zich aan de regels houden.

3.5.3. 2 Een ruimte inrichten in functie van hun spel (bijv. plaats maken om een vloerpuzzel te leggen) en suggesties geven voor het (her)inrichten van een speelhoek (bijv. de winkelhoek wordt een dokterspraktijk).

11.8.3 OVSG

LOD-SOV-03.01

De leerlingen kunnen samenwerken en samenspelen met anderen zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

WO-MNS-SV-2.12.1

De leerlingen zijn in staat tot parallelspeel (met hetzelfde materiaal naast elkaar spelen).

- WO-MNS-SV-2.12.2 De leerlingen tonen een openheid om met iedereen samen te werken en samen te spelen.
- WO-MNS-SV-2.12.5 De leerlingen kunnen met hulp van een volwassene regels en een taakverdeling afspreken met het oog op een vlotte groepswerking bij een spel of taak .
- WO-MNS-SV-2.12.5 De leerlingen kunnen zelfstandig regels en een taakverdeling afspreken met het oog op een vlotte groepswerking bij een spel of taak .

-
- MV-DRA-BV-1.1 De kinderen durven in de kring 'doen-alsof spelletjes spelen'. (durven).
- MV-DRA-BV-1.6 De kinderen uiten hun ervaringen in een eenvoudig spel. (expressievermogen).
- MV-DRA-BV-1.9 De kinderen houden de aandacht gericht op het spel en kunnen hun betrokkenheid voldoende lang volhouden. (concentratie).
- MV-DRA-BV-1.10 De kinderen vergroten hun vindingrijkheid via regelmatig afwisselende spelvormen. (creativiteit).
- MV-DRA-BV-1.11 De kinderen ontwikkelen hun fantasie via allerlei spelsituaties. (fantasie).
- MV-DRA-BV-1.12 De kinderen hebben voldoende zelfdiscipline om het verloop van het spel niet te onderbreken. (concentratie en afspraken maken).
- MV-DRA-SB-2.13 De kinderen exploreren de mogelijkheden van materialen, rekwisieten en kostuums in functie van het spel. (rekwisieten).

-
- LA-MC-ATL-13.3 De leerlingen kunnen verschillende basisbewegingen aaneenschakelen binnen uiteenlopende spelsituaties.
- LA-MC-ATL-14.3 De leerlingen kunnen de aaneenschakeling van verschillende basisbewegingen tegelijk toepassen binnen spel- en sportspecifieke situaties
- LA-ZSF-73.2 De leerlingen passen spelregels eerlijk toe.

SPELEND LEREN

IMPLEMENTATIEPLAN DOOR FLEUR GYSEL

1

DOELEN BEPALEN

- Het team weet wat spelend leren is.
- Het team weet waarom spelend leren belangrijk is.
- Het team kan leerspelen volgens de didactiek ontwerpen.

2

ONDERZOEK DOEN

- Samen met het team de presentatie doornemen op de website.
- Met het team de extra literatuur doornemen/ een workshop volgen.

3

RISICO'S UITWERKEN

- Vermijden van overbelasting leerkrachten.
- Vermijden dat bepaalde didactische stappen overgeslagen worden
- Vermijden dat het spel het doel wordt in plaats van het middel.

4

MIJLPALLEN PLANNEN

1. verder informatie opzoeken + nadenken op welke les ze dit concreet willen toepassen.
2. Bestaand, kant-en-klaar leerspel uittesten
3. Zelf een leerspel maken

5

TAKEN TOEWIJZEN

- Heterogene groepen (combinatie mensen die concept al kennen en mensen die concept niet kennen)
- In groep leerspel uitwerken + door andere groep laten evalueren
- Leerspelen uittesten + over reflecteren

6

HULPMIDDELEN

- Website: spelend leren
- Pinterest
- Klascement



11.10 Validiteit en betrouwbaarheid bronnen

Bron 1: Alaie |, N. &. (2023). Fouten Maken Mag... En Moet Zelfs! [Quotes & Wijsheid]. #1

