

Een eerste studie naar de implementatie van TOPspel in Vlaamse  
basisscholen.

Hakima El Khattouti

Bachelorproef voorgedragen tot het  
bekomen van het diploma Bachelor in de  
Toegepaste Psychologie

Promotor: Geertje Leflot  
Academiejaar: 2015 - 2016



## Voorwoord

Als toekomstige psychologisch consulente vind ik het interessant om allerlei onderwerpen te bestuderen die betrekking hebben op school en pedagogie. Mijn motivatie om een scriptie over TOPspel te schrijven, komt voort uit deze. In de huidige maatschappij dient er vaker stil gestaan te worden bij hoe ouders en scholen beter samen kunnen werken om het welzijn van het kind te bevorderen in de klas, zowel op korte als op lange termijn. Ik ben van mening dat TOPspel hier een mooi voorbeeld van is. Ook tijdens mijn stageperiode kwam ik in contact met een specifiek programma, genaamd STOP 4-7 waarbij kinderen gedragsmoeilijkheden hadden. In dit project werden zowel de ouder(s) als leerkrachten (schoolomgeving) actief betrokken. Dit concept vond ik mooi aangezien ik het belang en welzijn van het kind altijd het belangrijkste vind.

Allereerst wil ik Allah bedanken. Mijn geloof heeft een belangrijke plaats in mijn leven. Daarnaast ben ik Allah ook dankbaar voor mijn promotor, Geertje Leflot, die altijd voor mij klaar stond. Tijdens het schrijven van mijn bachelorproef heeft zij mij enorm geholpen. Haar enthousiasme, manier van structureel werken en geduld hebben mijn proces vergemakkelijkt. Zonder haar opvolging en feedback had ik dit niet kunnen klaar spelen. Bij deze wil ik ook graag mijn klasgenoot Hanane Vranken bedanken. Hoewel haar bachelorproef over iets helemaal anders ging, heeft ze mij voldoende ondersteund waar nodig. Dagelijks spraken we elkaar motiverende woorden toe en dat heeft mij goed geholpen. Ook wil ik graag Radia Assou, Eveline van Geel en mijn zus Zaynab El Khattouti bedanken voor het nakijken van mijn bachelorproef. Zij gaven mij, met hun eigen professionele achtergrond, de nodige en constructieve feedback. Tenslotte is deze bachelorproef het resultaat van vier moeilijke, maar leerrijke jaren. Het pad hiernaartoe was hobbelig, maar de eindbestemming geeft het proces een onschatbare waarde.

Ik hoop dat u dit werk met plezier zal lezen.

Hakima El Khattouti  
Leuven  
16 augustus 2016

## Samenvatting

TOPspel is een klasinterventie die binnen het reguliere basisonderwijs wordt toegepast. Het spel beoogt het gedrag van lagereschoolkinderen in de klas spelenderwijs te verbeteren en zo gedragsproblemen te voorkomen. In dit onderzoek worden de twee belangrijke aspecten van implementatie nagegaan: de kwantiteit en kwaliteit van een programma. Uit vijf Vlaamse basisscholen namen 57 leerkrachten deel aan deze studie. Om de kwantiteit van de implementatiegetrouwheid van TOPspel te onderzoeken, werd beroep gedaan op vier metingen. De onderzoeksresultaten hiervan toonden aan dat de leerkrachten tijdens Coaching 1 meer dan 14 keer TOPspel speelden en tijdens Coaching 2 meer dan 31 keer. De TOPspelteller gaf aan dat ze meer dan 32 keer spelen en de online Vragenlijst meer dan 44 keer. Tevens werd de kwaliteit van de implementatie onderzocht. Hierbij werd gebruik gemaakt van een coachingsformulier. Op twee momenten beoordeelde een coach elke leerkracht individueel aan de hand van 13 criteria. Uit de onderzoeksresultaten bleek dat de leerkrachten bij de eerste coaching meer dan 10 criteria hadden ingevoerd. Tijdens Coaching 2 waren dit er meer dan 8 criteria. Er werd vastgesteld dat de kwantiteit onvoldoende werd geïmplementeerd in vergelijking met het aantal speelkansen. De kwaliteit werd redelijk ingevoerd. Naar vervolgonderzoek toe werd geadviseerd voor een verduidelijking van de term 'voldoende' wat betreft kwaliteit en kwantiteit om de implementatie van TOPspel te waarborgen.

## Inhoudstafel

<b>Voorwoord</b> .....	<b>iii</b>
<b>Samenvatting</b> .....	<b>iv</b>
<b>Lijst van figuren en tabellen</b> .....	<b>vi</b>
1 Inleiding .....	7
1.1 TOPspel.....	8
1.1.1 Omschrijving .....	8
1.1.2 Doelstellingen .....	8
1.1.3 Theoretische basis.....	10
1.1.4 Training en coaching.....	12
1.1.5 Voorlopers.....	13
1.1.6 Implementatie .....	15
1.2 Probleemstelling/huidig onderzoek .....	17
2 Methode .....	18
2.1 Deelnemers .....	18
2.2 Materiaal .....	18
2.3 Procedure.....	19
2.4 Analyse .....	20
3 Resultaten .....	21
3.1 Kwantitatieve gegevens van de implementatie .....	21
3.2 Kwalitatieve gegevens van de implementatie .....	23
4 Discussie .....	28
4.1 Belangrijkste onderzoeksresultaten.....	28
4.2 Beperkingen van het huidig onderzoek.....	29
4.3 Relevantie .....	32
4.4 Algemeen besluit.....	32
<b>Referentielijst</b> .....	<b>33</b>
<b>Bijlagen</b> .....	<b>37</b>
Bijlage I: Coachingsformulier TOPspel	
Bijlage II: TOPspelteller	

## **Lijst van figuren en tabellen**

### **Lijst van tabellen**

Tabel 1: Aantal vrouwelijke en mannelijke leerkrachten per leerjaar en aantal leerkrachten per leerjaar (percentage)

Tabel 2: Kwantitatieve data van de implementatie bij vier metingen

Tabel 3: Kwaliteit van de implementatie per leerjaar (Coaching 1)

Tabel 4: Kwaliteit van de implementatie per school (Coaching 1)

Tabel 5: Kwaliteit van de implementatie per leerjaar (Coaching 2)

Tabel 6: Kwaliteit van de implementatie per school (Coaching 2)

Tabel 7: Het aantal leerkrachten die per criterium door de coach als in orde (value 1) werden beoordeeld.

## 1 Inleiding

Als men terugdenkt aan de lagere schooltijd, dan herinnert men zich vast een leerkracht die vaak positief ingesteld was. Hij of zij focuste zich op de positieve kanten van de leerlingen. Jaren later zal deze leerkracht onbewust nog steeds een positieve invloed uitoefenen op iemands sociale en emotionele vaardigheden. Positieve feedback heeft namelijk een gunstig effect op het presteren van feedbackleertaken (Van Duijvenvoorde et al., 2008; aangehaald in Oostrom, 2013). In de afgelopen jaren zijn er verschillende schoolprogramma's uitgewerkt die zich focussen op het aanleren van sociale en emotionele vaardigheden en als doel hebben de algemene psychosociale ontwikkeling te bevorderen, probleemgedrag te verminderen en/of te voorkomen (WHO, 2004). Om storend gedrag in de klas te minderen, werd the Good Behavior Game (Barrish et al., 1969) ontwikkeld. Dit programma kent verschillende onderzoeken waarbij de effectiviteit is bewezen. Als een programma zoals voorgeschreven en voldoende frequent wordt ingevoerd, zijn de effecten van het programma beter (Durlak & DuPre, 2008). Dit noemt men ook de implementatiegetrouwheid.

In deze studie zal de implementatie van TOPspel (Leflot, 2014, 2015) worden nagegaan. Dit programma is een Vlaamse variant op the Good Behavior Game en werd in het schooljaar van 2014-2015 in vijf Vlaamse basisscholen geïntroduceerd.

## 1.1 TOPspel

De uitleg omtrent TOPspel (de Sleutel, Leflot, & Colpin, 2013) is gebaseerd op bachelorproeven van studenten van Thomas More Antwerpen (Beyers, 2015; Eberhardt, 2015; Oyen, 2015; Vandebroek, 2015).

### 1.1.1 Omschrijving

TOPspel is een universele, preventieve klasinterventie die binnen het reguliere basisonderwijs wordt toegepast. Het is *universeel* omdat het zich richt tot alle leerlingen van het eerste tot en met het zesde leerjaar. TOPspel is dus niet enkel bedoeld voor leerlingen met een bepaalde gedragsproblematiek of een verhoogde kans hierop. Daarnaast is TOPspel een *preventief* programma, wat wil zeggen dat men vroegtijdig gaat ingrijpen in de ontwikkeling van problemen bij kinderen op vlak van emotioneel en gedragsmatig functioneren (Hermanns, Van Nijnatten, Verheij, & Reuling, 2005). Tenslotte is TOPspel een klasinterventie en groepsgericht. Het programma wordt tijdens de reguliere lessen in de klas gespeeld en iedere leerling neemt deel aan het spel. Het is een groepsgericht programma omdat de leerlingen TOPspel spelen in groep (Leflot, 2014; aangehaald in Beyers, 2015).

