

Spelonderwijs op de middelbare school

Spel of technisch gecentreerde aanpak?



Twan van Ginneken (20178913) 5^e jaar student aan de Sporthogeschool te Eindhoven.
Dit artikel is geschreven in het kader van het praktijkonderzoek.

07 januari 2016

Samenvatting

Het huidige spelonderwijs is voornamelijk gericht op het aanleren van techniek. Hierdoor kunnen leerlingen vaardigheden vaak niet toepassen in het spel en hebben de leerlingen weinig succesbeleving en motivatie. Het onderzoek is gericht op spelinzicht tijdens het onderdeel basketbal in de les lichamelijke opvoeding. Ook worden in het onderzoek de basisbehoeften verbondenheid, competentie en autonomie belicht. Aan het onderzoek hebben twee mavo 1 klassen deelgenomen. Een interventieklas en een controleklas. De interventieklas heeft les gehad volgens de principes van Teaching Games for Understanding (TGfU). Deze lessen zijn spel gecentreerd en er worden spelproblemen weggelegd bij de leerlingen. Deze spelproblemen proberen de leerlingen door middel van vraag en antwoordgesprekken op te lossen. De controle klas heeft technisch gecentreerde lessen. In deze lessen staat het aanleren van technieken centraal. Uit de resultaten is naar voor gekomen dat de interventieklas een grotere stijging heeft op zowel spelinzicht als motivatie bij de lessen basketbal ten opzichte van de controle klas. Gezien de resultaten is het aan te bevelen lessen basketbal spel gecentreerd en volgens de principes van TGfU aan te bieden. Tevens is het aan te bevelen om het onderzoek nogmaals uit te voeren met aandacht voor de discussiepunten.

Inhoudsopgave

Samenvatting	2
Inleiding	4
Methode	6
Resultaten	7
Discussie en conclusie	8
Aanbeveling	9
Dankwoord	9
Bibliografie.....	10
Bijlagen	12
Bijlage I, Aangepaste vragenlijst voormeting	13
Bijlage II, Aangepaste vragenlijst nameting	14
Bijlage III, GPAI-model.....	15
Bijlage IV, Uitwerking en uitvoering van de interventie	16
Lesvoorbereidingen interventieklas	16
Lesvoorbereidingen controlegroep	31
Bijlage V, Onderzoek data	41
GPAI	41
Self Determination Theory, M1C.....	43
Self Determination Theory, M1D.....	46
Bijlage VI, Reflectie verslag.....	49

Dertig leerlingen in de zaal. Allemaal een bal. Oefeningen zoals pivoteren, de lay-up of de set-shot. Dit is technisch gecentreerd lesgeven. Aan het eind van de les volgt de partij. Zelden lukt het de leerlingen om de geoefende technieken in de spelvorm toe te passen. Er wordt weinig overgespeeld, niet goed vrijgelopen en zelden gescoord. Hierdoor weinig plezier en succesbeleving. Dit spelprobleem vormt de basis voor dit onderzoek. Hoe kan het anders?

Inleiding

Leerling van nu

De leerling van nu zou een constructief acterende deelnemer moeten zijn, die zelfstandig of met klasgenoten kennis of deskundigheid opbouwt (Mulder, 2005). Onder de noemer van ontdekkend, ervaringsgericht of natuurlijk leren krijgen leerlingen tijdens de gymles de ruimte om binnen bewegingsactiviteiten te experimenteren, fouten te maken en vooral grip te krijgen op hun eigen leerproces. Door deze verandering bij de leerlingen in de afgelopen jaren is het huidige onderwijs ook veranderd (Mulder, 2005). Zo ook de veranderingen in het spelonderwijs.

Spel

Spel is een belangrijk onderdeel binnen de lessen LO (Stegeman & Faber, 1998). Een spel is elke vorm van competitie waarvan de uitkomst wordt bepaald door fysieke vaardigheid, tactiek of toeval, afzonderlijk of in combinatie gebruikt (Boller, 2011). Spelers van een team moeten samenwerken om uiteindelijk tot het doel te komen. Spel zorgt volgens Leysen (2004) voor plezier, intrinsieke motivatie en wordt buiten de schoolomgeving vrijwillig gespeeld.

Spel didactiek

Spel in het huidige onderwijs kan en wordt vaak op twee manieren aangeboden. Technisch gecentreerde aanpak en de spel gecentreerde aanpak (Leysen, 2004). De technisch gecentreerde aanpak is de meest

gebruikte aanpak op middelbare scholen en bij sportverenigingen (Kirk, Macdonald, & O'Sullivan, 2006). Hierbij ligt de focus op hoe de bewegingen uitgevoerd moeten worden. Hier wordt vaak voor gekozen omdat een groot deel van de docenten zelf ook technisch gecentreerde spellessen hebben gehad op de opleiding die ze volgden. Echter waar volwassenen soms de voorkeur hebben om technieken beter te leren, weten we dat jongere spelers liever spelvormen spelen waarin ze de vaardigheden kunnen hanteren die ze bezitten (Oslin & Mitchell, 2006). Deze technisch gecentreerde manier van lesgeven heeft geleid tot (Bunker & Thorpe, 1986):

- Weinig succesbeleving.
- Niet goed voorbereid zijn op de huidige bewegingscultuur.
- Leerlingen die de beweging technisch kunnen uitvoeren, maar niet in de situatie kunnen plaatsen en verkeerde keuzes maken in het spel (Oslin & Mitchell, 2006).
- Spelers die afhankelijk zijn van de leraar/coach.
- Spelers die vanaf de kant kijken en weten hoe het moet, maar het zelf niet toe kunnen passen in de tijd dat spel en sport een belangrijke vorm van vermaak is in de vrije tijd.

Spelinzicht

Volgens Teaching games for understanding (TGfU) moet de focus op middelbare scholen verlegd worden van "hoe" een beweging uit te voeren naar "waarom" en "wanneer" voeren we deze beweging uit. Spelinzicht is het zien van oplossingen en keuzes binnen een spelorganisatie of – probleem en het maken van de juiste keuze op dat moment (Corporaal, Houwaart, & Rooij, 2010). Om dit in goede banen te leiden wordt er in kleine groepen gespeeld. Uit onderzoek van Macphail (2008) is gebleken dat kinderen hierdoor niet aan te veel prikkels worden blootgesteld. Door te veel prikkels wordt het spel te complex. Door minder prikkels tijdens het spel hebben leerlingen meer kans om de juiste keuzes te maken tijdens het spel. Hierdoor ervaren ze dat spellen interessanter en uitdagender worden

als de juiste beslissingen genomen worden op basis van tactisch inzicht (Bunker & Thorpe, 1986). Kinderen snappen dan ook waarom er een bepaalde techniek verbeterd zou moeten worden omdat ze het kunnen plaatsen in het spel. Om deze verandering plaats te laten vinden hebben Bunker & Thorpe (1986) een model van zes stappen ontwikkeld.

1. Game form: Spelvormen aanbieden gericht op volwassen versie van het spel. Echter aangepast aan leeftijd en ervaring van doelgroep
2. Game appreciation: Het aanpassen van de regels en omgeving waardoor andere vaardigheden en tactieken worden uitgelokt.
3. Tactical awareness: tactisch bewust worden. De tactische bewustwording moet leiden tot vroegtijdige herkenning van zwakte van de tegenstander.
4. Decision making: Wat te doen? En wat is de beste manier om de keuze uit te voeren.
5. Skill execution: Er wordt een technische beweging uitgevoerd waarbij deze in de context van het spel goed is, maar nog niet optimaal is
6. Performance: Het toetsen van waargenomen processen die onafhankelijk zijn van de leerling.

Bij een spel gecentreerde aanpak komen zowel technieken als tactieken aan bod, waardoor de leerlingen spelproblemen leren oplossen. Hiervoor moet de leerling actief betrokken worden bij het leerproces (Griffin & Butler, 2005).

Om als leraar in het middelbaaronderwijs lichamelijke opvoeding te geven volgens TGfU moet er rekening gehouden worden met de benadering van de leerlingen (Butler, 1997). Tijdens lessen volgens TGfU wordt niet alle inhoud door de leraar verteld en moeten de leerlingen de inhoud reproduceren. Er wordt bij TGfU voor gezorgd dat leerlingen in een situatie terecht komen waarin er zelf ontdekt moet worden. Het doel is niet alleen de leerlingen iets aanleren, maar ook leerlingen te motiveren voor de spelsport. De TGfU style van lesgeven is leerlinggericht en wekt motivatie op bij leerlingen (Butler, 1997).

Motivatatie

Motivatatie kan op veel verschillende manieren worden geïnterpreteerd. Volgens de Self Determination Theory (SDT) (Deci, 2000) gaat elk individu op zoek naar de optimale uitdaging en nieuwe ervaringen, maar dat iedereen verschillende motivaties heeft om bepaalde doelen te bereiken (van den Broeck, Vansteenkiste, De Witte, Lens, & Andriessen, 2009). De SDT, wat een goede maatstaf is om motivatie te meten tijdens de les lichamelijke opvoeding (Hagger, 2003), onderscheidt drie typen motivatie van elkaar. Namelijk: intrinsieke motivatie, extrinsieke motivatie en amotivatatie. Er bestaat een dynamisch samenspel tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie. Leerlingen hebben een zekere intrinsieke motivatie om op school te leren. Echter doen ouders en leerkrachten beroep op belonen, straffen en andere controlerende maatregelen om de leerling nog meer te motiveren (Deci, 2000). Deze tweedeling van intrinsieke en extrinsieke motivatie wordt vervangen door onderscheid tussen autonome en gecontroleerde motivatie (Deci, 2000). Met autonome motivatie wordt zowel geïdentificeerde als intrinsieke regulatie bedoeld. In beide gevallen wordt het gedrag op een welwillende of zelfgekozen wijze uitgevoerd en met een gevoel van psychologische vrijheid. Bij gecontroleerde motivatie is echter de drijfveer eerder een verplichting, die van binnenuit of buitenaf wordt opgelegd. De autonome motivatie leidt volgens de SDT tot meer adaptieve uitkomsten dan gecontroleerde motivatie (Vallerand, Fortier, & Guay, 1997).

Motivatatie komt voort uit drie basisbehoeften. Namelijk: ervaren competentie, autonomie en verbondenheid (Deci, 2000). Competentie geeft weer of de leerling vertrouwen heeft in het feit dat hij/zij een bepaalde vaardigheid uit kan voeren. Volgens Turner (2001) is deze behoefte sneller ingevuld door het beheersen van spelcompetenties dan door het leren van technieken. Autonomie wil zeggen of een leerling een bepaalde mate van keuzevrijheid ervaart. Het aanbieden van keuzes zal de intrinsieke motivatie verhogen, omdat keuze de nood aan autonomie positief beïnvloed (Reeve, Nix, & Hamm, 2003). Verbondenheid

geeft weer of een leerling zich veilig voelt in zijn omgeving. Tijdens de lessen creëert de docent een pedagogisch-didactisch klimaat waarin deze psychologische basisbehoeften worden bewerkstelligd bij zo veel mogelijk leerlingen. Hiervoor wordt vaak gebruik gemaakt van activerende didactiek.

Activerende didactiek

Activerende didactiek is gebaseerd op het constructivisme (Bakker & Deinum, 2002). Volgens deze leertheorie moet leren beschouwd worden als een actieve constructie van kennis door de leerling en niet als het passief opnemen van kant-en-klare kennis. Bij activerende didactiek activeer je de leerlingen tot kennisverwerking. Vragen stellen tijdens de spellen leidt tot een verbeterd spelinzicht (Gubacs-Collins, 2007). Een mogelijkheid hiervoor is het Q & A-principe (Question & Answer). Dit wil zeggen dat de leerling door middel van vragen spelinzicht bijgebracht wordt. De interactie tussen de leerling en de leraar over het moment van keuzes maken of de positionering zorgt ervoor dat de leerling zelf actief moeten nadenken over hoe het beter zou kunnen (Gubacs-Collins, 2007). De docent is verantwoordelijk voor het aangeven van vraag- of probleemstellingen, het bewaken van de procedures en het resultaat van het leerproces. Daarnaast is de leerling verantwoordelijk voor de keuze van leeractiviteiten.