Kennisbank. <https://hetnlpcollege.nl/fouten-maken-mag/>

Currency	Publicatiedatum: 2023: de informatie is voldoende recent
Relevance	Dit artikel gaat over de fouten-maken-mag cultuur, een onderdeel dat relevant is binnen het onderzoek onder 'de rol van de leerkracht'
Authority	Rubin Alaie is een communicatie-expert en internationaal opgeleide-trainer, hij is een expert in communiceren en dus betrouwbaar.
Accuracy	In deze bron wordt niet verwezen naar andere bronnen maar worden er wel af en toe quotes aangehaald van 'bekende mensen'. Ook wordt er soms verwezen naar een vervolgartikel/ artikel met meer uitleg over een begrip, maar ook deze zijn van dezelfde auteur. Hij doet dus geen beroep op andere bronnen maar heeft een hoop diploma's rond dit onderwerp. Wellicht haalt hij zijn informatie uit zijn scholing.
Purpose	Informeren en overtuigen dat fouten maken goed is.
Conclusie	Ondanks dat de auteur geen beroep doet op andere bronnen, maar de inhoud zeer recent is, de auteur gequalificeerd is, de inhoud relevant is, kunnen we besluiten dat deze bron zeker bruikbaar is.

Bron 2,3 en 4: documenten overheid

- Beleidsnota 2019-2024. Onderwijs. (z.d.). www.vlaanderen.be.
<https://www.vlaanderen.be/publicaties/beleidsnota-2019-2024-onderwijs>
- ICT in de klas. (z.d.). <https://onderwijs.vlaanderen.be/nl/onderwijspersoneel/van-basis-tot-volwassenenonderwijs/lespraktijk/ict-in-de-klas>
- Chirwa, G., & Naidoo, D. (2014). Curriculum Change and Development in Malawi: A Historical Overview. *Mediterranean journal of social sciences*.

Currency	Publicatiedatum: onbekend maar nota is voor 2019-2024, informatie zal minimaal 4 jaar oud zijn: de informatie is voldoende recent (Vlaanderen) Publicatiedatum document Malawi: 2014: de informatie is voldoende recent
Relevance	De beleidsnota en het document van Malawi geven overkoepelend weer wat verwacht wordt van het onderwijs (over een periode van 5 jaar). Dit is relevant binnen het onderzoek om te kijken wat de visie van de overheid is op het onderwijs

	en meer bepaald het spelend leren. Het verslag over ICT kan gehanteerd worden binnen het vervolgonderzoek om aan te tonen dat het onderwerp van het vervolgonderzoek relevant is.
Authority	Ben Weyts is minister van onderwijs sinds 2019, hij heeft ondertussen veel kennis opgedaan binnen dit vakgebied en stelde samen met een team van onderwijsexperts de documenten voor de overheid op, deze bronnen zijn betrouwbaar. Grames Chirwa is een specialist in curriculum's aan het Malawische instituut voor onderwijs in Zomba. Hij studeerde 'curriculum studies' in Zuid-Afrika. Daarnaast werkte hij als postdoctoraal onderzoeker in Zuid-Afrika. De auteurs zijn betrouwbaar.
Accuracy	In de bronnen wordt de inhoud gestaafd door andere bronnen, onder andere peilingsonderzoeken, rapporten, wetenschappelijke artikels. Verder zijn er geen schrijffouten te vinden dus kunnen we zeggen dat de bronnen accuraat zijn.
Purpose	Informereren
Conclusie	Ondanks dat de informatie minimaal 4 jaar oud is, kunnen we dit als zeer betrouwbare bronnen aanschouwen. Eerst en vooral omdat dit een overheidsdocument is en zorgvuldig samengesteld door Ben Weyts/ Grames Chirwa. Daarnaast verhoogt hij de betrouwbaarheid door te verwijzen naar bronnen.

Bron 5: Colen, P. (2022, 6 december). De leercyclus van Kolb: leerstijlen, leervoorkeuren en leerfasen. ICM opleidingen & trainingen. Geraadpleegd op 10 mei 2023, van <https://www.icm.nl/extra/leercyclus-kolb-leerstijlen-leervoorkeuren-leerfasen/>

Currency	Publicatiedatum: 2022: de informatie is voldoende recent
Relevance	Deze bron geeft de link tussen spelen en leren. Dit is relevant binnen de literatuurstudie om een algemeen beeld te krijgen van spelend leren en waarom we deze kunnen linken aan elkaar. Daarnaast worden ook leerstijlen, -fasen,- en voorkeuren besproken, dit is minder relevant voor het onderzoek. Het is slechts een klein deel dat relevant is.
Authority	Het artikel is terug te vinden op de site icm, owel 'de beste opleider van Nederland'. De site is gespecialiseerd in alle aspecten van het onderwijs. Colen, de auteur, beschikt over een diploma master

