



# Keynote over spel

(van onderwijs naar therapie)

prof. Rob Martens



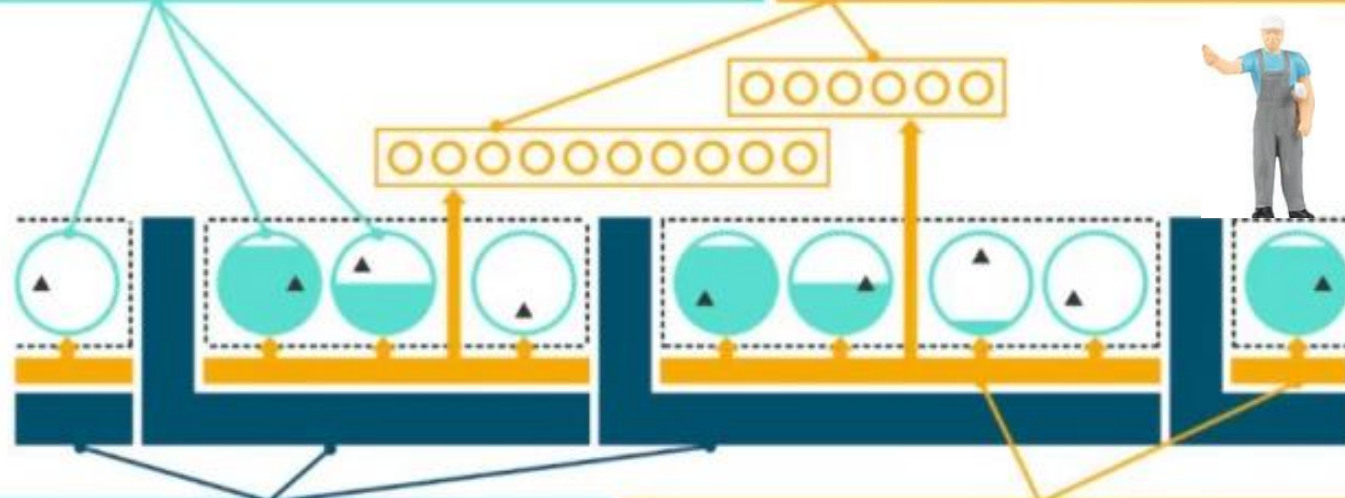


**Learning Tasks**

- Aim at integration of (non-recurrent and recurrent) skills, knowledge, and attitudes
- Provide authentic, whole-task experiences based on real-life tasks
- Are organized in simple-to-complex task classes and have diminishing support in each task class (scaffolding)
- Show high variability of practice

**Part-task Practice**

- Provides additional practice for selected recurrent aspects to reach a very high level of automaticity
- Provides a huge amount of repetition
- Only starts after the recurrent aspect has been introduced in the context of the whole task



**Supportive Information**

- Supports the learning and performance of non-recurrent aspects of learning tasks
- Explains how to approach problems in a domain (cognitive strategies) and how this domain is organized (mental models)
- Is specified per task class and always available

**Procedural Information**

- Is prerequisite to the learning and performance of recurrent aspects of learning tasks
- Precisely specifies how to perform routine aspects of the task, e.g., through step-by-step instruction
- Is presented just in time during work on the learning tasks and quickly fades away as learners acquire more expertise