Eerder onderzoek wijst uit dat het beter begrijpen van spel de motivatie verhoogt (Bunker & Thorpe, 1986). Vandaar dat de onderzoeksvraag luidt: Wat is de invloed van vraaggericht onderwijs binnen het spelconcept Teaching Games for Understanding Basketball op het spelinzicht & de basisbehoeften van de leerlingen van mavobrugklassen op het Jan Tinbergen College te Roosendaal?

Methode

Onderzoekspopulatie

Het onderzoek is uitgevoerd bij twee eerste jaar mavoklassen van het Jan Tinbergen College. Dit zijn gemengde klassen (n=57, 28 jongens en 29 meisjes). Een interventieklas (M1C) en een klas als controleklas (M1D). Deze klassen zijn qua samenstelling, niveau en leeftijd vergelijkbaar en daardoor geschikt voor het onderzoek.

	Jongens	Meisjes	Totaal
M1C	11	16	27
M1D	17	13	30

Onderzoeksinstrument

In beide klassen is de erkende BPN-PE vragenlijst uit Vlachopoulos et al (2011) afgenomen (bijlage I&II) om de basisbehoeften: competentie, verbondenheid en autonomie van Deci en Ryan (2000) te onderzoeken. Deze is voor de onderzoekspopulatie vertaald in het Nederlands. Een voorbeeldvraag is: Tijdens de afgelopen lessen LO had ik het gevoel dat ik mijzelf verbeterd heb. Zelfs wanneer de taak/opdracht door de meeste leerlingen als moeilijk ervaren wordt. Hierop wordt geantwoord met een schaal van 1 tot 5 waarbij 1 helemaal mee oneens is en 5 helemaal mee eens. De vragenlijst bestond uit twaalf vragen. Vier per categorie. Per vraag is het gemiddelde, de modus en de standaarddeviatie uitgerekend. Door daarna de vragen per categorie te middelen volgt er een resultaat. Met deze getallen wordt uiteindelijk ook de effectsize berekend.

Om het verschil te meten van het spelinzicht tussen technische of spel gecentreerde lessen is er gebruik gemaakt van een observatie instrument en wel: "The Game Performance Assessment Instrument" ofwel GPAI welke is ontwikkeld door Memmert & Harvey (2008). Met GPAI kunnen er zeven componenten gemeten worden die inzicht geven in het tactisch inzicht van leerlingen (Memmert & Harvey, 2008) (bijlage III). In dit onderzoek zijn twee componenten uitgewerkt. Het maken van keuzes, waarbij ook wordt gekeken of de

juiste vaardigheid erbij gekozen wordt en ondersteuning van teamgenoten. Gezien de korte duur van de interventie is het niet mogelijk om alle componenten aan te bieden en te meten. De gekozen componenten vallen binnen de aanval in balbezit. In deze korte periode was het niet mogelijk om ook het verdedigen mee te nemen bij het onderzoek. De voor- en nameting zijn op video vast gelegd zodat deze later terug te kijken waren. Bij de observatie werden er tien leerlingen per klas geobserveerd. Deze leerlingen zijn at rondom gekozen. Per component werd er geturfd of de keuze efficiënt of inefficiënt was. Om tot een resultaat te komen wordt het aantal passende keuzes gedeeld door het totaal aantal keuzes

$$\frac{\text{passend}}{(\text{niet passend} + \text{passend})}$$

$$\text{Bijvoorbeeld: } \frac{18}{(13 + 18)} = 0,85$$

Per resultaat wordt de effectsize berekend volgens de formules van Cohens 'd'. Namelijk: het gemiddelde van de interventie groep minus het gemiddelde van de controlegroep gedeeld door de standaardafwijking van de controlegroep. De grootte van de effectgrootte is te zien in tabel 1 (Cohen, 1988).

Tabel 1 Interpretatie Cohens 'd'

Een 'd' tussen	Wijst op
1.3 en hoger	Een zeer groot effect
.80 en 1.29	Een groot effect
.50 en .79	Een middelgroot effect
.20 en .49	Een klein effect
-.19 en .19	Geen of een verwaarloosbaar effect
-.20 en -.49	Een klein negatief effect

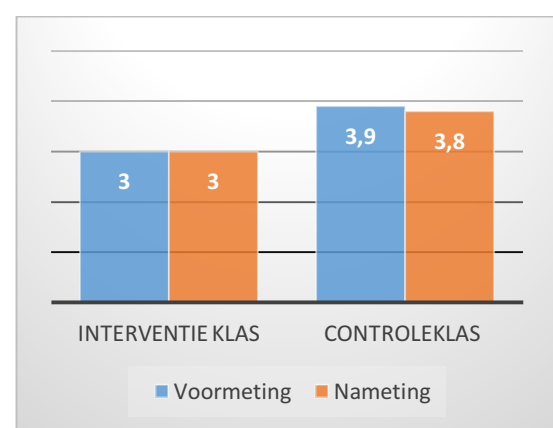
Ontwerp en uitvoering

Tijdens dit onderzoek is er gebruik gemaakt van een interventieklas, waarbij les is gegeven volgens TGfU principes en een controlegroep waarbij reguliere technisch gecentreerde lessen zijn gegeven. Tijdens de

eerste les hebben de leerlingen een vragenlijst ingevuld. Ook zijn de leerlingen bij een vier tegen vier basketbalvorm op een basket gefilmd als voormeting. Aan het eind van de lessenreeks is ditzelfde gedaan voor de nameting. Tussen de voor en nameting hebben de leerlingen een lessenreeks van vier lessen gehad (bijlage IV). De leerlingen uit de interventie klas hebben les gehad volgens de principes van TGfU. Dit houdt in dat er tijdens de lessen veel aandacht werd besteed aan tactische vaardigheden. Er zijn vragen gesteld over spelproblemen die zich voordoen bij basketbal. De leerlingen zijn zelf actief op zoek gegaan naar oplossingen voor de problemen die ze tegenkwamen om zo het tactische inzicht te kunnen vergroten. Er werd ingegaan op wat te doen om welk probleem op te lossen en dan, eventueel, hoe de keuze dan uit te voeren. Bij de controlegroep zijn er geen vragen gesteld en hebben de leerlingen veel technische oefeningen moeten uitvoeren.

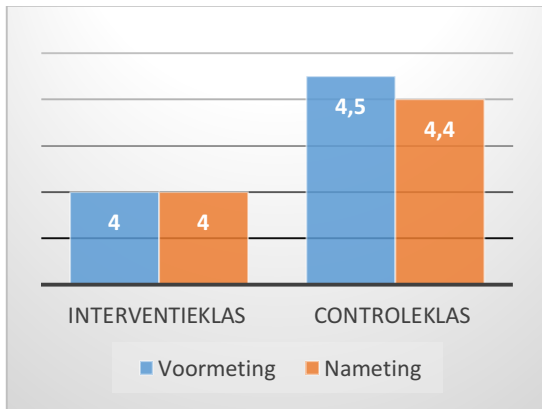
Resultaten

In figuur 1 is af te lezen dat de autonomie van de interventieklas gelijk is gebleven. Echter is de autonomie van de controlegroep met 0,1 gedaald van 3,9 (sd=0,95) naar 3,8 (sd=0,93). De effectgrootte 0,10 geeft aan dat het effect op de autonomie verwaarloosbaar is.



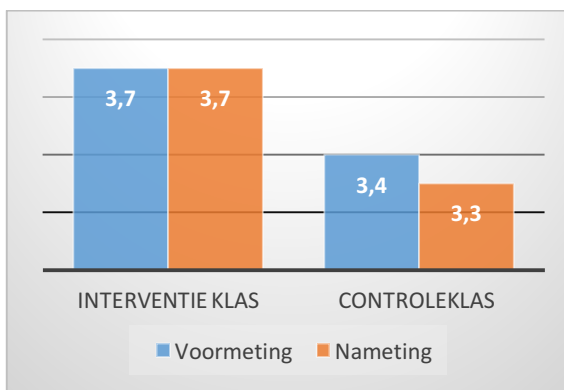
Figuur 1: Gemiddelde waardes autonomie

In figuur 2 is af te lezen dat de relatie van de interventieklas gelijk is gebleven met een score van 4,0. Bij de controle klas daalt de relatie van een gemiddelde van 4,5 (sd=0,7) naar 4,4 (sd=0,65). De effectgrootte van 0,15 geeft aan dat het effect op verbondenheid verwaarloosbaar is.



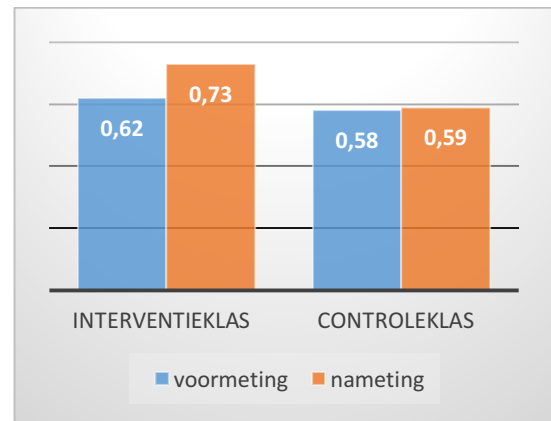
Figuur 2: Gemiddelde waarden verbondenheid

In figuur 3 is te zien dat de ervaren competentie van de interventie klas gelijk is gebleven op 3,7. De controleklas is echter gedaald met 0,1 van 3,4 (sd=0,93) naar 3,3 (sd=0,93). De effectgrootte van 0,11 geeft aan dat het effect wederom te verwaarlozen is.



Figuur 3: Gemiddelde waarden competentie

In figuur 4 is te zien dat het aanvallend spelinzicht, gemeten met de GPAI, bij de interventieklas gestegen is met 0,11 van 0,62 (sd=0,13) naar 0,73 (sd=0,11). Bij de controleklas is een minder grote stijging te zien van 0,58 (sd=0,17) naar 0,59 (sd=0,12). De effectgrote van 0,63 geeft aan dat er een middelgroot effect is.



Figuur 4: Gemiddelde GPAI-score

Discussie en conclusie

Basketbal aanbieden volgens de principes van Teaching Games for Understanding (TGfU) resulteert in een grotere toename van spelinzicht gemeten aan de hand van het GPAI-model. Omdat er bij beide klassen een stijging te zien is kan geconcludeerd worden dat TGfU methode een grotere stijging veroorzaakt dan de reguliere techniek gerichte lessen bij mavo 1 leerlingen op het Jan Tinbergen College. Dit komt overeen met een eerder onderzoek van Kirk (2005) naar het verschil tussen directe instructie en benaderingswijze volgens TGfU bij het aanleren van basisprincipes van het spelen van een spel bij achtjarigen. Kirk kwam hierbij tot de conclusie dat spel gecentreerde aanpak gehanteerd moet worden om leerlingen betere spelsporters te laten worden. Een andere mogelijke verklaring voor het sterkere stijging van spelinzicht bij de interventie klas is het feit dat in deze lessen alle instructie is gegeven middels activerende didactiek. Bij activerende didactiek activeer je de leerlingen tot kennisverwerking. Vragen stellen tijdens de spel les leidt tot een verbeterd spelinzicht (Gubacs-Collins, 2007). Ook uit ander onderzoek Blijkt dat leerlingen die verschillende spelopties kunnen benoemen of verwoorden “als-dan” relaties kunnen ontwikkelen, waardoor spelproblemen beter op te lossen zijn (Leysen, 2004).

Doordat de interventieperiode tussen les drie en vier een stop ondervond van twee weken, in verband met een projectweek met daar achteraan de herfstvakantie, kan de oefenstof

vervaagd zijn bij de leerlingen. Als de oefenstof daadwerkelijk is vervaagd bij de leerlingen, had dit kunnen betekenen dat er een grotere stijging gerealiseerd had kunnen worden bij zowel interventieklas als controle klas.