### 1.1.2 Doelstellingen

TOPspel kan in alle klassen van het regulier lager onderwijs gespeeld worden. Het heeft doelstellingen op korte en op lange termijn. Op korte termijn tracht het programma beginnend grensoverschrijdend gedrag in de klas te voorkomen. *Grensoverschrijdend gedrag* (Intesa, 2013) houdt in dat "iemand grenzen, regels of waarden overschrijdt – of daarmee dreigt – met materiële, lichamelijke of psychische schade voor anderen of zichzelf tot gevolg. De persoon is zich niet per se bewust van de gevolgen en effecten van zijn gedrag". Naast beginnend grensoverschrijdend gedrag te voorkomen, probeert TOPspel prosociaal en taakgericht gedrag in de klas te bevorderen. *Prosociaal gedrag* (Bekkers, 2004) tracht vooral sociale contacten te bevorderen en sociale vaardigheden aan te leren,



zoals taakgericht gedrag, zelfcontrole enz. Het staat ook voor behulpzaam gedrag dat goed is voor iedereen (Feldman, 2015).

*Taakgericht gedrag* (Leflot, Van Lier, Onghela & Colpin, 2013) houdt de betrokkenheid van aandacht en concentratie bij het uitvoeren van (klas)taken in. Taakgericht gedrag is waarneembaar via enerzijds actieve gedragingen zoals het beantwoorden van vragen en anderzijds passieve gedragingen zoals het aankijken van de leerkracht.

Op lange termijn beoogt TOPspel externaliserende gedragsproblemen bij leerlingen in de lagere school te voorkomen. Met de term *externaliserend* of antisociaal gedrag (Prinzie, 2004) wordt verwezen naar een brede waaier van gedragingen die in meerdere of mindere mate onwenselijk, storend, schadelijk, agressief of delinquent zijn.

#### *TOPspel in de praktijk*

Voor de start van het spel worden er bepaalde zaken vastgelegd. Ten eerste worden de kinderen in heterogene groepjes opgedeeld op basis van gedragsobservaties. Hierbij komen kinderen die grensoverschrijdend gedrag stellen in eenzelfde groepje terecht als kinderen die geen grensoverschrijdend gedrag stellen. Naast het indelen van de klas worden drie positief geformuleerde klasregels door de leerkracht en leerlingen opgesteld. Voorbeelden van regels zijn: "ik ben stil", "ik steek mijn vinger op wanneer ik iets moet vragen" en "ik zit stil op mijn stoel". Voorafgaand aan elk spel worden drie regels geselecteerd die passen bij de klasactiviteit waaraan leerlingen zich dienen te houden. Tenslotte worden de beloningen op voorhand bedacht. Dit zijn beloningen die de leerlingen zelf leuk vinden en zelf hebben gekozen zoals dansen, heel hard lachen, galgje spelen, enzovoort. De leerkracht kan zelf ook beloningen bedenken. TOPspel wordt tijdens de gewone lessen gespeeld, zoals een les zelfstandig werk of een les instructie. Leerlingen zitten in hun TOPspelteams en proberen zich samen aan drie afgesproken regels te houden. Tijdens het spel geeft de leerkracht gewoon les en complimenteert ondertussen de individuen/groepen die zich aan de regels houden. Voorbeelden van complimenten kunnen zijn: "In deze groep zijn ze in stilte aan het

werken. Top!" of "Proficiat, Adil! Je zit netjes op jouw stoel." Elke groep heeft ook TOPspelkaartjes. Als één van de leerlingen binnen een bepaalde groep zich niet aan de vooropgestelde regel(s) houdt, wordt van de groep een TOPspelkaartje ontnomen. Deze wordt door de leerkracht weggenomen zonder verbaal het ongewenst gedrag te benoemen. De gehele groep verliest dus een kaartje, omdat één leerling zich niet aan de regel(s) houdt. Wanneer het spel is afgelopen, geeft de leerkracht complimenten aan de leerlingen individueel en in groep. De groepjes die nog TOPspelkaartjes over hebben krijgen onmiddellijk de vooraf gekozen beloning. Dit basisspel wordt 30 keer gedurende 10 à 15 min gespeeld. Na 30 keer het basisspel van TOPspel te spelen, krijgt de klas één ster. Hierna wordt er niet meer met onmiddellijke beloningen gewerkt, maar met uitgestelde beloningen. Tijdens TOPspel kunnen de groepen dan TOPminuten ontvangen die ze verdienen wanneer ze op het einde van het spel nog TOPspelkaartjes over hebben. Deze minuten worden gespaard en na een week of maand ingeruild voor een grotere activiteitsbeloning. Naast het werken met uitgestelde beloningen, neemt de speltijd ook toe (tot 30 minuten). Wanneer het spel 60 maal wordt gespeeld, wordt de klas een tweesterrenklas en neemt de speltijd toe tot 50 minuten. Wanneer de klas TOPspel 90 keer spelen, worden ze een driesterrenklas. Wanneer een klas een éénsterrenklas wordt, kunnen er ook leuke extra's aan het spel worden toegevoegd, zoals het TOPdagboek of de TOPwand. De bedoeling is om het spannend te houden en de leerlingen te blijven motiveren.

### 1.1.3 Theoretische basis

TOPspel is gebaseerd op twee leertheorieën, namelijk de operante conditionering (Skinner, 1975; aangehaald in Feldman, 2005) en de sociale leertheorie (Bandura, 1977, 2001).

Operante conditionering (Craeynest, Craeynest, Timperman, Van Varenbergh, & Vanhoomissen, 2008) stelt dat gedrag wordt aangeleerd door middel van een associatie tussen dat gedrag en de gevolgen ervan (beloning of straf). Gedrag dat beloond wordt neemt in frequentie toe, terwijl gedrag dat bestraft wordt in frequentie afneemt. Op deze manier verwerft het individu meer houvast op zijn situatie, aangezien het in de toekomst zijn gedrag zo kan stellen dat eenzelfde

gunstig resultaat opnieuw bereikt kan worden en dat vermeden wordt dat een negatief resultaat zich nog eens zou herhalen (Craeynest, 2002). Binnen TOPspel geeft de leerkracht complimenten (beloning) aan het gewenst gedrag waardoor dit in frequentie zal toenemen. Het grensoverschrijdend gedrag krijgt daarentegen zo weinig mogelijk aandacht. Enkel een kaartje die leerlingen nodig hebben om de beloning te ontvangen, wordt weggenomen. Een concreet voorbeeld: wanneer Adil zich houdt aan een vooropgestelde regel en hiervoor wordt beloond, zal de kans toenemen dat Adil dit bepaald gedrag vaker zal vertonen. Wanneer hij niet in stilte werkt, geeft de leerkracht geen negatieve opmerking, maar haalt (zonder iets te zeggen) een TOPspelkaart weg van zijn groep. Het ongewenst gedrag, in dit geval het niet werken in stilte, krijgt geen aandacht door een opmerking maar wordt wel bestraft door een TOPspelkaart weg te nemen.

Een tweede leertheorie waarop de werkwijze van TOPspel gebaseerd is, is de *sociale leertheorie* van Bandura (1977), ook wel observerend leren of modeling (Craeynest, 2002) genoemd. Dit houdt in dat we als mens leren door het gedrag van anderen te observeren en te kijken hoe zij bepaalde dingen aanpakken. Dit kan zeer bewust en intentioneel gebeuren, maar vaak realiseren we het ons zelf niet en is het een heel spontaan proces. Een mens leert namelijk niet alleen uit de gevolgen van zijn eigen gedrag: hij is ook in staat om de gevolgen van het gedrag van anderen te ervaren. Volgens Bandura nemen mensen dus bepaalde gedragingen van anderen over zonder dat er maar enige beloning aan te pas komt. Daarnaast vermeldt hij dat het model (voorbeeldfunctie) het liefst iemand is naar wie het individu opkijkt, die een zekere macht of prestige uitstraalt en met wie het zich in bepaalde opzichten goed kan identificeren (Craeynest, 2002). Binnen TOPspel kunnen leerlingen model worden voor andere leerlingen. Aangezien leerlingen in heterogene groepjes zitten, kunnen ze elkaars gedrag goed observeren. Leerlingen die voor hun gedrag beloond worden, zijn model voor andere leerlingen in het groepje. De groepsleden nemen het gedrag over in de hoop ook beloond te worden. Bijvoorbeeld wanneer Adil zich aan de vooropgestelde regel 'we werken in stilte' houdt en hiervoor een beloning ontvangt, dan wordt Adil een rolmodel voor de andere groepsleden. Ze leren aan dat dit bepaald gedrag een positief resultaat oplevert, wat ervoor zorgt dat ze gemotiveerd geraken om zelf in stilte te werken. Aan de andere kant leren de groepsleden dat wanneer een groepslid zich niet aan een bepaalde regel houdt, de groep wordt afgestraft

(wegnemen van een TOPspelkaart). Op deze manier leren leerlingen in eenzelfde groep aan dat een bepaald gedrag ongewenst is en een negatief gevolg kent. Zo wordt deze leerling een negatief rolmodel voor de rest van de groep.

