

Uitwerking Leerdoelkaart 'Badminton'

Inleiding

Voor het project 10-14-onderwijs ontwikkelt SLO leerdoelkaarten die inzicht geven in de mogelijke leerdoelen voor leerlingen tussen de 10 en 14 jaar vier jaar. Op de website <https://slo.nl/thema/meer/10-14-onderwijs> staat een overzicht van de algemene leergebieden en mogelijke leeractiviteiten.

Eén leeractiviteit, badminton, wordt concreet uitgewerkt als voorbeeld van een leerdoelkaart die door leerlingen gebruikt kan worden.

Eerst worden de didactische overwegingen beschreven die hebben geleid tot de leerdoelenkaart 'badminton'. Badminton kan op verschillende manieren gespeeld worden en voor het maken van een leerdoelenkaart zal de leerkracht eerst inperkende keuzes moeten maken om de leerling de gelegenheid te geven om uit de aangeboden leermogelijkheden een eigen keuze te maken die past bij zijn eigen leerproces. Het algemene doel is drieledig: De leerling ...

- maakt kennis met verschillende badmintonvormen
- probeert beter te worden in het badmintonnen
- leert kiezen voor contexten waarin de eigen 'speelwens' positief gedeeld kan worden met andere spelers.

Er wordt een algemeen beeld geschetst van de leermogelijkheden met betrekking tot badminton. Daarna wordt voor een bepaalde startsituatie gekozen die ook wordt beschreven. Op grond van deze startsituatie worden vervolgens drie vervolgsituaties beschreven.

Noot

Voor het creëren van een realistisch voorbeeld gaan we er vanuit dat badminton in elk leerjaar in voldoende mate wordt aangeboden, zodat er een leerproces mogelijk is. Hierbij is het uitgangspunt dat vier jaar lang in elk leerjaar badminton minstens 3 lessen van 45 min (135) aan de orde komt. De school kan er voor kiezen om niet drie lessen per jaar te geven, maar 6 halve lessen van 20 min of 12 deellessen van 12 minuten.

Overzicht leermogelijkheden badminton.

Badminton is een verzamelterm voor allerlei gelijksoortige bewegingsactiviteiten. Hij verwijst naar de officiële sport 'badminton', maar ook naar het recreatieve badmintonspel, waarbij twee spelers langdurig de shuttle naar elkaar toespelen. Daarnaast zijn er allerlei trainings/oefen/spelvormen die met een badmintonracket en een shuttle gedaan kunnen worden. Bijvoorbeeld het spel 'round the table' wat leerlingen bij een tafeltennistafel spelen kan ook

op een badmintonveld gespeeld worden. De taak van het onderwijs is om vanuit de gestelde kerndoelen en de gekozen algemene schooldoelen een lesaanbod samen te stellen, waarbinnen de leerlingen keuzemogelijkheden hebben. Eerst wordt een overzicht gegeven van de vele leermogelijkheden met betrekking tot badminton. Daarna wordt een specifieke 'startactiviteit' gekozen die voor (bijna) alle tienjarige leerlingen uitvoerbaar is en die in de loop van vier jaar 'leerzaam' en 'uitbouwbaar' is. Ten slotte worden er vier lessencycli uitgewerkt waarin de leerlingen, op basis van verschillende keuzemogelijkheden, vorm kunnen geven aan hun eigen leerwensen.

Als algemeen kader voor de doelen van het onderwijs worden de drie doelgebieden van Biesta voor het bewegingsonderwijs vertaald naar bewegingsvorming (kwalificering/ bewegen verbeteren), groepsvorming (socialisering/ bewegen regelen) en persoonsvorming (subjectivering/ bewegen waarderen). Deze drie terreinen beïnvloeden elkaar en het is daarom lastig om ze apart te benaderen, maar het onderscheid geeft wel inzicht in de verschillende leermogelijkheden. Ze worden apart beschreven in het algemene overzicht (zie www.slo.nl/10-14).

De keuze van een startsituatie voor een lessenserie begint bij het doelgebied bewegingsvorming. Eerst wordt een keuze gemaakt voor een bepaalde activiteit. Vanuit die bewegingsactiviteit wordt gekeken naar de mogelijkheden van de andere doelgebieden. Vervolgens worden er keuzes gemaakt met betrekking tot de reguleringsdoelen (groepsvorming). Als laatste doelgebied komt persoonsvorming aan de orde.