Hoewel het onderzoek bevestigt dat lesgeven via de TGfU principes effectiever is dan technisch gerichte lessen moet hier geen bindende conclusie uit getrokken worden. Dit komt door het kleine aantal deelnemers, de korte duur van de interventie en de beperking tot alleen mavo 1 leerlingen. Omdat motivatie een belangrijke factor is binnen het leerproces (Kirk et al., 2006) is ook de motivatie gemeten.

Van de onderzochte basisbehoeften zijn in alle gevallen de scores van de interventie klas gelijk gebleven en die van de controle klas gedaald. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat beide groepen het les onderdeel voorafgaand aan korfbal hebben gehad. In de lessenreeks korfbal is ook lesgegeven volgens de principes van TGfU. Een mogelijke verklaring voor de verminderde motivatie van leerlingen in de controle klas kan zijn dat leerlingen in de regulieren lessen veel techniek oefeningen hebben uitgevoerd zonder deze in spelvormen toe te passen. Volgens Leysen (2004) zorgt juist spel voor plezier en intrinsieke motivatie. Daarnaast zou het verbeterde spelinzicht van de interventie klas een mogelijke verklaring kunnen zijn voor de hogere motivatie. Uit ander onderzoek is gebleken dat spellen interessanter en uitdagender worden als de juiste beslissingen genomen worden (Bunker & Thorpe, 1986).

Het resultaat van dit onderzoek is ondanks de beperkingen positief. Lesgeven via de principes van TGfU gaf een positief effect op de ontwikkeling van spelinzicht en motivatie binnen het spel basketbal voor leerlingen van mavo 1 op het Jan Tinbergen college.

Aanbeveling

Het is LO docenten van het Jan Tinbergen aan te bevelen een spel gecentreerde aanpak toe te passen. Door gebruik te maken van aangepaste spelvormen ontwikkelen de leerlingen meer inzicht op het gebied van aanvallen met en zonder bal. Aangezien aangetoond is dat de interventie in een korte periode met onderbreking al resultaat oplevert, is het aan te bevelen deze voor langere tijd, zonder onderbreking, aan te bieden. Dit zal ook de betrouwbaarheid van het onderzoek ten goede komen.

Voor een vervolgonderzoek zou ik aanraden de interventie uit te voeren op verschillende scholen, andere niveaus, andere leeftijden en een groter aantal deelnemers. Omdat in dit onderzoek alleen het aanvallend inzicht is onderzocht, is het aan te bevelen om ook de verdedigende aspecten van spelinzicht te onderzoeken. Wellicht is het ook interessant om het onderzoek uit te voeren bij andere doelspelen.

Voor LO docenten die al een langere tijd actief zijn in het werkveld is het aan te bevelen een bijeenkomst van TGfU bij te wonen. Hierdoor krijgen zij mogelijk andere inzichten in geven van spelonderwijs.

Dankwoord

Graag wil ik alle leerlingen van het Jan Tinbergen College bedanken die hebben deelgenomen aan het onderzoek. Ook wil ik graag de collega LO Docenten van het Jan Tinbergen College bedanken die hebben uit moeten wijken van het programma voor het onderzoek. Tot slot wil ik graag Mark Klaaijsen bedanken voor de goede begeleiding en feedback gedurende het onderzoek.

Bibliografie

- Bakker, C., & Deinum, J. F. (2002). Activerende Didactiek: een actief lerende leerling in de klas. *levende talen tijdschrift*, 3-10.
- Bohler, H. (2011). Fifth-Grade Student' Tactical Understanding, Decision-Making and Transfer of Knowledge in a Tactical Games.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. *Rethinking games teaching*, 7-10.
- Butler, J. (1997). How Would Socrates Teach Games? A Constructive Approach. *Journal of Physical Education, recreation and Dande*, 42-7.
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Hillsdale : Lawrence Earlbaum Associates.
- Corporaal, T., Houwaart, M., & de Rooij, S. (2010). *Handleiding. Huidig Curriculum & Toevoegingen huidig Curriculum from Hogeschool van Amsterdam*. Opgehaald van <http://kennisbank.hva.nl/document/220001>
- Deci, E. &. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination theory of behavior. *Psychological Inquiry*, 227-268.
- Griffin, L., & Butler, J. (2005). Teaching games for understanding. Theory, research and practice. *Teaching games for understanding*.
- Gubacs-Collins. (2007). Implementing a tactical approach through action research. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 105-126.
- Hagger, M. C. (2003). The processes By Which Perceived Autonomy Support in Physical Education Promotes Leisure-time Physical Activity Intentions and Behavior: A Trans-Contextual Model. *Journal of Education Psychology*, 784-95.
- Kirk, D. (2005). Future Prospects for Teaching Games for Understanding. In Linda Griffin & Joy Butler (Eds.) . *Teaching Games for Understanding*.
- Kirk, D., Macdonald, D., & O'Sullivan, M. (2006). Handbook of Physical Education. London: Sage Publications Ltd.
- Leysen, H. (2004). What's in a game? . Leuven, België.
- Macphail, A., Kirk, D., & Griffin, L. (2008). Throwing and catching as relational skills in gameplay: situated learning in a modified game unit. *Journal of teaching physical education*, pp. 100-115.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 220-240.
- Mulder, T. (2005). *De geboren aanpasser. Over hersenen, beweging en verandering*. Amsterdam: Contact.
- Oslin, J., & Mitchell, S. (2006). Game-centered approaches to teaching physical education. In D. Kirk, D. Macdonald, & M. O'Sullivan, *The handbook of physical education*. London: Sage.
- Reeve, J., Nix, G., & Hamm, D. (2003). Testing models of the experience of self-determination in intrinsic motivation and the conundrum of choice. *Journal of Educational Psychology*, 375-392.
- Stegeman, H., & Faber, K. (1998). *Onderwijs in bewegen*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.

- Turner, A., Allison, P., & Pissanos, B. (2001). Constructing a concept of skillfulness in invasion games within a games for understanding context. *European Journal of Physical Education*, pp. 38-54.
- Vallerand, Fortier, & Guay. (1997). Self-Determination and persistence in a real-life. *Journal of Personality and social psychology setting: toward a motivational of high-school drop out*, 1161-1176.
- van den Broeck, A., Vansteenkiste, M., De Witte, H., Lens, W., & Andriessen, M. (2009). De Zelf-Determinatie Theorie: Kwalitatief goed motiveren op de werkvloer. *gedrag en organisatie*, 316-335.
- Vlachopoulos, S, Katartzi, E, & Kontou, M. (2011). The Basic Psychological Needs in Physical Education Scale . *Journal of Teaching in Physical Education* , 263-280.

Bijlagen

Bijlage I, Aangepaste vragenlijst voormeting

Beste leerlingen,

Vul deze vragenlijst in om te kijken wat jouw mening is over je eigen vaardigheden na de afgelopen lessen LO van de eerste periode. Ben zo eerlijk mogelijk in je antwoorden, en onthoud: niks is goed of fout! Omcirkel het antwoord wat het meest op jou van toepassing is.

Schrijf voor je naar de vragen gaat jouw naam, klas en geslacht op.

Alvast bedankt!

Naam:.....

Klas:.....

Geslacht:.....

Vul deze vragenlijst in aan de hand van de afgelopen 4 lessen basketbal.	Helemaal mee oneens	Oneens	Niet eens, niet oneens	Eens	Helemaal mee eens
Ik heb het gevoel dat ik beter ben geworden in de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb een fijne relatie met mijn klasgenoten	1	2	3	4	5
In de afgelopen les deden we oefeningen die in interessant vond	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik dingen juist kan uitvoeren tijdens de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb een goede band met mijn klasgenoten	1	2	3	4	5
De manier hoe LO tijdens deze les gegeven is vind ik fijn	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik goed ben in de oefeningen die de meeste andere leerlingen als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik voel me gewaardeerd in mijn vriendengroep	1	2	3	4	5
Ik kan me vinden in de manier waarop de afgelopen les gegeven is	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik succesvol ben in de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik erbij hoor in de klas	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik mee mocht kiezen bij de activiteiten die we deden	1	2	3	4	5

Bijlage II, Aangepaste vragenlijst nameting

Beste leerlingen,

Vul deze vragenlijst in om te kijken wat jouw mening is over je eigen vaardigheden na de lessen basketbal van de afgelopen 4 weken. Ben zo eerlijk mogelijk in je antwoorden, en onthoud: niks is goed of fout! Omcirkel het antwoord wat het meest op jou van toepassing is.

Schrijf voor je naar de vragen gaat jouw naam, klas en geslacht op.

Alvast bedankt!

Naam:.....

Klas:.....

Geslacht:.....

Vul deze vragenlijst in aan de hand van de afgelopen 4 lessen basketbal.	Helemaal mee oneens	Oneens	Niet eens, niet oneens	Eens	Helemaal mee eens
Ik heb het gevoel dat ik beter ben geworden in de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb een fijne relatie met mijn klasgenoten	1	2	3	4	5
In de afgelopen les deden we oefeningen die in interessant vond	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik dingen juist kan uitvoeren tijdens de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb een goede band met mijn klasgenoten	1	2	3	4	5
De manier hoe LO tijdens deze les gegeven is vind ik fijn	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik goed ben in de oefeningen die de meeste andere leerlingen als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik voel me gewaardeerd in mijn vriendengroep	1	2	3	4	5
Ik kan me vinden in de manier waarop de afgelopen les gegeven is	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik succesvol ben in de oefeningen die de meeste als moeilijk ervaren	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik erbij hoor in de klas	1	2	3	4	5
Ik heb het gevoel dat ik mee mocht kiezen bij de activiteiten die we deden	1	2	3	4	5

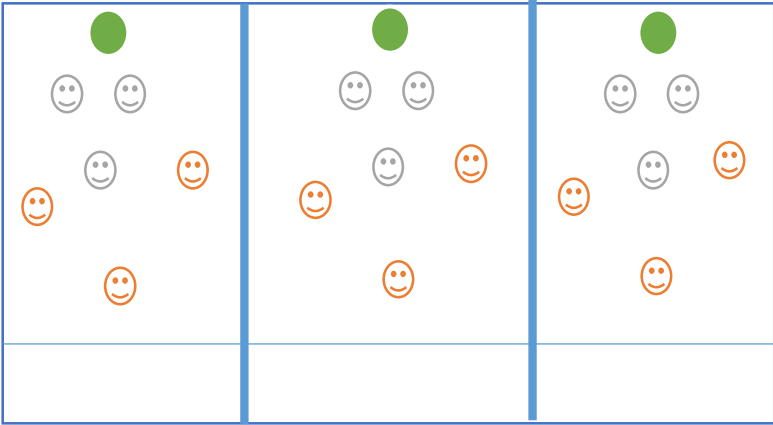
Bijlage III, GPAI-model

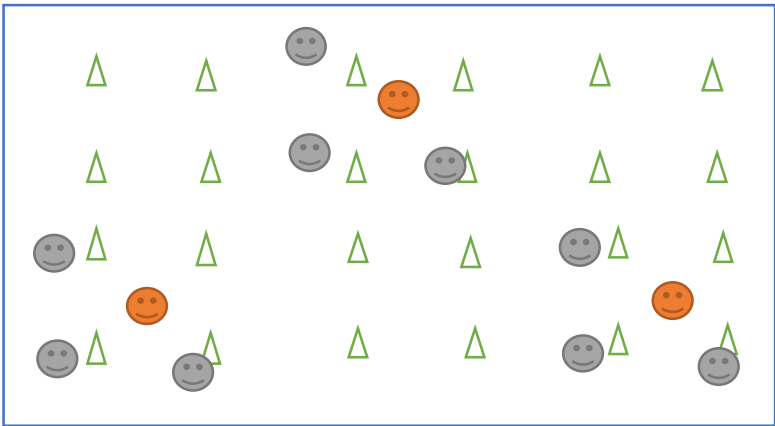
Component	Omschrijving	Efficiënt/passend	Inefficiënt/niet passend
Decision making (beslissing maken)	De leerling maakt een passende keuze door de bal bij de tegenstander in het veld te spelen/plaatsen of naar een medespeler te passen Bijvoorbeeld: - Schermt de bal goed af - Speelt een medespeler op maat aan - Kan een tegenstander omspelen - Staat altijd open en gericht naar de basket - kan in scoringspositie komen en scoren met een set-shot of een lay-up.		
Skill execution (uitvoeren vaardigheden)	Kiest de juiste vaardigheid op een bepaald moment in het spel - Kiest de juiste manier van passen (chest-, bounce- of overheadpass) - maakt de juiste keuze in scoringspositie (lay-up of setshot)		
Support (Ondersteunen)	Geeft de juiste ondersteuning aan een medespeler door zich in positie te brengen voor het ontvangen van de bal (of object) - Loopt vrij op het moment dat een medespeler in moeilijkheden komt - Helpt de medespeler door verbaal of non-verbaal te ondersteunen - maakt ruimte voor medespelers		

