

Optimaliseren plezierbeleving in het Nepalese bewegingsonderwijs.



Doel

Het doel van dit onderzoek was het ontwikkelen van een lessenreeks spel of groene spelen met een leerling of docent gestuurde aanpak voor klas twee tot en met vijf van St. Xavier's in Godavari (SXG) en Mount Kailash (MK) in Pokhara, Nepal, waarin plezierbeleving centraal stond.

Meetinstrumenten

Visueel Analoge Schaal (VAS), observatie (O), logboek (L) & gesprek met docenten (G)

Opzet & Resultaten

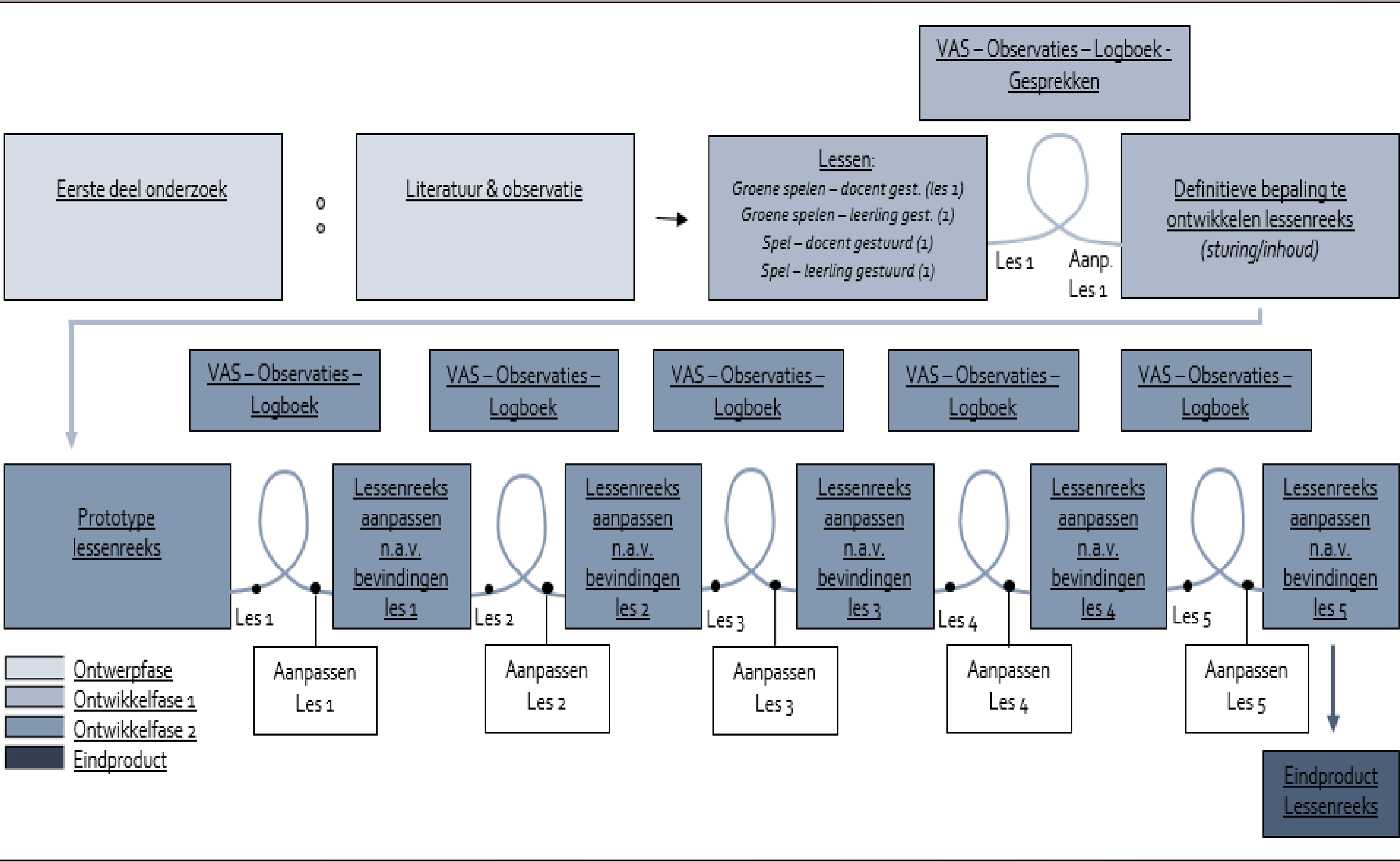
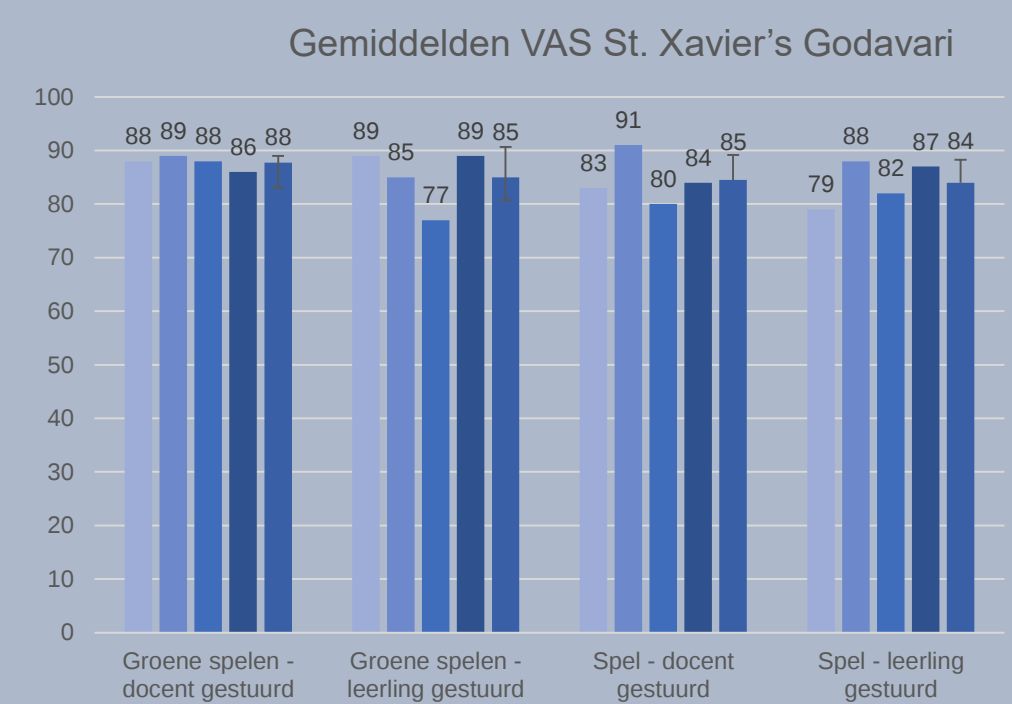
Ontwerpfase