	communicatie,&informatiewetenschappen, maar niet over een diploma lager onderwijs, al geeft ze wel aan dat dit een passie van haar is.
Accuracy	Colen verwijst naar Kolb om haar informatie te onderbouwen. Kolb is een Amerikaans leerpsycholoog en pedagoog die zich richtte op ervaringsgericht leren. Hij behaalde zijn master in de sociale psychologie aan de Harvard-universiteit en is vooral bekend voor zijn theorie over de leerstijlen en leercyclus. Hij is een expert binnen dit vakgebied, de bron is dus betrouwbaar.
Purpose	Informereren
Conclusie	Hoewel de auteur van het artikel minder betrouwbaar is en slechts een klein deel van het artikel relevant is, is de informatie gebaseerd op Kolb, een expert binnen het vakgebied. We kunnen deze bronnen gebruiken.

Bron 6 en 7: Bachelorproef/ scriptie

- Dijkstra, S. (2019). Spelend leren in groep 2 & 3. Pabo NHL Stenden Hogeschool.
- Tuerlinckx, E. (2022). *Welk effect heeft integratie van bewegend leren in de klaspraktijk op de intrinsieke motivatie van leerlingen uit het eerste leerjaar?* Arteveldehogeschool.

Currency	Publicatiedatum: 2019 en 2022: de informatie is voldoende recent
Relevance	De scriptie van Dijkstra omvat een theoretisch kader over spelend leren: een definitie, het belang, daarnaast onderzoekt ze hoe de overgang van groep 2 naar groep 3 vergemakkelijkt kan worden aan de hand van leerspelen. Tuerlinckx, een studente aan de Arteveldehogeschool beschrijft in haar Bachelorproef bewegend leren, een term die dicht aanleunt bij spelend leren. Deze Bachelorproef is bruikbaar om het verschil tussen spelend en bewegend leren te bekijken. Bovendien kan het werkstuk gebruikt worden als voorbeeld/ leidraad voor de structurele kant van het onderzoek.
Authority	In beide gevallen is de auteur van de scriptie/ Bachelorproef studente in de opleiding lager onderwijs aan de Arteveldehogeschool en Pabo NHL Stenden Hogeschool. Beiden beschikken ze over algemene basiskennis en is het werk nagekeken door een mentor. Op basis daarvan kunnen we zeggen dat de informatie bruikbaar is.
Accuracy	Er zijn geen schrijffouten te vinden en beide studenten doen beroep op deskundigen en bronnen om hun inhoud te staven. Zo wordt er verwezen naar

	Vygotski en Piaget, wetenschappelijke artikels of boeken.
Purpose	Informereren en leerkrachten activeren
Conclusie	Deze bronnen zijn door hun recentheid, accuraatheid, autoriteit en accuraatheid zeer bruikbare bronnen.

Bron 8,9 en 10: cursussen Arteveldehogeschool

- Dnoub, S. (2020). Op weg naar meesterschap B: didactisch handelen. In Canvas. Arteveldehogeschool.
- Melis, J. (2019). Op weg naar meesterschap A: pedagogisch handelen. In Canvas. Arteveldehogeschool.
- Van Acker, L. (2022). Op weg naar meesterschap: het jonge en oude schoolkind. In Canvas. Arteveldehogeschool.

Currency	Publicatiedatum: 2019, 2020 en 2022: de informatie is voldoende recent.
Relevance	De syllabussen ‘didactisch handelen’ en ‘pedagogisch handelen’ geven een uitgebreide beschrijving voor het pedagogisch en didactisch model dat over binnen de opleiding/ Bachelorproef het uithangbord vormt voor goed meesterschap. Uit de syllabus ‘het jonge en oude schoolkind’ zijn echter slechts 2 pagina’s bruikbaar, wat niets schaadt aan de kwaliteit maar de mate van relevantie daalt hier aangezien het boek uit 150 pagina’s bestaat die niet nodig zijn binnen het onderzoek. Op die 2 pagina’s wordt kort geschetst wat spelend leren is en enkele voorbeelden gegeven, zeer relevant voor het onderzoek.
Authority	Melis, Dnoub en Van Acker zijn alle drie docenten op de Arteveldehogeschool en bezitten een pedagogisch diploma wat aanleunt bij de inhoud die aangeboden worden.
Accuracy	Er wordt geregeld verwezen naar andere bronnen binnen hun werkstuk, dit gaat over Leraar24, Klasse maar ook wetenschappelijke bronnen.
Purpose	Informereren
Conclusie	Aangezien de inhoud recent, accuraat en relevant is, de auteurs echte experts zijn, kunnen we besluiten dat deze bronnen zeer betrouwbaar zijn.