Bijlage IV, Uitwerking en uitvoering van de interventie
Lesvoorbereidingen interventieklas

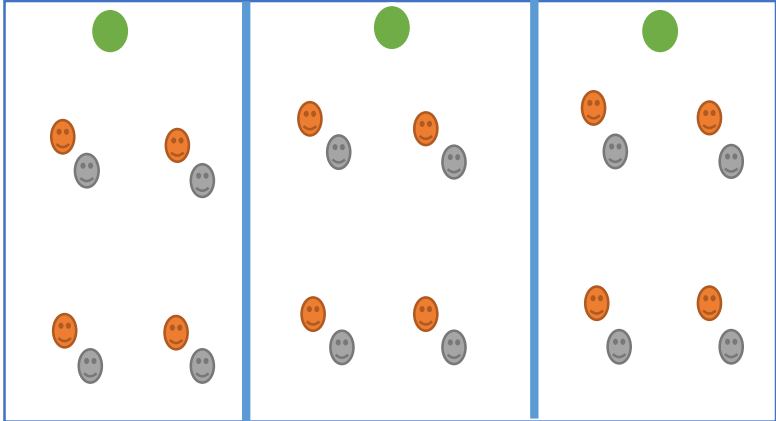
Les 1

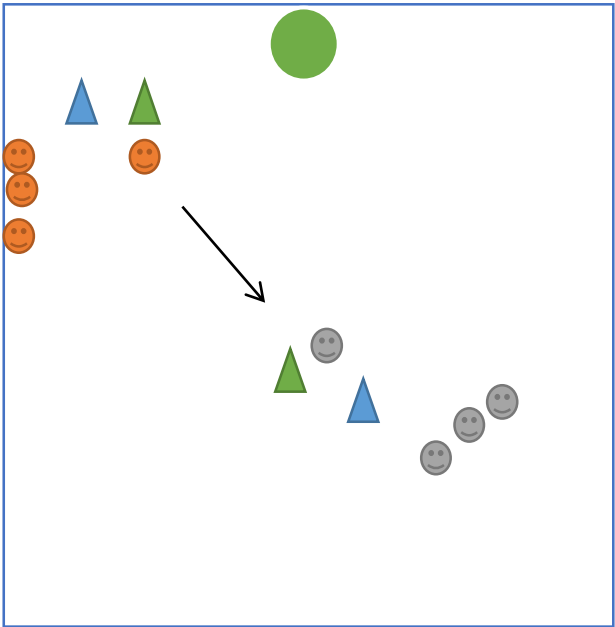
Doel: openen van aanspeellijnen : gericht op het vrijlopen

Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
Warming-up 5 min. Kern 20 min.	Tikspel Voormeting De eerste 15 minuten staan in het teken van de voormeting waar de eindvorm wordt uitgevoerd, namelijk 3 vs. 3 op 1 basket op 1/3 veld. Er wordt een korte uitleg gegeven met daarin enkele regels: - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen - De bal niet uit elkaars handen slaan - Na punt krijgt de tegenstander uit achter in het vak van recht van aanval. Lintjes teams draaien 2 maal door na 5 min. Zodat iedereen genoeg aan bod is gekomen tijdens de voormeting.		3x basket 3x basketbal 3x 3 lintjes 1x camera
10 min.	Vragenlijst SDT theory - voormeting Uitleg over de vragen lijst en de leerlingen krijgen nu de tijd om de lijst in te vullen. Invullen over de lessen LO tot nu toe.		26x vragenlijst 26x pennen

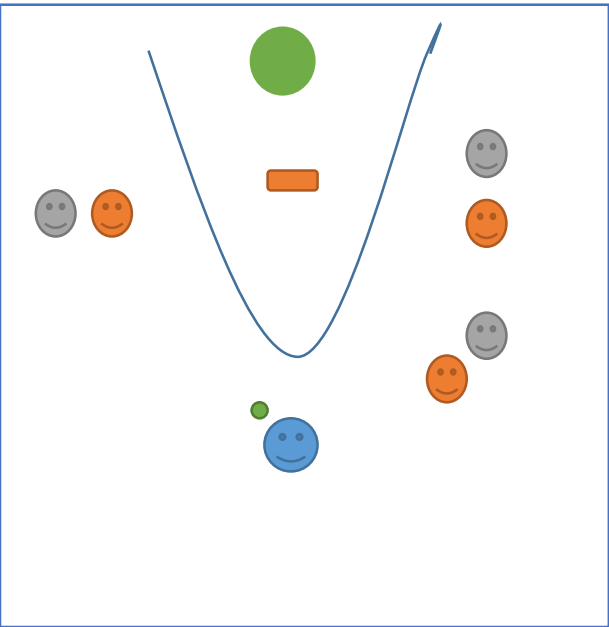
15 min	In en uit de vijver. Wat moeten we kunnen als team om over te spelen en tot scoren te komen? - Vrijlopen en op maat passen Daarvoor de volgende oefening Het verbeteren van openen van aanspeellijnen. Per vierkant 4 personen. 1 verdediger in het midden wisselt als: -hij/zij de bal af pakt. -bal niet gevangen wordt -langer erin staat dan 30 sec Klassikale vragen: - Wat is het doel van dit spelletje? - Waar moeten de personen staan? En waarom? Uitbouwen naar teambal 4 tegen 4 op 3 velden - “Two count” regel (elke keer als je de bal ontvangt minimaal 2 sec bal vast houden om overzicht te zoeken) - 5x overspelen is een punt, leerling die bal ontvangt telt zelf. - Niet lopen/dribbelen met de bal, alleen pivoteren - Geen lichamelijk contact. Uitbouwen: - Muur aantikken na pass. - Geen passes meer over iemand heen. Vragen:		6-8x basketbal 6-8 x 4 pionnen
--------	--	---	--

10 min	- Wat is het doel van dit spelletje? - Wat is het doel van de aanpassingen? - Wat moet je doen om dit spel goed te laten verlopen? (Antwoorden als praten en vrijlopen niet goed keuren maar juist doorvragen) Eindpartij 3 tegen 3 op 1/3 veld. - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen - De bal niet uit elkaars handen slaan Na punt krijgt de tegenstander uit achter in het vak van recht van aanval		
Afsluiting + opruimen 5 min.	Klassikaal vragen: - Wat hebben we geleerd deze les? - Wat weten we nu over het openen van aan en afspel lijnen.		

Les 2			
Doel: openen van afspeel lijnen : gericht op passen			
Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
Warming-up 5 min. 20 min	Tik spel - Als je getikt wordt kom je naar de zijkant en voer je een opdracht uit: - Lay- up, set shot Teambal (herhaling vorige week) 4 tegen 4 - “Two count” regel (elke keer als je de bal ontvangt minimaal 2 sec bal vast houden om overzicht te zoeken) - 5x overspelen is een punt, leerling die bal ontvangt telt zelf. - Niet lopen/dribbelen met de bal, alleen pivoteren - Geen lichamelijk contact. Wisselen met verschillende pass opties: - Overhead pass - Chest pass - Bounce pass Teams doordraaien zodat je tegen verschillende tegenstanders speelt. Individueel vragen stellen ter controle of iedereen het snapte vorige week:		5x basketbal 3x basketbal 3x 4 lintjes

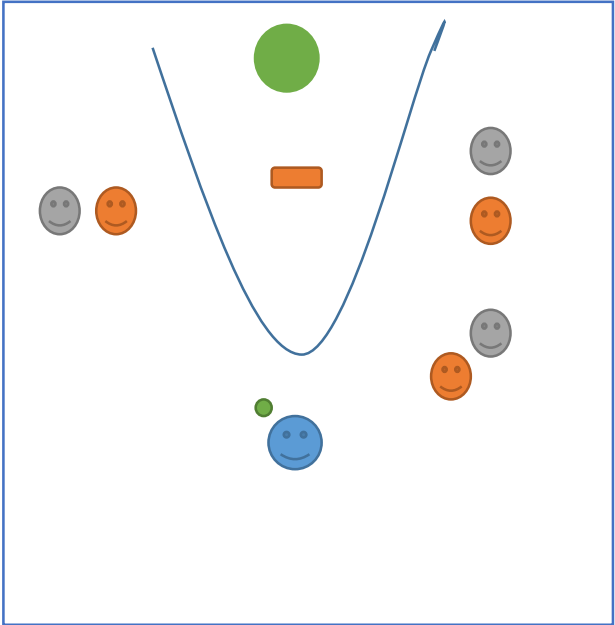
15 min	- Wat is de bedoeling van het spel? - Wat moet je doen om het spel goed te kunnen spelen met je team? Scoren uit schot met druk. - Pass de bal in de vragende hand van de aanvaller (A). Na ontvangst telt de aanvaller tot twee ("two count") - Probeer als aanvaller tot scoren te komen door middel van een schot. - De passer wordt verdediger (V) en probeert het scoren te voorkomen. - Indien geen score uit het schot, wordt er één rebound gespeeld door beide spelers. - Na deze doelpoging gaat de bal naar de volgende passer en wordt de score (blokjes om) aangepast. Beide spelers sluiten achter aan in rij van teamgenoten. Aanvaller verwerkt de score. - Wisselen na 2 beurten van iedere aanvaller (of na bepaald aantal scores). Focus op: schot (met druk) Vragen: - Welke opties heeft de aanvaller? - Hoe moet de aanvaller beslissen welke optie te kiezen? -		Per situatie: 4x pion 2x basketbal
--------	--	---	---

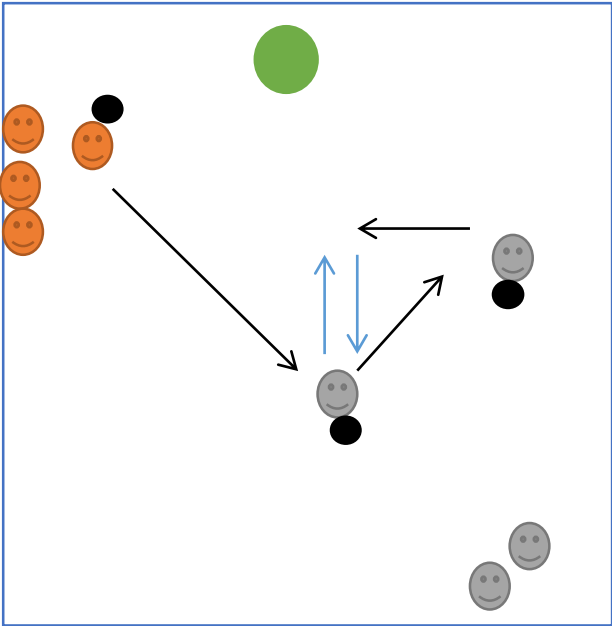
15 min	Uitbreiden naar - Pass de bal in de vragende hand van de aanvaller. Na ontvangst telt de aanvaller tot twee ("two count") - Probeer als aanvaller tot scoren te komen door middel van een schot of een dribbel naar de basket. - De passer wordt verdediger en probeert het scoren te voorkomen. - Indien geen score uit het schot, wordt er één rebound gespeeld door beide spelers. - Na deze doelpoging gaat de bal naar de volgende passer en wordt de score (blokjes om) aangepast. Beide spelers sluiten achter aan in rij van teamgenoten. Aanvaller verwerkt de score. - Wisselen na 2 beurten van iedere aanvaller (of na bepaald aantal scores). Focus op: ruimte creëren voor schot of dribbel		
--------	--	--	--