‘wetenschappelijk  
bewezen’  
directe instructie

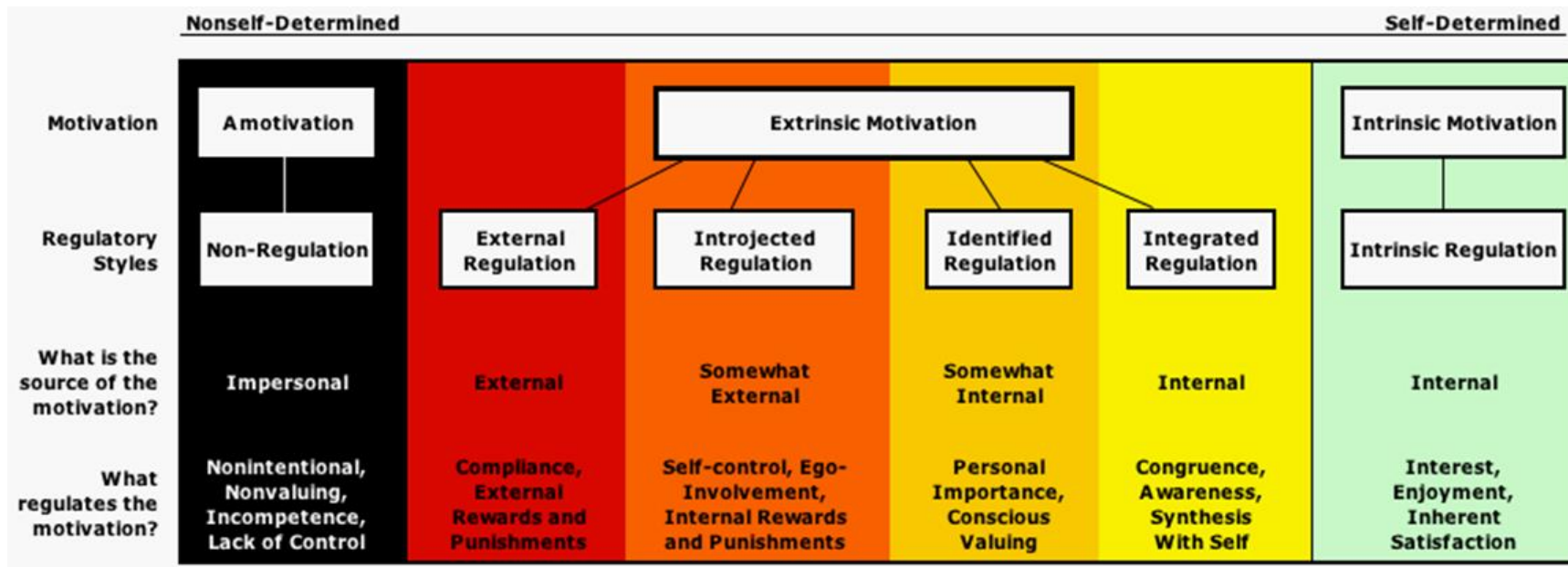
Meer blinde vlekken...



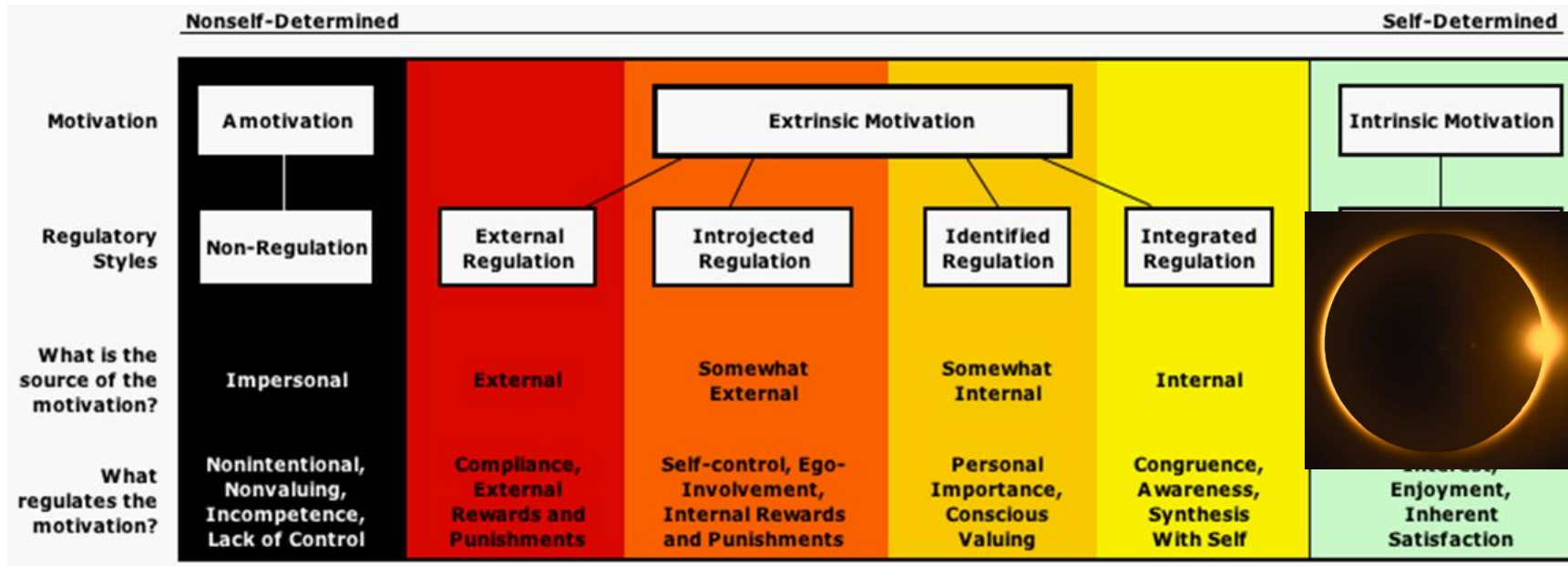
- Korte termijn onderzoek
- Getoetst
- Verplicht
- Inhoud van te voren vastgelegd
- Leerdoelen vastgelegd
- Geen keuze om iets anders te doen
- High stakes

# Onzichtbaar

Hoe kan het meten en pushen op vastgelegde doelen een blinde vlek veroorzaken?