#### 1.1.4 Training en coaching

Om de leerkrachten goed voor te bereiden op TOPspel, worden er verschillende trainingen en coachingsmomenten voorzien. Allereerst worden er drie trainingen georganiseerd, telkens van een halve dag. Deze trainingen gebeuren in groep, idealiter met het volledige schoolteam en vinden meestal plaats tijdens de drie pedagogische studiedagen. Voor de aanvang van TOPspel vindt de *eerste* training plaats. Tijdens deze training wordt het basisspel uitgelegd. Tevens verdiept men zich in de ontwikkeling en theoretische basis van het spel, hoe men het spel moet uitvoeren en welke materialen er bestaan. Tenslotte worden de leerkrachten enthousiast gemaakt om het spel in de klassen te spelen. De *tweede* training gebeurt nadat de verschillende klassen TOPspel 30 keer hebben gespeeld. Dit vindt meestal plaats in december en voor de aanvang van het tweede niveau van het spel. Tijdens deze training ligt de nadruk op het uitwisselen van ervaringen. Aansluitend wordt er dieper ingegaan op de uitgestelde beloningen en de spelaanvullingen. De *derde* en laatste training gebeurt op het einde van het schooljaar. Tijdens deze training staan leerkrachten stil bij de verschillende ervaringen van de andere leerkrachten. Daarbij zoeken ze samen naar hoe TOPspel blijvend kan worden toegepast.

Naast de trainingen worden twee coachingsmomenten ingepland. Tijdens zo'n moment wordt de leerkracht individueel gecoacht over hoe hij TOPspel in de klas kan implementeren. Alvorens het individueel gesprek komt de coach naar de klas en observeert de leerkracht over hoe hij het spel speelt. Hiervoor gebruikt hij een specifiek coachingsformulier (Bijlage I) waarbij hij 13 criteria overloopt. Tussen training 1 en training 2 vindt het *eerste* coachingsmoment plaats rond de periode van de kerstvakantie (december-januari). Het *tweede* coachingsmoment gaat door na de tweede training en voor de laatste training rond de periode van de paasvakantie (maart-april).

### 1.1.5 Voorlopers

De voorloper van TOPspel is The Good Behavior Game (Barrish, Saunders, & Wolf, 1969) die haar oorsprong in Kansas, Verenigde Staten kent. Een opvolger van The Good Behavior Game (GBG) is Taakspel (Van der Sar & Goudswaard, 2001) die volgens het Nederlands onderwijssysteem werd aangepast.

Verschillende onderzoeken hebben de effectiviteit van beide programma's bestudeerd. Een studie van de GBG, waarbij 19 scholen aan deelnamen, toonde aan dat het programma het best werd toegepast wanneer de leerlingen zelf een beloning mochten kiezen (Flower, McKenna, Bunuan, Muething, & Vega, 2014; Kellam et al., 2011). De GBG heeft ook zijn effectiviteit bewezen in internationale onderzoeken waarin culturele en socio-economische factoren aan bod kwamen (Nolan, Houlihan, Wanzek, & Jenson, 2014). Onderzoek naar Taakspel (Witvliet, van Lier, Cuijpers, & Koot, 2009) toonde aan dat leerlingen die Taakspel speelden algemeen beter werden geaccepteerd dan leerlingen die reguliere lessen volgden. Uit onderzoek (Dijkman, 2012) bleek dat in de klassen waar Taakspel met hoge kwaliteit werd ingevoerd, de effecten op de leerlingen sterker waren. Op korte termijn was er een daling van storend gedrag in de klas (Van Lier, Muthén, van der Sar, & Crijnen, 2004) en op lange termijn vertoonden ze gemiddeld minder emotionele en gedragsproblemen (Kellam, Reid, & Balster, 2008; Kellam et al., 2011). Uit het onderzoek van van Lier et al. (2004) had Taakspel het grootste effect bij jongens en bij kinderen met hoge niveaus van storend gedrag. Naast de positieve effecten op het gedrag van de kinderen was er ook een verbetering in het gedrag van de leerkrachten (Leflot & Colpin, 2011). Zo toont het onderzoek aan dat 90 leerkrachten na het spelen van Taakspel gedurende één jaar meer complimenten gaven voor het gewenst gedrag van hun leerlingen. Daarnaast daalde het grensoverschrijdend gedrag van leerlingen en nam het taakgericht gedrag toe doordat leerkrachten minder berispingen en negatieve opmerkingen gaven op het storend gedrag van de leerlingen.

De voorlopers van TOPspel zijn gelijkaardig en baseren zich op dezelfde leerprincipes, maar variëren in de praktische uitvoering. The Good Behavior Game omschrijft zijn doelstellingen anders dan Taakspel en TOPspel. Meer specifiek legt de GBG de focus op het verminderen van storend gedrag in de klas (Barrish et al., 1969), terwijl Taakspel en TOPspel drie andere doelstellingen nastreven: het verminderen van grensoverschrijdend gedrag, het taakgericht gedrag doen toenemen en het klasklimaat bevorderen (Colpin & Willems, 2009). Bovendien staat de competitieve rol centraal bij GBG, omdat er maar één groep kan winnen. Dit in tegenstelling tot Taakspel en TOPspel waarbij alle teams kunnen winnen. Verder is er een verschil in het benoemen van het ongewenst gedrag. Bij GBG wordt dit expliciet door de leerkracht uitgesproken. Bij zowel Taakspel als TOPspel wordt er enkel een kaart of ster afgenomen van het team dat een regel heeft overtreden, zonder dit gedrag expliciet te benoemen of hier verder aandacht aan te schenken. Het belangrijkste en grootste verschil tussen GBG, Taakspel en TOPspel zijn het aantal coachingsmomenten. Bij GBG en Taakspel zijn er tien coachingsmomenten van telkens een uur voorzien (Leflot et al., 2013), in tegenstelling tot TOPspel waarbij enkel twee coachingsmomenten worden gepland. Uit onderzoek (Becker, Bradshaw, Domitrovich, & Ialongo, 2013) is aangetoond dat het vaker coachen van leerkrachten de implementatie van GBG doet versterken. Implementatie zal in het volgend onderdeel verder worden besproken. Het onderzoek ging de verschillende criteria van een specifiek coachingsmodel na, zoals bepaalde gedragingen (modelleren, feedback), hoeveel tijd er in de coaching werd geïnvesteerd en hoe vaak de coach en leerkracht samen kwamen. Hieruit stelde men vast dat er een positieve samenhang was tussen deze aspecten van coachen en implementatie.

### 1.1.6 Implementatie

Implementatie wordt omschreven als een gespecificeerde reeks van activiteiten die ontworpen zijn om een activiteit en/of programma zo goed mogelijk in de praktijk te voeren (Fixsen, Naom, Blasé, Friedman & Wallace, 2005). Als een programma zoals voorgeschreven en voldoende wordt ingevoerd, zijn de effecten van het programma groter (Durlak & DuPre, 2008). Bij implementatie zijn er twee belangrijke aspecten. Het *eerste aspect* is implementatiegetrouwheid, ook wel 'fidelity' genoemd. Dit is de kwaliteit van de implementatie van het programma, met andere woorden de mate waarin het programma zoals voorgeschreven (de handleiding) in de praktijk wordt toegepast. Het *tweede aspect* binnen implementatie is dosis van het spel of "dosage". Hiermee wordt de kwantiteit van de implementatie van het spel bedoeld, met andere woorden hoe vaak het programma wordt gespeeld (Durlak & DuPre, 2008).

In TOPspel wordt de *kwaliteit* van de implementatie tijdens twee coachingsmomenten afgetoetst aan de hand van vooropgestelde coachingsformulier (Bijlage I). Het formulier bestaat uit 13 criteria die voor, tijdens en na het spel door de coach worden gecontroleerd. Na elke coaching bespreekt de coach het formulier individueel met de leerkracht. Deze criteria zijn belangrijk om de implementatie van TOPspel te onderzoeken. De implementatie van het spel verbetert naarmate er aan meer criteria wordt voldaan. Deze criteria werden gekozen omdat deze kunnen aangeven in welke mate de leerkracht de klassituatie verduidelijkt en hoe consequent de leerkracht omgaat met zijn gedrag. De verschillende criteria worden hieronder verder toegelicht.