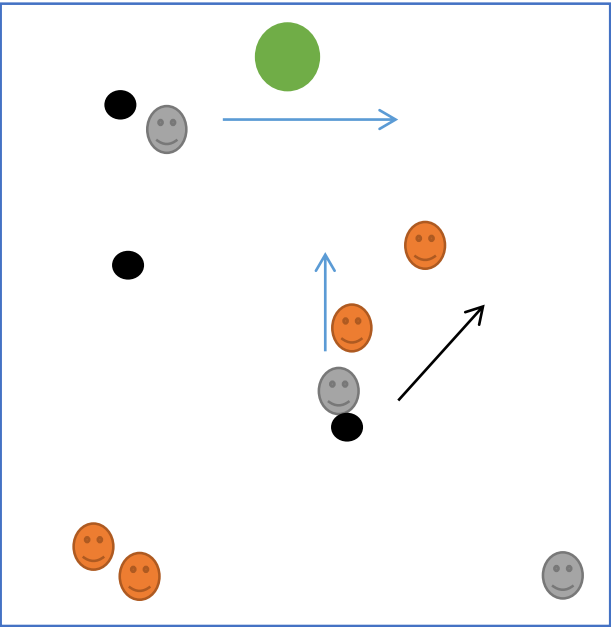
Afsluiting 5 min.	Circulatie basketbal 3 tegen 3 + 1 Het is de bedoeling dat er 3 tegen 3 wordt gespeeld op een 1/3 veld waarbij er 1 speler als kameleon in het veld staat op de kop van de “bucket”. In het midden voor de basket ligt een flubber waar alle spelers (behalve de kameleon) na elke pass naar toe moeten om in scoringspositie te komen. Hier mag je max 3 seconde staan. - “Two count” regel (triple tread) - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen Vragen: Wat hebben we deze les geleerd? Wat is triple thread? Welke keuzes heb je als aanvaller?		Per situatie: 1 x flubber 1x basketbal 3x lintje 1x andere kleur lintje 1x basket
-------------------------------------	---	--	--

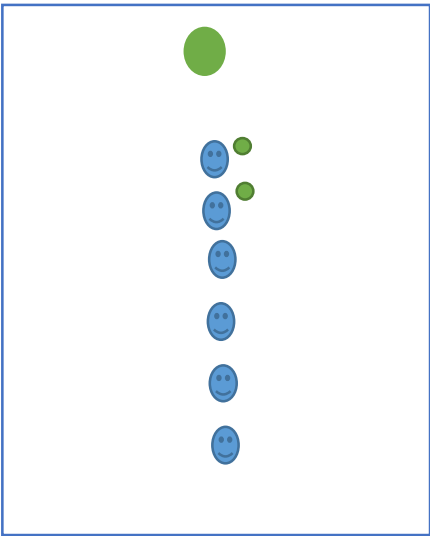
Les 3

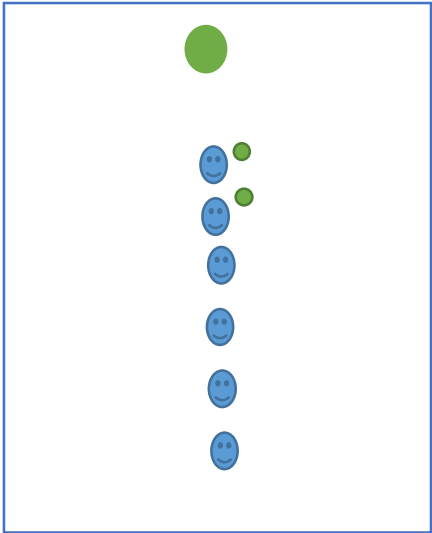
Doel: in scoringspositie komen en benutten

Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
Warming-up 5 min. Kern 20 min	Op 3 veldjes: Circulatie basketbal 3 tegen 3 + 1 Het is de bedoeling dat er 3 tegen 3 wordt gespeeld op een 1/3 veld waarbij er 1 speler als kameleon in het veld staat op de kop van de “bucket”. In het midden voor de basket ligt een flubber waar alle spelers (behalve de kameleon) na elke pass naar toe moeten om in scoringspositie te komen. Hier mag je max 3 seconde staan. - “Two count” regel (triple tread) - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen Met door wisselen van tegenstander		Per situatie: 1 x flubber 1x basketbal 3x lintje 1x andere kleur lintje 1x basket

15 min.	1 tegen 1 + 1 circulatie basketbal - Pass de bal in de vragende hand van de aanvaller. Na ontvangst telt de aanvaller tot twee ("two count"). - Probeer als aanvaller tot scoren te komen door middel van een schot, een dribbel naar de basket of middels samenspel met de medespeler die niet mag scoren en van zijn positie mag. - De passer wordt verdediger en probeert het scoren te voorkomen. - Indien geen score uit het schot, wordt er één rebound gespeeld door aanvaller en verdediger. - Na deze doelpoging gaat de bal naar de volgende passer en wordt de score (blokjes om) aangepast. De verdediger sluiten achter aan in rij van teamgenoten en de aanvaller wordt medespeler. De medespeler sluit achter aan in de rij van teamgenoten en verwerkt de score. - Wisselen na 2 beurten van iedere aanvaller (of na bepaald aantal scores). Aanvulling De aanvaller kan middels één of meerdere (!) passen zijn scoringspositie verbeteren. Hiervoor kan hij een 'in-out' gebruiken. Focus: Maak keuze voor doelpoging vanuit drievoudige dreiging én afhankelijk van positie en spelgedrag		Per situatie: 3x pionnen 1x bal 1x flubber 1x basket 4x lintjes Per situatie:
---------	---	---	--

15 min.	verdediger. 2 tegen 2 + 1 circulatie basketbal Opdracht: - Aanvallers proberen tot scoren te komen als een verdediger het startsignaal (=tik op bal) heeft gegeven. - Na een pass loopt de passer naar de centrale spot en vraagt de bal (met vragende hand) om vervolgens te scoren. Krijgt hij de bal niet terug, dan loopt hij door naar een vrije spot. - De medespeler onder het bord (die niet mag scoren) kan gebruikt worden om in een betere scoringspositie te komen. - Het spel stopt bij een score of bij balbezit door de verdedigers. - Na 3 aanvalsbeurten wordt er gewisseld van rol/functie en/of positie. Aanvulling Als een aanvaller een bal ontvangt telt hij tot 2 ("two count") om een tegenstander aan zich te binden. Na een doelpoging houden de wisselers op de bank de score bij. Later kan ook in plaats van aantal aanvalsbeurten 'continue' worden gespeeld met 'recht van aanval' (= bal in één van de spots laten aantikken door een tegenstander). Focus: Door bewegen na de pass naar de centrale spot én doorbewegen naar een vrije		1x basketbal 1x basket 4x lintjes
---------	---	---	--

10	spot indien hij daar niet aangespeeld wordt. Shootout: – 2 basketballen – Rij maken achter de pylon/lijn – 2 shooters – De 1^{ste} shooter moet scoren, voordat de 2^{de} shooter scoort – Scoort de 2^{de} voor de 1^{ste} is de 1^{ste} shooter uit – Scoort de 1^{ste} voor de 2^{de}, bal naar volgende speler – De 2^{de} shooter wordt nu 1^{ste} en de nieuwe 2^{de} shooter. – Laatste die over blijft wint!		
Afsluiting 5 min.	Vragen: – Wat hebben we geleerd deze les? – Wat zijn belangrijke opties voor de aanvaller? – Wat is het belangrijkste voor de medespelers.		

Les 4			
Doel: in scoringspositie komen en benutten			
Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
Warming-up 10 min.	Shootout: – 2 basketballen – Rij maken achter de pylon/lijn – 2 shooters – De 1^{ste} shooter moet scoren, voordat de 2^{de} shooter scoort – Scoort de 2^{de} voor de 1^{ste} is de 1^{ste} shooter uit – Scoort de 1^{ste} voor de 2^{de}, bal naar volgende speler – De 2^{de} shooter wordt nu 1^{ste} en de nieuwe 2^{de} shooter. – Laatste die over blijft wint!		Per situatie: 1 x basket 2x basketbal
Kern 20 min	Scoren uit lay-up met druk. - Pass de bal in de vragende hand van de aanvaller (A). Na ontvangst telt de aanvaller tot twee ("two count") - Probeer als aanvaller tot scoren te komen door middel van een lay-up. - De passer wordt verdediger (V) en probeert het scoren te voorkomen, moet eerst om de pion heen lopen. - Indien geen score uit het schot, wordt er één rebound gespeeld door beide spelers.		

- Na deze doelpoging gaat de bal naar de volgende passer en wordt de score (blokjes om) aangepast. Beide spelers sluiten achter aan in rij van teamgenoten. Aanvaller verwerkt de score.
- Wisselen na 2 beurten van iedere aanvaller (of na bepaald aantal scores).

Focus op: schot (met druk)

Vragen:

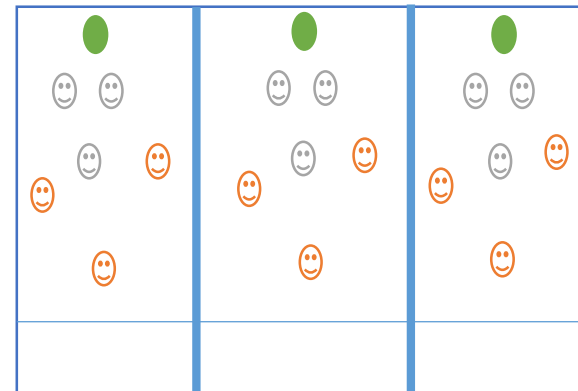
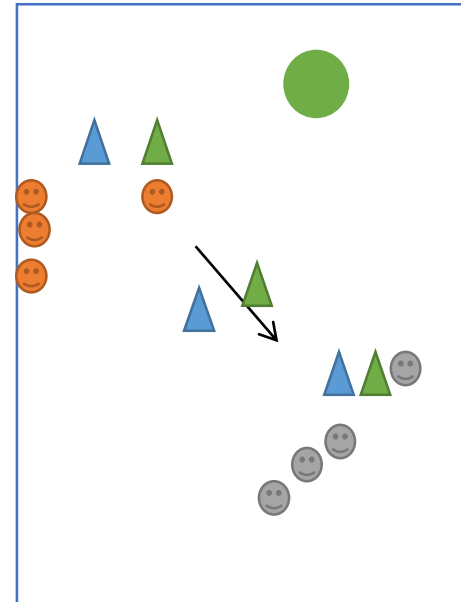
- Welke opties heeft de aanvaller?
- Hoe moet de aanvaller beslissen welke optie te kiezen?

Er wordt een eerste nameting gedaan tijdens het laatste toernooi 3 tegen 3 basketbal op een 1/3^e veld.

Toernooi:

3 tegen 3 bb met recht van aanval.

