



LECTORAAT SPEL



HOGESCHOOL
UTRECHT

Spel en spelen voor iedereen? Toch?

Diny van der Aalsvoort
Lector Spel

Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- Wat is spel?
- Intermezzo
- Het transactionele model
- Onderzoek naar spel: Knopendoos
- Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen
- Onderzoek naar spel: leertests vanuit de dynamische systeemtheorie

Missie lectoraat Spel

Spel als onderzoeksthema heeft een **vanzelfsprekende** plaats in de Faculteit Educatie:

Docenten maken gebruik van de kennis van het lectoraat.

Docenten en studenten doen mee aan onderzoek en versterken zo het lectoraat.

U weet ons te vinden met vragen over spel.

Functie van lectoraat Spel

- Gezamenlijk standpunt over spel **binnen en buiten** de Faculteit Educatie bevorderen.
- Onderzoek over en ontwikkelingswerk naar spel: **resultaten ervan bevorderen professioneel handelen als het gaat om spel in de opleidingen en daarmee in het werkveld.**
- Dit gebeurt met een interne en een externe kenniskring.

Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- **Wat is spel?**
- Intermezzo
- Het transactionele model
- Onderzoek naar spel: Knopendoos
- Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen
- Onderzoek naar spel: leertests vanuit de dynamische systeemtheorie

Wat is spel volgens theoretici?

- Dewey: groeimogelijkheden aftasten
- Piaget: tussen werkelijkheid en eigen wensen handelen
- Vygotsky: eigen regels stellen en verkennen wat er dan gebeurt
- Huizinga: spel heeft een functie in onze cultuur

Kenmerken van spel

- doel in zichzelf
- plezier, betrokkenheid
- vrijwillige activiteit: spelende wil het zelf zo
- eigen regels gelden, flexibiliteit

Spelcategorieën

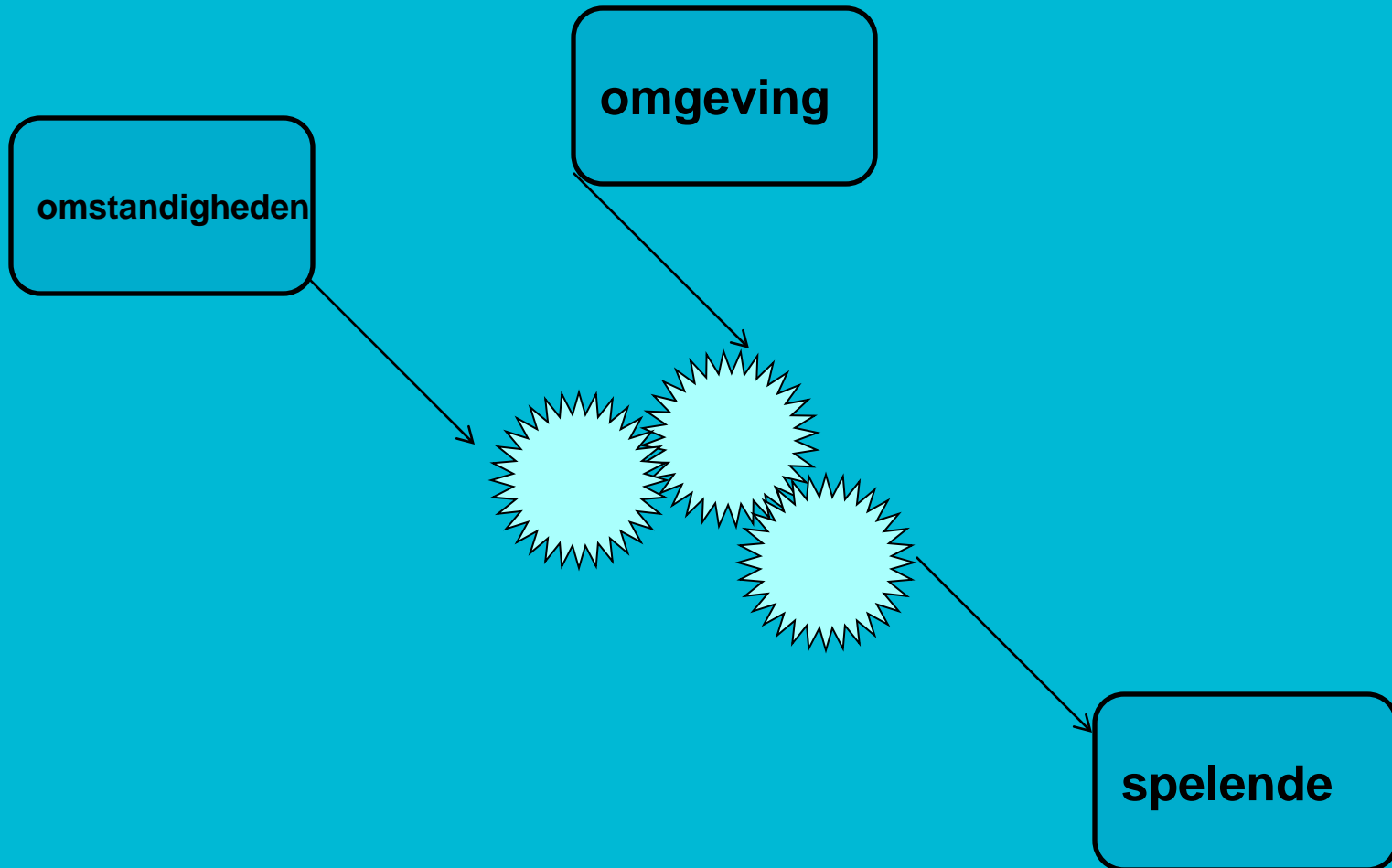
- sensopathisch/sensomotorisch: lijfelijke ervaring
 - hanterend: gekoppeld aan doel van materiaal
 - esthetisch: ervaren van schoonheid, balans
 - verbeeldend: werkelijkheid naar eigen hand
-
- Veel discussie hierover: tot welke leeftijd? waarom relevant? relatie met hechting, temperament en schoolvorderingen.