Voor het spel wordt er rekening gehouden met volgende criteria:

- Wordt de klas in verschillende heterogene groepen verdeeld?
- Worden er drie afspraken op voorhand afgesproken?
- Zijn de pictogrammen zichtbaar?
- Is de keuze van de beloning al bepaald?
- Liggen de TOPspelsterren op de bank?
- Is er een duidelijke startsein aanwezig?

Tijdens het spel worden volgende criteria beoordeeld:

- Is er een positieve gedragsgerichte feedback van de leerkracht aanwezig?
- Neemt de leerkracht een ster weg bij het overtreden van een regel?
- Negeert de leerkracht negatief gedrag?

Na het spel zijn volgende criteria van belang:

- Wordt het speleinde duidelijk aangegeven?
- Rondt de leerkracht af met positieve feedback?
- Duidt de leerkracht aan op de TOPspelteller

Naast de kwaliteit van TOPspel wordt ook de *kwantiteit* nagegaan aan de hand van de TOPspeltellers en het aantal sterren die een klas heeft behaald. De TOPspelteller (Bijlage II) wordt door de leerkracht na elk spel aangevuld en houdt bij hoeveel keer TOPspel in de klas wordt gespeeld (Leflot, 2014; aangehaald in Beyers, 2015; Oyen, 2015; Vandebroek, 2015). Uit onderzoek (Kellam, Ling, Merisca, Brown, & Ialongo, 1998) bleek dat hoe vaker (kwantiteit) GBG werd geïmplementeerd, hoe groter het effect op het gedrag van de leerlingen. Tevens stelde onderzoek met Taakspel (Leflot & Colpin, 2011) vast dat leerkrachten het programma kwaliteitsvol konden invoeren. Leerkrachten kregen via Taakspel handvatten aangereikt om op een efficiënte manier met het gedrag van leerlingen in de klas om te gaan. Zij leren gewenst gedrag duidelijk te definiëren en systematisch te belonen via complimenten. Tegelijkertijd leren ze op een efficiënte manier te reageren op grensoverschrijdend gedrag.



## 1.2 Probleemstelling/huidig onderzoek

De implementatie van TOPspel is belangrijk om te onderzoeken. Onderzoek naar GBG (Joslyn, Vollmer, & Hernandez, 2014) heeft namelijk aangetoond dat wanneer het programma zo correct mogelijk wordt geïmplementeerd, dit ervoor zorgde dat (beginnend) grensoverschrijdend gedrag afneemt. Hoewel TOPspel voldoende handvaten aanreikt om de implementatiegetrouwheid te onderzoeken, zijn er slechts twee coachingsmomenten. Dit in tegenstelling tot GBG en Taakspel die er tien (of meer) hadden.

De noodzakelijke dosis van een preventieprogramma bepalen is niet eenvoudig. Onderzoeken van de GBG en Taakspel geven hier geen antwoord op. In het huidig onderzoek gaan we ervan uit dat TOPspel 90 keer<sup>1</sup> in totaal kan gespeeld worden. Daarnaast zijn er geen gegevens beschikbaar over de minimum kwaliteit van de invoering van de GBG of Taakspel. Aan de hand van het coachingsformulier krijgen leerkrachten een score op de kwaliteit van de implementatie van TOPspel. Leerkrachten kunnen maximum een score van 13 ontvangen. Uit resultaten van het onderzoek van Durlak & Dupre (2008) is aangetoond dat het perfect invoeren van een programma in een natuurlijke omgeving quasi onmogelijk is, zelf wanneer de mogelijkheid bestaat om 10 coachingsmomenten in te plannen (Leflot et al., 2012).

In het huidig onderzoek wordt nagegaan in welke mate de kwantiteit (hoe vaak) en kwaliteit (hoe goed) effect heeft op de implementatie van TOPspel.

---

<sup>1</sup> TOPspel wordt gemiddeld 3 keer per week gespeeld met een duur van 10 minuten. De start van TOPspel vindt plaats van oktober tot en met juni. Dit zijn negen maanden of 30 potentiële speelweken (36 weken minus de vakantieweken - 2 weken paasvakantie, 2 weken herfstvakantie, 1 week krokusvakantie en 1 week herfstvakantie).

## 2 Methode

### 2.1 Deelnemers

Aan dit onderzoek namen vijf Vlaamse basisscholen deel die gedurende één schooljaar (30 weken) TOPspel implementeerden. De totale steekproef bestond uit 57 leerkrachten uit het 1<sup>e</sup> tot en met 6<sup>e</sup> leerjaar. Er waren 45 vrouwelijke leerkrachten (78.90%) en 12 mannelijke leerkrachten (21.10%) (Tabel 1). De leeftijd van de leerkrachten varieerde van 23 jaar tot en met 60 jaar ( $M = 37.85$ ,  $SD = 11.30$ ). Het aantal jaren ervaring van de deelnemers varieerde tussen 1 jaar (beginnend) en 39 jaar ( $M = 17.34$ ,  $SD = 13.47$ ).

Tabel 1

*Aantal vrouwelijke en mannelijke leerkrachten per leerjaar*

<b>Leerjaar</b>	<b>Man</b>	<b>Vrouw</b>	<b>Totaal</b>
1 <sup>e</sup> Leerjaar	0	13	13 (22.80%)
2 <sup>e</sup> Leerjaar	1	9	10 (17.50%)
3 <sup>e</sup> Leerjaar	2	7	9 (15.80%)
4 <sup>e</sup> Leerjaar	3	6	9 (15.80%)
5 <sup>e</sup> Leerjaar	2	7	9 (15.80%)
6 <sup>e</sup> Leerjaar	4	3	7 (12.30%)

*Noot: 1 leerkracht gaf zowel les in het 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> als 6<sup>e</sup> leerjaar. Om de analyse te vergemakkelijken, werd deze leerkracht bij het 3<sup>e</sup> leerjaar opgeteld.*

### 2.2 Materiaal

De kwantiteit van de implementatie werd nagegaan aan de hand van vier verschillende metingen. Ten eerste vullen de leerkrachten na elk spel de TOPspelteller (Bijlage II) in. Dit instrument beoogt het aantal keer spelen te meten. Op het einde van het schooljaar weet men hoe vaak TOPspel werd gespeeld en hoeveel sterren elke klas heeft behaald. Na 30 keer spelen krijgt de klas één ster. Na 60 keer spelen krijgt de klas twee sterren en na 90 keer spelen drie sterren. Tevens werd er op het einde van het schooljaar een online vragenlijst bij de deelnemende leerkrachten afgenomen. Deze vragenlijst ging over de effectiviteit

van het programma. Dit onderzoek focust zich enkel op de vraag hoe vaak TOPspel gedurende een gehele schooljaar (30 weken) werd gespeeld.

Om de kwaliteit van de implementatie na te gaan, werd van het vooropgestelde coachingsformulier (Bijlage I) gebruik gemaakt. Het formulier bestaat uit 13 criteria die voor, tijdens en na het spelen van TOPspel worden beoordeeld. Op het formulier wordt dit telkens gescoord met value 1 (ja: criteria in orde) of 0 (neen: criteria niet in orde). Dit formulier werd op twee meetmomenten (Coaching 1 en Coaching 2) afgetoetst. Elke leerkracht kan per coaching een maximale score van 13 behalen.

### **2.3 Procedure**

Er werd in het kader van het groter onderzoek naar effectiviteit van TOPspel 10 Vlaamse scholen onderzocht. Deze scholen werden uitgenodigd op een studiedag over TOPspel, georganiseerd door de Sleutel. Op deze studiedag kregen de scholen uitleg over het spel, ervaringen van leerkrachten en informatie omtrent het onderzoek naar de effectiviteit van TOPspel. De scholen die interesse hadden om aan het onderzoek deel te nemen, werden later telefonisch gecontacteerd en kregen een introductie over het onderzoek en TOPspel op hun school. De 10 Vlaamse scholen werden ad random (willekeurig) in twee groepen verdeeld: de experimentele groep en de controlegroep (Leflot, 2014; aangehaald in Beyers, 2015; Eberhardt, 2015; Steegmans, 2016). Dit onderzoek focust zich enkel op de experimentele groep. Initieel boden 64 leerkrachten van vijf basisscholen zich aan om TOPspel in de klassen te spelen. Hiervan implementeerden slechts 57 leerkrachten TOPspel gedurende een volledig schooljaar (30 weken).