- Vier sturing/domeinlessen ontwikkelt die zijn gegeven op SXG in ontwikkelfase 1
- Domeinen: groene spelen / spel
- Sturingen: docent gestuurd / leerling gestuurd

Groene spelen docent gestuurd	Groene spelen leerling gestuurd
Spel docent gestuurd	Spel leerling gestuurd

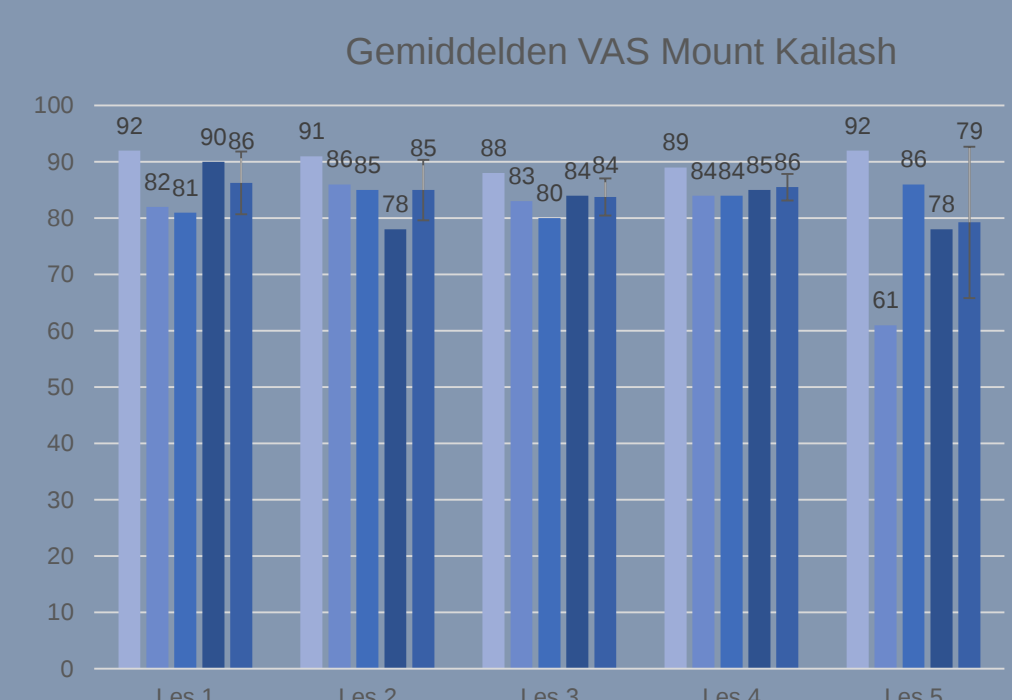
Ontwikkelfase 1 (SXG)

- 4 lessen, 4x resultaten, 1 keuze
- Spel docent gestuurd
O: Lachen en actief
L: Meer mogelijkheden
G: Veel plezier vergeleken met spellen die ze zelf gaven.
- Lessenreeks SXG ontwikkeld > uitgangspunt ontwikkelfase 2 op MK.



Ontwikkelfase 2 (MK)

- 5 lessen per klas, 5x resultaten, 5x aanpassen lessenreeks en tips & tools.
- Grootste storende variabelen:
> Onbekende beginsituatie, Engelse taal & kleine klassen
- Aanpassingen en tips & tools in leerstof, organisatie, creëren van betrokkenheid en ondersteuning in de uitleg om plezierbeleving te bevorderen.



Eindproduct

Lessenreeks spel docent gestuurd voor klas twee tot en met vijf van SXG, klas twee en drie van MK en klas vier en vijf van MK.

Discussie

- Leerling gestuurd / docent gestuurd (Stevens, 1997, 2004, 2012)
- Groene spelen / spel
- Scholing op MK, onbekend of lessenreeks nog wordt gebruikt op SXG.

Kritische kanttekeningen

- Verschillende lesgeefstijlen
- Geen bewegingsonderwijs MK
- Verschil in groepsgrootte SXG & MK
- Beheersing Engelse taal op MK
- Open sportveld op MK
- Les ontwikkelfase 1 wordt les 3 in reeks

Aanbevelingen

- Voor het ontwikkelen van een lessenreeks is het belangrijk tegemoet te komen aan de drie basisbehoeften (Deci & Ryan, 2000).
- Bij bekende beginsituatie: eenvoudige vragenlijst ontwikkelen voor plezierbeleving & gesprekken met docent die inhoudelijke feedback kan geven.
- Bij onbekende beginsituatie: Visueel Analoge Schaal & gesprekken met docent achterwege laten.
- 1 school in plaats van 2 & 1 keuze in plaats van 2.

Conclusie

- Meeste plezier bij een docent gestuurde les spel.
- Op SXG groene spelen en spel qua plezierbeleving redelijk gelijk aan elkaar, maar gezien de mogelijkheden in spel zijn hiervoor lessenreeksen ontwikkeld.