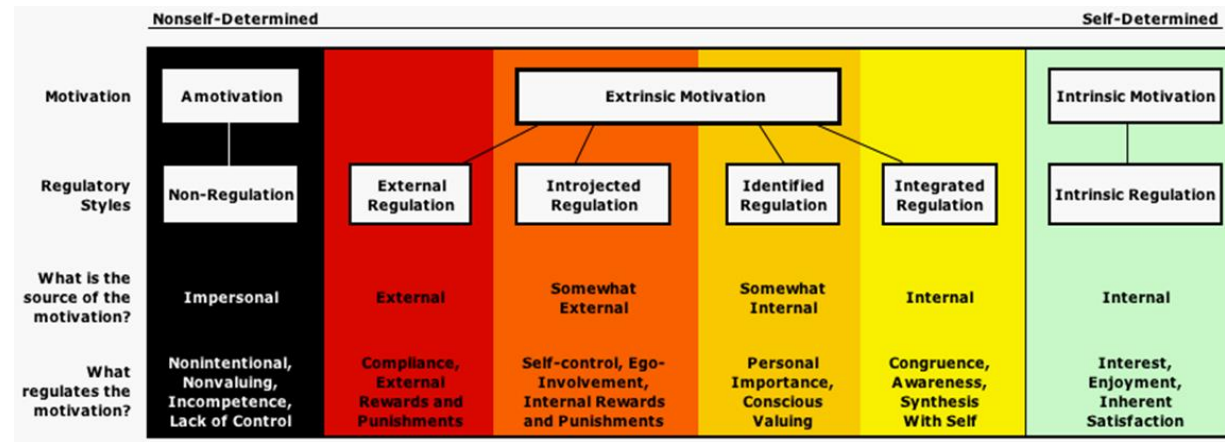


- *Getoetst*
- *Verplicht*
- *Inhoud van te voren vastgelegd*
- *(Leer)doelen vastgelegd*
- *Gewenste uitkomsten vastgelegd*
- *Geen keuze om iets anders te doen*
- *High stakes*



- *Getoetst*
- *Verplicht*
- *Inhoud van te voren vastgelegd*
- *(Leer)doelen vastgelegd*
- *Gewenste uitkomsten vastgelegd*
- *Geen keuze om iets anders te doen*
- *High stakes*
- ***Blinde vlek voor zelf-determinatie***