Om de kwantiteit van de implementatie na te gaan, werden vier meetmomenten ingepland. Na Coaching 1 en Coaching 2 werd telkens genoteerd hoeveel keren de deelnemers TOPspel speelden. Bovendien vulden de leerkrachten de TOPspelteller na elk spel individueel aan. Tenslotte werd op het einde van het schooljaar een online vragenlijst ingevuld. De kwaliteit werd op twee meetmomenten nagegaan: Coaching 1 en Coaching 2. De eerste coaching vond plaats in de periode rond de kerstvakantie (december-januari). Coaching 2 vond plaats in de periode rond de paasvakantie (maart-april). Tijdens dit moment observeerde een coach de

leerkracht bij het spelen van TOPspel. Hierbij vulde de coach het coachingsformulier per leerkracht in. Hierna werd het formulier mondeling en individueel met de leerkracht besproken. Immers werden er drie trainingen per deelnemende school voorzien. De eerste training vond plaats voor de invoering van TOPspel in de klassen (september). De tweede training vond plaats rond de periode van de kerstvakantie (december-januari) waarbij TOPspel enkele maanden werd geïmplementeerd. De laatste training vond plaats aan het einde van het schooljaar in mei. De deelnemende scholen kregen een korting van 750 euro op de training en coachingsmomenten van TOPspel. Tevens kregen de scholen twee gratis dozen met TOPspel materiaal. (Leflot, 2014; aangehaald in Beyers, 2015; Eberhardt, 2015; Steegmans, 2016).

## **2.4 Analyse**

De verzamelde gegevens werden verwerkt met het statistische programma Statistical Package for the Social Sciences (SPSS, versie 23). Er werden enkele beschrijvende statistieken berekend zoals het gemiddelde, standaarddeviatie en totaal van alle verkregen gegevens. Voor de kwantitatieve gegevens werden volgende vier variabelen geselecteerd: aantal keer spelen na Coaching 1, aantal keer spelen na Coaching 2, TOPspelteller en Vragenlijst. Vervolgens werden de kwalitatieve data berekend. Eerst werden er twee nieuwe variabelen aangemaakt, namelijk Coaching 1 en Coaching 2 waarbij de 13 criteria per coaching werden opgeteld. Tijdens het verwerken van de verkregen informatie werden 15 criteria geformuleerd. Dit kwam omdat de coaches het criterium 'feedback geven' opdeelde in groepsgerichte en individuele feedback. Voor de analyse werd enkel gebruik gemaakt van de groepsgerichte feedback. Zo komt men op 13 criteria, zoals voorgeschreven. Daarnaast werd er per coaching gekeken naar de gemiddelde en standaarddeviatie in totaal, per leerjaar en per school. Tenslotte werd er bij Coaching 1 en Coaching 2 per criterium gekeken hoeveel leerkrachten dit volgens de coach in orde hebben gebracht. De percentage werd ook berekend en gaf aan hoeveel leerkrachten het besproken criterium in orde hadden gebracht.

### 3 Resultaten

#### 3.1 Kwantitatieve gegevens van de implementatie

De kwantitatieve gegevens werden nagegaan aan de hand van vier meetmomenten: Coaching 1, Coaching 2, de TOPspelteller en de online vragenlijst. De TOPspelteller en de vragenlijst werden op het einde van het schooljaar bevraagd. In totaal implementeerden 57 leerkrachten TOPspel in de klassen. De onderzoekers ontvingen slechts van een beperkt aantal leerkrachten informatie met betrekking tot hoe vaak TOPspel werd gespeeld. Tabel 2 geeft een weergave van het aantal keer spelen van TOPspel.

Tabel 2

*Kwantitatieve data van de implementatie bij vier metingen*

<b>Metingen</b>	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>M</b>	<b>SD</b>
<i>Coaching 1</i>	12	1	59	14.75	16.63
<i>Coaching 2</i>	38	5	76	31.32	16.38
<i>TOPspelteller</i>	9	11	60	32.33	15.40
<i>Vragenlijst</i>	23	6	70	44.74	16.95

*Noot.* N = populatieomvang (aantal leerkrachten), M = gemiddelde en SD = standaarddeviatie.

*Coaching 1* vond plaats in de periode rond de kerstvakantie (december-januari). De coach noteerde van slechts 12 deelnemers het aantal keren dat het programma werd ingevoerd. Gemiddeld hadden deze leerkrachten 14.75 keer ( $SD = 16.63$ ) TOPspel gespeeld gedurende een periode van drie maanden. Voor een hoge implementatie ging het onderzoek ervan uit dat TOPspel gedurende de eerste drie maanden 30 keer gespeeld moest worden. In deze periode behaalden twee leerkrachten één ster. Dit wil zeggen dat zij minimaal 30 keer TOPspel speelden. *Coaching 2* vond plaats in de periode rond de paasvakantie (maart-april). Er speelden 38 leerkrachten gemiddeld 31.32 keren ( $SD=16.38$ ) gedurende een periode van zes maanden. In deze periode verwachtte men dat TOPspel 60 keer werd geïmplementeerd. Uit de gegevens kon gesteld worden dat de deelnemende leerkrachten gemiddeld iets meer dan de helft hadden gespeeld. In deze periode

behaalden drie leerkrachten twee sterren (minimaal 60 keer spelen) en 15 leerkrachten één ster. *De TOPspelteller* gaf aan dat negen leerkrachten gemiddeld 32.33 keer ( $SD=15.40$ ) het programma over een volledig schooljaar (30 weken) speelden. Na een periode van 30 weken zou het spel normaal gezien 90 keer worden geïmplementeerd. Hieruit bleek dat de leerkrachten gemiddeld één derde van 90 keer speelden. In deze periode behaalden vier leerkrachten één ster en één leerkracht twee sterren. Geen van de deelnemende leerkrachten behaalde volgens de TOPspelteller drie sterren (minimaal 90 keer spelen). Tevens werd een *online vragenlijst* afgenomen. Hier speelden 23 leerkrachten gemiddeld 44.74 keer ( $SD=16.95$ ) TOPspel gedurende een periode van 30 weken. Uit deze onderzoeksresultaten bleek dat de deelnemende leerkrachten gemiddeld meer dan één derde speelden. In deze periode behaalden 14 leerkrachten één ster, zes leerkrachten twee sterren en geen van de deelnemende leerkrachten drie sterren.

### 3.2 Kwalitatieve gegevens van de implementatie

De kwalitatieve gegevens van dit onderzoek geven weer hoe goed TOPspel tijdens twee meetmomenten (Coaching 1 en Coaching 2) werd gespeeld. Verder werden de verkregen gegevens in totaal, per leerjaar en per school berekend. Tenslotte werd er per criterium nagegaan hoeveel leerkrachten dit volgens de coach in orde hadden gebracht. De onderzoekers ontvingen slechts van een beperkt aantal leerkrachten informatie met betrekking tot hoe goed TOPspel werd geïmplementeerd. Bij Coaching 1 namen 53 van de 57 leerkrachten deel. Uit deze onderzoeksresultaten bleek dat de coach slechts van vijf deelnemers het coachingsformulier (13 criteria) volledig had ingevuld. Bij Coaching 2 namen 48 van de 57 leerkrachten deel. Tijdens dit meetmoment werden enkel twee leerkrachten volledig beoordeeld.

Om de kwaliteit per leerjaar tijdens Coaching 1 na te gaan, werd de Split File-toets gebruikt. De berekende gemiddelden en standaarddeviaties van alle leerjaren tijdens het eerste meetmoment worden weergegeven in Tabel 3.

Tabel 3

*Implementatie per leerjaar (Coaching 1)*

Leerjaar	<i>M</i>	<i>SD</i>
1 <sup>e</sup>	10.91	1.64
2 <sup>e</sup>	10.00	1.16
3 <sup>e</sup>	9.75	3.37
4 <sup>e</sup>	10.13	2.36
5 <sup>e</sup>	10.25	1.67
6 <sup>e</sup>	10.29	1.80

Het 1<sup>e</sup> leerjaar implementeerde TOPspel beter dan alle andere leerjaren ( $M = 10.91$ ,  $SD = 1.64$ ). Het gemiddelde van het 3<sup>e</sup> leerjaar was beduidend lager dan de andere leerjaren ( $M = 9.75$ ,  $SD = 3.37$ ). De gemiddelden van alle andere leerjaren lagen dicht bij elkaar.

Om de kwaliteit per school tijdens Coaching 1 na te gaan, werd eveneens de Split File-toets gebruikt. De berekende gemiddelden en standaarddeviaties van alle scholen tijdens het eerste meetmoment worden weergegeven in Tabel 4.

Tabel 4

*Kwaliteit van de implementatie per school (Coaching 1)*

School	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	9.75	3.19
2	10.42	.90
3	11.00	1.73
4	9.79	1.37
5	10.92	1.80

Uit de gegevens bleek dat School 3 ( $M = 11.00$ ,  $SD = 1.73$ ) TOPspel beter speelden dan alle andere scholen. De gemiddelden van School 4 ( $M = 9.79$ ,  $SD = 1.37$ ) en School 1 ( $M = 9.75$ ,  $SD = 3.19$ ) waren beduidend lager dan de andere scholen.

In Tabellen 5 en 6 worden de kwalitatieve gegevens tijdens Coaching 2 toegelicht. Tabel 5 geeft een overzicht van de gemiddelden en standaarddeviaties per leerjaar. Hier werd ook van de Split File-toets gebruik gemaakt.