- Recht van aanval door iemand aan te spelen over de lijn
- Geen lichamelijk contact
- Niet lopen
-



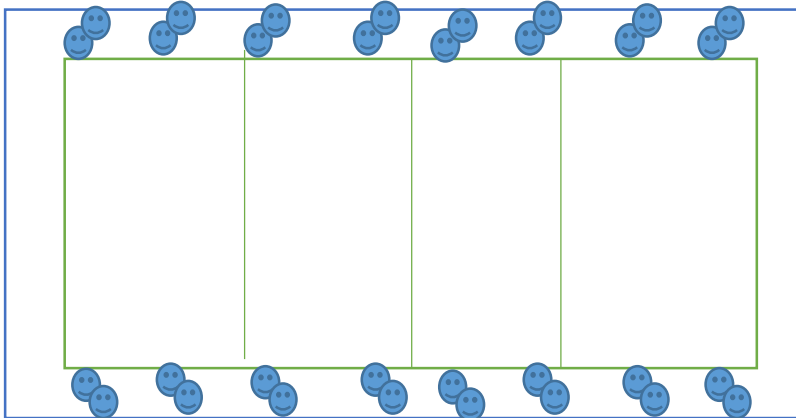
Per situatie:
6x pionnen
1x bal
4x lintjes

3x basket
3x basketbal
3x 4 lintjes
1x camera

Afsluiting:	Vragen: – Wat hebben we geleerd deze les? – Wat zijn belangrijke opties voor de aanvaller? – Wat is het belangrijkste voor de medespelers.		
-------------	---	--	--

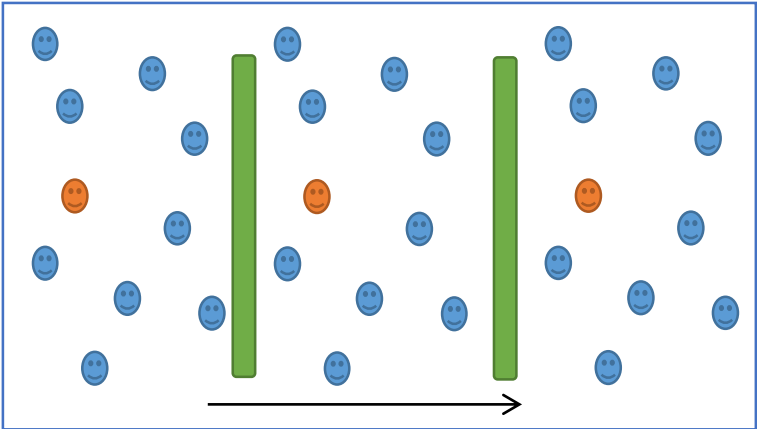
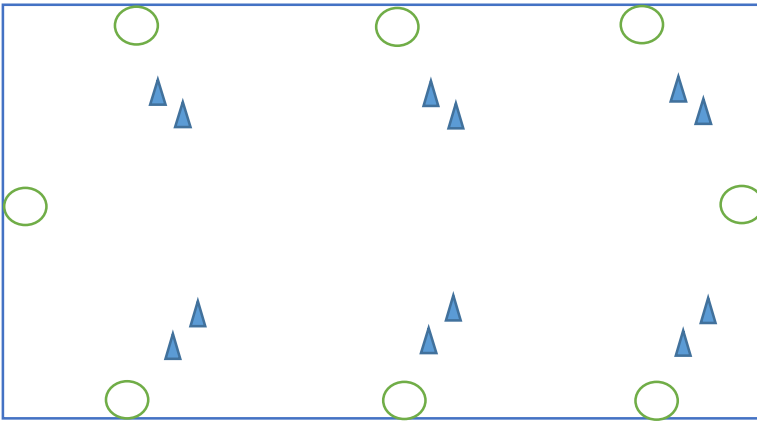
Lesvoorbereidingen controlegroep

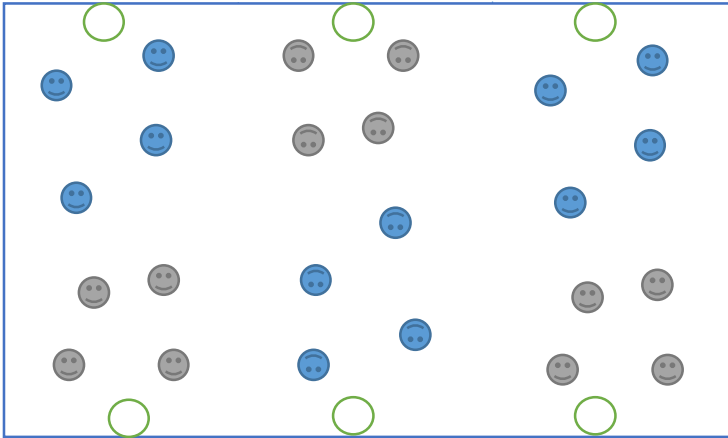
Les 1			
Doel: dribbelen + passen verbeteren			
Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
10 min	Vragenlijst SDT theory - voormeting Uitleg over de vragen lijst en de leerlingen krijgen nu de tijd om de lijst in te vullen. Invullen over de lessen LO tot nu toe.		26x vragenlijst 26x pennen
Kern 30 min.	Voormeting De eerste 15 minuten staan in het teken van de voormeting waar de eindvorm wordt uitgevoerd, namelijk 3 vs. 3 op 1 basket op 1/3 veld. Er wordt een korte uitleg gegeven met daarin enkele regels: - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen - De bal niet uit elkaars handen slaan - Na punt krijgt de tegenstander uit achter in het vak van recht van aanval. Lintjes teams draaien 2 maal door na 5 min. Zodat iedereen genoeg aan bod is gekomen tijdens de voormeting.		3x basket 3x basketbal 3x 3 lintjes 1x camera

20 min	Dribbel/ pass oefening Er wordt in 3/ 4-tallen gewerkt. Ga zo staan als op de organisatie tekening. <u>Uitvoering oefening:</u> <u>Stroomvorm:</u> Dribbel met de bal naar de overkant. Aan de overkant geef je de bal over aan de volgende uit je groep en sluit achteraan. <u>Volgende vormen uitvoeren:</u> - Dribbel met rechts - Dribbel met links - Dribbel, bal tussen benen door, dribbel - Dribbel, bal achter rug langst, dribbel Vervolgens in zelfde stroom vorm: Stukje oplopen → pass → achteraan sluiten - Chest-pass - Overhead-pass - Bounce-pass + vertellen aan de klas waarom we deze oefening doen. ➔ Om te kunnen spelen moet je kunnen dribbelen en je moet kunnen passen.		8-10x basketbal
10 min + afsluiting	Afsluitend spel		

Les 2

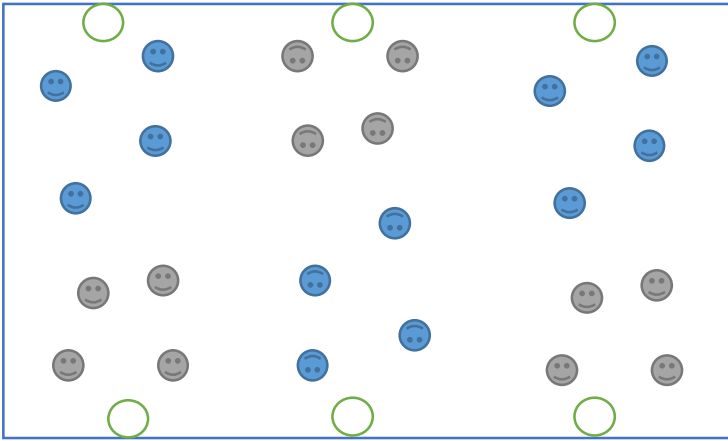
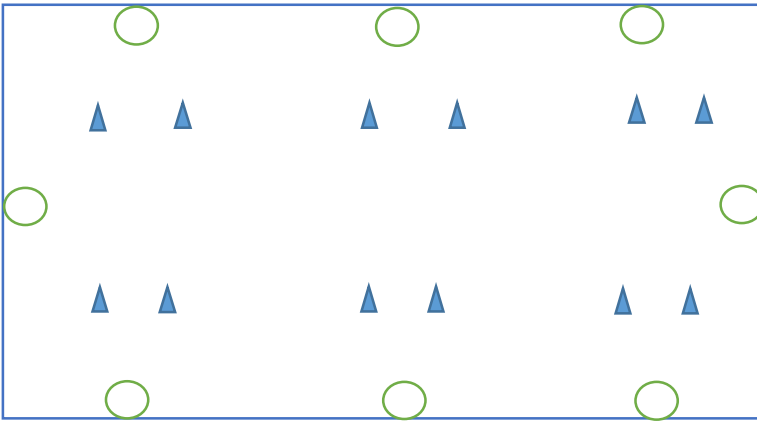
Doel: dribbelen + aanleren lay-up

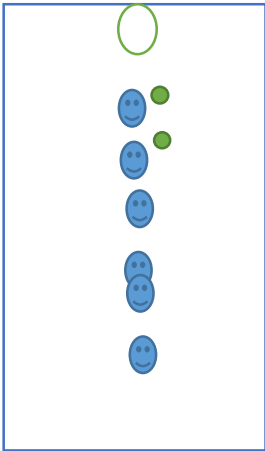
Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
10 min Warming up	3 vakken met in elk vak een “tikker” Iedereen dribbelt met de bal door het vak en probeert de bal te beschermen. De tikker loopt rond zonder bal en probeert de bal van anderen weg te tikken. Lukt het de tikker om de bal over de lijn over tegen de muren aan te spelen dan ben je af en moet je naar het volgende vak. Doel van de tikker: zijn vak in 1 minuut zo leeg mogelijk. Daarna zonder tikker. Iedereen dribbelt en mag de bal bij elkaar weg tikken.		25x basketbal 3x lintje
Kern 20 min.	Verbeteren van het scoren Aanleren van de lay up: Er worden meerdere situaties uitgezet waarbij er in groepjes van 3 á 4 leerlingen wordt gewerkt. <u>Lay-up op rechts:</u> Begin bij de achterste pion. Stap met links uit en stuit de bal tegelijkertijd op de grond → stap met rechts → zet af op links → rechter knie omhoog en bal richting het bord bewegen → mik op het vierkantje op het bord. <u>Lay-up op links:</u> Begin bij de achterste pion. Stap met rechts uit en stuit		1x set dopjes 6-8x basketbal

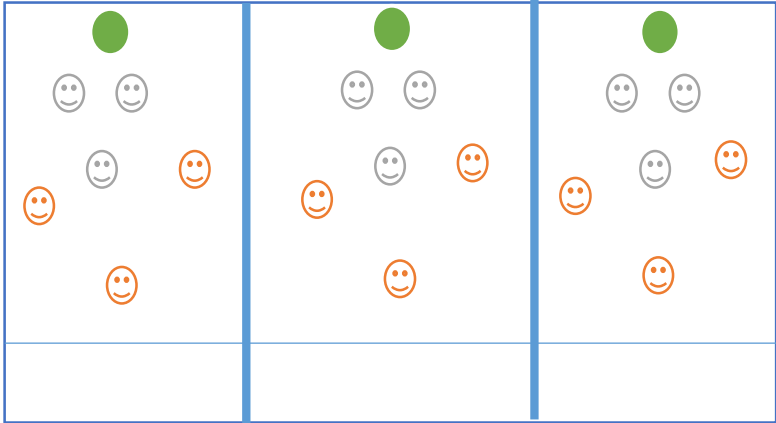
10 min	de bal tegelijkertijd op de grond → stap met links → zet af op rechts → linker knie omhoog en bal richting het bord bewegen → mik op het vierkantje op het bord. Als de techniek redelijk onder de knie is: Maak er wedstrijdjes van → wie als eerst 20x heeft gescoord, als je klaar bent allemaal op de grond zitten en juichen. Of wie kan er binnen een minuut met zijn/haar groep de meeste lay ups scoren.		
35 min	Wedstrijdje spelen op 2 baskets per veld. 4 vs 4 Regels: - Niet lopen met de bal - Bal niet bij elkaar uit de handen slaan - Geen lichamelijk contact - Bij overtreding → zijkant nemen - Bij punt → bal onder de basket nemen Wedstrijdjes van 5 minuten spelen. Na 5 min teams doordraaien.		3x 4 lintjes 3x basketbal 6x basket
5 min	Afsluiting.		

Les 3

Doel: vrijlopen, passen + aanleren set shot.