→ (com)passie

Onmisbaar

← kost energie

geeft energie →

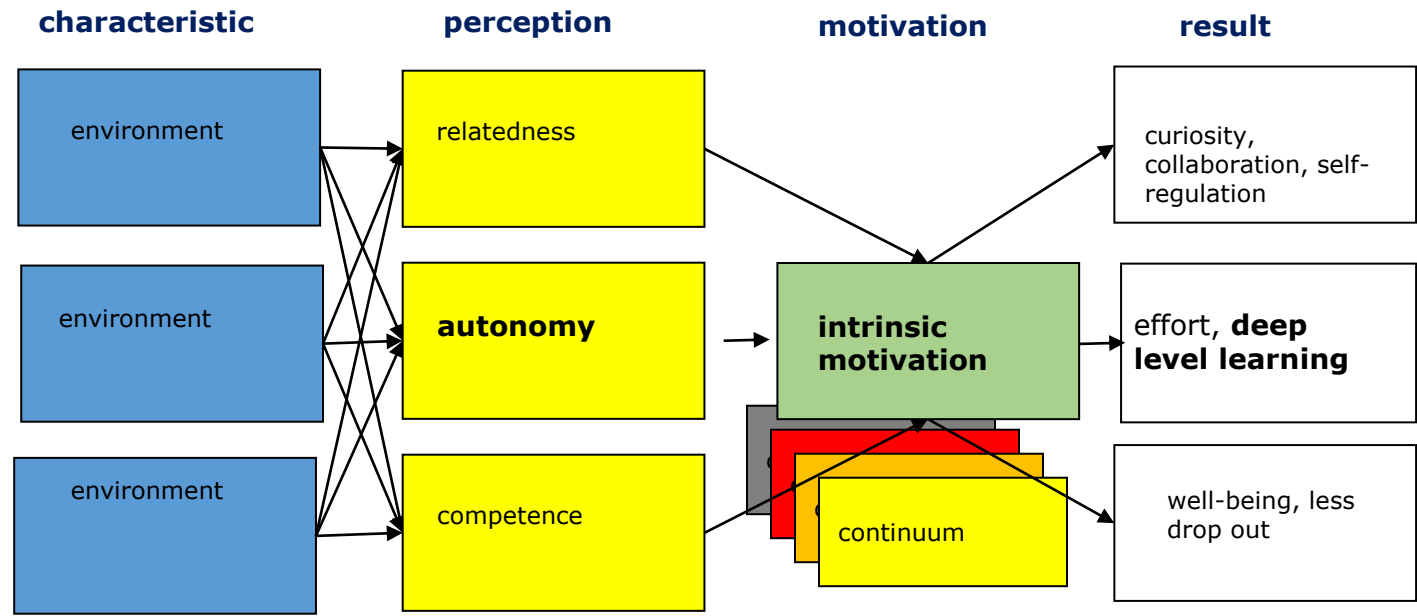
Onderschat

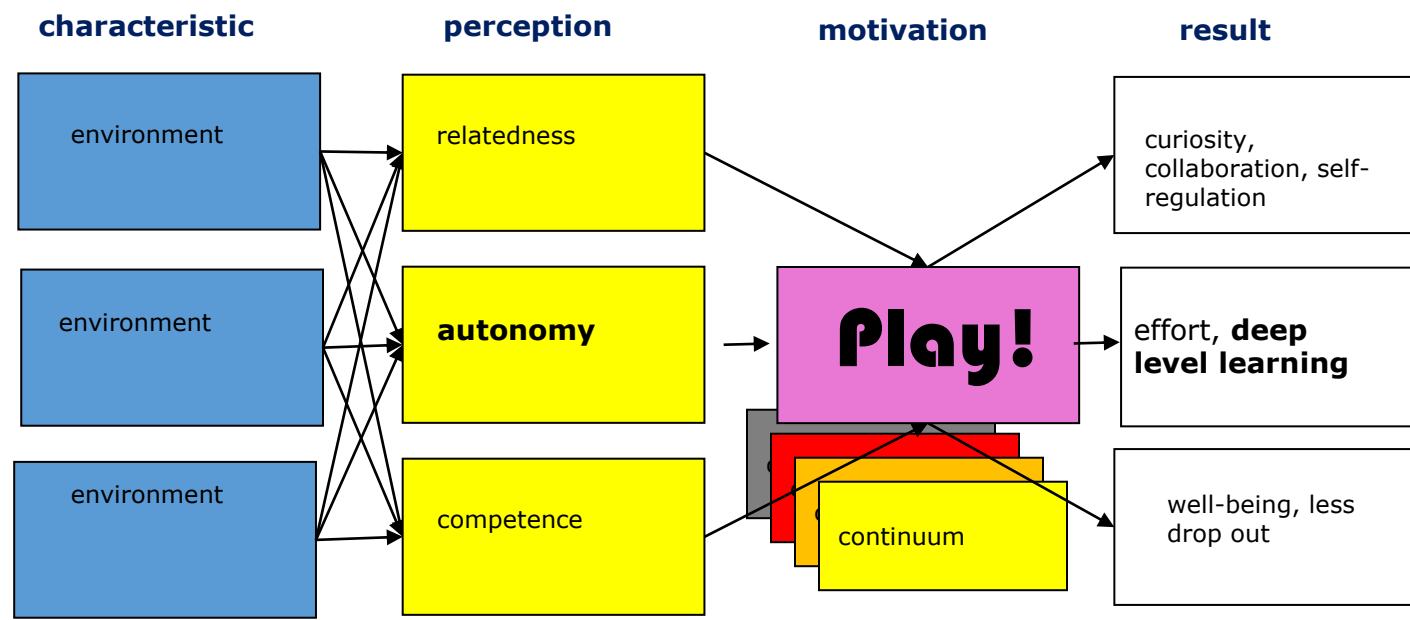
Miskend

← dwang en controle

vrijheid →



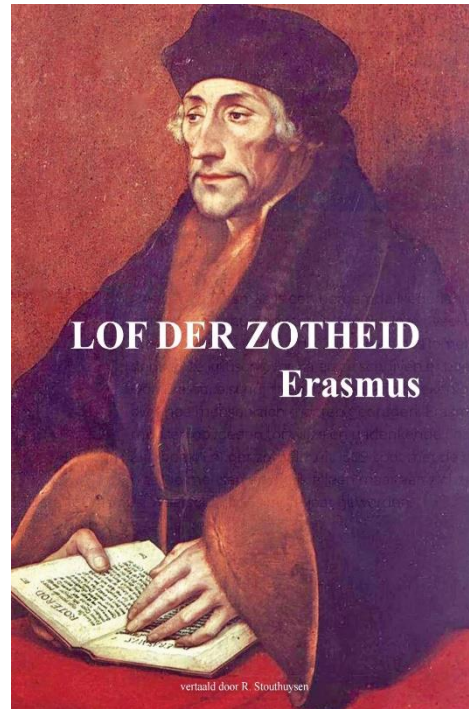




# HOMO LUDENS



PROEVE EENER BEPALING VAN  
HET SPEL-ELEMENT DER  
CULTUUR  
DOOR  
J·HUIZINGA



LOF DER ZOTHEID  
Erasmus

vertaald door R. Stouthuysen

# HOMO LUDENS

A Study of the Play-Element in Culture



JOHAN HUIZINGA

# Homo ludens *'Alle spel is allereerst en bovenal een vrije handeling. Bevolen spel is geen spel meer.'*

- Het spel is **vrijwillig**, de deelnemer aan spel kiest er zelf voor, hij moet uitgenodigd worden. Huizinga: 'Een hond nodigt uit tot spel en kan er zelf altijd voor kiezen te stoppen.'
- Spelen gaat gepaard met plezier, betrokkenheid en inzet. Vaak zit er het element in van humor of lach, maar ook van ernst. Het is **meeslepend** en spannend.
- De speler neemt en houdt zelf het initiatief en blijft spelen zolang het boeiend is. Wanneer bijvoorbeeld de vermoeidheid te groot wordt, stopt het spel. Spel is **vrijheid**, aldus Huizinga. De speler ervaart autonomie.
- Spel dient **geen duidelijk extern doel**. Het doel lijkt **in het spel zelf** besloten te zitten, dus in het proces. Buiten het spel zelf gaat het nergens anders om. Spel is daarom meestal **symbolisch**. Huizinga: *'Spel is niet het gewone leven'*.
- In spel leef je je, omdat het 'niet echt' is, vaak in een **rol** in. Het nodigt uit tot een rolwisseling, een perspectiefverandering.
