

Handleiding

TAAK SPEL

voor kleuters

Groep 1, groep 2 (en groep 3) van de basisschool



Ontwikkeld door de CED-Groep

Voorwoord

Iedere ouder en elke leerkracht wil het beste voor ieder kind. Meestal gaan leerlingen met plezier naar school, maar soms gaat het mis. Drukke leerlingen en leerlingen met uitdagend gedrag zijn voor menig leerkracht een probleem. Een gebruikelijke reactie is om te proberen ongewenst regelovertrekend gedrag in te perken en te onderdrukken door streng te zijn. Als een leerling niet doet wat er gevraagd wordt, reageren leerkrachten daarop dikwijls met een negatief gekleurde opmerking en voor je het weet houden beiden elkaar gevangen in een vicieuze cirkel door de manier waarop ze op elkaar reageren. Het klassenklimaat wordt er niet beter op.

Uit onderzoek weten we inmiddels, dat het met deze leerlingen te vaak van kwaad tot erger gaat, als er niet op tijd iets wordt gedaan. Bij kleuters is afwijkend gedrag vaak een voorbode van een deviante ontwikkeling. Het is belangrijk dat dit gedrag wordt omgebogen voordat het zich doorontwikkeld naar probleemgedrag. Gaat het in groep 6 mis met een groep, in de zin van niet taakgericht werken en veel storend gedrag, dan ligt dit niet alleen aan groep 6. Dit gedrag is gedurende de schoolloopbaan opgebouwd. Ongewenst gedrag is door de jaren heen blijkaar te veel beloond en in stand gehouden ten koste van gewenst gedrag.

De ontwikkelaars van Taakspel kozen als uitgangspunt voor de ontwikkeling het volgende even simpele als efficiënte, aan de gedragsleer ontleende uitgangspunt: het is niet mogelijk om gelijktijdig taakgericht en regelovertrekend gedrag te laten zien. In plaats van zich te richten op het onderdrukken van regelovertrekend gedrag, werd een methodiek ontworpen die het taakgericht gedrag bevordert. Daarmee slaan we drie vliegen in één klap: de leerling is weer taakgericht en stoort niet meer, het klassenklimaat wordt weer positief en de leerkracht, ook gevoelig voor een positief klassenklimaat, krijgt weer plezier in haar of zijn werk.

Taakspel is een effectief programma in het voorkomen van de ontwikkeling van gedragsproblemen bij kinderen. Omdat de ontwikkeling van probleemgedrag in de bovenbouw vaak al in de lagere groepen is begonnen, is het raadzaam om Taakspel al in de lage groepen te starten, ook als zich daar nog geen grote problemen voordoen.

Taakspel voorkomt niet alleen gedragsproblemen of middelengebruik, het faciliteert ook prosociale relaties tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en leerkrachten. Taakspel is daarom erkend als een effectieve interventie door het Nederlands Jeugdinstituut (www.nji.nl). Door de verbetering van het klassenklimaat kan het programma het risico op pesten reduceren.

Het besef van dit preventieve karakter van Taakspel is belangrijk voor de motivatie van leerkrachten. Op deze manier bouwen zij mee aan de toekomst van ieder kind. De basis voor gewenst gedrag wordt gelegd en een beginnende deviante ontwikkeling wordt omgebogen en genormaliseerd. Ook voor ib'ers en directie is het belangrijk dat zij met een schoolbrede blik kijken naar probleemgedrag en dat zij kennis hebben van de preventieve werking van Taakspel.

Voor het ontwikkelen van Taakspel is gekeken naar het Amerikaanse Good Behavior Game. De CED-Groep te Rotterdam heeft samen met 15 basisscholen de methodiek voor Nederland en Vlaanderen ontwikkeld. Met de ervaringen van de leerkrachten van de proefscholen is de definitieve versie tot stand gekomen. Sinds 2001 wordt Taakspel in de klas (midden-/bovenbouw) op honderden Nederlandse en Belgische scholen gespeeld. Taakspel voor kleuters wordt sinds 2009 gespeeld. Op basis van onderzoek op Amsterdamse basisscholen is Taakspel voor Kleuters in 2015 herzien naar de versie zoals in deze handleiding is beschreven.

