

# Stap in de Wereld

Handleiding voor leraren





## Inhoud

### Inleiding

### Leeswijzer

1. **Aan de slag met *Stap in de Wereld***
  - 1.1 Voor wie is *Stap in de Wereld* bedoeld?
  - 1.2 Welke voorbereiding is nodig?
  - 1.3 Hoe gebruik je de films?
  - 1.4 Hoe werkt het spel?
  - 1.5 Wat levert het op om *Stap in de Wereld* te spelen?
  
2. **Van pampieren in het (v)so naar uitdagen voor het vervolg**
  - 2.1 Werken met leergebiedoverstijgende leerlijnen
  - 2.2 Ondersteuning binnen de school in kaart brengen
  - 2.3 Vaardigheden van leerlingen in kaart brengen
  - 2.4 Bespreken met leerling en ouders
  - 2.5 Schoolovergangen verbeteren met *Stap in de Wereld*
  
3. **De ouders betrekken**
  - 3.1 Ouderbetrokkenheid in het (v)so
  - 3.2 Doen wat werkt
  - 3.3 Ouders werven
  
4. **De leerling als eigenaar van het onderwijsleerproces**
  - 4.1 Van sturing door de leraar naar leerlingsturing
  - 4.2 Eigenaar van eigen leerproces
  - 4.3 Stimuleren van eigenaarschap

### Literatuur

### **Bijlagen**

1. Ordeningsoverzicht leergebiedoverstijgende ondersteuning in de school
2. Evaluatielijst voor leerlingen
3. Observatiekaart ondersteuningsbehoefte *Stap in de Wereld*

## Inleiding

**Scholen voor (voortgezet) speciaal onderwijs ((v)so) richten tegenwoordig allerlei vormen van ondersteuning in, om te bereiken dat leerlingen uitstromen op een niveau dat zoveel mogelijk aansluit bij hun cognitieve mogelijkheden. Op dit cognitieve vlak (zoals bij lezen en rekenen) hebben ze hier ook al goede resultaten mee bereikt. Toch lukt het de leerlingen niet altijd om het gewenste uitstroomniveau te behalen. Waar heeft dit mee te maken?**

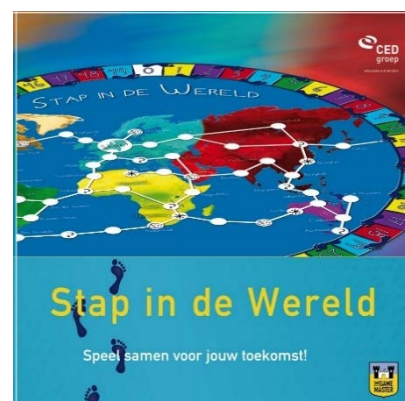
Een mogelijke oorzaak van achterblijvende vaardigheden op leergebiedoverstijgend vlak (sociaal gedrag en leren leren), is dat leraren hun leerlingen nog te veel 'pamperen'; ze bieden op dit vlak veel ondersteuning, om cognitief het beste uit hun leerlingen te kunnen halen. Het is belangrijk om deze ondersteuning ook weer af te bouwen, zodat leerlingen niet afhankelijk blijven van een specifieke school of leraar. Afbouwen van ondersteuning komt ook de overgangen in de schoolloopbaan van de leerlingen ten goede. Zoals de overgang van het so naar de brugklas. Of de overgang van (v)so naar regulier onderwijs. Goede overgangsmomenten zijn vaak cruciaal om de behaalde resultaten te kunnen vasthouden en sterker te maken. Maar hoe bouw je die ondersteuning af?

Een antwoord op deze vraag kan liggen in zogenaamd eigenaarschap: maak leerlingen zoveel mogelijk eigenaar van het eigen leerproces. Dit is van belang om leerlingen zowel op cognitief als op leergebiedoverstijgend vlak voldoende toe te rusten voor hun toekomst. Het stimuleren van eigenaarschap begint al in groep1. Door opbrengstgericht te werken aan gedrag en een duidelijke lijn met betrekking tot gedrag uit te zetten binnen de school, kun je gericht met leerlingen oefenen. Ook met betrekking tot eigenaarschap. *Stap in de Wereld* sluit hierbij aan: je kunt hiermee direct in je groep aan de slag!

### ***Stap in de Wereld* bestaat uit een spel en films.**

Leraren zetten dit in om leergebiedoverstijgende vaardigheden met leerlingen te oefenen en te werken aan eigenaarschap van leerlingen.

***Stap in de Wereld is ontwikkeld voor en met scholen voor speciaal onderwijs, en ook goed bruikbaar in het regulier onderwijs!***



Alle materialen zijn te vinden via: [www.cedgroep.nl/stapindewereld](http://www.cedgroep.nl/stapindewereld).



## Leeswijzer

Deze handleiding biedt vier hoofdstukken. In het volgende overzicht vind je welke informatie je in deze hoofdstukken leest.

**Leeswijzer**

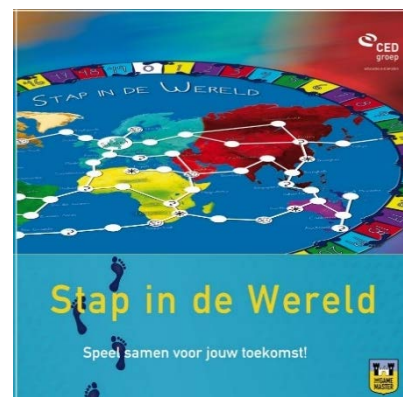
1. **Aan de slag met *Stap in de Wereld***  
Hier vind je praktische informatie over hoe je in jouw groep aan de slag kunt met het spel en de bijbehorende film. Daarnaast wordt een verbinding gelegd tussen de achterliggende theorie (zie hoofdstuk 4) en het werken met de hulpmiddelen van *Stap in de Wereld*.
2. **Van pampieren in het (v)so naar uitdagen voor het vervolg**  
Dit hoofdstuk beschrijft hoe je met *Stap in de Wereld* een vertaalslag kunt maken naar de rest van je onderwijs.
3. **De ouders betrekken**  
In dit hoofdstuk lees je hoe je *Stap in de Wereld* kunt gebruiken tijdens activiteiten voor en met ouders.
4. **De leerling als eigenaar van het onderwijsleerproces**  
In dit besluitende hoofdstuk lees je vanuit een theoretische achtergrond welke factoren een rol spelen bij het vinden van antwoorden op de vraag: hoe maak je leerlingen meer eigenaar van hun eigen leerproces? De theorie in dit hoofdstuk vormt de basis van *Stap in de Wereld*.

### Snel naar de gewenste tekst

Alle onderstreepte woorden in de tekst zijn hyperlinks. In de digitale versie kun je hier op klikken om direct bij de betreffende tekst te komen.

## 1. Aan de slag met *Stap in de Wereld*

***Stap in de Wereld* bestaat uit een film en een bordspel. Het spel is te bestellen via de webwinkel van de CED-Groep. De film en deze handleiding zijn gratis te downloaden op: [www.cedgroep.nl/stapindewereld](http://www.cedgroep.nl/stapindewereld). In dit hoofdstuk lees je hoe je met de materialen aan de slag kunt.**



### 1.1 Voor wie is *Stap in de Wereld* bedoeld?

Het bordspel is geschikt om te spelen met leerlingen vanaf groep 6 van het speciaal en regulier basisonderwijs en voor alle leerlingen van het voortgezet (speciaal) onderwijs. In de bijbehorende films staan overgangen naar andere onderwijsvormen of arbeid centraal. De films zijn bedoeld voor leerlingen die de desbetreffende overgang te wachten staat. De volgende films zijn beschikbaar:

- De overgang van het po/so naar het vo
- De overgang van het vso naar het mbo
- De overgang van vso naar arbeid

Het bordspel en de films zijn oorspronkelijk ontwikkeld vanuit de vraag van het (v)so om een hulpmiddel die de overstap naar een andere school kan versoepelen. Met dit hulpmiddel kunnen leraren hun leerlingen begeleiden, zodat ze het voor hen gewenste uitstroomresultaat kunnen behalen. Voor (v)so-scholen is *Stap in de Wereld* interessant, omdat het spel oefensituaties biedt voor het werken aan leergebiedoverstijgende vaardigheden. Het sluit aan bij het opbrengstgericht werken aan gedrag (Machielsen, Van der Sar, Van Efferen-Wiersma & Wally, 2016). Daarnaast geeft het spel leraren en leerlingen inzicht in welke leergebiedoverstijgende vaardigheden leerlingen hebben ontwikkeld. Als basis voor de vaardigheden die in het spel gevraagd worden, zijn de niveaus 7 en 8 van de leerlijnen Sociaal gedrag en Leren leren gebruikt. Veel scholen stellen deze ambitie namelijk bij uitstroom en deze niveaus worden ook veel gebruikt in het vso. Behalve inzicht in de leergebiedoverstijgende vaardigheden, biedt het spel zicht op de mate van ondersteuning die leerlingen hierbij (nog) nodig hebben.