Tabel 5

*Implementatie per leerjaar (Coaching 2)*

<i>Leerjaar</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
1 <sup>e</sup> Leerjaar	10.56	2.01
2 <sup>e</sup> Leerjaar	9.13	1.81
3 <sup>e</sup> Leerjaar	9.50	1.69
4 <sup>e</sup> Leerjaar	6.67	3.87
5 <sup>e</sup> Leerjaar	8.43	2.88
6 <sup>e</sup> Leerjaar	7.17	3.55

Het 1<sup>e</sup> leerjaar scoorde beduidend hoger op TOPspel dan alle andere leerjaren ( $M = 10.56$ ,  $SD = 2.01$ ), net zoals bij Coaching 1. Het gemiddelde van het 4<sup>e</sup> leerjaar lag aanzienlijk lager dan de andere leerjaren ( $M = 6.67$ ,  $SD = 3.87$ ).



Om de kwaliteit per school tijdens Coaching 2 na te gaan, werd de Split File-toets opnieuw gebruikt. De berekende gemiddelden en standaarddeviaties van alle scholen tijdens het tweede meetmoment worden weergegeven in Tabel 6.

Tabel 6

*Kwaliteit van de implementatie per school (coaching 2)*

<i>School</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	8.30	3.59
2	9.42	1.31
3	10.67	2.52
4	6.77	2.49
5	9.80	3.26

Uit de gegevens bleek dat School 3 ( $M = 10.67$ ,  $SD = 2.52$ ) TOPspel opvallend beter speelden dan alle andere scholen. Tijdens Coaching 1 presteerde School 3 ook het best. School 4 ( $M = 6.77$ ,  $SD = 2.49$ ) scoorde lager dan de andere scholen.

In Tabel 7 wordt de implementatie met betrekking tot de 13 verschillende criteria van het coachingsformulier besproken. Per coaching hield de coach gegevens bij van het aantal leerkrachten die zich aan de verschillende criteria hielden.

Tabel 7

Het aantal leerkrachten die per criterium door de coach als in orde (value 1) werd beoordeeld.

	Verschillende onderdelen	Coaching 1	Coaching 2
<i>Voor het spel</i>	Wordt de klas in heterogene <b>groepen</b> verdeeld?	47 (van 51; 82,5%)	37 (van 45; 64.9%)
	<b>Drie afspraken</b> ?	50 (van 51; 87.7%)	46 (van 47; 80.7%)
	<b>Pictogrammen</b> zichtbaar?	48 (van 50; 84.2%)	39 (van 41; 68.4%)
	Keuze <b>beloning</b> ?	47 (van 48; 82.5%)	35 (van 36; 61.4%)
	<b>Sterren</b> op de bank?	49 (van 51; 86%)	39 (van 41; 68.4%)
	Duidelijk <b>startsein</b> ?	51 (van 51; 89.5%)	40 (van 40; 70.2%)
	<i>Tijdens het spel</i>	<b>Positieve</b> gedragsgerichte <b>feedback in groep</b> ?	39 (van 46; 68.4%)
<b>Wegnemen ster</b> bij overtreding regel?		42 (van 45; 73.7%)	28 (van 35; 49.1%)
<b>Negeren</b> negatief gedrag?		37 (van 44; 64.9%)	23 (van 30; 40.4%)
<i>Na het spel</i>	Duidelijk aangeven <b>speleinde</b> ?	47 (van 47; 82.5%)	34 (van 35; 59.6%)
	Afronden <b>positieve feedback in groep</b> ?	23 (van 34; 40.4%)	17 (van 26; 29.8%)
	Wordt de <b>beloning</b> gegeven?	40 (van 40; 70.2%)	26 (van 26; 45.6%)
	Aanduiden <b>TOPspelteller</b> ?	23 (van 32; 40.4%)	19 (van 22; 33.3%)

*Noot.* In totaal namen 57 leerkrachten deel. Het getal geeft telkens weer hoeveel leerkrachten het criterium volgens de coach in orde hadden gebracht. Tussen de haken staan het totaal aantal leerkrachten die werden beoordeeld. Het percentage geeft weer hoeveel leerkrachten het onderdeel correct uitvoerden in verhouding tot het aantal leerkrachten van wie de gegevens over dat onderdeel beschikbaar waren.

*Voor het spel* werd het criterium 'duidelijk startsein' door alle leerkrachten in orde gebracht. Dit zowel bij Coaching 1 als bij Coaching 2. De andere criteria werden door meer dan de helft van de leerkrachten in orde gebracht. *Tijdens het spel* werd zowel bij Coaching 1 als Coaching 2 het criterium 'wegnemen ster' het best door de leerkrachten in orde gebracht. De andere criteria werden steeds door meer dan de helft van de deelnemers in orde gebracht. *Na het spel* werd bij Coaching 1 het criterium 'aangeven speleinde' door alle leerkrachten in orde gebracht. Het criterium 'beloning geven' werd eveneens door alle leerkrachten in orde gebracht, ook bij Coaching 2. Over het algemeen kon men vaststellen dat de meerderheid van de leerkrachten de criteria in orde hadden gebracht.

## 4 Discussie

In dit onderzoek werd de implementatie van TOPspel bestudeerd. Er werd nagegaan hoe vaak (kwantiteit) en hoe goed (kwaliteit) het spel werd ingevoerd. Vijf Vlaamse basisscholen implementeerden het spel gedurende een volledig schooljaar (30 weken). De kwantiteit van TOPspel werd aan de hand van vier meetmomenten berekend: Coaching 1, Coaching 2, de TOPspelteller en de online Vragenlijst. Deze meetmomenten gaven weer hoe vaak TOPspel na een bepaalde periode werd gespeeld. De kwaliteit werd tijdens Coaching 1 en Coaching 2 onderzocht. Hierbij werden de leerkrachten aan de hand van een coachingsformulier (13 criteria) beoordeeld.

De onderzoekers ontvingen slechts een beperkt aantal gegevens over de kwantiteit en kwaliteit van TOPspel, waardoor een goede uitspraak over de implementatie werd belemmerd. Men kan vaststellen dat de implementatie van TOPspel niet perfect werd uitgevoerd. Niettemin werden de verkregen onderzoeksresultaten geanalyseerd.

### 4.1 Belangrijkste onderzoeksresultaten

Over een volledig schooljaar (30 weken) kon TOPspel 90 keer worden gespeeld indien het spel drie keer per week werd ingevoerd. Tijdens Coaching 1 (na een periode van drie maanden) speelden de leerkrachten slechts bijna de helft van 90 keer, het maximaal aantal keer spelen. Na een periode van zes maanden (Coaching 2) speelden de deelnemers ongeveer de helft aantal keer van de mogelijk aantal speelkansen. Op het einde van het schooljaar (na een periode van 30 weken) werd het spel volgens de TOPspelteller slechts één derde van 90 keer gespeeld. De gegevens van de online vragenlijst, die ook op het einde van schooljaar werden bevraagd, gaven aan dat de leerkrachten iets meer dan één derde van het aantal speelkansen van TOPspel hebben ingevoerd. Daarnaast kon de klas na 90 keer spelen drie sterren behalen, het maximaal aantal sterren. Op het einde van het schooljaar gaven de TOPspelteller en online vragenlijst aan dat geen enkele leerkracht drie sterren behaalden. Men kan vaststellen dat de kwantiteit van de implementatie van TOPspel niet perfect werd ingevoerd.

Evenzeer diende iedere leerkracht alle criteria van het coachingsformulier te implementeren, waarbij de leerkrachten per coaching het maximaal aantal punten (13) zouden scoren. Dit zou de meest ideale situatie zijn. De onderzoeksresultaten van Coaching 1 toonden aan dat de leerkrachten gemiddeld 10 van de 13 criteria goed invoerden. Het 1<sup>e</sup> leerjaar implementeerde TOPspel het best, het 3<sup>e</sup> leerjaar het minst goed. School 3 implementeerde TOPspel het best, School 1 het minst goed. Bij Coaching 2 voerden de leerkrachten 8 van de 13 criteria goed uit. Dit kwam omdat het 4<sup>e</sup> leerjaar en School 4 TOPspel veel minder goed implementeerden. Er is geen zicht op waarom dit zo bleek. Het 1<sup>e</sup> leerjaar en School 3 implementeerde TOPspel het best, net als bij Coaching 1. Er werd vastgesteld dat geen enkele deelnemer bij beide coachingsmomenten het maximaal aantal punten scoorden. Uit resultaten van een vorig onderzoek (Durlak & Dupre, 2008) werd aangetoond dat het perfect invoeren van een programma in een natuurlijke omgeving quasi onmogelijk is, zelf wanneer de mogelijkheid bestaat om 10 coachingsmomenten in te plannen zoals bij GBG en Taakspel (Leflot et al., 2012). Men kan vaststellen dat de kwaliteit van de implementatie van TOPspel ondanks het beperkt aantal coachingsmomenten meer dan voldoende werd ingevoerd.