Daarnaast bestaan er de varianten Taakspel op de speelplaats, Taakspel voor de BSO, Taakspel is bouwen (so/vso) en Taakspel voor geVOrderden (vo).

Bij de invoering van Taakspel voor kleuters is training en begeleiding noodzakelijk. De begeleiding gebeurt door onderwijsadviseurs die beschikken over een door de CED-Groep verstrekte licentie 'Taakspel voor kleuters'.

Veel succes met het gebruik van Taakspel voor kleuters.

Uit de verschillende onderzoeken die gedaan zijn naar Taakspel in de klas, blijkt dat Taakspel een effectief programma is in het ombuigen en voorkomen van de ontwikkeling van gedragsproblemen bij kinderen. Uit het krachtigst mogelijke design, een randomized controlled trial, komt naar voren dat Taakspel niet alleen ongewenste uitkomsten zoals gedragsproblemen of middelengebruik kan voorkomen, het faciliteert ook prosociale relaties tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en leerkrachten. Taakspel is daarom erkend als een effectieve interventie door het Nederlands Jeugdinstituut (www.nji.nl). Momenteel wordt er onderzoek gedaan naar de effecten van Taakspel op pesten. Taakspel is weliswaar niet ontwikkeld als anti-pestprogramma, maar door de focus op groepsprocessen en de verbetering van het klassenklimaat kan het programma wel het risico op pesten reduceren. In het voorjaar van 2017 beoordeelt de Commissie Anti-pestprogramma's de resultaten van het effect-onderzoek en kan Taakspel – indien de resultaten goed zijn – erkend worden als bewezen effectief anti-pestprogramma.

Ook onderzoek naar Taakspel voor kleuters laat veelbelovende resultaten zien. Uit de resultaten blijkt dat na één schooljaar waarin Taakspel voor kleuters werd geïmplementeerd het percentage leerkrachten dat positieve gedragscontrole toepast toeneemt van 10 naar 72%. Daarnaast verbetert het klassenklimaat neemt regelovertredend gedrag van leerlingen af en taakgerichte gedrag toe.

Taakspel zoals beschreven in deze handleiding is bedoeld voor de groepen 1 en 2. In groep 3 kan afhankelijk van de organisatie met Taakspel voor kleuters of met Taakspel in de klas gewerkt worden.

Inhoudsopgave

Colofon	2
1. Inleiding	7
2. Theoretische uitgangspunten van Taakspel	9
2.1 De operante conditionering in Taakspel	9
2.2 Het model planmatig werken aan gedrag	10
2.3 Taakspel en sociale veiligheid	11
3. Training en begeleiding van Taakspel	15
3.1 De drie fasen van Taakspel	16
3.2 De trainingen	17
3.3 De begeleiding in de klas (klassenconsultaties)	18
4. De invoeringsfase	19
4.1 Observeren	19
4.2 Samenstellen van teams	22
4.3 Voorbereiden van Taakspel	23
4.4 Het spelen van Taakspel	28
5. De uitbreidingsfase	37
5.1 Observeren van regelovertrekend gedrag	37
5.2 Wijzigen van teams	38
5.3 Opbouw in de uitbreidingsfase	38
5.4 Elementen van Taakspel voor uitbreiding	41
6. De generalisatiefase	45
6.1 Observeren van regelovertrekend gedrag en wijzigen van teams	45
6.2 Opbouw van de generalisatiemomenten	46
6.3 Elementen van Taakspel voor generalisatie	47
7. Leerlingen met veel regelovertrekend gedrag	51
7.1 Oorzaken en aanpak van regelovertrekend gedrag	52
Bijlagen	55

I Inleiding

Leerlingen die moeilijk op hun stoel kunnen blijven zitten..., niet op hun beurt wachten..., hun antwoord door de kring roepen zonder de vinger op te steken..., andere leerlingen storen..., door het lokaal rennen..., onzorgvuldig omgaan met het materiaal. In elke kleuterklas komt wel eens gedrag voor dat niet gewenst is, bijvoorbeeld omdat het storend of niet taakgericht is.