- Spel kent een fysieke of mentale **begrenzing**, in tijd en plaats, een **spelwerkelijkheid**
- Je doet het vaak **samen**, zelfs al lijkt dat soms van niet (boek, muziek).
- Omdat het voor iedereen **leuk** en interessant (niet te makkelijk en niet te moeilijk) moet zijn **onderhandel** je over regels. Je kijkt steeds of het past (van kijkwijzer tot team-indeling)
- Spel tooit zich als een nar, **grappig** of 'onbelangrijk'. Omdat het zo veilig is, durf je uit te proberen.
- Vaak vriendelijke, speelse **sportieve tweestrijd**. Je houdt je in indien nodig.
- **Inleving, verplaatsing, verbeelding, afstemming, personificatie en nieuwsgierigheid** staan in het hart van spel
- Bij **mensen** vallen **kunst** en **humor** er ook onder.
- Het gaat zonder twijfel om **leren** en **gezond ontwikkelen**. Het activeert, juist daar waar geen direct doel of verplichting voorhanden is.



‘Small mammals deprived of rough-and-tumble play can’t tell friend from foe, overreact to stress, and have smaller brains with fewer connections. Human children show similar patterns.’



# Wat zou dit kunnen impliceren?

- Het *lijkt* **doelloos** (het wil niet afgerekend worden, heeft zich verstoort en komt naar boven als een grap, een geneuried liedje of een klein bijzinnetje).
- Het gaat voorbij aan 'oppervlakkige' cognitie.
- Het verstoort zich (tot het veilig genoeg is).
- Er moet dus genoeg ruimte zijn om dit in het licht te laten verschijnen.
- Als het lukt dan opent spel deuren.



