

BONUS

ONDERZOEK

Spelgecentreerde aanpak binnen de mbo-opleiding Sport en Bewegen in Nijmegen

De spelgecentreerde aanpak als pedagogisch-didactisch uitgangspunt richting de beroepspraktijk

Om studenten van de mbo-opleiding Sport en Bewegen optimaal voor te bereiden op hun toekomstige rol in de sportwereld, is het essentieel om in te spelen op actuele trends en uitdagingen uit het werkveld. Omdat veel studenten nu al een rol vervullen binnen een vereniging of dit in de toekomst zullen doen, is het essentieel dat een opleiding een duidelijke pedagogisch-didactische visie formuleert. Dit artikel beschrijft een ontwerponderzoek bij het spelonderwijs opleiden van mbo-studenten volgens het Teaching Games for Understanding-model (TGfU). | Yannick Theloesen en Menno Slingerland

Spelonderwijs leren spelen biedt kinderen een rijke sportervaring, maar bij verenigingen is nog veel winst te behalen. Sport en Beweging-opleidingen kunnen hierin een voortrekkersrol spelen door studenten voor te bereiden op het toepassen van deze aanpak in de praktijk. Dit ontwerponderzoek, uitgevoerd in het kader van de masteropleiding Sport- en Bewegingsonderwijs aan Fontys Sport en Bewegen in Eindhoven, richtte zich op een spelonderwijsprogramma, gebaseerd op het Teaching Games for Understanding-model (Bunker & Thorpe, 1982). Het onderzoek en uiteindelijke ontwerp kunnen waardevolle inzichten bieden voor Sport en Beweging-opleidingen en kunnen dienen als leidraad voor opleidingen die een praktijkgericht onderwijsprogramma willen ontwikkelen en implementeren in een hybride onderwijssetting.

Het spel als uitgangspunt in plaats van de traditionele technische instructiemethode

Metzler en Colquitt (2021) constateren dat de traditionele technische instructiemethode nog steeds de meest toegepaste methode is binnen spelonderwijs. Recent onderzoek betwijfelt echter de effectiviteit van deze geïsoleerde technische instructie, omdat het aanleren van vaardigheden zonder context kan leiden tot een gebrek

aan relevantie en betekenis voor studenten (Barba-Martín et al., 2020; Stolz & Pill, 2014). Als tegengeluid op de traditionele technische instructiemethode hebben Bunker en Thorpe (1982) het instructiemodel 'Teaching Games for Understanding' (TGfU) ontwikkeld. TGfU richt zich op het ontwikkelen van tactische vaardigheden en technische vaardigheden binnen de context van het spel, met behulp van aangepaste spelvormen.

Figuur 1 Teaching Games for Understanding-model (Bunker & Thorpe, 1982)





Figuur 1 illustreert het TGfU-model (Bunker & Thorpe, 1982). Het TGfU-model biedt een gestructureerde aanpak om studenten te begeleiden bij het begrijpen en spelen van spelsporten, waarbij zowel tactische als technische aspecten worden geïntegreerd in het leerproces.

In de eerste stap, 'spel(vorm)', wordt het spel geïntroduceerd. Het doel is om regels en de essentiële aspecten van het spel te verduidelijken. In de tweede stap, 'spelbegrip', ontwikkelen spelers waardering voor het spel, wat bijdraagt aan dieper begrip en een grotere betrokkenheid. De derde stap, 'tactisch besef', richt zich op tactisch bewustzijn door uitleg over veelvoorkomende tactische vraagstukken en strategieën. In stap vier, 'passende beslissingen maken', leren spelers wanneer en hoe ze hun tactische kennis moeten toepassen, wat essentieel is voor het versterken van begrip op tactisch niveau. In de vijfde stap, 'technische uitvoering', integreren spelers technische vaardigheden met opgedane tactische kennis in verschillende spelvormen om de verbinding tussen tactiek en techniek te versterken. Tot slot, in de zesde stap 'presteren', leggen studenten de focus

op het presteren op basis van verworven spelkennis en technische vaardigheden, waarbij spelers hun vaardigheden in de praktijk brengen en hun prestaties verbeteren.

Een recente review door Ortiz et al. (2023) bevestigt de meerwaarde van de TGfU-aanpak voor spelonderwijs. Resultaten van diverse onderzoeken laten aanzienlijke verbeteringen zien in besluitvorming en vergelijkbare verbeteringen in vaardigheid in vergelijking met traditionele instructiemodellen.

Spelonderwijs naar succes: een nieuwe visie op lesgeven binnen de opleiding Sport en Bewegen

Aanleiding voor dit onderzoek was de ambitie vanuit de opleiding Sport en Bewegen om studenten op te leiden vanuit een speler- en spelgecentreerde visie op spelsporten. Tegelijkertijd constateerden we dat het binnen de opleiding ontbrak aan een duidelijke eigen visie hierop. Dit vormde dan ook het startpunt. Een visie is volgens Plomp en Nieveen (2013) essentieel als richtlijn voor onderwijsontwikkeling en het stellen

van hoge normen. Daarnaast biedt een visie een kader om prestaties te beoordelen en verbeteringen door te voeren (Elmore, 2002). Zonder een heldere visie ontbreekt de *constructive alignment*, waarbij doelen, lesinhoud en toetsing op elkaar moeten aansluiten, wat volgens Biggs (1996) cruciaal is voor een effectief leerproces. Eerdere positieve ervaringen van docenten met een spelgecentreerde aanpak vormden de basis voor de verdere visie- en onderwijsontwikkeling.