Met Taakspel leert u de leerlingen gewenst gedrag te laten zien; gedrag dat past bij de regels in de klas. Kleuters die net op school komen weten vaak nog niet welk gedrag van hen onder welke omstandigheid wordt verwacht. Dit is dan ook een van de doelen van Taakspel voor kleuters: het aanleren van gewenst schoolgedrag. Als kleuterleerkracht ben je hier altijd mee bezig. Taakspel is een speels middel om gewenst gedrag aan te leren. Onder gewenst gedrag verstaan we 'schoolgedrag'; het gedrag dat van je verwacht wordt in je rol als leerling op school, in verschillende onderwijsituaties. Wanneer leerlingen zich beter aan de regels houden, neemt onrustig, storend en eventueel aanwezig agressief gedrag af en wordt het klassenklimaat positiever en sociaal veilig.

Met Taakspel wordt het taakgerichte gedrag van leerlingen positief beïnvloed. Doordat er minder verstoringen zijn, kan er beter gewerkt worden.

De doelen van Taakspel voor de leerlingen zijn daarom als volgt:

- Het taakgericht gedrag neemt toe
- Het regelovertrekend gedrag neemt af
- Het klassenklimaat wordt positiever en sociaal veilig.

Taakspel voor kleuters heeft als extra doel:

- Aanleren van gewenst schoolgedrag

Om deze doelen te kunnen bereiken speelt de leerkracht een cruciale rol. Het doel voor de leerkracht is:

- Het toepassen van een positieve controle op gedrag.

Taakspel werkt met positieve regels. De nadruk wordt gelegd op wat de leerlingen goed doen. Doordat er meer complimenten uitgedeeld worden en er minder corrigerende opmerkingen gemaakt worden, neemt taakgericht en ander gewenst gedrag toe. Het storend of ander niet gewenst gedrag neemt af. Leerkrachten die Taakspel spelen, geven vaak aan dat deze aanpak in het begin even wennen is. Daarom wordt u tijdens het invoeren van Taakspel getraind en begeleid door een onderwijsadviseur met een licentie voor Taakspel voor kleuters. U leest in deze handleiding hoe u Taakspel voor kleuters kunt inzetten.

De inhoud van deze handleiding is als volgt:

Eerst worden de theoretische uitgangspunten van Taakspel kort toegelicht. Daarna wordt in het hoofdstuk Training en begeleiding uitgelegd hoe de planning van Taakspel voor kleuters over het jaar is verdeeld. Taakspel wordt in drie fasen ingevoerd. Elke fase wordt beschreven in de daarop volgende hoofdstukken. Omdat er ondanks Taakspel leerlingen blijven met regelovertrekend gedrag is er een hoofdstuk opgenomen met een aanpak voor dit gedrag. De taakspelformulieren, introductieactiviteiten en lijsten met voorbeelden van regels en beloningen zijn opgenomen in de bijlagen. De materialen die u nodig hebt voor Taakspel zijn te vinden in de materialendoos die bij deze handleiding hoort. Op de website www.taakspel.nl vindt u ondersteuningsmateriaal zoals de digitale taakspelformulieren.

Leerkrachten die al met Taakspel werken, geven aan dat de leerlingen zich tijdens Taakspel inderdaad beter aan de klassenregels houden, dat er taakgerichter wordt gewerkt en dat het gezelliger is in de klas. Ook de leerlingen zijn enthousiast over Taakspel: 'Yes... Taakspel!'

Wij wensen u dan ook veel succes en plezier toe met Taakspel!

2 Theoretische *uitgangspunten*

2.1 De operante conditionering in Taakspel

Taakspel is gebaseerd op de leertheorie. Binnen de leertheorie zijn er verschillende stromingen en één daarvan is de operante conditionering. Operant conditioneren gaat ervan uit dat gedrag wordt bepaald door wat eraan vooraf gaat en door wat erop volgt.