***“Dit spel past mooi binnen het kader van passend onderwijs. Het geeft handvatten om leerlingen nog beter voor te bereiden op een goede terugkeer naar het regulier onderwijs.”***

*Leraar, so cluster 4*



## 1.2 Welke voorbereiding is nodig?

Wanneer je met *Stap in de Wereld* aan de slag wilt, is het handig om rekening te houden met de volgende voorbereiding:

### Vorbereiding

- **Bekijk zelf de film(s) en lees de spelregels door.** Bepaal welke film(s) voor jouw leerlingen geschikt is/zijn. En ga na wat op dit moment vaardigheden zijn waarbij je nader stil wilt staan de komende periode.
- **Bekijk de opdrachtkaarten.** Zijn deze geschikt voor jouw groep? Als je inschat dat deze kaarten te moeilijk zijn, kun je eenvoudige opdrachtkaarten bestellen via [cedgroep.nl/stapindewereld](https://cedgroep.nl/stapindewereld). Deze eenvoudige opdrachten zijn onder andere geschikt voor leerlingen in het cluster 3 of met een lager (lees)niveau in het cluster 4.
- **Bereid de leerlingen klassikaal voor.** Op [cedgroep.nl/stapindewereld](https://cedgroep.nl/stapindewereld) kun je een presentatie als pdf downloaden die je met de leerlingen kunt doorlopen. Hiermee kun je de leerlingen uitleg geven over het doel van het spel en hoe je de opdrachten kunt uitvoeren. De presentatie biedt ook mogelijkheden om te oefenen met een voorbeeldopdracht van elke categorie. Je kunt hierbij bijvoorbeeld steeds twee leerlingen vragen om de opdracht voor de klas uit te voeren volgens het stappenplan, en twee andere leerlingen hen te laten beoordelen volgens de beoordelingspunten.
- **Bedenk hoe jouw groep het spel het beste kan spelen.** Kunnen de leerlingen in het lokaal blijven tijdens het spel, of is het nodig om een plek buiten het lokaal te zoeken? Kunnen de leerlingen (na een goede introductie) zelfstandig aan de slag, of hebben ze begeleiding nodig?
- **Zorg voor informatiebronnen.** Er staat een computer of ander device (tablet, smartphone) klaar met een internetverbinding. Er is een volwassene bereikbaar voor vragen (leraar, klasse-assistent).
- **Bouw het aantal spelers langzaam op.** Zeker wanneer je het spel speelt met leerlingen met specifieke onderwijsbehoeften is het raadzaam om te starten met een kleine groep. Begin met twee duo's en bouw het langzaam op naar vier.

## 1.3 Hoe gebruik je de films?

Voor elke overgang zijn specifieke films beschikbaar om klassikaal te bekijken. In de film voor so-leerlingen komen vaardigheden naar voren die aansluiten op de leerlijnen Sociaal gedrag en Leren leren. In de films voor vso-leerlingen staan competenties centraal die belangrijk zijn tijdens het werken, stagelopen of in het mbo. Voorafgaand aan de scène (so-film) of het fragment (vso-films) komt in beeld om welke vaardigheid het gaat.

Je haalt het meeste uit de films, door deze samen met de leerlingen te bekijken en hierover in gesprek te gaan. Voorbeelden van vragen die je hierbij kunt stellen, vind je in tabel 1.1.



### Voorbeeldvragen

- Hoe zie je de vaardigheid terug in de film?
- Op welke momenten in het dagelijks leven/op school zou jij deze vaardigheid kunnen laten zien?
- En op welke momenten tijdens je stage of werk?
- In hoeverre denk je dat jij deze vaardigheid beheerst?
- Hoe zou jij zelf reageren in een dergelijke situatie?

Tabel 1.1: Voorbeelden van vragen naar aanleiding van de film

### • **Vorbereiding op voortgezet onderwijs**

Voor leerlingen in de bovenbouw van het so is er de film *Stap in de Wereld van... De brugklas!* Deze film van 11 minuten laat leerlingen zien wat er van hen wordt verwacht in de eerste klas van een regulier vmbo, zowel wat sociaal gedrag betreft, als op het gebied van leren en werkhouding. In de film spelen twee leerlingen de hoofdrol. Tijdens een gewone lesdag in het voortgezet onderwijs laten ze situaties zien waarin ze vaardigheden nodig hebben die aansluiten op de leerlijnen Sociaal gedrag en Leren leren (zie tabel 1.1).

Sociaal gedrag	Leren leren
Zelfbeeld <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jezelf presenteren</li> <li>• Een keuze maken</li> <li>• Opkomen voor jezelf</li> </ul> Sociaal gedrag <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ervaringen delen</li> <li>• Aardig doen</li> <li>• Omgaan met ruzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Uitgestelde aandacht/hulp vragen</li> <li>• Zelfstandig (door)werken</li> <li>• Samenwerken</li> <li>• Reflectie op werk</li> </ul>

Tabel 1.1: Categorieën leerlijnen Sociaal gedrag en Leren leren voorkomend in de film voor so-leerlingen

### • **Vorbereiding op arbeid**

Om leerlingen voor te bereiden op de overgang van vso naar arbeid zijn er vier films beschikbaar. De films spelen zich af in een ziekenhuis en in een supermarkt. In elke film staan twee competenties centraal die van belang zijn in een arbeidssituatie (zie tabel 1.2). De hoofdrolspelers geven een kijkje op hun werkplek en vertellen over de competenties.

Film	Competenties
Estelle komt te laat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hulp vragen</li> <li>• Taakaanpak</li> </ul>
Leroy en Estelle werken samen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voor jezelf opkomen</li> <li>• Samenwerken</li> </ul>
Charrel werkt in de supermarkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Zelfstandig werken</li> </ul>
Wessel gaat lunchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jezelf presenteren</li> <li>• Aardig doen</li> <li>• Voor jezelf opkomen</li> <li>• Een keuze maken</li> </ul>

Tabel 1.2: films ter voorbereiding op werk

- **Vorbereiding op mbo en stage**

Ter voorbereiding op het mbo en stagelopen zijn er zes korte films. De films spelen zich af in het mbo en tijdens een stage in de horeca. In de films vertelt de hoofdrolspeler welke competenties belangrijk zijn tijdens zijn stage (zie tabel 1.3) en hoe hij omgaat met lastige situaties.

Film	Competenties
De eerste schooldag van Rama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Hulp vragen</li> </ul>
Thijs maakt huiswerk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Zelfstandig werken</li> </ul>
Wessel en Thijs werken samen aan een presentatie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflectie</li> <li>• Voor jezelf opkomen</li> </ul>
Wessel gaat lunchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jezelf presenteren</li> <li>• Aardig doen</li> <li>• Voor jezelf opkomen</li> <li>• Een keuze maken</li> </ul>
Thijs krijgt instructies van zijn stagebegeleider	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Zelfstandig werken</li> </ul>
Thijs en Wessel ruimen samen tafels af	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflectie</li> <li>• Voor jezelf opkomen</li> </ul>
Charrel werkt in de supermarkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taakaanpak</li> <li>• Zelfstandig werken</li> </ul>

Tabel 1.3: films ter voorbereiding op de overgang naar mbo

#### 1.4 Hoe werkt het spel?

*Stap in de Wereld* kan worden gespeeld in 30 of 45 minuten; het spel kan binnen een lesuur gespeeld worden. Leerlingen kunnen het spel spelen met 2 tot 4 duo's (minimaal 4 en maximaal 8 leerlingen). De spelregels vind je in de speldoos.

Schat je in dat de opdrachtkaarten van een te hoog niveau zijn voor jouw leerlingen? Dan kun je gratis een set eenvoudige kaarten bestellen met opdrachten met een iets lager niveau via: [www.cedgroep.nl/stapindewereld](http://www.cedgroep.nl/stapindewereld). Deze kaarten zijn geschikt voor bijvoorbeeld zeer moeilijk lerende leerlingen en/of leerlingen met leesproblemen.

In tweetallen maken de leerlingen een zogenaamde 'reis door de wereld', waarbij ze verschillende werelddelen bezoeken. Sommige vragen gaan over de betreffende werelddelen. Andere vragen gaan over dagelijkse situaties die jongeren meemaken op school en in hun vrije tijd. Door het spel te spelen oefenen de leerlingen vaardigheden die van belang zijn voor de overstap naar een andere onderwijsvorm of arbeid.

***“Wat een leuk spel. Je leert meteen van alles over andere landen en culturen!”***

*Leerling, vso cluster 4*



Het doel van het spel is dat leerlingen met hun team zoveel mogelijk punten behalen. Hiervoor gooien ze met een dobbelsteen, lopen ze met hun pion over de werelddelen en doen ze de opdrachten. De inhoud van de opdrachten heeft een link met het betreffende werelddeel. Het spel kent vier categorieën opdrachten: Naspelen, Weten, Aanpakken en Mening geven. Bij elke opdracht kunnen leerlingen zelf de moeilijkheidsgraad kiezen (niveau 1 t/m 3. Of, bij de set met makkelijkere opdrachten: opdrachten voor 1 of 2 punten). Hoe moeilijker de gekozen opdracht, hoe meer punten er te verdienen zijn. Om de leerlingen op weg te helpen bevat het spel ook stappenplannen. Hierin kunnen ze voor elke categorie handvatten vinden om de opdrachten uit te voeren.



Afbeelding 1.2: Voorbeelden van opdrachtenkaarten



Afbeelding 1.3: Kaart met stappenplannen voor de opdrachten



Om de opdrachten te doen, moeten leerlingen een beroep doen op vaardigheden uit de leerlijnen Sociaal gedrag en Leren leren. De leerlingen van de andere teams beoordelen de uitvoering van de opdrachten. Hiervoor biedt het spel kaarten met beoordelingspunten. Het spelende team kan hiermee extra punten verdienen. Tabel 1.4 geeft een overzicht van de categorieën opdrachten en de beoordelingsvaardigheden op het gebied van leren leren en sociaal gedrag waar naar gekeken wordt.