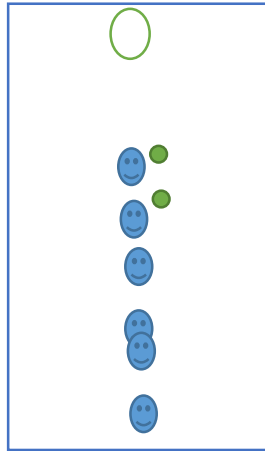
Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
20 min Warming up	Teambal 4 tegen 4 op 3 veldjes. - 8x overspelen is een punt, leerling die bal ontvangt telt zelf. Anders telt hij niet. - Niet lopen/dribbelen met de bal, alleen pivoteren - Geen lichamelijk contact. - Bal niet uit elkaars handen slaan Wisselen met verschillende pass opties: - Overhead pass - Chest pass - Bounce pass		3x basketbal 3x 4 lintje
Kern 15 min.	Verbeteren van het scoren + kort herhalen lay-up Aanleren van het setshot Er wordt per team een situatie uitgezet. <u>Techniek:</u> - Schothand eindigt boven de ring (gezien vanuit de ogen van de schutter) - Schothand wijst naar de ring - Pols is doorgeklapt - Steunhand wijst recht omhoog - De ring is zichtbaar als de schutter tussen beide		1x set dopjes 6-8x basketbal

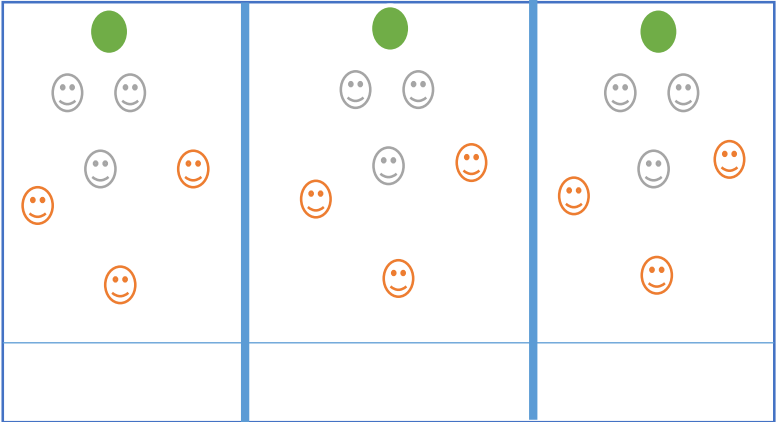
10 min	armen door kijkt - Beide voeten wijzen naar de ring - De voeten staan onder de schouders <u>Organisatie:</u> Er wordt geschoten vanaf de pionnen. Er staat 1 persoon onder de basket die de bal afvangt en speelt naar de volgende persoon. → Degene die schiet wordt persoon onder de basket. → Persoon onder de basket sluit na het spelen van de bal achter aan in het rijtje. Lay-up herhalen in dezelfde organisatie als vorige week.		
10 min	Shoot-out 3 situaties. - 2 basketballen - Rij maken achter de pylon/lijn - 2 shooters - De 1^{ste} shooter moet scoren, voordat de 2^{de} shooter scoort - Scoort de 2^{de} voor de 1^{ste} is de 1^{ste} shooter uit - Scoort de 1^{ste} voor de 2^{de}, bal naar volgende speler - De 2^{de} shooter wordt nu 1^{ste} en de nieuwe 2^{de} shooter. - Laatste die over blijft wint!		Per situatie: 2x basketbal 1x basket

15 min	3 vs. 3 op 1 basket op 1/3 veld. Er wordt een korte uitleg gegeven met daarin enkele regels: - Recht van aanval halen door iemand aan te spelen achter de lijn - Niet lopen met de bal, alleen dribbelen - De bal niet uit elkaars handen slaan - Na punt krijgt de tegenstander uit achter in het vak van recht van aanval. Lintjes teams draaien 2 maal door na 5 min. Zodat iedereen genoeg aan bod is gekomen tijdens de voormeting.		
3 min	Afsluiting.		

Les 4

Doel: afsluitende les + onderzoek afsluiten.

Lesdeel en tijd	Inhoud	Organisatietekening	Materialen
20 min Warming up	4 tegen 4 op 3 veldjes op 2 baskets. - Niet lopen/dribbelen met de bal, alleen pivoteren - Geen lichamelijk contact. - Bal niet uit elkaars handen slaan Wisselen met verschillende pass opties: - Overhead pass - Chest pass - Bounce pass Teams doordraaien zodat je tegen verschillende tegenstanders speelt.		3x basketbal 3x 4 lintjes
15 min.	Shoot-out 3 situaties. - 2 basketballen - Rij maken achter de pylon/lijn - 2 shooters - De 1^{ste} shooter moet scoren, voordat de 2^{de} shooter scoort - Scoort de 2^{de} voor de 1^{ste} is de 1^{ste} shooter uit - Scoort de 1^{ste} voor de 2^{de}, bal naar volgende speler - De 2^{de} shooter wordt nu 1^{ste} en de nieuwe 2^{de} shooter. - Laatste die over blijft wint!		3x 2 basketbal 3x basket

25 min	Er wordt een eerste nameting gedaan tijdens het laatste toernooi 3 tegen 3 basketbal op een 1/3^e veld. Toernooi: 3 tegen 3 bb met recht van aanval. - recht van aanval door iemand aan te spelen over de lijn - Geen lichamelijk contact - Niet lopen - Overtreding → bal aan de zijkant nemen.		1x camera 3x basketbal 3x basket 3x 3 lintjes
15 min	Afsluiting + vragenlijst in vullen		

Bijlage V, Onderzoek data
GPAI

M1C	Disicion making		Skill execution		Support	
	voormeting	nameting	voormeting	nameting	voormeting	nameting
Abigail Tielenius Kruijthof	0,75	0,8	0,8	0,75	0,25	0,75
Sara Amar Moh	0,58	0,67	0,76	0,75	0,43	0,72
Amina Bajiou	0,4	0,62	0,83	0,78	0,2	0,64
Sandra Haast	0,64	0,81	0,73	0,67	0,73	0,77
Yulin van den Berg	0,75	0,8	0,75	0,8	0,43	0,88
Symea Groen	0,81	0,91	0,64	0,56	0,18	0,44
Nikki Sprenkels	0,56	0,85	0,83	0,54	0,67	0,78
Seth Peeters	0,7	0,9	0,67	0,64	0,67	0,6
Russel van Tiggelhoven	0,73	0,83	0,71	0,67	0,46	0,58
Nigel Verhagen	0,73	0,95	0,64	0,67	0,46	0,74
Gemiddelde	0,67	0,81	0,74	0,68	0,45	0,69
SD	0,12	0,10	0,07	0,09	0,20	0,13
M1D	Disicion making		Skill execution		Support	
	voormeting	nameting	voormeting	nameting	voormeting	nameting
Kim	0,8	0,74	0,5	0,41	0,17	0,65
Liuwei Su	0,67	0,57	0,67	0,5	0,11	0,67
Nur Turan	0,77	0,8	0,85	0,75	0,58	0,4
Casey	0,6	0,86	0,29	0,5	0,3	0,5
Chaymae Kaddouri	0,62	0,74	0,36	0,56	0,27	0,47
Angele de Bruijn	0,89	0,75	0,56	0,47	0,43	0,32
Zoë Spitters	0,64	0,63	0,65	0,56	0,67	0,37
Nino Edcius	0,5	0,8	0,67	0,53	0,67	0,61
Gino de Geus	0,83	0,41	0,67	0,57	0,33	0,64
Noël Gelijns	0,95	0,72	0,83	0,61	0,5	0,63
Gemiddelde	0,73	0,70	0,61	0,55	0,40	0,53
SD	0,14	0,13	0,18	0,09	0,20	0,13

Self Determination Theory, M1C

M1C voormeting

	Vraag 1	Vraag 2	Vraag 3	Vraag 4	Vraag 5	Vraag 6	Vraag 7	Vraag 8	Vraag 9	Vraag 10	Vraag 11	Vraag 12
Leerling 1	2	4	5	2	4	4	2	4	3	2	4	4
Leerling 2	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5
Leerling 3	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	5	4
Leerling 4	2	5	1	2	5	4	4	5	5	4	5	1
Leerling 5	1	4	1	2	4	4	1	5	4	2	5	1
Leerling 6	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	1
Leerling 7	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3
Leerling 8	3	4	4	4	4	3	5	5	4	2	4	3
Leerling 9	4	5	3	4	5	5	3	4	4	4	5	5
Leerling 10	4	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5
Leerling 11	4	5	3	4	5	5	3	5	4	4	5	5
Leerling 12	4	5	3	4	5	5	2	5	5	3	5	5
Leerling 13	3	4	3	3	5	4	3	4	3	3	4	5
Leerling 14	4	4	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5
Leerling 15	4	4	3	4	5	4	4	5	3	4	5	4
Leerling 16	3	3	4	3	2	5	3	2	5	2	4	1
Leerling 17	4	4	5	4	3	2	5	5	3	5	4	5
Leerling 18	3	3	4	2	3	5	3	5	4	5	5	4
Leerling 19	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3
Leerling 20	5	4	5	3	4	5	4	5	5	4	4	3
Leerling 21	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5
Leerling 22	1	3	1	3	4	4	3	4	4	3	5	4
Leerling 23	3	5	4	3	5	5	3	5	5	3	5	3
Leerling 24	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	5	3
Leerling 25	3	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	3
Leerling 26	4	5	3	4	5	4	3	5	4	3	5	5
Leerling 27	4	4	1	3	4	5	5	5	3	4	5	1
gemiddelde	3,4	4,2	3,4	3,5	4,3	4,3	3,4	4,7	4,2	3,6	4,6	3,6
modus	4,0	4,0	4,0	4,0	5,0	5,0	3,0	5,0	4,0	4,0	5,0	5,0
SD	1,0	0,6	1,3	0,8	0,8	0,8	0,9	0,7	0,7	0,9	0,5	1,5

M1C nameting

	Vraag 1	Vraag 2	Vraag 3	Vraag 4	Vraag 5	Vraag 6	Vraag 7	Vraag 8	Vraag 9	Vraag 10	Vraag 11	Vraag 12
Leerling 1	2	4	4	2	4	4	3	5	4	2	4	3
Leerling 2	4	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5
Leerling 3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4
Leerling 4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	3
Leerling 5	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3
Leerling 6	3	5	2	2	5	5	3	5	4	4	5	2
Leerling 7	3	5	4	3	5	4	3	5	5	4	4	2
Leerling 8	3	3	4	3	3	5	2	3	4	2	3	4
Leerling 9	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4
Leerling 10	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5
Leerling 11	3	5	3	3	5	4	2	5	4	3	5	3
Leerling 12	4	5	3	3	5	4	1	5	4	3	5	3
Leerling 13	3	4	3	4	5	5	3	5	4	3	5	4
Leerling 14	3	5	2	1	5	4	1	5	4	1	5	3
Leerling 15	2	4	4	2	4	3	2	4	3	2	4	1
Leerling 16	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	4
Leerling 17	5	4	5	3	3	4	3	5	5	4	4	4
Leerling 18	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	2
Leerling 19	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4
Leerling 20	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	5	3
Leerling 21	3	3	3	5	4	5	4	4	3	4	5	3
Leerling 22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
Leerling 23	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3
Leerling 24	3	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	4
Leerling 25	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	3
Leerling 26	3	4	4	3	4	5	3	5	4	3	5	2
Leerling 27												
gemiddelde	3,5	4,4	3,7	3,4	4,4	4,3	3,1	4,7	4,1	3,3	4,5	3,3
modus	3,0	5,0	4,0	4,0	5,0	4,0	3,0	5,0	4,0	4,0	5,0	3,0
SD	0,8	0,6	0,8	0,9	0,6	0,6	1,0	0,5	0,5	0,9	0,6	1,0