## **4.2 Beperkingen van het huidig onderzoek**

Het huidig onderzoek hield nog een aantal beperkingen in. In deze studie namen 57 leerkrachten deel aan het onderzoek, in tegenstelling tot Taakspel waarbij 90 leerkrachten meespeelden (Leflot & Colpin, 2011). Daarnaast participeerde vijf Vlaamse basisscholen, in tegenstelling tot GBG waarbij 19 scholen aan deelnamen (Kellam et al., 2011). Dit kon een invloed hebben gehad op het beperkt aantal (kwantitatieve en kwalitatieve) gegevens.

Een eerste beperking omtrent de kwantiteit was hoe vaak TOPspel werd gespeeld. In dit onderzoek ging men ervan uit dat de deelnemers het spel 90 keer moesten spelen om een perfecte implementatie te bekomen. Men kan hier de vraag stellen wat het criterium inhoudt van hoe vaak spelen als voldoende wordt beschouwt.

Het onderzoek van Durlak & Dupre (2008) toonde namelijk aan dat het perfect invoeren van een programma in een natuurlijke omgeving quasi onmogelijk is. Een tweede beperking waren de kwantitatieve gegevens die onvolledig beheerd en gecontroleerd werden. Tijdens Coaching 1 en Coaching 2 vulde de coach van slechts een beperkt aantal leerkrachten in hoeveel keren zij TOPspel speelden. Daarnaast werd dit niet op een later tijdstip gecontroleerd en bijgehouden. Hierdoor verkregen de onderzoekers geen representatief totaalbeeld van het aantal keer spelen. Tevens kreeg de leerkracht de taak om na elk spel dit op de TOPspelteller aan te duiden. Op het einde van het schooljaar waren er slechts negen leerkrachten die de TOPspelteller hadden afgegeven. Naast het feit dat niet alle leerkrachten de TOPspelteller hadden ingeleverd, is het tevens onduidelijk of het aantal keer spelen over het volledig schooljaar of over de periode na Coaching 2 (laatste drie maanden) gaat. Dit kon namelijk een invloed uitoefenen op de verwerking van de analyse.

Een mogelijke beperking omtrent de kwaliteit was hoe goed TOPspel werd gespeeld. In dit onderzoek werd gebruikt gemaakt van het coachingsformulier waarbij 13 criteria werden beoordeeld. Om een perfecte implementatiegetrouwheid te verkrijgen, ging men ervan uit dat de leerkrachten een maximale score van 13 per coaching zouden behalen. Dit zou de ideale situatie zijn. Hierbij kan men de vraag stellen of men perfecte implementatie in een realistische praktijkgerichte situatie kan verwachten (Leflot et al., 2010). Het onderzoek van Durlak & Dupre (2008) toonde namelijk aan dat het perfect invoeren van een programma in een natuurlijke omgeving quasi onmogelijk is. Onderzoek naar GBG (Ialongo, Leflot et al., 2010) heeft aangetoond dat hoe beter het programma werd ingevoerd, hoe beter de implementatiegetrouwheid. Uit de onderzoeksresultaten kon men vaststellen dat TOPspel redelijk werd toegepast. Tevens vulde de coach de formulieren onvolledig en/of onleesbaar in, waardoor er louter een beperkt aantal gegevens bruikbaar waren. Bovendien vonden er slechts twee coachingsmomenten plaats, in vergelijking met GBG en Taakspel waarbij 10 momenten werden ingepland (Leflot et al., 2012). Het onderzoek van Becker et al. (2013) toonde aan dat het vaker coachen van leerkrachten de implementatie van GBG doet versterken. De vraag kan gesteld worden of slechts twee coachingsmomenten een aandeel hadden in het weinige (kwantiteit) en minder goed (kwaliteit) spelen van TOPspel. Daarnaast is een coaching slechts een

momentopname, waarbij de leerkrachten enkel op dat moment werden beoordeeld.

Tenslotte werden de kwantiteit en kwaliteit van TOPspel onvoldoende opgevolgd. In deze studie kregen de onderzoekers informatie na drie maanden (Coaching 1), na zes maanden (Coaching 2) en na een volledig schooljaar (TOPspelteller en online Vragenlijst). In vergelijking met GBG en Taakspel, waarbij er 10 coachingsmomenten waren (Leflot et al., 2012), bestond TOPspel er slechts uit twee. Dit kon een invloed hebben op de implementatiegetrouwheid van het spel. Opvallend bij deze studie was het feit dat TOPspel kwalitatief meer dan voldoende werd geïmplementeerd, ondanks het beperkt aantal coachingsmomenten. Tevens is dit werk een eerste studie naar de implementatie van TOPspel. Dit zijn beide sterktes van het huidig onderzoek.

Als vervolgonderzoek is een longitudinaal onderzoek aangeraden. Hierbij kunnen meerdere scholen en leerkrachten opgevolgd worden die voor een langere periode TOPspel spelen. Er kan nagegaan worden of leerkrachten die meer TOPspel spelen betere effecten zullen scoren op vlak van de implementatie. Tevens is een herhaalde meting mogelijk. Hierbij kan er meer gefocust worden op het beter en vaker beheren en controleren van de gegevens, zowel door de coach als door de leerkrachten. Verder kan er een duidelijke criterium worden opgesteld van hoe vaak spelen als voldoende wordt beschouwd. Tevens kan er gezocht worden naar een criterium waarbij een perfecte implementatie van een spel in een natuurlijke omgeving wordt omschreven. Tenslotte kan het aantal coachingsmomenten worden opgetrokken.

Er kan geconstateerd worden dat er kwantitatief te weinig gespeeld werd gezien het aantal potentiële speelmomenten. De kwaliteit van het programma werd beter geïmplementeerd. De meeste criteria van het formulier werden door de leerkrachten redelijk ingevoerd.

### **4.3 Relevantie**

Het huidige onderzoek is een eerste studie naar de implementatie van TOPspel. Ondanks het tekort aan gegevens, draagt dit onderzoek bij tot een nieuw preventief programma in Vlaamse basisscholen. TOPspel helpt mee om gedragsproblemen bij kinderen in een vroeg stadium in te perken. Het spel is een variant van GBG en Taakspel, waarbij de implementatie reeds is onderzocht. Uit de onderzoeksresultaten blijkt dat beide programma's op verschillende niveaus een positief effect hebben. Tevens is deze studie interessant voor alle Vlaamse basisscholen gezien de positieve effecten bij GBG en Taakspel. In de inleiding werd verwezen naar STOP 4-7, een programma dat gedragsmoeilijkheden bij kinderen tussen 4 en 7 jaar aanpakt. Dit onderzoek kan preventief bijdragen tot het implementeren van TOPspel bij deze kinderen. Tenslotte draagt dit onderzoek bij tot een Nederlandstalige verduidelijking van implementatie.

### **4.4 Algemeen besluit**

Het onderzoeken van de implementatie van TOPspel verliep moeizaam. Het was niet duidelijk wat voldoende vaak en voldoende goed precies inhield. Er werden geen duidelijke criteria voor de kwantiteit en kwaliteit opgesteld. Voor dit onderzoek werd vastgesteld dat de kwantiteit van TOPspel onvoldoende was ten opzichte van het mogelijk aantal speelkansen. De kwaliteit van het programma werd redelijk ingevoerd. Naar vervolgonderzoek kunnen de criteria van kwantiteit en kwaliteit meer verduidelijkt worden opdat het bestuderen hiervan beter verloopt. Tevens was dit onderzoek een eerste aanzet tot het bestuderen van de implementatie van TOPspel.



## Referentielijst

- Bandura, A. (1977). Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. *Englewood Cliffs, NJ*: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26.
- Barrish, H., Saunders, M., & Wolfe, M. (1969). Good Behavior Game: Effects of Individual Contingencies for Group Consequences on Disruptive Behavior in a Classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 2, 119–124. doi:10.1901/jaba.1969.2-119
- Becker, K., Bradshaw, C., Domitrovich, C., & Ialongo, N. (2013). Coaching Teachers to Improve Implementation of the Good Behavior Game. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 40(6), 482-493.
- Bekkers, R. (2004). *Vrijwillig en vrijgevig: sociologische en psychologische verklaringen van pro sociaal gedrag*. Utrecht: Universiteit Utrecht.
- Beyers, E. (2015). *Pesten: (S)TOPspel. Heeft TOPspel een Invloed op Victimisatie* (Ongepubliceerd eindwerk). Thomas More, Antwerpen.
- Craeynest, P. (2002). *Focus op gedrag: inleiding in de algemene psychologie of functie leer*. Leuven: Uitgeverij Acco.
- Craeynest, P., Craeynest, M., Timerman, T., Van Vaerenbergh, G., & Vanhoomissen, T. (2008). *Sociale Psychologie: een inleiding*. Leuven: Uitgeverij Acco.
- De Sleutel, Leflot, G., Colpin, H. (2013). *Topspel. Preventie van storend gedrag in de lagere school*. Gent: De Sleutel vzw.
- Durlak, J. A., & DuPre, E. P. (2008). Implementation Matters: A Review of Research on the Influence of Implementation on Program Outcomes and the Factors Affecting Implementation. *American Journal Community Psychology*, 41, 327-350. doi: 10.1007/s10464-008-9165-0
- Dijkman, M. (2012). *Implementatie-onderzoek naar het evidence-based programma Taakspel*. Amsterdam: GGD Amsterdam.