# Wat zou dit kunnen impliceren?

- Het is **zelf-gedetermineerd**
- De verschijningsvormen van spel zijn oneindig, dicteer niet alleen een vaste spelvorm maar durf mee te bewegen. Het kent geen vaste vorm. Regels en afspraken zijn wel goed, zo lang je je er vrijwillig aan overgeeft.
- Het kan dus niet afgedwongen worden (de handeling wel, het gevoel nooit).





# Wat zou dit kunnen impliceren?

- Het vraagt **gelijkwaardigheid**.
- Gelijkwaardig is niet hetzelfde als gelijk. Maar het kan niet zonder respect en vertrouwen. Ik zie jou en jij ziet mij. Wederkerigheid. Echtheid. Je houdt rekening met mij.



LIBERTÉ  
ÉGALITÉ  
FRATERNITÉ

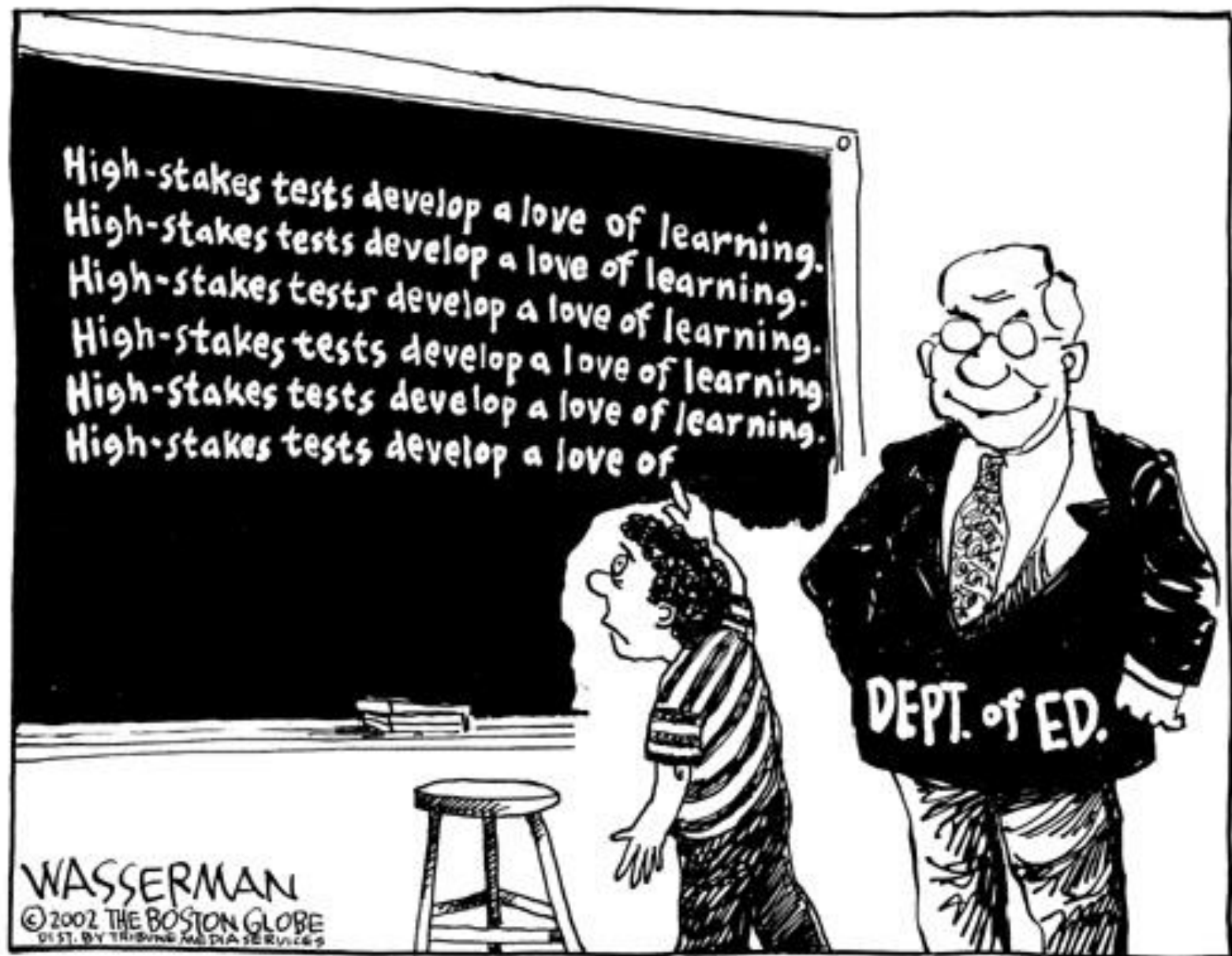
# Wat zou dit kunnen impliceren?