■ Intermezzo

Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- Wat is spel?
- Intermezzo
- **Het transactionele model**
- Onderzoek naar spel: Knopendoos
- Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen
- Onderzoek naar spel: leertests vanuit de dynamische systeemtheorie

Transactioneel model van ontwikkeling bij spel



Spel vanuit het transactionele ontwikkelingsmodel: 1



Vanuit het transactionele model van ontwikkeling ontwikkelt spel zich onder invloed van kind- **en** omgevingskenmerken.

(Sroufe, Egeland, Carlson & Collins, 2005)

Er is sprake van aangeboren eigenschappen van het kind, en dit zich ontwikkelende kind bij deze ouders in dit gezin, deze familie, deze buurt et cetera.

Spel vanuit het transactionele ontwikkelingsmodel: 2



- Spel houdt in dat het kind actief is gegeven zijn ontwikkelingsniveau.
- Naarmate het kind ruimte heeft om te oefenen in de domeinen wordt de ontwikkeling daarvan bevorderd.
- De relatie tussen leren en latere schoolvorderingen is indirect.

Spel en spelen

- Spel blijft bijdragen aan de ontwikkeling van mensen.
- Kinderopvang en basisschool: mijn spelen is leren
- V(MB)O, MBO, HBO en WO : spel als didactisch middel voor kennisoverdracht, zoals serious games.
- Spelen in je vrije tijd/ eigen keuze: na school, clubs, hobby's, gaming, bijdragen aan kunst en cultuur

Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- Wat is spel?
- Intermezzo
- Het transactionele model
- **Onderzoek naar spel: Knopendoos**
- Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen
- Onderzoek naar spel: leertests vanuit de dynamische systeemtheorie