Het doel van dit onderzoek was om een onderwijsprogramma te ontwikkelen voor spelsporten gebaseerd op de spelgecentreerde aanpak en dat is afgestemd op de stagecontext van studenten. Hierbij hebben we te maken met een dubbele agogiek: in het onderwijsprogramma leren studenten vanuit deze aanpak beter te spelen en doen zij ervaring op als lesgever door spelgecentreerde lesgeefopdrachten die zij uitvoeren. Studenten kunnen dit vervolgens in hun eigen lesgeefpraktijk tijdens stage toepassen. Op deze manier kan de opleiding Sport en Bewegen (ROC Nijmegen) een vooruitstrevende visie overdragen richting de beroepspraktijk (verenigingssport).

Docenten zijn essentieel voor het succesvol invoeren van nieuwe onderwijsconcepten, waarbij hun bereidheid wordt beïnvloed door de schoolcontext en persoonlijkheid (Rovegno & Bandhauser, 1997a; 1997b). Een gedeelde visie en samenwerking met collega's spelen hierbij een belangrijke rol (Armour & Yelling, 2007; Dyson & O'Sullivan, 1998). In dit onderzoek werden vijf docenten, 101 studenten en vier werkplekbegeleiders van partnerverenigingen betrokken. Via drie cycli van ontwerponderzoek werd eerst een gezamenlijke visie en daarna een onderwijsprogramma ontwikkeld. In cyclus 3 werd het programma in de praktijk getest waarbij docenten de lessen verzorgden en studenten actief betrokken waren als lesgevers om ervaring op te doen met de spelgecentreerde aanpak. Member-checks, vragenlijsten, focusgroepen en logboeken gaven inzicht in de ervaringen met het onderwijsprogramma.

Spelenderwijs leren: de win-win situatie voor docenten en studenten en de vereniging

Het spelenderwijs leren met het TGfU-model werd door docenten en studenten als boeiender en effectiever ervaren dan traditionele methoden. Het model bevorderde sportieve en didactische ontwikkeling, verbeterde tactisch begrip en besluitvorming en verhoogde motivatie en samenwerking onder studenten. De docenten en studenten waardeerden de directe toepasbaarheid van de lesinhoud in de praktijk en beschouwden het als een waardevolle aanvulling op de lesgeefpraktijk. Hoewel aandacht voor differentiatie belangrijk was en verdere scholing voor docenten wenselijk werd geacht, onderstreepte de positieve evaluatie de effectiviteit en bruikbaarheid van het TGfU-model in een mbo-sportopleiding met een doorwerking in de verenigingssport. Op deze manier versterkten de opleiding en de vereniging samen de visie van de sportbonden: leren door het spel te spelen.

Uit dit onderzoek blijkt dat een onderwijsprogramma gericht op spelenderwijs leren zowel bruikbaar als toepasbaar was voor docenten en studenten. Het bood studenten mogelijkheden om zich te ontwikkelen als sporter én als lesgever conform de visie van de opleiding.



Studenten, die voor het onderzoek nog weinig bekend waren met spelenderwijs leren, gaven aan dat zij deze lessen boeiender en leerzamer vonden dan de traditionele technische lessen. Daarnaast gaven zij aan meer tactisch begrip en betere besluitvorming tijdens hun stagesport te hebben ontwikkeld. De studenten gaven aan dat zij de voorkeur in de toekomst meer lessen willen krijgen volgens het concept spelenderwijs leren. Het onderwijsprogramma kan positief doorwerken naar de lesgeefpraktijk tijdens stages, aangezien de studenten de methode bruikbaar en uitvoerbaar vonden voor de lesgeefpraktijk. Ook docenten zagen voordelen: zij vonden de lessen volgens het spelenderwijs leren-concept niet alleen uitvoerbaar, maar ook dynamischer en leuker om te geven dan traditionele lessen. Bovendien zagen zij dat het onderwijsprogramma bijdroeg aan de professionele groei van studenten, zowel als sporter als lesgever. Dit onderzoek vormde een solide basis voor de implementatie van spelenderwijs leren binnen een opleiding, maar ook de stageverenigingen. Daarbij kunnen de sportende kinderen direct profijt hebben in de uitvoering van de trainingen aangezien studenten hun trainingen volgens het spelenderwijs leren-principe gaan voorbereiden en uitvoeren. Ook sportverenigingen en kinderen die deelnemen aan de trainingen profiteren hiervan, omdat de opleiding en de stageverenigingen de studenten aansturen en ondersteunen om hun stage- en trainingsactiviteiten volgens het spelenderwijs leren-principe voor te bereiden en uit

te voeren. Dit onderzoek biedt daarmee een stevige basis voor een bredere implementatie van spelenderwijs leren binnen zowel het onderwijs als de praktijk van sportverenigingen. Structurele bijscholing in het werken met het spelenderwijs leren-concept voor docenten en systematische evaluatie van dit onderwijsprogramma kan de bruikbaarheid, uitvoerbaarheid en aansluiting op de beroepspraktijk verder verbeteren. ●

Voor meer informatie en een uitgebreide beschrijving van het onderzoek, scan of klik *hier* naar de masterthese of neem contact op met de auteur.



Contact

y.theloesen@roc-nijmegen.nl

Yannick Theloesen is opleidingsdocent bij de opleiding Sport en Bewegen op ROC Nijmegen

Menno Slingerland is opleidingsdocent binnen de bachelor (ALO) en master sport en bewegingsonderwijs van Fontys Sport en Bewegen en onderzoeker binnen het lectoraat Move to Be

Foto's

Yannick Theloesen

Kernwoorden

spelgecentreerd onderwijs, TGfU, onderwijsontwikkeling, hybride leren, mbo