Bron 15: Koops, M. C. (z.d.). Gamedidactiek. gamedidactiek. <https://www.gamedidactiek.nl/>

Currency	Publicatiedatum onbekend. Het bijhorende boek is gepubliceerd in 2017. De informatie is niet zeer recentelijk maar valt nog binnen de termijn.
Relevance	Deze bron beschrijft het verschil tussen play en game en de link tussen spelen en leren. Iets wat binnen de literatuurstudie gebruikt kan worden om de keuze voor een bepaalde terminologie toe te lichten.
Authority	Martijn C. Koops is een expert gamedidactiek en is een gepromoveerd fysicus. Momenteel werkt hij als docent op de Hogeschool Utrecht en is lid van heel wat organisaties die werken rond games.
Accuracy	Hij verwijst niet naar andere bronnen, maar spreekt uit expertise. Er zijn geen schrijffouten gevonden en de reviews zijn steevast positief.
Purpose	Informereren en overtuigen om het boek te kopen
Conclusie	Op basis van de recente publicatie, de expertise van de auteur en de positieve reviews, kunnen we deze bron als vrij betrouwbaar zien.

Bron 11,12 en 13: leerplannen

- GO! Pro - Leerplannen. (z.d.). <https://pro.g-o.be/pedagogische-begeleiding-leerplannen-nascholing/leerplannen>
- OVSG. (z.d.). OVGS leerplanzoeker lager onderwijs. Geraadpleegd op 16 juni 2023, van <https://schoolweb.ovsg.be/ovsg/dblager.aspx>
- Selectietool | ZILL. (z.d.). Selectietool. <https://zill-selector.katholiekonderwijs.vlaanderen/#/oefentool>

Currency	Geen informatie over de publicatiedatum:
Relevance	De leerplannen vertalen de visie van de onderwijskoepels,- netten op het onderwijs en meer bepaald het spelend leren. Deze bron is relevant binnen het luik 'belang van spelend leren'.
Authority	De leerplannen worden ontworpen door de onderwijskoepels,- en netten. Zij stellen deze samen met een team van experts. De auteurs zijn dus betrouwbaar.
Accuracy	Er wordt niet verwezen naar andere bronnen wat op zich ook niet hoeft aangezien dit geen onderzoek is.
Purpose	Informereren
Conclusie	Deze bron is zeker bruikbaar door de betrouwbare auteur en relevantie van de inhoud.

Bron 14: IEYC Nederland. (2022, 18 augustus). Lerend spelen - IEYC. IEYC. <https://www.ieyc-nederland.nl/lerend-spelen/>

Currency	Publicatiedatum: 2022: de informatie is voldoende recent
Relevance	Deze bron omvat het verschil tussen spelend leren en lerend spelen. Deze bron kan ingezet worden binnen de literatuurstudie om duidelijkheid over de terminologie te scheppen.
Authority	De auteur van het artikel is onbekend. IEYC wordt geleid door Great Learning Nederland, wie er achter deze organisatie zit is onbekend. Echter komt de naam 'Annerieke Boland' in het artikel aan bod als degene die de thema's van IEYC uitwerkte. Zij is lector 'jonge kind' op de Hogeschool IPabo, zij heeft dus kennis over het onderwerp.
Accuracy	Binnen het artikel wordt er verwezen naar het artikel 'de breintheorie over het leren van het jonge kind', een artikel over een rijke speelleeromgeving. Op deze manier wordt er meer verduidelijking bij bepaalde terminologie aangehaald.
Purpose	Informereren
Conclusie	Vanwege de recente publicatie en relevantie zouden we kunnen stellen dat deze bron bruikbaar is. Echter niet als meest belangrijke bron aangezien het onduidelijk is wie de auteur is en de verwijzingen naar andere artikels niet wetenschappelijk zijn.