- Het vraagt **sociale verbinding**.
- Gelijkwaardig is dus niet hetzelfde als gelijk. We hebben onze rollen. Maar je ziet mij echt en ik weet dat ik je kan vertrouwen. Dat de verbinding onvoorwaardelijk is.
- Juist dan kan het echt worden. Stevig, hard en confronterend. In spel laten we onze verdediging zakken en kunnen façades worden doorbroken.
- Soms is de worsteling onzichtbaar en lijken we passief als speler. Maar dat zijn we niet.



# Wat zou dit kunnen impliceren?

- Het lijkt **paradoxaal**.
- In spel wordt we beloond, scoren we, winnen en verliezen we maar buiten het spel juist niet.
- Het gaat nergens om daarom zijn we er zo fanatiek en enthousiast in.
- In spel is niets wat het lijkt.
- Het lijkt afwezig, lachwekkend, onschuldig, zinloos, tijdverdrijvend, ledig, hedonistisch, grappig, amusant, ontspannend of dromerig.
- Maar onderschat het niet.
- Haal druk weg, reken niet af, probeer niet meteen te 'toetsen', vast te leggen of te bewijzen. Dat maakt het kapot.



High-stakes tests develop a love of learning.  
High-stakes tests develop a love of learning.  
High-stakes tests develop a love of learning.  
High-stakes tests develop a love of learning.  
High-stakes tests develop a love of learning.  
High-stakes tests develop a love of

DEPT. of ED.

WASSERMAN  
© 2002 THE BOSTON GLOBE  
DIST. BY TRIBUNE MEDIA SERVICES

# WE MOE- TEN SPE- LEN

wat onderwijs aan  
een verkenning van  
onze natuur heeft

Rob Martens



Lannoo  
Campus

WAAROM ZIJN SPELEN EN LEREN (BIJNA) HETZELFDE?

WELK GEVAAR SCHUILT ER IN TE VEEL TOETSEN?

WAT ZIJN DE TIEN MOTIVATIE-VERBODEN?

Leraren en opvoeders denken vaak dat ze concrete instructies moeten geven om leerlingen te motiveren. Zo komen ze van Input tot de gewenste output. Maar een goede motivator vraagt niet meteen aan anderen om iets te doen, hij of zij durft juist de controle los te laten en dwang weg te nemen.

*Leerlingen intrinsiek motiveren* bespreekt de manier waarop we de ontwikkeling van kinderen en jongeren zo positief mogelijk beïnvloeden. Niet het behalen van goede resultaten is belangrijk, wel het stimuleren van aangeboren nieuwsgierigheid. Want juist door spontaan spelplezier zijn leerlingen beter in staat om te leren.

Dit boek is een pleidooi voor meer compassie, meer speelruimte en minder druk in het onderwijs. Het verkent zo waar het begrip 'intrinsieke motivatie' voor staat. Alle nuttige tips en verhalen laten zien wie wij mensen, kinderen en jongeren voorop, echt zijn: sociaal, spelend, en nieuwsgierig om te leren.

Rob Martens is hoogleraar bij de faculteit Onderwijswetenschappen van de Open Universiteit. Zijn specialismen zijn onderwijsvernieuwing en motivatieprocessen.

[www.lannoo-campus.com](http://www.lannoo-campus.com)



Rob Martens

LEERLINGEN intrinsiek MOTIVEREN

Rob Martens

# LEERLINGEN

## *intrinsiek*

# MOTIVEREN

Waarom  
we allemaal  
willen leren

Lannoo  
Campus



‘Zonder vrij spel, dat andere dieren klaarblijkelijk minstens twee belangrijke periodes per dag 'nodig' hebben, krijgen onze kinderen waarschijnlijk niet de volledige voordelen van natuurlijk sociaal leren, evenals de verschillende affectief positieve neurochemisch-antidepressieve veranderingen die dit spel in gang zet.’ (Panksepp, 2015)

## Play deficit disorder

‘Onze postmoderne samenleving neemt stilaan te veel natuurlijk spel weg van onze kinderen. Hun speeltijd is maar al te vaak vervangen door gereguleerde activiteiten waarin de geest van vrij spel zich zelden manifesteert, en helaas krijgen jonge kinderen, met waarschijnlijk geen duidelijke hersenstoornissen, maar al te vaak medicijnen die de drang om te spelen verminderen.’ (Panksepp, 2015; cf Achterberg et al. 2015)