Knopendoos



Kijken naar kinderen met een doos knopen



- Onderzoek van Pramling en Pramling (2010).
- Leidster op zacht kledingstuk, pot knopen, bakjes met deksels. Groepje van twee tot drie peuters erbij in de leeftijd van 1,8 tot 3,6 jaar. Wat gebeurt er? Welk spel ontstaat? Kind handelt, leidster benoemt, lokt soms uit, reageert op vraag of op knoop die ze krijgt.
 - **Sensopathisch spel**: voelen aan de knopen, geluiden maken
 - **Hanterend spel**: knopen oppakken, in bakje doen en er weer uit, laten rollen
 - **Esthetisch spel**: dezelfde vormen bij elkaar
 - **Verbeeldend spel**: knopen staan voor iets anders, zoals ijsje, drinken, hoedje, vliegtuig...



Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- Wat is spel?
- Intermezzo
- Het transactionele model
- Onderzoek naar spel: Knopendoos
- **Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen**
- Onderzoek naar spel: leertests vanuit de dynamische systeemtheorie

Onderzoek naar spel in relatie tot leerpotentieel



- Twee onderzoeksthema's die gaan over spel in relatie tot leerpotentieel. Beide thema's vragen aandacht.
 - Leertests gebruiken om informatie te krijgen over leerpotentieel.
 - Leertests gebruiken om inzicht te krijgen in de dynamiek tussen diagnosticus en kind tijdens de afname.

Leertest: 1

- **Leertest** maakt het mogelijk om leerpotentieel vast te stellen door te kijken hoe het kind profiteert van instructie (Grigorenko & Sternberg, 1998).
- **Leertest** heeft drie onderdelen: voormeting-oefenfase-nameting.
- **Leerwinst**: aantal keren hulp en of niveau van hulp en of score bij nameting.

Carol Lidz: zij is op 2 en 3 juni bij StiBCo



Leertest: 3

- TTCF is leertest die is bedoeld voor jonge kinderen (3 tot 7 jaar) ontworpen door Lidz en Jepsen (2000).
- Onderliggende cognitieve functies van het curriculum worden uitgelokt.
- De oefenfase, dit is instructie via conversatie, informeert over de aard van de hulp en het leerproces op school.
- Met deze procedure kan je de leraar informeren over het leerproces en over mogelijke onderwijsdoelen.

Leertest: 4

De TTCF heeft zes subtests:

- 1 **Classificatie: blokjes op kenmerk groeperen**
- 2 **Auditief geheugen: verhaal vertellen**
- 3 **Visueel geheugen: plaatjes onthouden**
- 4 **Sequentiëren: reeksen afmaken**
- 5 **Verbaal plannen: koekjes maken**
- 6 **Perspectief nemen: tekening laten maken**

■ Video Manouk

Opzet presentatie

- Lectoraat Spel: wat is dat?
- Wat is spel?
- Intermezzo
- Het transactionele model
- Onderzoek naar spel: Knopendoos
- Onderzoek naar spel: Verhaaltje vertellen
- **Onderzoek naar spel: Leertests vanuit de dynamische systeemtheorie**

Dynamische systeembenadering: 1

Met leertest maak je kenmerken in gedragspatroon van diagnosticus en kind zichtbaar.

Activiteiten vanuit de **diagnosticus**

- pedagogisch: proactief en retroactief
- psychologisch: multimodale instructie; al dan niet strategie

Activiteiten vanuit het **kind**: ageren en reageren:

- materiaal begrijpen en benutten
- emoties bij situatie.