Bron 16: Letourneau, S. M., & Sobel, D. M. (2020). Children's descriptions of playing and learning as related processes. PLOS ONE, 15(4), e0230588. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0230588>

Currency	Publicatiedatum: 2022: de informatie is voldoende recent.
Relevance	Dit onderzoek onderzoekt de link tussen spelen en leren en hoe kinderen dit ervaren. Daarnaast gaf dit onderzoek ook het verschil aan tussen leerspelen en explorerend leren. Binnen mijn onderzoek is dit dus relevante informatie.
Authority	Over Letourneau S.M. studeerde psychologie met specialisatie in de cognitieve psychologie, neurowetenschappelijke biologie en algemene psychologie in de Verenigde Staten. Sobel is een hoogleraar cognitieve, linguïstische en psychologische wetenschappen en behaalde hier een bachelor, master en doctoraat in. Op dit moment geeft hij cursussen in de ontwikkeling en cognitie, specifiek bij kinderen. Beide auteurs zijn bijgevolg betrouwbaar.

Accuracy	Binnen hun onderzoek verwijzen ze op verschillende momenten naar andere onderzoeken van pedagogen en psychologen.
Purpose	Informereren
Conclusie	Deze bron is een zeer bruikbare en betrouwbare bron door de professionaliteit van de auteurs, de verwijzingen naar bronnen, de relevantie en accuraatheid.

Bron 17: OHCHR. (1989, 20 november). Convention on the Rights of the Child. Geraadpleegd op 10 mei 2023, van <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

Currency	Publicatiedatum: 1989: geen recentelijke informatie maar in dit geval gaat het over een verdrag dat nog steeds van kracht is.
Relevance	Deze bron geeft het maatschappelijk karakter van spel en spelend leren weer binnen de 'wereld'. (slechts een heel klein stukje van het artikel)
Authority	United nations of human rights + VN: een team van experts en politici met veel kennis over de rechten van het kind.
Accuracy	Geen verwijzing naar andere bronnen maar deze informatie wordt als bron gebruikt voor vele andere websites. Er zijn geen schrijffouten te vinden.
Purpose	Informereren en leidraad voor beslissingen, denkwijzen, bescherming van mensen
Conclusie	Ondanks de publicatiedatum van het verdrag, is de auteur een zeer genormeerde organisatie en bijgevolg bruikbaar.

Bron 18: Schellekens, T. (2023). Spel: Het beste ontwikkelingsvoertuig. EOS Wetenschap. <https://www.eoswetenschap.eu/psyche-brein/spel-het-beste-ontwikkelingsvoertuig>

Currency	Publicatiedatum: 2023: de informatie is voldoende recent.
Relevance	Deze bron heeft het over het belang en definitie van spelend leren en wat de invloed is van een gebrek aan spel.
Authority	De auteur van dit artikel is Tine Schellekens, een doctoraal onderzoekster aan de KU Leuven en bovendien ook (kinder)psychotherapeute. Daarnaast biedt de website EOS Wetenschap enkel informatie aan wie wetenschappelijk bewezen is.
Accuracy	Naast de expertise van Tine Schellekens wordt er in het artikel meerdere keren verwezen naar wetenschappelijke onderzoeken om hun informatie nog meer te onderbouwen.

Purpose	Informereren
Conclusie	Dit is een zeer bruikbare bron

Bron 19: video's Schoolmakers

- Schoolmakers. (2022, 22 april). Educatieve spelvormen - zomerscholen 2022 - Provincie Antwerpen [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dPqmuVZZICQ>
- Schoolmakers. (2021, 29 juli). Zomerscholen Vlaanderen. Webinar Spelend Leren Maatschappelijke kwetsbaarheid [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VX-hkpb02uk>

Currency	Publicatiedatum: 2021, 2022: de informatie is voldoende recent.
Relevance	Schoolmakers geeft in enkele video's het belang en implementatie van spelend leren weer. Daarnaast legt men de link tussen spelend leren en het maatschappelijk belang. Ten slotte legt met het verschil tussen game en play uit.
Authority	De naam van de auteur wordt niet verteld als is het wel duidelijk dat 'Schoolmakers' bestaat uit een team van onderwijskundige en experts, wat de betrouwbaarheid al sterk verhoogd.
Accuracy	In de video's bieden ze theorie aan gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek, zo verwijzen ze naar 'Learning through play: a review of the evidence' van de LEGO foundation.
Purpose	Leerkrachten informeren en activeren.
Conclusie	Ondanks dat de specifieke auteur van de video onbekend is, maar we een duidelijk beeld hebben over het team en de bronnen die gebruikt worden, kunnen we deze bron als bruikbaar aannemen.

Bron 20: Spelend leren | Onderwijskennis. (2022) Onderwijskennis.