I Gedrag wordt bepaald door wat eraan vooraf gaat.

Leerlingen leren gedrag van anderen (modellen).

Bijvoorbeeld: Jesse ziet dat de leerlingen die klaar zijn met hun knutselwerkje, hun werkje op de verwarming te drogen leggen en hun knutselspullen opruimen. Jesse hoort dat de leerkracht zegt: 'Prima, wat ruimen jullie goed op!'. Jesse is klaar met zijn knutselwerkje. Ook hij legt zijn werkje op de verwarming en ruimt zijn knutselspullen op.

Tijdens Taakspel legt de leerkracht de nadruk op wat de leerlingen goed doen. Hiermee wordt ook aan de leerlingen het voorbeeld gegeven te letten op wat de ander goed doet. Ook de leerkracht zelf geeft het goede voorbeeld door zich consequent aan afspraken te houden.

De regels en de instructie door de leerkracht geven aan welk gedrag wanneer gewenst is (discriminatief leren).

Bijvoorbeeld: Natasja moet naar de wc. Ze ziet naast de deur een rood papieren rondje hangen. De leerkracht heeft uitgelegd dat de wc dan bezet is en dat je dan moet wachten.

Colin komt terug van de wc en draait het rondje om. Het is nu groen. Natasja gaat naar de wc. In Taakspel wordt gewerkt met positieve regels. Deze regels vertellen de leerlingen welk gedrag gewenst is in de klassensituatie op dat moment.

2 Gedrag wordt bepaald door wat erop volgt.

Leerlingen leren gedrag van de reacties die anderen geven op hun gedrag.

Bijvoorbeeld: In de vertelkring heeft Tom zijn vinger opgestoken. De leerkracht geeft Tom een beurt. Tom vertelt zijn verhaal. Met het opsteken van zijn vinger heeft Tom dus het gewenste resultaat behaald. Tom zal de volgende keer weer zijn vinger opsteken als hij iets wilt vertellen. In Taakspel worden de leerlingen beloond wanneer zij zich aan de regels houden, bijvoorbeeld door een compliment. De leerlingen leren op deze manier dat zij aandacht krijgen wanneer zij gewenst gedrag laten zien. Hierdoor neemt het gewenste gedrag toe. In Taakspel wordt er zo min mogelijk aandacht gegeven aan het ongewenste gedrag. Er wordt bijvoorbeeld weinig gewaarschuwd. Het ongewenste gedrag neemt hierdoor af.