<b>Categorieën</b>	
<b>Naspelen</b>	
Doel	In een rollenspel een passende reactie op een lastige situatie laten zien.
Inhoud	De situaties spelen zich af in het dagelijks leven van leerlingen, op school of daarbuiten. Ze lopen op in moeilijkheidsgraad, doordat de tegenspeler bijvoorbeeld niet meewerkt of boos wordt.
Beoordelingspunten (Sociaal gedrag)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Netjes op elkaar reageren</li> <li>• Naar elkaar luisteren</li> <li>• Samen naar een oplossing zoeken</li> </ul>
<b>Weten</b>	
Doel	Informatie opzoeken om tot een antwoord te komen.
Inhoud	De vragen gaan over (onder andere geografische, natuurkundige en culturele) feitelijkheden binnen het betreffende werelddeel. Bij deze opdrachten gaat het niet zozeer om het antwoord, maar vooral op de manier waarop de leerlingen tot het antwoord komen. Er zijn daarom ook geen antwoorden meegeleverd bij de kaartjes of de handleiding.
Beoordelingspunten (Leren leren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vooraf nadenken over de aanpak</li> <li>• Doorwerken</li> <li>• Hulp vragen/hulpmiddelen gebruiken</li> </ul>
<b>Aanpakken</b>	
Doel	Samen een fictief probleem oplossen: hoe pak je dat aan?
Inhoud	De moeilijkheidsgraad bij deze opdrachten loopt op door bijvoorbeeld een toenemend aantal handelingen, de spreiding van handelingen over verschillende momenten of locaties, en de noodzaak om met andere partijen samen ten werken.
Beoordelingspunten (Leren leren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vooraf nadenken over de aanpak</li> <li>• Samenwerken</li> <li>• Hulp vragen/hulpmiddelen gebruiken</li> </ul>
<b>Mening geven</b>	
Doel	Een standpunt innemen en deze beargumenteren.
Inhoud	De stellingen gaan over maatschappelijke thema's, die spelen in het desbetreffende werelddeel.
Beoordelingspunten (Sociaal gedrag)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigen mening geven</li> <li>• Mening beargumenteren</li> <li>• Standpunt verdedigen</li> </ul>

Tabel 1.4: Categorieën opdrachten met inhoud en beoordelingspunten



## 1.5 Wat levert het op om Stap in de Wereld te spelen?

In [hoofdstuk 4](#) staat uitgebreid toegelicht dat het van belang is het eigenaarschap van leerlingen te stimuleren, zodat zij overgangen soepeler kunnen doorlopen. Als leraar is het daarom van belang om de mindset, de motivatie en de zelfregulatie van leerlingen te stimuleren. *Stap in de Wereld* biedt hiervoor de volgende mogelijkheden:

### 1. Mindset

Voor een ontwikkelbare, lerende mindset (ofwel: een *growth mindset*) is het belangrijk dat leerlingen feedback krijgen op hun leerproces, en niet zozeer op de uitkomst. In het spel is hiermee rekening gehouden. Zo zijn er bij de opdrachten geen antwoorden meegeleverd; het gaat immers om het *proces* waarmee leerlingen tot een antwoord komen (opzoeken, samenwerken, hulp vragen enzovoort). Leerlingen zijn zich hiervan tijdens het spel bewust, omdat ze weten dat ze volgens de beoordelingspunten worden beoordeeld op de manier waarop ze tot hun antwoord zijn gekomen. (Lees in [paragraaf 4.2](#) meer over het belang van een *growth mindset*.)

Ga na het spel het gesprek met leerlingen aan: om een positief en realistisch zelfbeeld bij leerlingen te vergroten is het zinvol om te *benadrukken wat leerlingen kunnen*. Tijdens het spelen van het spel krijgen de leerlingen de gelegenheid om een heleboel van zichzelf te laten zien. Benoem daarom expliciet hoeveel en wat een leerling al zelf kan. Geef hierbij vooral feedback op het proces: hoe heeft een leerling het gedaan? Denk hierbij bijvoorbeeld aan samenwerken, op zijn beurt wachten, naar oplossingen zoeken.

### 2. Motivatie

De films bij *Stap in de Wereld* laten leerlingen zien waarom vaardigheden uit de leerlijnen Leren leren en Sociaal gedrag, belangrijk zijn om te kunnen functioneren op school, tijdens het stagelopen of op het werk. Leefijdgenoten geven hier beeld en uitleg bij, wat de herkenbaarheid voor de leerlingen vergroot. Doordat de situaties uit de films en het spel herkenbaar zijn, raken leerlingen meer gemotiveerd om aan deze leergebiedoverstijgende vaardigheden te werken. Daarnaast is het spel voor leerlingen een plezierige manier om met de vaardigheden te oefenen. Er wordt tegemoet gekomen aan de psychologische basisbehoeften (competentie, autonomie en relatie), wat motiverend werkt voor de leerlingen. (Je leest hier meer over in [paragraaf 4.2](#).)

Om leerlingen te motiveren zelf ook actief aan de ontwikkeling van de leergebiedoverstijgende vaardigheden te werken, is het belangrijk dat ze zich bewust zijn van het nut ervan. Stel daarom samen met de leerlingen leerdoelen op en creëer oefensituaties waarbinnen leerlingen kunnen oefenen. Dit motiveert leerlingen om zich hiervoor in te zetten.

### 3. Zelfregulatie

Wat betreft zelfregulatie is van belang dat leerlingen in staat zijn om (juiste) keuzes te maken ten aanzien van hun gedrag en om kunnen gaan met feedback op hun gedrag van anderen. Het spel biedt leerlingen de gelegenheid om te oefenen met feedback geven en ontvangen en het afstemmen van hun gedrag. (In [paragraaf 4.2](#) vind je hierover meer informatie.)

Laat leerlingen na het spelen van het spel in een gesprek de leergebiedoverstijgende vaardigheden benoemen die ze hebben herkend en/of geoefend. Bespreek met leerlingen aan welke vaardigheden ze nog moeten of willen werken. Ga ook met elkaar in gesprek



over de ondersteuning die ze daarbij nodig hebben, welke mogelijkheden daarin zijn en waar grenzen liggen. Door leerlingen hier zelf over te laten meedenken en hierover in gesprek te blijven, stimuleer je de ontwikkeling van hun zelfregulerende vaardigheden.

Door samen met leerlingen de film te bekijken en hen het spel te laten spelen, worden leerlingen zich bewust van de vaardigheden op het gebied van sociaal gedrag en leren leren, die belangrijk zijn op school. Ook leraren krijgen met het spel meer inzicht in de ontwikkeling van leerlingen met betrekking tot deze vaardigheden. Meer inzicht biedt handvatten om gericht te sturen op uitstroom en overgangen naar andere onderwijsvormen te versoepelen.

***“Bij ons op school doen we veel aan taakaanpak, maar we oefenen weinig met samenwerken. Het spel biedt gelegenheid om daarmee te oefenen en een stap verder te komen.”***

*Leraar, so cluster 4*

### **Bewustwording leerlingen**

De films laten leerlingen zien welke vaardigheden belangrijk zijn in het vervolgonderwijs. Het geeft hen op een laagdrempelige manier inzicht in wat een dagelijkse schoolsituatie van hen eist. Bij het uitvoeren van de opdrachten tijdens het spel weten de leerlingen op welk punten ze worden beoordeeld. Dit zorgt ervoor dat ze enerzijds hun best doen om deze vaardigheden te laten zien. Anderzijds kan het hen inzicht in deze vaardigheden geven. Dit gebeurt doordat ze merken waar ze de vaardigheid voor kunnen gebruiken. Maar ook wanneer leerlingen merken dat ze het lastig vinden om een bepaalde vaardigheid te laten zien. Zo ervaren ze dat ze hiermee nog moeten oefenen, of dat ze ondersteuning nodig hebben om deze vaardigheid verder te ontwikkelen en/of te laten zien. Kortom: het spel biedt leerlingen de mogelijkheid om inzicht te krijgen in hun sterke en nog te ontwikkelen punten. Het spel draagt op deze manier bij aan het vormen van een positief en realistisch zelfbeeld bij leerlingen.

### **Bewustwording leraar**

Omdat het spel spelen een andere situatie is dan die zich meestal voordoet tijdens een lesdag, biedt het de gelegenheid om andere vaardigheden en gedrag van leerlingen te zien. Het kan jou als leraar zo meer inzicht bieden in de ontwikkeling van leerlingen. Een breder en meer volledig beeld van het ontwikkelingsniveau van leerlingen geeft je aanknopingspunten om het leer- en ontwikkelproces van leerlingen op het gebied van leren leren en sociaal gedrag gericht (bij) te sturen.

***“De leerlingen laten tijdens het spel op een leuke manier een andere kant van zichzelf zien. Ze doen bijvoorbeeld zonder moeite of mopperen rollenspellen, waarin ze voordoen hoe ze reageren in een situatie.”***

*Docent, vso cluster 4*



## 2. Van pampieren in het (v)so naar uitdagen voor het vervolg

**Sommige leerlingen ervaren belemmeringen in hun leerproces, bijvoorbeeld vanwege beperkingen of gedragsproblemen. Om hieraan tegemoet te komen, formuleer je de specifieke onderwijsbehoeften van een leerling. Vervolgens kom je aan deze onderwijsbehoeften tegemoet door ondersteuning te bieden. Om de overgang naar een andere vorm van onderwijs (regulier of voortgezet) te vergemakkelijken, zijn bewustzijn en een geleidelijke afbouw van die ondersteuning van belang. In dit hoofdstuk lees je hoe je dit doet met behulp van *Stap in de Wereld*.**

### 2.1 Werken met leergebiedoverstijgende leerlijnen

Om goede opbrengsten te kunnen behalen met betrekking tot gedrag, is het belangrijk dat scholen hiervoor een ambitie stellen: een schoolstandaard. Om vervolgens deze ambitie te kunnen behalen, organiseert het (v)so allerlei ondersteuningsvormen om leerlingen het beste tot leren te laten komen. Om een overgang te vergemakkelijken zal – in overleg met een leerling zelf en met zijn ouders – gewerkt moeten worden aan bewustzijn van de ondersteuning die een leerling krijgt. Vervolgens is het belangrijk gericht te werken aan het afbouwen van zoveel mogelijk ondersteuning.

De leerlijnen Leren leren en Sociaal gedrag bieden een goede houvast om opbrengstgericht te werken aan gedrag (Machielsen e.a., 2016). Deze leerlijnen zijn gebaseerd op de categorieën van de Sociale Competentie Observatie Lijst, de SCOL (Joosten, 2007). Wanneer je op school gaat werken met deze leerlijnen, stel je een norm voor gedrag (schoolstandaard) en maak je leerlingen op een expliciete manier duidelijk welk gedrag van hen verwacht wordt. Dit werkt het beste, als je met het gehele schoolteam hiermee werkt. Meer informatie over hoe je dit kunt doen lees je op: [www.cedgroep.nl/leerlijnen](http://www.cedgroep.nl/leerlijnen).