<https://www.onderwijskennis.nl/themas/spelendleren#:~:text=Spelend%20leren%20verwijst%20naar%20de,te%20bevorderen%20en%20te%20ondersteunen.>

Currency	Publicatiedatum: 21 februari 2022: informatie is voldoende recent.
Relevance	De bron geeft beknopt weer waar spelend leren om draait en biedt daarnaast links naar artikels binnen het domein 'spelend leren'.
Authority	De auteur van de bron is onbekend. 'onderwijskennis' is een website waar

	belangrijke onderwijsthema's beschreven worden aan de hand van de wetenschap. De inhoud op deze pagina worden gecontroleerd door NRO aan de hand van kwaliteitscriteria.
Accuracy	Geen verwijzing naar andere bronnen, geen schrijffouten te vinden.
Purpose	Informereren
Conclusie	Deze bron is minder bruikbaar aangezien er niet verwezen wordt naar bronnen, en de auteur onbekend is en er niet veel relevante informatie te vinden is. Echter wordt de inhoud wel gecontroleerd door het NRO.

Bron 21: Zapata, K. (2020, 28 september). The Importance of Play: How Kids Learn by Having Fun. Healthline. <https://www.healthline.com/health/the-importance-of-play>

Currency	Publicatiedatum: 2020: de informatie is voldoende recent.
Relevance	In dit artikel worden de voordelen voor de ontwikkeling van het kind ten gevolge van spelend leren en de soorten leerspelen aangehaald.
Authority	Healthline is een website en bedrijf dat mensen wil ondersteunen in hun mentale en fysieke gezondheid. Alles wat ze plaatsen op hun site is bewezen door onderzoek/ een expert. Het artikel is geschreven door Zapata, die weinig onderwijskennis heeft. Het werk is in samenspraak met Mia Armstrong geschreven, een gecertificeerde kinderarts en lid van de Amerikaanse kinderartsenopleiding. De auteur is betrouwbaar.
Accuracy	Binnen het onderzoek worden termen verduidelijkt, aannames gestaafd met onderzoek of andere bronnen.
Purpose	Informereren
Conclusie	Deze bron is bruikbaar.

Bron 22: Van Dale. (z.d.). Van Dale. <https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.ZFvBEBHP02w>

Currency	Geen informatie over de publicatiedatum
Relevance	Deze bron is relevant binnen de literatuurstudie om tot een definitie te komen van spelend leren. In de Van Dale wordt een letterlijke definitie van 'spel' gegeven waarop verder gebouwd kan worden.

Authority	De Grote Van Dale is ooit opgericht door Johan Hendrik, een stadsarchivaris en onderwijzer die gezien werd als groot kenner van de Nederlandse taal. Ondertussen werkt een team samen met verschillende scholen om een correct en breed kader aan te bieden.
Accuracy	Geen informatie te vinden
Purpose	Informereren
Conclusie	Aangezien de inhoud relevant is, de auteur als een echte expert gezien werd, een genormeerde uitgever is kunnen we zeggen dat deze bron zeer betrouwbaar is.

Bron 23: Whitebread, D. (2022). The importance of play. University of Cambridge. Geraadpleegd op 11 mei 2023, van <https://imgs.drafare.com/m/e735c399f742224a.pdf>

Currency	Publicatiedatum: 2022: de informatie is voldoende recent.
Relevance	In dit onderzoek komen het belang van spelend leren, de visie van spelpedagogen, de soorten leerspelen, de rol van de volwassene binnen spelend leren aan bod. Verder komt de volledige geschiedenis vanuit archeologisch, historisch, antropologisch en sociologisch oogpunt aan bod. Dit onderzoek biedt heel veel informatie over spelend leren en is daarom ook bruikbaar.
Authority	De auteur, David Whitebread is een ontwikkelingspsycholoog en specialist in kinderen. Daarnaast heeft hij 12 jaar les gegeven in het lager onderwijs. Hij is vooral gespecialiseerd in metacognitie en heeft reeds veel onderzoeken gevoerd en heeft er nog enkele lopen. Op basis van deze informatie kunnen we zeggen dat de auteur betrouwbaar is.
Accuracy	Buiten het feit dat hij zelf over veel expertise bezit, verwijst hij binnen zijn onderzoek naar veel andere (wetenschappelijke) artikels uit verschillende landen. In het document zijn ook geen schrijffouten te vinden.
Purpose	Informereren
Conclusie	Op basis van de recentheid, de sterke expertise, accuraatheid en relevantie kunnen we besluiten dat deze bron zeer bruikbaar is.