Self Determination Theory, M1D

M1D voormeting

	Vraag 1	Vraag 2	Vraag 3	Vraag 4	Vraag 5	Vraag 6	Vraag 7	Vraag 8	Vraag 9	Vraag 10	Vraag 11	Vraag 12
Leerling 1	4	5	4	2	3	2	4	5	5	5	4	3
Leerling 2	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5
Leerling 3	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3
Leerling 4	4	5	3	4	5	5	3	4	3	4	5	3
Leerling 5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5
Leerling 6	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4
Leerling 7	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	1
Leerling 8	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Leerling 9	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
Leerling 10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2
Leerling 11	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	2
Leerling 12	4	5	3	2	5	4	3	5	4	3	4	3
Leerling 13	2	4	3	3	4	5	1	3	5	1	3	2
Leerling 14	2	5	1	3	5	4	2	5	1	3	4	3
Leerling 15	4	4	4	3	2	5	3	4	4	2	4	4
Leerling 16	1	5	5	3	5	5	3	5	3	3	5	5
Leerling 17	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Leerling 18	5	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3
Leerling 19	3	5	4	2	5	5	2	5	4	3	5	5
Leerling 20	3	4	3	2	3	2	3	5	3	3	3	2
Leerling 21	4	5	3	3	5	5	3	5	4	3	5	4
Leerling 22	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
Leerling 23	3	5	3	3	5	5	3	4	5	3	4	3
Leerling 24	4	5	3	3	5	5	3	5	4	3	5	3
Leerling 25	4	5	4	3	5	5	3	5	5	4	5	3
Leerling 26	4	5	3	3	5	5	3	4	4	3	5	3
Leerling 27	2	5	2	2	5	5	3	5	4	2	5	3
Leerling 28	4	4	5	3	5	5	3	4	5	4	5	4
Leerling 29	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4
Gemiddelde	3,6	4,5	3,7	3,3	4,6	4,6	3,2	4,6	4,1	3,5	4,4	3,4
Modus	4,0	5,0	3,0	3,0	5,0	5,0	3,0	5,0	4,0	3,0	5,0	3,0
Standaard DE	1,0	0,7	1,0	0,9	0,8	0,8	0,8	0,6	0,9	1,0	0,7	1,1

M1D nameting

	Vraag 1	Vraag 2	Vraag 3	Vraag 4	Vraag 5	Vraag 6	Vraag 7	Vraag 8	Vraag 9	Vraag 10	Vraag 11	Vraag 12
Leerling 1	3	5	3	3	4	5	2	5	4	3	5	4
Leerling 2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	2
Leerling 3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4
Leerling 4	3	4	3	2	4	4	1	5	4	2	3	3
Leerling 5	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	3
Leerling 6	5	4	3	2	4	5	2	4	4	2	4	3
Leerling 7	4	5	3	4	5	4	2	5	4	2	4	3
Leerling 8	1	4	1	2	4	5	3	5	3	2	4	3
Leerling 9	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3
Leerling 10	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4
Leerling 11	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5
Leerling 12	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Leerling 13	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4
Leerling 14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1
Leerling 15	4	5	3	2	5	5	3	4	5	3	4	4
Leerling 16	4	5	1	3	5	5	4	5	4	4	5	5
Leerling 17	2	4	3	3	4	4	2	5	4	3	4	3
Leerling 18	4	5	3	3	5	5	2	5	4	2	5	4
Leerling 19	4	5	2	4	5	5	3	5	5	3	5	5
Leerling 20	3	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	3
Leerling 21	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	3
Leerling 22	5	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	1
Leerling 23	4	5	2	3	5	5	4	5	4	3	5	4
Leerling 24	1	4	3	5	4	5	5	3	4	5	5	5
Leerling 25	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5
Leerling 26	4	5	5	4	4	5	3	5	5	3	4	2
Leerling 27	2	4	2	3	4	4	3	5	3	4	5	2
Leerling 28	2	4	5	3	4	5	3	5	3	3	4	4
Leerling 29	4	4	3	3	4	5	3	3	4	3	4	3
gemiddelde	3,4	4,4	3,2	3,3	4,4	4,4	3,1	4,5	4,1	3,3	4,4	3,4
modus	4,0	5,0	3,0	3,0	4,0	5,0	3,0	5,0	4,0	3,0	5,0	3,0
SD	1,1	0,6	1,1	0,8	0,6	0,8	0,9	0,7	0,6	0,9	0,7	1,2

Interpersoonlijke competentie

De afgelopen jaren van mijn studie en middelbareschooltijd zijn altijd vrijwel vanzelf gegaan. Met weinig of geen inspanning kon ik vaak wel een voldoende halen. Op het hbo had je als je een toets niet haalde ook nog eens altijd een herkansing. Daardoor is er misschien nog wel wat meer gemakzucht ingeslopen dan daarvoor. Je studeert ook naar de norm zeggen ze. Het is altijd wel goed gegaan tot aan het 4^e jaar van de FSH. Toen had ik niet genoeg punten omdat ik toch niet alles had gehaald in de herkansingen. BAM! Voor het eerst tegen de lamp gelopen. Geen afstudeerstage en geen praktijkonderzoek zoals de rest. Hierna is er wel een lichtje gaan branden dat ik er toch iets harder voor moest gaan werken als ik ook af wil studeren binnen 5 jaar. Planning is niet mijn ding, daarom was ik heel bij dat bij het praktijkonderzoek deadlines zijn gesteld voor tussenproducten zodat je het uiteindelijk altijd wel af moet hebben! Ik heb alle deadlines netjes gehaald en heb eigenlijk geen moment achterstand gehad tijdens het onderzoek. Door de strakke planning en altijd wat tijdsdruk heb ik ingezien hoe fijn het is als je gewoon op schema loopt. Voorheen was ik er nooit goed in om thuis aan een product te werken en dit zelfstandig op te sturen om er vervolgens feedback op te krijgen. Uiteindelijk als je af en toe eens wat positiefs mee krijgt en steeds meer plezier is het best leuk om aan te werken. Uiteindelijk ben ik ook wel trots dat het af is.

Zoeken van bronnen

Het zoeken van bronnen is een kunst op zich ben ik achter gekomen. Je kunt niet 100 artikelen gaan lezen om te kijken of daar iets nuttigs in staat voor je onderzoek. Je kunt beter een idee hebben wat je wilt vertellen en daar een bron bij zoeken. Dan kun je gericht zoeken en specifiekere zoekopdrachten invullen. Voordat ik hierachter kwam had ik er al aardig wat tijd opzitten op Google scholar. Tijdens de Minor in het 3^e jaar hebben we ook literatuur moeten zoeken voor ons onderzoek. Daar waren meestal de anderen uit de studiegroep mee bezig terwijl ik een ander onderdeel van het onderzoek aan het schrijven was. Hierdoor heb ik tijdens de minor niet veel opgestoken van bronnen zoeken. Ik merk wel dat ik er nu beter in ben geworden en sneller de bron heb gevonden die ondersteunt wat ik wil zeggen.

Schrijven

Schrijven heb ik altijd lastig gevonden! In de eerste jaren van de FSH had ik ook vaak moeite om te schrijven zonder spreektaal te gebruiken in een werkstuk. Hier ben ik gedurende de opleiding wel steeds beter in geworden. Dit komt natuurlijk omdat je steeds complexere en grotere opdrachten moet maken. Misschien ook omdat ik wat ouder en verstandiger ben geworden... Ik zag ook heel erg op tegen het literatuuronderzoek wat we moesten inleveren voor product B. Omdat ik het eerste jaar mijn Propedeuse ook niet haalde door het schrijven van een literatuuronderzoek. Eenmaal begonnen aan product B merkte ik dat er best wel een goed lopend verhaal ontstond. En dat bleek achteraf ook aan de feedback die ik kreeg. Het was meer gericht op de inhoud, dat er nog iets toegevoegd moest worden maar niet over mijn zinsbouw of taal gebruik. Deze was zelfs netjes. Doordat ik hieruit positieve terugkoppelingen kreeg zag ik ook niet meer op tegen het schrijven van mijn artikel op het einde. Waar ik aan het begin van het hele praktijkonderzoek dus tegenop zag (het schrijven) is me uiteindelijk alles meegevallen en vind ik het zelfs leuk!

Communicatie

Omdat ik in startgroep 2 zit van PO hebben we wat kleinere groepen dan de reguliere startgroep 1. Hierdoor waren er minder studenten per begeleider ingedeeld en werd er goed en zoveel als nodig begeleid. Ik ben alle bijeenkomsten actief aanwezig geweest, ook had ik een goede klik met mijn begeleider Mark. Dit kwam denk ik door het onderwerp wat we beide interessant vonden en de potentie die in het praktijkonderzoek zat als ik het goed zou uitvoeren. De communicatie is dus ook ten alle tijden erg soepel verlopen. Als ik vragen had mailde ik Mark en kreeg altijd snel reactie. Als ik

een groot gedeelte had gemaakt van een onderwerp volgde er ook een aantal keer een gesprek om het samen door te nemen. Als ik een tijd niks van me had laten horen omdat ik geen vragen had en ik gewoon door kon werken kreeg ik een mail van Mark hoe het ervoor stond en of ik nog steeds geen vragen had. Het was een prettig idee dat hij er ook aan dacht! De communicatie op mijn stageschool rondom het praktijkonderzoek is ook soepel verlopen. Ik kreeg de ruimte om wat veranderingen in de planning te maken waardoor mijn onderzoek beter uitkwam. Als een bepaalde zaal beter uitkwam voor het onderzoek kon ik dit met collega's onderling regelen en hier werd altijd voldoende in meegedacht.

Vakinhoudelijke en didactische competentie

Door het literatuur verslag te schrijven heb ik heel veel artikelen en interessante stukken mogen lezen over spelonderwijs. Het onderwijs wat ik het leukste vind! Door hier veel over te lezen doe je natuurlijk ook nieuwe kennis op. Zelf probeerde ik al zo veel mogelijk spelonderwijs aan te leren. Nu blijkt dat spel gecentreerd lesgeven effectiever is blijf ik dit zeker doen. Ik heb gemerkt aan de leerlingen dat zij dit leuker vinden. Ik heb wel geleerd tijdens het geven van de interventie lessen dat het opzetten van de spel gecentreerde les net even wat moeilijker is dan de technische les. Het is belangrijk dat je de juiste mindset krijgt in de klas en dat iedereen actief meedenkt in de les om spelproblemen op te lossen. In de toekomst zal ik op dit gebied nog winst kunnen halen. Waar ik ook zeker op moet letten tijdens het geven van deze, soms wat complexe, oefenstof is dat alles heel duidelijk wordt uitgelegd en ook wordt voorgedaan. Af en toe vergat ik een detail en dan haal je er niet uit wat er allemaal in de oefeningen zit verstoppt. Al met al ben ik een stukje rijker geworden qua ervaring als LO docent. Deze inzichten kan ik zeker gebruiken bij andere spelonderdelen.

Reflectie en ontwikkeling

Dit is een product waar je al een half jaar mee bezig bent en dat uit meerdere onderdelen bestaat. Hierdoor is het interessant gebleven om er mee bezig te zijn. Ik denk dat dit ook het enige product is waar ik soms midden op de dag aan dacht en ideeën kreeg die ik erin kon gaan verwerken. Ik ben blij dat ik me bij dit product altijd aan de tijdsplanning heb kunnen houden en niets tot het laatst heb uitgesteld. In de gesprekken met Mark hebben we vaker besproken wat er allemaal goed ging en welke onderdelen misschien wat aangescherpt moesten worden. Tijdens het maken van dit product ben ik erachter gekomen dat ik zelfstandig en thuis aan een opdracht kan werken en dat ik het eigenlijk best leuk vind. Ik heb al langer het plan om na deze opleiding verder te studeren. Er was altijd iets wat mij tegen hield en dat was het schrijven of maken van een scriptie of onderzoek. Nu het schrijven en uitvoeren van dit onderzoek goed is bevallen, is de twijfel om door te studeren weggenomen. Dit onderzoek doen is niet alleen nuttig geweest voor de kennis en kunde, maar ook voor mijn visie op mijn toekomst.