

Futuristische schets van bewegingsonderwijs anno 2032

Leerlingen een leven lang laten bewegen is een doel wat wij als toekomstig gymdocent voor ogen hebben. Elke docent zal kunnen beamen dat niet elke leerling even makkelijk te motiveren is. Wij denken dat nog meer differentiëren in het bewegingsonderwijs voor een belangrijke mate kan bijdragen aan het motiveren van leerlingen. De minder goede bewegers en de goede bewegers vallen snel op tijdens een gymles, maar hoe is het zicht op de groep daartussen? Bewegen deze kinderen wel echt op hun eigen niveau?

TEKST MIREILLE DEES EN VINCENT VAN DEN HAAK

De game-industrie weet als geen ander hoe zij spelers aan zich kan binden en kan motiveren om een spel te blijven spelen. Vaak wordt dit gedaan door een beloning te geven in de vorm van een hoger level met meer mogelijkheden. Het spel wordt daarmee moeilijker en

uitdagender voor de speler. Het gevolg is dat de speler geboeid blijft en het spel blijft spelen. Het is onze aanname dat dit gehanteerde principe, in de toekomst ook een grotere rol gaat spelen in de les bewegingsonderwijs. Dan staat centraal dat elke leerling uitgedaagd wordt en kan bewegen op zijn of haar eigen niveau. Dit kan



gedaan worden door activity trackers die de bewegingsintensiteit van de leerlingen meten, maar ook hun persoonlijke voortgang, dus hun level, kunnen onthouden.

Activity tracker

Deze activity tracker wordt gebruikt om onder andere, indirect, iets ten aanzien van de motivatie aan te geven. Er vanuit gaande dat een gemotiveerd kind meer beweegt, en een minder gemotiveerd kind minder. Denk hier bijvoorbeeld aan de leerling die bij tikkertje in de hoek gaat staan om zich te verschuilen, terwijl een andere leerling gillend van vreugde de zaal door rent. Het doel van de trackers is dat elk kind individueel gevolgd wordt en daarmee achterhaald wordt wat de intensiteit was van deze leerling tijdens de les. Als de intensiteit laag is, kan het zijn dat er een nieuwe, beter bij het niveau en motivatie van de leerling

Mocht de stijgende intensiteit na een aantal lessen weer afvlakken, kan dit betekenen dat het kind klaar is voor een nieuwe uitdaging

passende, uitdaging gevonden moet worden. De intensiteit kan per les vergeleken worden. Mocht de stijgende intensiteit na een aantal lessen weer afvlakken, kan dit betekenen dat het kind klaar is voor een nieuwe uitdaging.

Volgsysteem

Er zal op deze manier een volgsysteem per leerling ontstaan. Hoe zien wij dit in de praktijk? Wij zouden graag zien dat de materialen in de gymzaal kunnen 'communiceren' met de activity trackers. Dit kan worden toegepast bij bijvoorbeeld hoogspringen, bij aanvang van de sprong geeft de leerling door middel van zijn activity tracker door aan de hoogspringinstallatie aan wie er gaat springen. Bij de eerste leerling wordt aangegeven dat de lat naar 1.20m geschoven moet worden. De volgende leerling springt 1.15m en na het scannen van de tracker schuift de lat automatisch naar de juiste hoogte. Haalt de eerste leerling het, dan weet de activity tracker dat en zal bij de volgende poging de lat, letterlijk en figuurlijk, iets hoger liggen. Van elke leerling is zo de progressie te volgen en elke leerling kan dan ook op zijn of haar eigen niveau bewegen. Een activity tracker kan dit veel preciezer dan een docent dit ooit zal kunnen doen. In de atletiekwereld wordt al langer gebruik gemaakt van een verschuifbare lat, echter is de technologie van de verschuifbare lat in combinatie met een activity tracker

Vincent van den Haak en Mireille Dees zijn studenten aan de Haagse Hogeschool

Plaatje fitbit: <http://www.computeridee.nl/nieuws/hoe-betrouwbaar-zijn-activity-trackers/>

Contact:

vincent.vandenhaak@gmail.com
mireilledees@gmail.com

kernwoorden:

Futuristische lesschets, Activity tracker, Motiveren, Differentiatie, Volgsysteem



Foto Hans Dijkhoff.

▲ activiteit bijhouden

en het volgsysteem niet terug te vinden in het onderwijs. Deze automatische manier van materialen aanpassen en leerlingen volgen kan niet alleen bij hoogspringen toe worden gepast, maar bij diverse activiteiten in de gymles. Een ander voorbeeld hiervan is mikken. Met een projectie op de muur kunnen vormen om op te mikken geprojecteerd worden. Uiteraard worden deze vormen afhankelijk van het niveau van de leerling groter, kleiner of zelfs bewegend op de muur geprojecteerd. Dit geheel kan in een game verpakt worden om zo de leerlingen nog gemotiveerder aan het bewegen te zetten. Een puntentelling hangt samen met het raken van de vormen. Het kan dus zijn dat leerling 1 mikt op grote stilstaande vormen, terwijl leerling 2 mikt op kleine bewegende vormen en de score gelijk op gaat. Afhankelijk van het aantal keer dat de leerling een vorm raakt, zal de grootte en de beweeglijkheid van de vormen worden aangepast en zullen de leerlingen een level omhooggaan, zoals we in de wereld van de games gewend zijn. Als het bewegingsthema mikken in een volgende les terugkeert, kunnen de leerlingen door middel van hun activity tracker weer starten waar ze de vorige les geëindigd zijn. De rol van de docent blijft belangrijk, immers helpt de activity tracker niet bij het verbeteren van de uitvoering van een worp of sprong.

Conclusie

Een activity tracker in samenwerking met automatisch aanpasbare materialen gaan volgens ons in de toekomst zorgen voor betere differentiatie per leerling op zijn of haar niveau. Hierdoor gaan leerlingen meer op hun eigen individuele niveau bewegen wat mogelijk de motivatie verhoogt en zo de kans op een leven lang bewegen groter wordt. ■