### 2.2 Ondersteuning binnen de school in kaart brengen

Binnen alle scholen voor (v)so zijn op basis van de onderwijsbehoeften van leerlingen verschillende ondersteuningsvormen georganiseerd om leerlingen het beste tot leren te laten komen. Zo wordt er op verschillende manieren gewerkt aan een veilig pedagogisch klimaat, zijn er aanpassingen in ruimte (bijvoorbeeld overzichtelijke, prikkelarme lokalen met aparte werkplekken), wordt er duidelijkheid geboden in de tijd (zoals een constant zichtbaar rooster of vaste dagindeling), is er een heldere structuur binnen activiteiten (bijvoorbeeld ondersteuning tijdens vrije momenten of het opdelen van taken in kleinere onderdelen) en is er duidelijkheid in interactie (zoals het voorbereiding of nabespreken van sociale situaties). Het geeft veel inzicht om samen met je schoolteam na te gaan, welke vormen van ondersteuning jullie bieden aan leerlingen en tot welke niveaus van de leerlijnen jullie streven om dit te organiseren. Vooral met betrekking tot sociaal gedrag en leren leren. Zo bestaat er ondersteuning op:

1. *Schoolniveau*  
Voorbeeld: eenduidige, transparante omgangs- en gedragsregels. Deze hangen duidelijk zichtbaar in de school en in alle lokalen.
2. *Groepsniveau*  
Voorbeeld: prikkelreducerende inrichting van het lokaal.
3. *Leerlingniveau*  
Voorbeeld: koptelefoons en plekken om individueel te werken.



Vaak staat de ondersteuning op schoolniveau voor ouders (en leerlingen) beschreven in de schoolgids, en meer specifiek in het SchoolOndersteuningsProfiel (SOP). Ga regelmatig met je team na in welke groepen jullie bepaalde vormen van ondersteuning (nog) aanbieden en wanneer je deze af gaat bouwen. Dit biedt inzicht in de mogelijkheden van ondersteuning en maakt je tegelijkertijd bewust van ondersteuningsvormen die je wellicht veel of juist weinig biedt. Het in kaart brengen van ondersteuningsvormen kun je koppelen aan de categorieën uit de leergebiedoverstijgende leerlijnen. Zo ontdek je als schoolteam waar witte vlekken zitten met betrekking tot je dagelijkse handelen. En dat geeft weer handvatten voor afstemming met elkaar en het herzien van jouw aanpak in de groep.

Wanneer je de ondersteuningsvormen binnen jouw school met jullie team in kaart wilt brengen, is het inzichtelijk om dit te ordenen met behulp van de categorieën van Leren leren en Sociaal gedrag: ondersteuning is immers een onderdeel van een aanpak binnen de groep en hangt dus samen met de gestelde gedragsdoelen. Door te inventariseren ontstaat een duidelijk beeld van de gedragscategorieën waar de school op dit moment veel ondersteuning biedt, en de categorieën waar de school (nog) nauwelijks (meer) aan werkt. Zie het volgende voorbeeld.

Categorie	Ondersteuningsvorm
<b>2.1 Jezelf presenteren</b>	School: -
	Groep: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>de dag klassikaal eindigen met een compliment voor een klasgenoot</i></li> <li>▪ <i>beloningssysteem met punten/stickers voor gedrag en werkhouding</i></li> <li>▪ <i>de dag klassikaal eindigen met een positieve uitspraak over jezelf</i></li> </ul>
	Leerling: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>emotiemeter op eigen werkplek</i></li> </ul>
<b>2.2 Een keuze maken</b>	School: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>eenduidige, transparante omgangs- en gedragsregels</i></li> </ul>
	Groep: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>regels voor internetgebruik</i></li> <li>▪ <i>veel herhaling van regels in de klas</i></li> <li>▪ <i>groepsgericht klimaat: kerndoelen basisonderwijs, sociaal-emotionele vorming, sociale vaardigheden en samenspel</i></li> </ul>
	Leerling: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>leerling vraagt zelf om een time-out</i></li> </ul>

Tabel 2.1: Voorbeeld van ordening ondersteuning, so school cluster 4



In [bijlage 1](#) vind je een voorbeeld van een ordeningsoverzicht, waarmee je de manieren van ondersteuning op het gebied van sociaal gedrag en leren leren binnen jullie school met jouw team in beeld kunt brengen.

### 2.3 Vaardigheden van leerlingen in kaart brengen

Nadat de leerlingen het spel hebben gespeeld, is het zinvol om met hen in gesprek te gaan (zie ook [paragraaf 1.5](#)). Gesprekken met leerlingen kunnen in eerste instantie klassikaal plaatsvinden. Vervolgens is het belangrijk om ook individuele gesprekken met leerlingen te voeren. Hoe vonden zij het gaan? Welke vaardigheden herkenden ze in het spel? Wat gaat al goed? En waar zouden leerlingen mee willen en kunnen oefenen? Om deze gesprekken gericht te kunnen voeren, kun je gebruik maken van evaluaties die leerlingen zelf invullen en observaties die jij (of een collega die het spel begeleidt) doet.

- **Evaluaties door leerlingen**

Wanneer je al werkt met leerlijnen binnen de school, maak je vast regelmatig gebruik van zelfevaluaties door leerlingen. Ook bieden verschillende methoden voor sociale competentie evaluatielijsten die leerlingen zelf kunnen invullen. Zo heeft de SCOL (Sociale Competentie Observatie Lijst) bijvoorbeeld ook een leerlingSCOL. Voor het spel *Stap in de Wereld* is een evaluatielijst voor leerlingen samengesteld, die zij na het spelen voor zichzelf in kunnen vullen (zie [bijlage 2](#)). Alle categorieën uit de twee leergebiedoverstijgende leerlijnen komen hierbij aan de orde. Gebruik deze lijst *naast* je andere meetinstrumenten. Op die manier krijgt zowel de leerling zelf als jijzelf inzicht in de ontwikkeling met betrekking tot de leergebiedoverstijgende vaardigheden. Zelfevaluaties van leerlingen geven je aanknopingspunten voor het aangaan van een gesprek met leerlingen en het stellen van doelen op het gebied van leren leren en sociaal gedrag.

- **Observaties**

Verscheidene, bestaande observatie-instrumenten geven inzicht in de vaardigheden op het gebied van sociaal gedrag. Voorbeelden zijn de SCOL, Zien! en Op School. Een voordeel van de SCOL (Joosten, ten Heggeler en Mouissie, 2016) is dat deze geheel aansluit op de leerlijn Sociaal gedrag en deels op de leerlijn Leren leren. Door middel van deze observatielijst is het mogelijk om het gedrag te meten dat de leerlingen laten zien, onder andere tijdens het spelen van het spel *Stap in de Wereld*. Om een beoordeling te geven over de overige vaardigheden van leerlingen op het gebied van leren leren kan het handig zijn om de leerlijn Leren leren gebruiken. In het boek *Gedrag is een vak* (Machielsen, Van der Sar, van Efferen & Wally, 2016) kun je uitgebreid teruglezen hoe je data over gedrag kunt verzamelen en hoe je hiermee vervolgens aan de slag kunt in de groep.

Een andere observatie tijdens het spel, heeft te maken met de moeilijkheidsgraden van de opdrachten die de leerlingen uitvoeren. In [hoofdstuk 4](#) lees je dat de mate van leerlingsturing samenhangt met de complexiteit van een taak: hoe moeilijker de taak, hoe meer ondersteuning een leerling nodig kan hebben. Door geleidelijke afbouw kan de leerling de sturing weer zelf in handen nemen. Dat is de reden dat leerlingen bij de opdrachten van het spel zelf (autonomie) de moeilijkheidsgraad (competentie) kiezen. Ze kunnen de uitdaging aangaan om, eventueel met ondersteuning van de leraar (relatie), ook bij een complexere opdracht hun leerlingsturing te laten zien. Tijdens het spel kun je observeren op welk niveau leerlingen vooral opdrachten kiezen. Dit geeft inzicht in de ontwikkelingsfase waarin de leerling zit, welke vormen van ondersteuning hij hierbij (nog) nodig heeft en wat een mogelijke volgende stap kan zijn. In [bijlage 3](#) vind je een hulpmiddel voor een dergelijke observatie.



## **2.4 Bespreken met leerling en ouders**

Uiteraard is het van belang om ook de ouders te betrekken en hun visie te vragen op de (school)ontwikkeling van hun kind en de behoefte aan en mogelijkheden voor ondersteuning. Met de zelfevaluaties van leerlingen en de verschillende observatiegegevens, kunnen leraren samen met ouders al in een vroeg stadium bespreken welke leergebiedoverstijgende vaardigheden aandacht verdienen bij een leerling. Ga samen met ouders na hoe zij deze thuis kunnen oefenen en vraag bij ouders na wat zijzelf handige oefenmanieren vinden, die wellicht ook op school weer bruikbaar zijn. Hoe je dit praktisch kunt aanpakken, lees je in [hoofdstuk 3](#).

## **2.5 Schoolovergangen verbeteren met *Stap in de Wereld***

Doordat er tijdens het spel *Stap in de Wereld* leergebiedoverstijgende vaardigheden worden geoefend die voor de overstap naar een andere school van belang zijn, draagt het regelmatig spelen van dit spel bij aan de ontwikkeling van deze vaardigheden. Speel het spel minimaal drie keer per jaar, bijvoorbeeld ter evaluatie van de gestelde doelen m.b.t. leren leren en sociaal gedrag. Doordat zowel jij als leraar, de leerlingen zelf en hun ouders meer inzicht krijgen in de vaardigheden die nodig zijn bij een overstap naar het regulier of voortgezet (speciaal) onderwijs, kun je deze met elkaar meer gericht gaan oefenen. Bepaal daarbij met elkaar wat manieren van ondersteuning zijn die een leerling nodig heeft. Vooral het werken met stappenplannen blijft voor veel leerlingen met specifieke onderwijsbehoeften een prettige ondersteuning (zie ook [paragraaf 4.3](#)). Stappenplannen vormen voorbeelden voor zelfinstructies die leerlingen zichzelf kunnen geven bij schoolopdrachten, maar ook bij dagelijkse situaties buiten school. Doordat stappenplannen steeds meer eigen worden voor leerlingen, dragen deze bij aan de ontwikkeling van leerlingsturing: leerlingen worden eigenaar van hun gedrag. Zij zijn voorbereid op hun *Stap in de Wereld*.