- Eberhardt, L. (2015). *De Invloed van TOPspel op Pestgedrag in de Lagere School* (Ongepubliceerd eindwerk). Thomas More, Antwerpen.
- Feldman, R. S. (2015). *Ontwikkelingspsychologie*. Amsterdam: Pearson Benelux.
- Joslyn, P. R., Vollmer, T. R., & Hernandez, V. (2014). Implementation of the Good Behavior Game in Classrooms for Children with Delinquent Behavior. *Acta de Investigacion Psicologica*, 4(3), 1673-1682.
- Hermanns, J. M. A., Van Nijnatten, C. H. C. J., Verheij, F., & Reuling, M. (2005). *Handboek jeugdzorg: stromingen en specifieke doelgroepen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Intesa. (n.d.). Grensoverschrijdend gedrag GOG. Retrieved from [http://www.intesa.be/sites/default/files/Intesa\\_20131015\\_visie\\_%20GOG.pdf](http://www.intesa.be/sites/default/files/Intesa_20131015_visie_%20GOG.pdf)
- Kellam, S. G., Ling, X., Merisca, R., Brown, C. H., & Ialongo, N. (1998). The Effect of the Level of Aggression in the First Grade Classroom on the Course and Malleability of Aggressive Behavior into Middle School. *Development and Psychopathology*, 10, 165-185.
- Kellam, S. G., Mackenzie, A. C. L., Brown, C. H., Poduska, J. M., Wang, W., Petras, H., & Wilcox, H. C. (2011). The Good Behavior Game and the Future of Prevention and Treatment. *Addiction Science & Clinical Practice*, 6(1), 73-84.
- Kellam, S. G., Reid, J., & Balster, R. L. (Eds.) (2008). Effects of a universal classroom behavior program in first and second grade in young adult outcomes [Special issue]. *Drug and Alcohol Dependence*, 95(1).
- Leflot, G. (2014). *Visietekst TOPspel*. Intern Document. Thomas More Antwerpen.
- Leflot, G., Colpin, H. (2011). Effectieve preventie van storend gedrag in de klas: Onderzoek over het programma Taakspel. *Welwijs: Wisselwerking Onderwijs en Welzijnswerk*, 22 (1), 28-31.
- Leflot, G., van Lier, P., Onghena, P., Colpin, H. (2013). The role of children's on-task behavior in the prevention of aggressive behavior development and peer rejection: A randomized controlled study of the Good Behavior Game in Belgian elementary classrooms. *Journal of School Psychology*, 51, 187-199.
- Flower, A., McKenna, J. W., Bunuan, R. L., Muething, C. S., & Vega Jr., R. (2014). Effects of the good behavior game on challenging behaviors in school settings. *Review of Educational Research*, 84, 546-571.

- Nolan, J. D., Houlihan, D., Wanzek, M., & Jenson, W. R. (2014). The Good Behavior Game: A classroom-behavior intervention effective across cultures. *School Psychology International, 35*(2), 191-205.
- Oyen, B. (2015). *TOPspel. Een Onderzoek naar de Effectiviteit van dit Nieuwe Gedragsspel op de Acceptatie door Leeftijdsgenoten in het Lager Onderwijs* (Ongepubliceerd eindwerk). Thomas More, Antwerpen.
- Oostrom, L. (2013). *De invloed van feedback op motivatie en leerprestaties: interacterende factoren van taak en persoon* (Ongepubliceerd eindwerk). Universiteit van Amsterdam.
- Prinzie, P. (2004). Externaliserend probleemgedrag en opvoeding bij kinderen van vier tot negen jaar. *Kind en adolescent, 25*(2), 55-67.
- Spilt, J. L., Koot, H. M., & Van Lier, P. (2013). Wie profiteert van Taakspel? De effecten van Taakspel bij kinderen met verschillende risicoprofielen. *Kind en Adolescent, 34*, 195-207. doi: 10.1007/s12453-013-0024-x
- Skinner, B. F. (1975). Comments on Watt's: B. F. Skinner and the technological control of social behavior. *American Political Science Review, 69*, 228-229.
- Steegmans, A. (2016). *Heeft TOPspel een invloed op het zelfconcept van leerlingen in de lagere school?* (Ongepubliceerd eindwerk). Thomas More, Antwerpen.
- Vandebroek, M. (2015). *Spelenderwijs aan de Slag met Agressief en Hyperactief Gedrag. Het Effect van TOPspel op Agressief en Hyperactief Gedrag in Vlaamse Scholen* (Ongepubliceerd eindwerk). Thomas More, Antwerpen.
- Van der Sar, A. M., & Goudswaard, M. (2001). *Docentenhandleiding. Taakspel voor Basisonderwijs*. Rotterdam: Pedologisch Instituut, onderdeel van de CED groep.
- Van Lier, P. A. C., Munthén, B. O., van der Sar, R. M., & Crijnen, A. A. M. (2004). Preventing disruptive behavior in elementary schoolchildren: impact of a universal, classroom-based intervention. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 72*, 467-478.
- Witvliet, M., van Lier, P. A. C., Cuijpers, P., & Koot, H. M. (2009). Change and Stability in Childhood Clique Membership, Isolation from Cliques, and Associated Child Characteristics. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology, 39*(1), 12-24. doi:10.1080/15374410903401161

- Witvliet, M., van Lier, P., Cuijpers, P., & Koot, H. M. (2010). Het stimuleren van positieve relaties met klasgenoten: Hoe taakspel effectief is in het voorkomen van gedragsproblemen in het primair onderwijs. *Kind & Adolescent Praktijk*, 9, 168-173. doi: 10.1007/s12454-010-0047-x
- Willems, L., & Colpin, H. (2009). Taakspel. Een spel om gedragsproblemen te voorkomen. *Caleidoscoop*, 21(4), 10-14.
- World Health Organization (2004). *For which strategies of suicide prevention is there evidence of effectiveness?* WHO: Regional Office for Europe's Health Network. Geneva: WHO.

## **Bijlagen**

Bijlage I: Coachingsformulier

<b>Naam leerkracht:</b>		<b>School:</b>
<b>Leerjaar:</b>		<b>Aantal leerlingen:</b>
<b>Datum 1<sup>e</sup> coaching:</b>	<b>Datum 2<sup>e</sup> coaching:</b>	<b>Coach:</b>
<b>Aantal keer gespeeld (1):</b>		<b>De klas heeft</b>
<b>Aantal keer gespeeld (2):</b>		<b>De klas heeft</b>

Criteria	Coaching 1	Opmerkingen	Coaching 2
<i>Voor het spel</i>			
1. In <b>groepen</b> ?	Ja Nee		Ja Nee
2. 3 <b>afspraken</b> gekozen?	door Lk met Iln		door Lk met Iln
3. <b>Pictogrammen</b> zichtbaar?	Ja Nee		Ja Nee
4. Keuze <b>beloning</b> ?	door Lk door Iln		door Lk door Iln
5. <b>Sterren</b> op de bank?	Ja Nee		Ja Nee
6. Duidelijk <b>startsein</b> ?	Ja Nee		Ja Nee
<i>Tijdens het spel</i>			
7. Positieve gedragsgerichte feedback?	Nee Klassikaal Teams Individu		Nee Klassikaal Teams Individu
8. <b>Wegnemen ster</b> bij overtreding regel?	Ja Nee		Ja Nee
9. <b>Negeren</b> negatief gedrag?	Ja Nee		Ja Nee
<i>Na het spel</i>			
10. Duidelijk aangeven <b>speleinde</b> ?	Ja Nee		Ja Nee
11. Afrondende <b>positieve</b>	Nee Klas		Nee Klas

<b>feedback?</b>	Team Individu		Team Individu
12. Wordt de <b>beloning</b> gegeven?	Ja Nee Later		Ja Nee Later TOPminut
13. Aanduiden <b>TOPspelteller?</b>	Ja Nee		Ja Nee

### Leidraad coaching gesprek

1. Waar ben je zelf al heel tevreden over? Hoe komt het dat dit zo goed verloopt? Wat is jouw aandeel hierin? Gebruik je die eigenschappen ook nog op andere momenten?

---



---



---



---

2. Sandwich

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

3. Heb je zelf nog vragen of bedenkingen? Hoe kan ik jou nog ondersteunen?

---



---



---

---

4. Wat zou je volgende stap kunnen zijn? Wat wil je nog uitproberen?

---

---

---



## Bijlage II: TOPspelteller

# TOPspelteller

4	5	6	7	8	9
3	22	23	24	25	10
2	21			26	11
1	20			27	12
↑	19	30	29	28	13
	18	17	16	15	14