Brown (2014) vat vele jaren levensloopstudies als volgt samen: ‘Aanhoudende, matige tot ernstige speldeprivatie, vooral tijdens de eerste tien levensjaren, leek verband te houden met een grote variatie maar vrijwel alomtegenwoordige emotionele disregulatie; dat wil zeggen een verhoogde prevalentie van depressie, de neiging om verstrikt te raken in starre inflexibele percepties van opties die beschikbaar zijn voor aanpassing, verminderde impulscontrole, minder zelfregulatie, verhoogde neiging tot verslavingen en verslaafd gedrag, verminderde beheersing van agressie, en kwetsbaarheid en oppervlakkigheid van duurzame interpersoonlijke relaties. (...) Gezonde spelpatronen bleken gekoppeld aan persoonlijke vitaliteit, veerkracht, optimisme en welzijn.’

## Sterke toename psychische aandoeningen bij volwassenen



1 december 2022

alles behalve een spelletje...

### Trimbos.nl:

“We zien een sterke stijging in het percentage volwassenen met psychische aandoeningen, vooral onder jongvolwassenen en studenten. Toenemende maatschappelijke zorgen of prestatiedruk zouden hier een rol kunnen spelen. Ook bij mensen die in een stad wonen zien we een sterkere stijging in psychische aandoeningen, al is onduidelijk wat oorzaak of gevolg is.” – Annemarie Luik, programmahoofd epidemiologie

Belangrijk om te weten is dat deze Nederlanders niet alleen psychische klachten hadden, maar dat zij ook voldoen aan de criteria voor een diagnose. Als we kijken over het gehele leven, heeft zelfs 48 procent van de Nederlanders ooit een psychische aandoening gehad.

# Harder Better Faster Stronger?

Een onderzoek naar risicofactoren en oplossingen voor prestatiedruk en stress van studenten in het hbo en wo



**ECIO**

Erasmus  
Centrum voor Samenleving

 **Vernieuwingsimpuls**  
Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek





- “De bevindingen van dit onderzoek schetsen een beeld van studenten die constant het hoge tempo van een wereld vol obstakels en zonder normatieve kaders proberen vol te houden. Als het ware een eindeloze obstacle run, waarin ze ook nog eens continu in competitie zijn met zichzelf en anderen, hetgeen bijdraagt aan een hoge druk en overmatige stress. We zien dat dit bij veel studenten zo ervaren wordt, ongeacht of zij goed voorbereid en getraind aan de start van de obstacle run verschijnen of niet.”
- “Jezelf ontwikkelen vraagt om tijd en ruimte om te experimenteren en fouten te maken. In je eigen tempo. Maar tijd en ruimte is precies waar het momenteel aan lijkt te ontbreken. Studenten geven aan dat ze moeten excelleren, altijd aanstaan en dat er nauwelijks tijd is voor reflectie of pauze. Ze wensen meer ruimte voor ontwikkeling, wat haaks staat op het hoge tempo en de veeleisendheid van de huidige samenleving.”
- “Het onderzoek laat dan ook zien dat prestatiedruk en stress vaak samenhangen met eenzaamheid.”

# (speel)ruimte







Minimumnetogewicht: 371 g

SCHAEFLEIEN  
Klasse A Gewichtsklasse M/L

RONDEEL

7  
**Rondeel eieren**  
M/L

EIEREN VAN  
RONDEELKIPPEN

MIT TOEGEVOEGD EIERENWELZIJN EN WILDEJ

OH

M/L

7 Rondeeleieren

per 100g  
kcal 130  
kJ 540

Eieter  
Lever  
Eier





# Meer ruimte om te leven. Beter!



## Voornemen is vóórkomen

Het einde van het jaar is in zicht. We maken ons op voor een nieuw jaar en vaak starten we met een paar goede voornemens. Zoals meer sporten, gezonder eten of wellicht minder, maar beter vlees eten? Vlees van dieren die meer ruimte hadden. Daarmee ben je beter bezig, want je vóórkomt dierenleed. Neem jij je voor om in 2023 enkel nog te kiezen voor eieren, vlees en zuivel met het Beter Leven keurmerk?

[Lees over leefruimte van veehouderijdieren >](#)



★ = meer ruimte en speelmateriaal  
★★ = de dieren mogen ook naar buiten  
★★★ = de dieren hebben de meeste ruimte  
en speelmogelijkheden

A large black circle with a glowing orange-red border, set against a dark blue background with a bright light source at the top. The text "we moeten spelen" is written in orange inside the circle.

**we moeten spelen**