### 3. De ouders betrekken

Met *Stap in de Wereld* stimuleer je leerlingen om eigenaar te worden van hun eigen leerproces. Belangrijk is om ook hun ouders hier bij te betrekken. In dit hoofdstuk lees je hoe je *Stap in de Wereld* kunt gebruiken tijdens activiteiten voor en met ouders.

#### 3.1 Ouderbetrokkenheid in het (v)so

Het doel van *Stap in de Wereld* is het eigenaarschap stimuleren : leerlingen zoveel mogelijk eigenaar maken van hun leerproces . Wanneer leerlingen ervaren dat ze eigenaar zijn van hun eigen leerproces, kunnen ze een overstap naar een andere school beter aan. *Stap in de wereld* laat leerlingen op school oefenen met verschillende vaardigheden die van belang zijn voor het ontwikkelen van eigenaarschap (zie [paragraaf 4.1](#)). Het is goed als deze ontwikkeling niet alleen vanuit school, maar ook thuis wordt gestimuleerd. De betrokkenheid van ouders bij school kan immers een belangrijke bijdrage leveren aan de (leer)ontwikkeling van een kind. Onderzoek toonde eerder aan dat ouderbetrokkenheid een positief effect heeft op de leerprestaties en dat bevorderlijk is voor de motivatie, het welbevinden, het zelfbeeld en de zelfwaardering van kinderen (Bakker e.a., 2013; Herweijer, Vogels, & Andriesen, 2013).

Maar in het (v)so is het vaak lastiger om ouders bij de school te betrekken, vergeleken met het regulier onderwijs. Zo wonen ouders meestal verder weg van de school, hebben ze vaker negatieve ervaringen opgedaan bij vorige scholen, vinden ze het soms nog lastig te accepteren dat hun kind in het speciaal onderwijs zit en is er vaker sprake van eigen (psychische) problemen (Flinkeveugel & Eenshuistra, 2017). Bij het organiseren van een activiteit voor ouders in het (v)so is het daarom van extra groot belang deze zo aantrekkelijk te maken voor ouders, dat ze hier graag bij willen zijn. De activiteit moet nuttig en zinvol zijn voor zowel jou als leraar, als de ouders, als de leerling.

#### 3.2 Doen wat werkt

Uit onderzoek blijkt, dat er zeven werkwijzen zijn die effectief bijdragen aan het vergroten van ouderbetrokkenheid (Bakker e.a., 2017). Bij drie van deze werkwijzen, kun je het spel en de achtergronden van *Stap in de Wereld* goed gebruiken, namelijk:

1. IOP/OPP bespreking
2. Klassepraat
3. Ouder-kindactiviteit

Elk van deze werkwijzen lichten we hierna toe met praktische tips voor het gebruik van het spel *Stap in de Wereld*.

- ***IOP/OPP bespreking***

Het doel van de IOP/OPP bespreking (Individueel Ontwikkelings Plan/ Ontwikkelings Perspectief Plan) is de voortgang van een leerling bespreken. Je maakt gebruik van de goede ervaringen van ouders met hun kind (good practices) en je stelt samen met de ouders doelen op. Bij het stellen van leergebiedoverstijgende doelen, kun je gebruik maken van de leerlijnen Leren leren en Sociaal gedrag. Verschillende vaardigheden uit deze leerlijnen worden ook geoefend met het spel *Stap in de Wereld*. Tijdens de IOP/OPP bespreking kun je gebruik maken van zowel jouw



eigen observaties als van de zelfevaluaties van een leerling. Laat de zelfevaluaties van een leerling ook aan zijn ouders zien, bijvoorbeeld in een portfolio van de leerling.

#### TIPS: De uitkomsten van *Stap in de Wereld* bespreken tijdens een individueel (IOP/OPP) gesprek

- Bespreek welke leergebiedoverstijgende vaardigheden op school geoefend worden. Laat bijvoorbeeld de categorieën van de leerlijnen zien.
- Vraag aan de ouders welke twee categorieën zij op dit moment voor hun kind het belangrijkste vinden om de komende periode mee te oefenen.
- Geef aan wat jij op school samen met de leerling op dit moment de twee belangrijkste categorieën vindt.
- Kom samen tot een keuze.
- Bespreek hoe je hier op school aan gaat werken.
- Bespreek hoe de ouders thuis de ontwikkeling van hun kind hierbij kunnen stimuleren.

#### • **Klassepraat**

Het doel van de zogenaamde Klassepraat is ouders op de hoogte houden van de bijzonderheden van de afgelopen week in de klas. Je houdt ouders op de hoogte van de onderwerpen/ thema's die de komende week behandeld worden, zodat ze hier thuis op kunnen inhaken. Zelf zet je als leraar concrete tips in de Klassepraat, die onderwijsondersteunend gedrag thuis stimuleren en de competentiebeleving van ouders vergroten.

De mogelijkheden tot het delen van informatie in een Klassepraat is afhankelijk van het middel dat jullie binnen de school hiervoor gebruiken. Gaat de Klassepraat bijvoorbeeld iedere week als nieuwsbrief per e-mail naar de ouders, dan zijn er minder mogelijkheden dan wanneer er gebruik wordt gemaakt van een online communicatiesysteem met ouders (zoals digiDUIF of Social Schools). Houd hier rekening mee bij het delen van bijvoorbeeld foto- en filmmateriaal (ga na wat bij jullie op school de afspraken zijn m.b.t. privacy en het gebruik van dergelijk visueel materiaal).

#### TIPS: Ervaringen en informatie delen via Klassepraat

- Meld in de Klassepraat dat de klas het spel *Stap in de Wereld* de komende week gaat spelen.
- Geef als tip dat ouders samen met hun kind de betreffende korte film(s) online kunnen bekijken via: [www.cedgroep.nl/stapindewereld](http://www.cedgroep.nl/stapindewereld).
- Laat ouders eventuele vragen/ opmerkingen van henzelf of hun kind na het bekijken van de film opschrijven, zodat de leerling deze mee naar school kan nemen.
- Maak tijdens het spelen van het spel foto's en/ of filmpjes (denk aan toestemming!). Of laat leerlingen zelf foto's en filmpjes (vlogs) maken tijdens het spelen.
- Schrijf in de volgende Klassepraat een kort verslag van het spelen van het spel en illustreer deze met foto's en/ of filmpjes (denk aan toestemming!).
- Geef aan welke (twee) leergebiedoverstijgende doelen de komende tijd in de klas centraal staan.
- Geef suggesties, die de leerlingen zelf samen met jou als leraar hebben bedacht, hoe ouders met hun kind thuis deze doelen kunnen oefenen.
- Laat leerlingen en ouders ook thuis foto's en/ of filmpjes maken van het oefenen zodat zij deze met jou als leraar kunnen delen of binnen een online community met andere ouders (denk aan privacy).



- **Ouder-kindactiviteit**

Tijdens een ouder-kindactiviteit zijn de ouders in de klas van hun kind uitgenodigd om mee te doen met de aangeboden activiteiten. Een ouder-kindactiviteit biedt ouders de ruimte om onderling goede ervaringen (good practices) met elkaar uit te wisselen. Ook krijgen ouders een beter beeld bij het reilen en zeilen van de klas. En ze krijgen zicht op de omgang tussen jou als leraar en hun kind. Jij als leraar krijgt daarnaast zicht op de omgang tussen ouder en kind en op de mogelijkheden van ouders.

Een ouder-kindactiviteit vindt meestal plaats onder schooltijd, vaak aan het begin of einde van de dag. Omdat het spel *Stap in de Wereld* in tweetallen wordt gespeeld, leent het zich bij uitstek om in te zetten als ouder-kindactiviteit. Zorg dat de leerlingen het spel al een aantal keren hebben gespeeld, zodat zij weten hoe het werkt.

#### TIPS: *Stap in de Wereld* spelen als ouder-kindactiviteit

- Speel *Stap in de Wereld* aan het begin van het schooljaar, tijdens een kennismakingsbijeenkomst. Je kunt het spel spelen aan het begin van de bijeenkomst. Het spel biedt aanknopingspunten om hierna een groeps gesprek te voeren over de toenemende zelfstandigheid (en in het geval van so: de aankomende overgang naar het v(s)o).
- Laat de leerlingen zelf (met ondersteuning van jou als leraar) aan de ouders het spel klassikaal uitleggen.
- Het spel kan in twee variaties gespeeld worden:
  1. Maak tweetallen van ouders en tweetallen van leerlingen. De kinderen spelen als het ware tegen de ouders.
  2. Maak tweetallen van ouder-kind. De kinderen spelen samen met hun ouder(s).
- Probeer oudercontacten tussen verschillende ouders zoveel mogelijk te stimuleren door tweetallen te laten maken van ouders die elkaar (nog) niet zo goed kennen. Zijn ouders samen gekomen? Wees dan flexibel en maak hier en daar een drietal (i.p.v. tweetal).
- Laat ouders na het spelen samen met hun kind het spelen evalueren (gebruik de evaluatielijst van bijlage 2).
- Laat ouders met elkaar en hun kind ideeën opschrijven voor het oefenen van vaardigheden thuis en wissel deze klassikaal uit.



### 3.3 Ouders werven

Een IOP/ OPP bespreking gaat alleen maar door als ouders komen. Maar hoe zorg je er bij een (wellicht meer vrijblijvende) ouder-kindactiviteit voor dat zoveel mogelijk ouders komen? Aandacht besteden aan het werven is hierbij extra belangrijk.