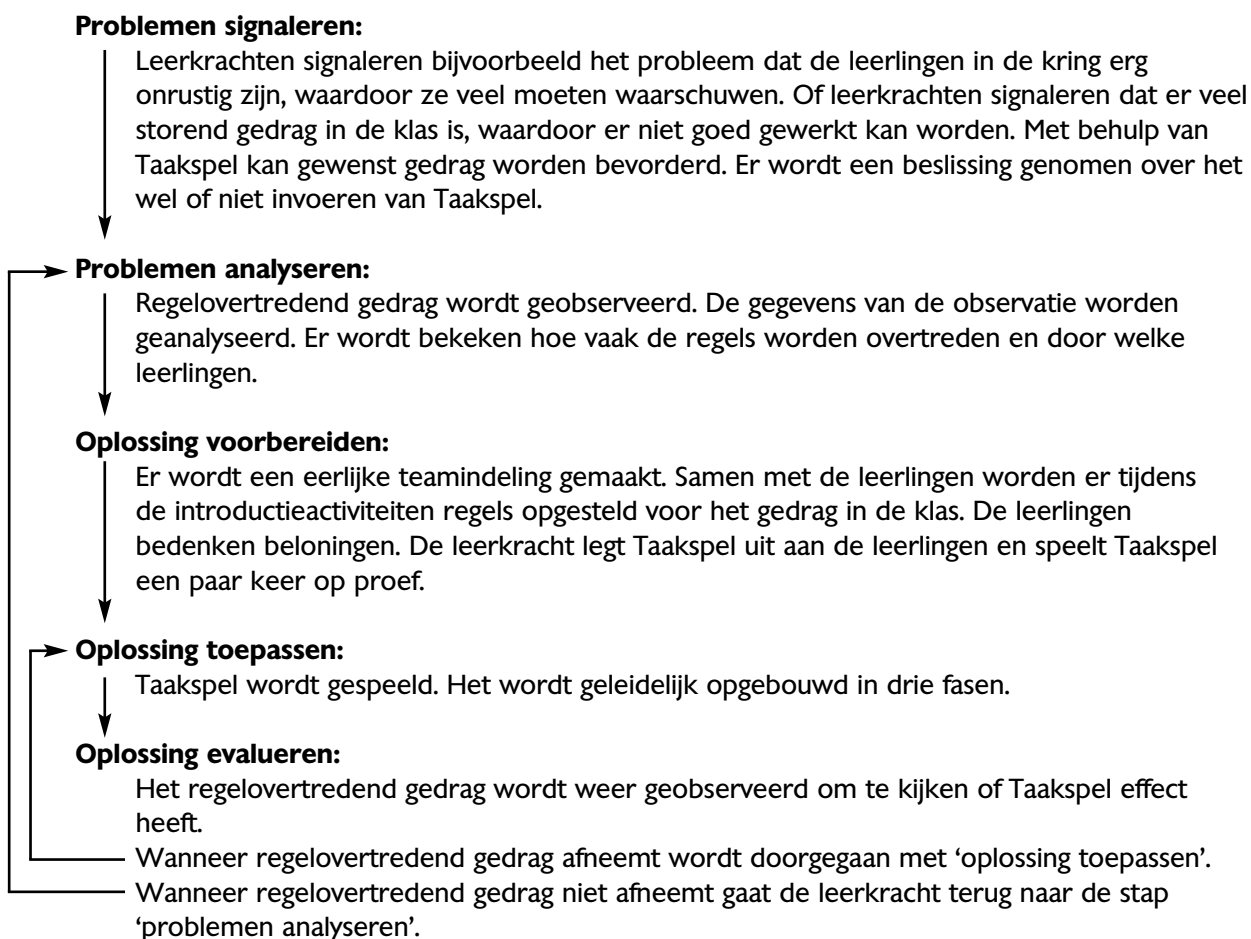
Wanneer een leerling ongewenst gedrag heeft aangeleerd, is het ook weer af te leren of is er ander gedrag voor in de plaats aan te leren. Bijvoorbeeld: De leerkracht wil juist dat de leerlingen niet hun vinger opsteken in de kring, maar dat zij allemaal het antwoord bedenken waarna de leerkracht kiest welke leerling het mag zeggen. De leerkracht spreekt dit af met de leerlingen. Er zijn leerlingen die toch direct hun vinger opsteken. De leerkracht geeft hen geen beurt. Hij geeft wel een beurt aan leerlingen die niet hun vinger opsteken. De andere leerlingen zien dat

het geen zin heeft je vinger op te steken. Zij passen hun gedrag aan en bedenken ook eerst zelf het antwoord en wachten af of ze een beurt krijgen zonder hun vinger op te steken.

Gedrag wordt aangeleerd in interactie met de omgeving. Dit houdt in dat u als leerkracht het gedrag van de leerlingen in uw klas positief kunt beïnvloeden. U kunt het gewenste gedrag uitlokken door uw instructie voorafgaand aan het gedrag en door uw reactie op het gedrag.

2.2 Het model planmatig werken aan gedrag

In Taakspel wordt op planmatige wijze gewerkt aan het beïnvloeden van gedrag. De planmatige aanpak in Taakspel verloopt volgens een cyclus. Hierbij worden de volgende stappen herhaaldelijk doorlopen:



Door herhaaldelijk de stappen te doorlopen, werkt u op een planmatige wijze aan het positief beïnvloeden van regelovertrekend en taakgericht gedrag van de leerlingen.

2.3 Taakspel en sociale veiligheid

‘Creëer een positief en sociaal veilig klimaat.’