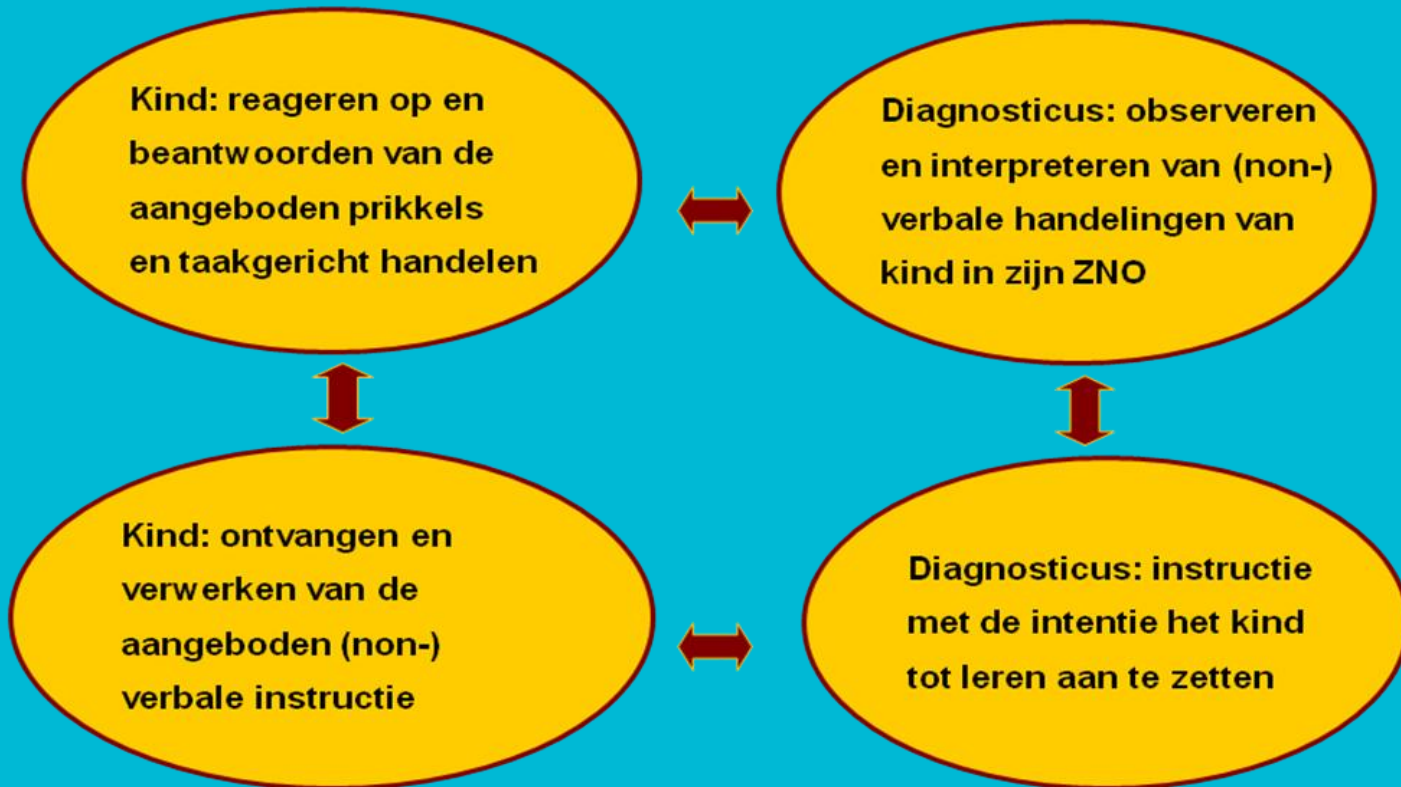
Dynamische systeembenadering: 2

- Hoe verhoudt het gedrag van de diagnosticus zich tot het gedrag van het kind tijdens de afname en omgekeerd?
- Welke gedragspatronen zijn doorslaggevend voor een effectief leerproces?
- De dynamische systeemtheorie als invalshoek (Van Geert).

Dynamische systeembenadering: 3

- **Responsiviteit op instructie** begrijpen als twee elkaar beïnvloedende processen (Floor van Loo).
- Tijdens de oefenfase ontstaan gedragspatronen tussen diagnosticus en kind.
- Door het zichtbaar maken van deze patronen kan je begrijpen hoe het kind de taak opvat en of de interactie effectief is/leidt tot toegenomen begrip, leerwinst.
- Spelen en leren ligt dicht bij elkaar.

Model om interactieproces tijdens oefenfase zichtbaar te maken



Voorbeeld van leertest: Leren classificeren



Bharat