#### TIPS: Ouders werven voor een ouder-kindactiviteit

- Inventariseer aan het begin van het schooljaar welke dag(en) de meeste ouders het beste uitkomt voor een ouder-kindactiviteit.
- Kondig de ouder-kindactiviteit ruim van te voren aan, zodat ouders rekening kunnen houden met werk en andere activiteiten.
- Maak een korte, duidelijke en aantrekkelijke uitnodiging.
- Verstuur de uitnodiging op verschillende manieren, bijvoorbeeld op papier én via Klassepraat.
- Gebruik bijvoorbeeld foto's en/ of filmpjes in een uitnodiging per mail (denk aan toestemming!). Of laat op een papieren uitnodiging elke leerling noteren aan welke vaardigheid hij wil werken. Door de uitnodiging op deze manier persoonlijker te maken worden ouders nieuwsgieriger en is de kans groter dat ze thuis ook alvast met hun kind praten over het onderwerp.
- Geef aan dat als ouders niet kunnen, ook opa's, oma's, tantes etc. welkom zijn: het is voor ieder kind fijn dat er een familielid/ vertrouwd persoon is.
- Zorg dat er iets te eten en te drinken is tijdens de activiteit. Vermeld dit ook op de uitnodiging!
- Herinner ouders een week van tevoren aan de activiteit, zowel digitaal als op papier.

## 4. De leerling als eigenaar van het onderwijsleerproces

Op school maakt een leerling een onderwijsleerproces door, onder begeleiding van leraren. Om eigenaar te worden van zijn eigen leerproces, is het belangrijk dat een leerling steeds meer zichzelf leert sturen. Een leraar ondersteunt een leerling hierin door oefensituaties te creëren en de leerling te stimuleren zichzelf steeds meer te gaan sturen. In dit hoofdstuk lees je meer over de achtergronden en het belang van sturing door de leerling zelf en hoe je de ontwikkeling ervan bij leerlingen kunt beïnvloeden.

### 4.1 Van sturing door de leraar naar leerlingsturing

In het onderwijsleerproces van leerlingen speelt de leraar een belangrijke rol. Allereerst zorgt de leraar ervoor dat de leerling schoolactiviteiten op zijn niveau aangeboden krijgt (afgeleid van de vastgestelde ambitie van de school). Daarnaast zijn er in het onderwijsleerproces verschillende vormen van sturing mogelijk. Welke vorm van toepassing is, is afhankelijk van de persoon die het leerproces vormgeeft: de leraar of de leerling. Zo kan er sprake zijn van sturing door de leraar (leraarsturing), gedeelde sturing of leerlingsturing:

- **Leraarsturing** vindt onder andere plaats tijdens instructie; de leraar stuurt het leerproces door te zorgen voor kennisoverdracht en een veilige pedagogische basis.
- Van **leerlingsturing** is sprake op het moment dat de leerling zelfstandig met een doel aan het werk gaat. Bij leerlingsturing heeft een leerling inzicht in zijn eigen gedrag en is hij in staat om zijn gedrag te reguleren (zelfregulatie). Denk aan vaardigheden als concentreren, werk plannen en hierop reflecteren, keuzes maken, problemen oplossen, flexibel van taak/rol wisselen, samenwerken en irrelevante impulsen onderdrukken.

Leerlingsturing is geen vaardigheid die vanzelf ontstaat; een leerling moet dit naarmate hij ouder wordt ontwikkelen en heeft hier vooral in het begin begeleiding bij nodig van een volwassene. Hierdoor zal er allereerst sprake zijn van gedeelde sturing in de vorm van 'scaffolding'. Dit houdt in dat de leraar een leerling bij het leerproces begeleidt, waarbij hij de intensiteit van de begeleiding geleidelijk afbouwt. De leraar creëert oefensituaties waarbinnen de leerling zelf mag en kan sturen. De leerling krijgt stapsgewijs steeds meer zelf de verantwoordelijkheid voor zijn eigen leerproces.



*Figuur 4.1: Aanvankelijk stuurt de leraar het onderwijsleerproces van een leerling aan. Vervolgens vindt via gedeelde sturing de ontwikkeling plaats naar leerlingsturing.*



**Het is belangrijk om leerlingen te stimuleren steeds meer zelf hun eigen leerproces te sturen. Houd hierbij rekening met hun ontwikkeling en bouw de begeleiding stapsgewijs af. Volg regelmatig de mogelijkheden en behoeften van een leerling. Wat kan hij al (bijna) zelf? En waarbij heeft hij begeleiding nodig? Laat de begeleiding hierop aansluiten.**

De mate waarin er sprake is van leerlingsturing, heeft te maken met het niveau van de taak. Zo kan een leerling bij een enkelvoudige, makkelijke taak al zelf de sturing over zijn leerproces hebben, terwijl dit hem bij een lastigere en/of meervoudige taak nog niet lukt. Een leerling kan zich dus tegelijkertijd in verschillende ontwikkelingsfasen van leerlingsturing bevinden. Het is prima dat een leerling sturend kan werken en daarbij gebruik maakt van een hulpmiddel, zoals een stappenplan. Iedereen gebruikt immers een agenda om afspraken in te noteren of een rekenmachine als een berekening te ingewikkeld wordt om uit het hoofd te doen. Het belangrijkste is dat de leerling zelf de regie heeft over de inzet van zijn hulpmiddel(len). Hij stuurt daardoor nog steeds zelf zijn leerproces, onafhankelijk van de leraar.

Hoe complexer de taak wordt, hoe meer ondersteuning een leerling nodig heeft. Hij kan een enkelvoudige, moeilijke taak (of een meervoudige, makkelijke taak) bijvoorbeeld zelfstandig uitvoeren als hij daarbij een hulpmiddel kan gebruiken, zoals een time-timer. Een meervoudige, moeilijke taak lukt deze leerling echter alleen, als hij deze samen met de leraar doet. Als de leraar deze ondersteuning stap voor stap afbouwt, zal het de leerling lukken om zijn leerproces ook bij een meer complexe taak zelf te sturen. Schematisch ziet dit er uit zoals figuur 4.2.

Fase →	Fase 0:	Fase 1:	Fase 2:	Fase 3:	Fase 4:
<b>Taak ↓</b>	De leerling stuurt zijn leerproces niet.	De leerling stuurt zijn leerproces samen met de leraar.	De leerling stuurt zijn leerproces met door de docent geregisseerde hulpmiddelen.	De leerling stuurt zijn leerproces met zelf geregisseerde hulpmiddelen.	De leerling stuurt zijn leerproces zelfstandig, zonder ondersteuning van hulpmiddelen.
Enkelvoudige, makkelijke taak (niveau 1)				X	
Enkelvoudige, moeilijke taak/ Meervoudige, makkelijke taak (niveau 2)			X		
Meervoudige, moeilijke taak (niveau 3)		X			

*Figuur 4.2: De ontwikkeling van leerlingsturing verloopt in fases. In welke fase een leerling zich bevindt, is – naast zijn cognitieve ontwikkeling – afhankelijk van de complexiteit van de taak.*

Het is dus belangrijk altijd de moeilijkheidsgraad van de taak mee te nemen in de beoordeling van de mate van leerlingsturing. Dit hangt samen met de mate waarin een leerling afhankelijk of onafhankelijk van een leraar kan functioneren.

## 4.2 Eigenaar van eigen leerproces

Gelet op het voorgaande, is het belangrijk dat een leraar leerlingen de ruimte en de mogelijkheden (oefensituaties) biedt voor hun ontwikkeling naar leerlingsturing. Het is nodig dat een leerling stap voor stap steeds meer gelegenheid krijgt om zelf zijn leerproces te sturen. Een leerling kan echter alleen van deze ruimte gebruik maken, als hij ervaart dat hij zelf de *eigenaar* is van zijn leerproces. Er zijn drie factoren die invloed uitoefenen op het eigenaarschap, namelijk: 'mindset', motivatie en zelfregulatie. Hierna volgt een nadere toelichting op deze factoren.



Figuur 4.3: De leerlinggebonden factoren *mindset*, *motivatie* en *zelfregulatie* beïnvloeden gezamenlijk het eigenaarschap van het leerproces van een leerling.

### **Mindset**

Uit wetenschappelijk onderzoek (Dweck, 2000) is naar voren gekomen dat er twee tegenovergestelde 'mindsets' bestaan die bepalen hoe leerlingen denken over zichzelf en over hun persoonlijke eigenschappen:

- Een leerling met een **nagenoeg stabiele, vaststaande en onveranderlijke mindset** (ook wel: *fixed mindset*) beschouwt het leveren van een prestatie als een doel op zich. Een toets maken ziet hij als een moment om te bewijzen hoe intelligent hij is. Een mindere prestatie interpreteert hij als informatie over de grenzen van zijn aanleg (de stabiele, onbeheersbare attributies). Veel leerlingen met een *fixed mindset* reageren op een mindere prestatie met een daling van hun inzet: hoe harder ze voor een toets moeten werken, hoe dommer ze zich voelen.
- Een leerling met een **niet vaststaande, maar juist ontwikkelbare of lerende mindset** (ofwel: *growth mindset*) heeft een 'groeipectief'; niet de toets, maar het leerproces er naartoe is zijn doel. Voor hem is een toets een middel waarmee hij kan zien hoe ver hij gevorderd is in zijn leerproces en wat hij nog kan leren. Wanneer een toets niet naar verwachting gaat, is een leerling met een *growth mindset* ervan overtuigd dat hij met meer inzet beter kan scoren.

Een ontwikkelbare, lerende mindset is gunstiger voor het leerproces van leerlingen. Leerlingen met een dergelijke mindset zijn immers overtuigd van het idee dat zij zelf grip hebben op hun eigen leerproces, en voelen zich dus eigenaar. Dit zorgt ervoor dat deze leerlingen in staat zijn zichzelf te sturen.