Inleiding

Taakspel is een preventief gedragsinterventieprogramma dat het risico op pesten reduceert door de focus op groepsprocessen en door de verbetering van het klassenklimaat. Binnen Taakspel wordt niet expliciet ingegaan op pesten, er wordt een klimaat gecreëerd waarin pesten kan worden voorkomen en pestgedrag kan afnemen. Vanwege het preventieve karakter gebruiken we binnen Taakspel dan ook liever de term ‘sociale veiligheid’ in plaats van ‘pesten’.

Visie op pesten

Pesten is schrijnend. Er komen steeds meer voorbeelden in het nieuws van kinderen die slachtoffer zijn van pesten. Pesten kan grote gevolgen hebben voor kinderen. Het slachtoffer zijn van pesten is in verband gebracht met vele negatieve gevolgen, zoals eenzaamheid, depressie, angst, afwijzing, fysieke klachten, verminderde schoolprestaties, spijbelen, psychotische problemen en zelf-suïcidale gedachten (Reijntjes, Vermande en van der Meulen, 2015).

Bij pesten lopen echter niet alleen de slachtoffers risico's. Daders, de pesters, hebben nogal eens problemen in de sociale relaties met leeftijdgenoten en vertonen vaak (externaliserende) gedragsproblemen. Het komt geregeld voor dat kinderen zowel dader als slachtoffer zijn. Zij hebben de meeste problemen, omdat voor hen zowel de problemen van slachtoffers als die van daders gelden. Naast de pester en de gepeste zijn er vaak veel meer leerlingen betrokken bij het pesten. Deze andere leerlingen, de omstanders, dragen ertoe bij dat het pesten in stand blijft of zelfs toeneemt. De omstanders zijn onder te verdelen in verdedigers, meelopers, aanmoedigers en buitenstaanders (Salmivalli, Lagerspetz, Björkqvist, Österman & Kaukiainen, 1996). Meelopers en aanmoedigers zorgen ervoor dat daders zich gesterkt voelen. Doordat buitenstaanders niet ingrijpen, stemmen ze impliciet met het pesten in. Verdedigers zijn belangrijk voor slachtoffers, maar ze kunnen het pesten in een klas vaak niet helemaal stoppen. Ook voor de omstanders zijn er risicofactoren verbonden aan het pesten. Omstanders voelen zich vaak angstig en onprettig als ze getuige zijn van pesten.

Vanwege de verstrekende gevolgen is het van groot belang om pesten te voorkomen. Gelukkig is er steeds meer aandacht voor het tegengaan van pesten en wordt er steeds meer onderzoek naar gedaan. Ook in de wet krijgt pesten een plek: sinds augustus 2015 hebben scholen de plicht om zorg te dragen voor de sociale veiligheid op school. Die verplichting houdt in dat de school:

- een sociaal veiligheidsbeleid voert;
- de sociale veiligheid (en welbevinden) van leerlingen op school tenminste één keer per jaar monitort met een instrument dat een representatief en actueel beeld geeft;
- ervoor zorgt dat tenminste de volgende taken zijn belegd bij een persoon binnen school:
 - het coördineren van het beleid in het kader van het tegengaan van pesten;
 - het fungeren als aanspreekpunt in het kader van pesten.

Binnen Taakspel wordt pesten gedefinieerd als een subtype van agressief gedrag, waarbij één of meerdere individuen bij herhaling een betrekkelijk machteloze ander aanvallen, vernederen en/of buitensluiten. Hiermee sluiten we aan op de visie van Salmivalli (2010). Salmivalli en Peets (2009).

Zij onderscheiden drie cruciale kenmerken van pesten:

- 1) De dader heeft de bedoeling iemand leed te berokkenen.
- 2) Het pesten vindt herhaaldelijk en over langere tijd plaats.
- 3) Er is een verschil in macht tussen dader en slachtoffer.

Pesten is weloverwogen en proactief, zonder dat er sprake is van uitlokking.

Pesten komt vooral voor in groepen waarin de leden voor langere tijd bij elkaar zijn, zoals op school, de buitenschoolse opvang, op sportclubs, in inrichtingen, of op het werk.