***Een leraar bevordert een growth mindset bij leerlingen door hen vooral feedback te geven op het proces (het leren of het werken aan een taak) in plaats van op het product (een toetsresultaat of het gemaakte werk).***

### **Motivatie**

Volgens de *zelfdeterminatietheorie* (Ryan & Deci, 2000) is ieder mens van nature gemotiveerd om te leren. Dat heeft te maken met het voldoen aan universele psychologische basisbehoeften. Deze behoeften gelden voor iedereen en vormen een dynamisch geheel; ze kunnen niet los van elkaar gezien worden. De drie psychologische basisbehoeften zijn:

- *Competentie*: adequaat en efficiënt met de omgeving omgaan.  
In het onderwijs gaat het hierbij om het tonen van onder andere kennis en vaardigheden. Onderwijs dat de competentie van leerlingen centraal stelt, sluit aan bij hun ontwikkeling of leerbehoeften. Dat betekent bijvoorbeeld dat leerlingen gestimuleerd worden tot leren door middel van uitdagende taken. De prestaties die zij laten zien, geven aan waar hun leerbehoeften liggen.
- *Autonomie*: zelf invloed uitoefenen op je ontwikkeling.  
Onderwijs waarin ruimte is voor autonomie geeft leerlingen de mogelijkheid zelf uit taken te kiezen of een plan van aanpak op te stellen. Leerlingen krijgen dan verantwoordelijkheid voor hun activiteiten of handelen.
- *Relatie*: aandacht, acceptatie, respect en waardering van en naar anderen.  
In het onderwijs blijken de relaties met de leraar en andere leerlingen erg belangrijk te zijn, met name bij leerlingen met specifieke onderwijsbehoeften. Goede relaties leiden tot een gevoel van welbevinden. En dat is een belangrijke voorwaarde om te kunnen leren en presteren.

Samengevat houden deze drie psychologische basisbehoeften in dat ieder mens wil laten zien wat hij kan (competentie), dat hij dat zelf kan (autonomie), en dat hij aandacht en waardering van anderen nodig heeft en aan anderen wil bieden (relatie).

***Om leerlingen eigenaar te laten worden van hun leerproces is het belangrijk dat ze gemotiveerd zijn om te leren. Je kunt motivatie beïnvloeden door zoveel mogelijk tegemoet te komen aan de genoemde drie psychologische basisbehoeften.***

### **Zelfregulatie**

Zelfregulatie houdt in dat een leerling in staat is om binnen een bepaalde situatie passende keuzes te maken uit zijn eigen gedragsmogelijkheden. En dat hij dit gedrag zelf of samen met anderen kan realiseren, evalueren en verbeteren. Er zijn verschillende vaardigheden die het zelfregulerend vermogen ondersteunen (Van Noort, 2004), namelijk:





- Gedachten, gevoelens en gedrag reguleren
- Afstemmen op anderen en op de situatie
- Omgaan met feedback: omgaan met feedback van anderen en reflecteren op eigen gedrag

De mate waarin leerlingen in staat zijn om zelfregulatie te ontwikkelen hangt samen met de ontwikkelingsfase waarin ze zich bevinden. Om het eigen leerproces te kunnen (leren) sturen, moet een leerling onder andere kunnen plannen, doelen stellen, keuzes maken en beslissingen nemen. Deze vaardigheden zijn afhankelijk van de ontwikkeling van de *executieve functies*: werkgeheugen, inhibitie, flexibiliteit en planning. De ontwikkeling van executieve functies begint al van jongs af aan en loopt door totdat jongeren 20-25 jaar oud zijn. Executieve functies gebruiken mensen als ze iets nieuws leren of een complexe taak moeten uitvoeren. In het onderwijs maken leerlingen dan ook de hele dag gebruik van deze executieve functies. Het is goed om te weten dat deze executieve functies dan nog in ontwikkeling zijn.

Meer informatie over de ontwikkeling van executieve functies vind je in het boek *Breinsleutels* (2013).

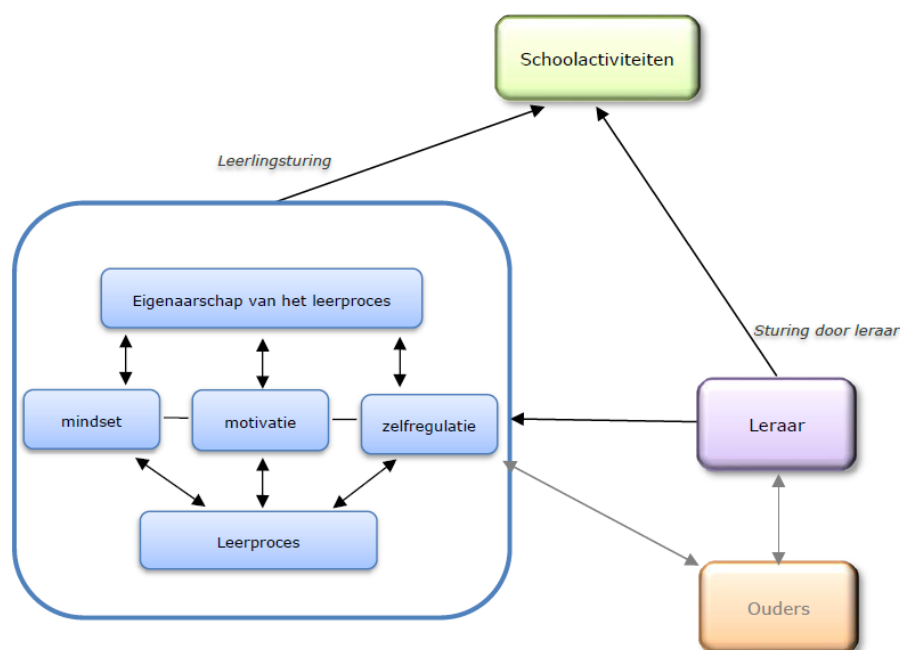
***Je kunt leerlingen ondersteunen in hun ontwikkeling van zelfregulatie door sociale situaties en werkmomenten met hen voor- en na te bespreken. En door hen te helpen bij het reflecteren op hun eigen gedrag.***

#### **4.3 Stimuleren van eigenaarschap**

Leerlingen met specifieke onderwijsbehoeften voelen zich vaak geen eigenaar over hun leerproces. Dat komt bijvoorbeeld voor, als ze nauwelijks ruimte gekregen hebben om te oefenen met leerlingsturing en zich hierin te ontwikkelen. Maar ook een onvoldoende ontwikkeling van de factoren die aan dit eigenaarschap ten grondslag liggen, kunnen een rol spelen. Daarom is het juist in het speciaal onderwijs zo belangrijk dat de leraar niet alleen ruimte creëert voor leerlingsturing, maar ook ondersteunt op de factoren die invloed uitoefenen op het eigenaarschap.

Sturing op mindset, motivatie en zelfregulatie zorgt niet voor nog meer leraargestuurd onderwijs, maar zorgt er juist voor dat de leerlingen vaardigheden ontwikkelen die voorwaardelijk zijn om zelf sturing aan hun leerproces te geven op momenten dat dat gewenst is. Hoe verder een leerling komt in zijn schoolloopbaan, hoe meer leerlingsturing wenselijk is en van hem vereist wordt.

***Door leerlingen actief te laten leren, vergroot je het eigenaarschap van leerlingen.***



*Figuur 4.4: De leraar stimuleert leerlingsturing direct, maar ook indirect door het stimuleren van de ontwikkeling van mindset, motivatie en zelfregulatie.*

Een praktische manier om eigenaarschap te stimuleren bij leerlingen is door hen actief te laten leren. Actief leren heeft enerzijds betrekking op de mate waarin een leerling zijn leerproces onder controle heeft en daarover beslissingen kan nemen. Anderzijds gaat actief leren over de mentale activiteit die van een leerling wordt gevraagd; de denkprocessen die onderdeel uitmaken van het leren (Simons & Lodewijks, 1999). Leerlingen kunnen leren om actief te leren, door zichzelf instructies te geven. Deze instructies aan zichzelf bevatten informatie over wat te doen, wanneer, waarom en hoe te handelen; ook wel de 'www&h-regel' genoemd. Om zichzelf instructies te leren geven, hebben leerlingen hulp nodig. Dat kan in de vorm van ouders of leraren die hen voordoen welke denkvragen leerlingen zichzelf kunnen stellen. Of door expliciete training met behulp van stappenplannen (Veenman, 2013).

***Leerlingen passen verschillende vormen van actief leren toe, terwijl ze Stap in de Wereld spelen. Het spel biedt oefensituaties waarmee het eigenaarschap van leerlingen spelenderwijs wordt vergroot.***



## Literatuur

- Bakker, J., Denessen, E., Dennissen, M. & Oolbekkink-Marchand, H. (2013). *Leraren en ouderbetrokkenheid: Een reviewstudie naar de effectiviteit van ouderbetrokkenheid en de rol die leraren daarbij kunnen vervullen*. Nijmegen: Radboud Universiteit Nijmegen.
- Dweck, C.S. (2000). *Self-theories: their role in motivation, personality, and development*. Philadelphia: Psychology Press.
- Flinkeveugen, L., & Eenshuistra, R.M. (2017). *Zo vergroot je ouderbetrokkenheid in het speciaal onderwijs*. Kind en Adolescent Praktijk, nr. 2, juni 2017, 16-24.
- Herweijer, L., Vogels, R. & Andriesen, I. (2013). *Samen scholen. Ouders en scholen over samenwerking in basisonderwijs, voortgezet en middelbaar beroepsonderwijs*. Den Haag: Sociaal cultureel Planbureau.
- Joosten, F. (2007). *Een maat om op te bouwen. Sociale competentie meten voor het basisonderwijs*. Rotterdam: CED-Groep. Proefschrift.
- Joosten, F., Heggeler, M. ten, & Mouissie, L. (2016). *Handleiding Sociale Competentie Observatielijst Speciaal Onderwijs*. Soest: CED-Groep, Rovict, Kwintessens.
- Machielsen, A., Van der Sar, R., Van Efferen-Wiersma, E.S., & Wally, T (2016). *Gedrag is een vak*. Rotterdam: CED-Groep.
- Mens, M., Boonstra, M., & Tjallema, M. (2013). *Breinsleutels*. Rotterdam: CED-Groep.
- Noort, R. van (2004). *Zelfsturing en zelfregulatie. Op zoek naar kenmerkende competenties van de nieuwe professional*. HRD Thema 'De nieuwe professional', nr. 1-2004, 33-38. Deventer: Kluwer.
- Pi7, CED-Groep, De Bascule, PI Leiden (2009). *Pi7 Leerlijn Leren leren*. Rotterdam: CED groep.
- Ros, A., Timmermans, R., Van der Hoeven, J. & Vermeulen, M. (2009). *Wie ben je en wie wil je worden? Onderpresteren onderzocht*. 's Hertogenbosch: KPB Groep.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. Contemporary Educational Psychology 25, 54–67.
- Sheldon, K. (2010). *Positief motiveren. De kunst om je doel te bereiken*. Tiel: Lannoo.
- Simons, R.J., & Lodewijks, J.G.L.C. (1999). *Op de student gericht : Een bundel opstellen over leren en studeren*, opgedragen aan prof. dr. Len F.W. de Klerk, pp. 17 – 36. Universiteit Utrecht.
- Simons, R. J. (2013). *Mindshifting: (Hoe) kunnen we mindsets veranderen?* Afscheidsrede Universiteit Utrecht.
- Veenman, M.C.V. (2013). *Keynote*. München, EARLI, 27 augustus 2013.
- Wally, T. & Bolhuis, M. (2015). *Samen vooruit. Aandachtspunten voor het organiseren van een ouderbijeekoms*. Rotterdam: CED-Groep.



## **Bijlage 1**

### **Orderingsoverzicht leergebiedoverstijgende ondersteuning in de school**

Wil je de ondersteuningsmogelijkheden binnen jouw school in kaart brengen, samen met het team? Met behulp van de categorieën van de leerlijnen Leren leren en Sociaal gedrag orden je alle ondersteuningsmogelijkheden in het hierna volgende overzicht. Deze inventarisatie geeft een duidelijk beeld van de gedragscategorieën waarin jullie school op dit moment vooral ondersteuning biedt, en van de categorieën waar de school (nog) nauwelijks (meer) aan werkt.



Categorie leerlijn Sociaal gedrag	Ondersteuningsvorm
<b>2.1</b> <b>Jezelf presenteren</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>2.2</b> <b>Een keuze maken</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>2.3</b> <b>Opkomen voor jezelf</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>3.1 Ervaringen delen</b>	School:
	Groep:
	Leerling:



<b>3.2 Aardig doen</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>3.3 Omgaan met ruzie</b>	School:
	Groep:
	Leerling:



Categorie leerlijn Leren leren	Ondersteuningsvorm
<b>4.1 Taakaanpak</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>4.2 Hulp vragen</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>4.3 Zelfstandig doorwerken</b>	School:
	Groep:
	Leerling:
<b>4.4 Samenwerken</b>	School:
	Groep:
	Leerling:



<b>4.5 Reflectie op werk</b>	School:
	Groep:
	Leerling:





## **Bijlage 2**

### **Evaluatielijst leerlingen**

De zelfevaluatielijst op de volgende pagina kunnen leerlingen zelf invullen, nadat ze het spel *Stap in de wereld* gespeeld hebben. Alle categorieën uit de leerlijnen Leren leren en Sociaal gedrag komen hierin aan de orde. Het is raadzaam om deze zelfevaluatielijst te gebruiken *naast* andere meetinstrumenten.



# Stap in de Wereld

## Evaluatie Leerlingen

Naam : \_\_\_\_\_

Datum : \_\_\_\_\_



- |  |                       |                       |                       |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Ik spreek duidelijk als ik mijn mening moet geven.<br><i>Jezelf presenteren</i>             | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 2. Ik kan aangeven wat voor- en nadelen zijn van mijn mening.<br><i>Een keuze maken</i>        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 3. Ik geef mijn eigen mening, ook al is deze anders dan de rest.<br><i>Opkomen voor jezelf</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 4. Ik luister als een ander zijn/haar gevoelens deelt.<br><i>Ervaringen delen</i>              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 5. Ik help een ander als hij/zij iets minder leuks moet doen.<br><i>Aardig doen</i>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 6. Als ik boos wordt, blijf ik rustig en vertel ik hoe ik mij voel.<br><i>Omgaan met ruzie</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 7. Ik kan een plan van aanpak maken als ik een opdracht krijg.<br><i>Taakaanpak</i>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 8. Ik zoek hulp als ik iets niet begrijp.<br><i>Hulp vragen</i>                                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 9. Ik schrijf op waardoor ik word afgeleid en werk door.<br><i>Zelfstandig (door)werken</i>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 10. Ik kan samen met een ander een opdracht uitvoeren.<br><i>Samenwerken</i>                   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |
| 11. Ik kan beoordelen of ik een opdracht goed heb uitgevoerd.<br><i>Reflectie op werk</i>      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ja                    | Soms                  | Nee                   |



## Bijlage 3

### Observatiekaart ondersteuningsbehoefte *Stap in de Wereld*

Tijdens het spel kun je observeren op welk niveau leerlingen vooral opdrachten kiezen. Dit geeft inzicht in de ontwikkelingsfase waarin de leerling zit, welke vormen van ondersteuning hij hierbij (nog) nodig heeft en wat een mogelijke volgende stap kan zijn. (Lees hier meer over in [paragraaf 2.3.](#))

#### Werken met de observatiekaart

- 1. Kies bij deze observatie voor een categorie uit de leerlijn Leren leren of Sociaal gedrag. Je observeert bij iedere leerling deze categorie.**  
Bijvoorbeeld: Jezelf presenteren.
- 2. Ga in tabel 1.3 (volgende pagina) na binnen welke opdrachten deze categorie te zien is.**  
Bijvoorbeeld: De categorie Jezelf presenteren komt vooral voor bij de opdrachten Mening geven.
- 3. Ga per leerling na op welk niveau van de leerlijn hij moet oefenen.**  
Bijvoorbeeld: Ga uit van de gestelde schoolstandaard.
- 4. Houd de doelen uit deze leerlijn bij de hand. Zo kun je zien op welk doelgedrag je kunt letten.**  
Bijvoorbeeld: Bij leerling 1 ga ik letten op de doelen uit niveau 7. Sluit aan bij de doelen die je zowel op groeps- als leerlingniveau hebt gesteld.
- 5. Geef per leerling in de tabellen aan wat je ziet.**  
Bijvoorbeeld: Leerling 1 gebruikt vooral kaarten van niveau 1 en gebruikt hiervoor een stappenplan die de leraar heeft gemaakt. Noteer dit in de observatiekaart.



<b>Categorieën</b>	
<b>Naspelen</b>	
Doel	In een rollenspel een passende reactie op een lastige situatie laten zien.
Inhoud	De situaties spelen zich af in het dagelijks leven van leerlingen, op school of daarbuiten. Ze lopen op in moeilijkheidsgraad, doordat de tegenspeler bijvoorbeeld niet meewerkt of boos wordt.
Beoordelingspunten (Sociaal gedrag)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Netjes op elkaar reageren</li> <li>• Naar elkaar luisteren</li> <li>• Samen naar een oplossing zoeken</li> </ul>
<b>Weten</b>	
Doel	Informatie opzoeken om tot een antwoord te komen.
Inhoud	De vragen gaan over (onder andere geografische, natuurkundige en culturele) feitelijkheden binnen het betreffende werelddeel. Bij deze opdrachten gaat het niet zozeer om het antwoord, maar vooral op de manier waarop de leerlingen tot het antwoord komen. Er zijn daarom ook geen antwoorden meegeleverd bij de kaartjes of de handleiding.
Beoordelingspunten (Leren leren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vooraf nadenken over de aanpak</li> <li>• Doorwerken</li> <li>• Hulp vragen/hulpmiddelen gebruiken</li> </ul>
<b>Aanpakken</b>	
Doel	Samen een fictief probleem oplossen: hoe pak je dat aan?
Inhoud	De moeilijkheidsgraad bij deze opdrachten loopt op door bijvoorbeeld een toenemend aantal handelingen, de spreiding van handelingen over verschillende momenten of locaties, en de noodzaak om met andere partijen samen ten werken.
Beoordelingspunten (Leren leren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vooraf nadenken over de aanpak</li> <li>• Samenwerken</li> <li>• Hulp vragen/hulpmiddelen gebruiken</li> </ul>
<b>Mening geven</b>	
Doel	Een standpunt innemen en deze beargumenteren.
Inhoud	De stellingen gaan over maatschappelijke thema's, die spelen in het desbetreffende werelddeel.
Beoordelingspunten (Sociaal gedrag)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigen mening geven</li> <li>• Mening beargumenteren</li> <li>• Standpunt verdedigen</li> </ul>

Tabel 1.3: Categorieën opdrachten met inhoud en beoordelingspunten



## Observatiekaart ondersteuningsbehoefte *Stap in de Wereld*

Naam leerling : \_\_\_\_\_

Datum : \_\_\_\_\_

Leerlijn : Sociaal gedrag / Leren leren

Categorie : \_\_\_\_\_

Gewenst niveau: \_\_\_\_\_

Fase →  Niveau ↓	<b>Fase 1:</b> Leerling laat het doelgedrag zien <i>samen met een volwassene.</i>	<b>Fase 2:</b> Leerling laat het doelgedrag zien <i>waarbij een volwassene aangeeft welke hulpmiddelen hij kan gebruiken.</i>	<b>Fase 3:</b> Leerling laat het doelgedrag zien <i>en gebruikt daarbij de stappenplannen.</i>	<b>Fase 4:</b> Leerling laat het doelgedrag zien <i>zonder de stappenplannen.</i>
Kiest voor niveau 1 <i>(of 1 punt-opdrachten)</i>				
Kiest voor niveau 2 <i>(of 2 punt-opdrachten)</i>				
Kiest voor niveau 3 <i>(n.v.t. bij kaartenset met eenvoudige opdrachten)</i>				



## Colofon

### *Ontwikkeling*

Hanni Bijl-van Gelder

Esther van Efferen-Wiersma

Swaan Smit

Tamara Wally

José van der Hoeven

Audrey Machielsen

### *Films*

Studio Ronald Vierbergen

### *Spel*

The Game Master BV

### *Met dank aan de volgende Rotterdamse scholen en instellingen*

VMBO De Palmentuin, docent theater en leerlingen theaterklas 1 en 2

SO De Piloet

SO Mr. Schats Noord

VSO Heer Bokel College

VSO Herenwaard

Open Luchtschool de Recon

Albeda College

Franciscus Gasthuis & Vlietland

Nettomarkt

*Stap in de Wereld* is ontwikkeld door de CED-Groep en mogelijk gemaakt met financiële steun van de Gemeente Rotterdam.



Juli 2017