Als de startsituatie eenmaal door de leerkracht is bepaald en deze in praktijk wordt gebracht verandert de volgorde van de doelgebieden. In de praktijk heeft de leerkracht eerst te maken met de persoonlijke beleving van de leerling die zeer bepalend is voor zijn motivatie. De leerling kan, op basis van zijn persoonlijke wensen, in de startsituatie eigen keuzes maken. Als gevolg hiervan zullen er verschillen ontstaan in de wijze waarop de leerlingen aan de activiteit deelnemen. In het doelgebied groepsvorming moeten deze verschillende uitvoeringswijzen op elkaar worden afgestemd, waarmee de reguleringsdoelen weer belangrijker worden. Als de individuele verschillen gereguleerd zijn en de leerlingen voldoende hebben bewogen, zullen de prestaties beter worden wat weer gevolgen heeft voor de keuze voor een activiteit. Het evaluatieproces eindigt dan bij een andere bewegingsactiviteit voor de volgende lessen.

Volgorde bij planning startsituatie:



Volgorde bij het begeleiden in de les:



Hieronder een overzicht van de leermogelijkheden voor het maken van een keuze voor een startsituatie voor badminton.

Bewegingsvorming

Badminton is een bewegingsactiviteit waarbij een speler een shuttle met een racket ergens naar toe slaat, maar wel met een bepaald doel. Bij bewegingsvorming gaat het om bewegingsuitdagingen die de leerling met dit spel wil oproepen (aan de orde wil stellen). Vanuit de ordening van de leerlijnen en de bewegingsthema's gaat het hierbij om de volgende bewegingsuitdagingen:

leerlijn	mikken	jongleren	doelspelen
Eenvoudig Beweegthema	Wegspelen (1)	Soleren (2)	Keeperspelen (3) (bv; lijnbal met vangen)
Gemiddeld Beweegthema		Toespelen en vangen (4)	Lummelen (niet relevant)
Complex beweegthema	Mikken (5)	Retourneren (6)	Aangepaste doelspel (7) (wedstrijd)

Deze uitdagingen worden bij het badmintonnen gerealiseerd door het wegslaan van een (aangespeelde) shuttle met behulp van een badmintonracket. De uitvoeringswijze vertoont overeenkomsten met tennis, tafeltennis en beachbal, maar - door het gebruik van specifieke materialen - is er ook een verschil. Het maakt voor het leerproces uit op welke uitdaging het wegspele van de shuttle gericht is:

- Het zo ver mogelijk wegspele (1)
- Het zelf opspelen van de shuttle en weer vangen of door spelen (2)
- Het snel wegspele van de shuttle in wedstrijd verband (3)
- Het toespelen van de shuttle naar de ander die deze moet kunnen vangen (4)
- Het precies naar een doel spelen (5)
- Het wegspele zodat de ander terug kan spelen (6)
- Het wegspele naar een veldje zodat de ander niet terug kan spelen (7)

De uitdagingen zijn hierboven in een volgorde geplaatst van eenvoudig naar complex. Deze ordening laat zien dat een leerling niet eerst heel goed hoeft te kunnen mikken, voordat een eenvoudig doelspel gespeeld kan worden. Het

hangt overigens niet alleen van de uitdaging af of een activiteit eenvoudig of moeilijk is. De moeilijkheidsgraad is ook afhankelijk van de context en de spelkwaliteiten van de speler. Bijvoorbeeld buiten in de wind badmintonnen is lastiger dan binnen in een zaal, en jonge kinderen spelen anders dan oudere spelers. Variaties die vooral te maken hebben met het bewegen zijn afhankelijk van het feit of het spel staand of zittend (gehandicaptensport) gespeeld wordt, of van het al dan niet hanteren van het racket in de voorkeurs hand. In dit doelgebied gaat het erom dat een kind leert om in complexe speluitdagingen de shuttle op verschillende manieren weg te spelen om het bewegingsprobleem van de uitdaging op te lossen.

Tienjarige kinderen die bewegingsonderwijs hebben gehad en een normale motorische ontwikkeling hebben doorlopen zijn in staat om met een andere leerling de shuttle met een badmintonracket 6 keer heen en weer te spelen. Deze activiteit past in het bewegingsthema 'retourneren' (6). De leerlingen kunnen en willen graag een wedstrijd (7) met elkaar spelen, maar voor een grote groep tienjarige leerlingen is dat te complex waardoor ze minder leermogelijkheden krijgen.

Het 'samen hoog houden' (retourneren) is het uitgangspunt van deze lessenserie. Op grond van deze keuze wordt hieronder gekeken naar de leermogelijkheden in het doelgebied 'groeps/contextvorming'.

Groepsvorming (contextvorming)

Voor dit doelgebied zijn de volgende reguleringsgebieden geformuleerd:

Reguleringsgebieden
1. Hanteren van regels
2. Vervullen van functies (bv hulpverleners)
3. Verzorgen van materiaal
4. Organiseren van beweegsituatie
5. Ontwerpen van vervolg
6. Coachen van beweger

De invulling van deze reguleringsgebieden voor badminton is sterk afhankelijk van de badmintonactiviteit. Voor deze lessenserie gaat het om het verbeteren van het 'samen hoog houden'(retourneren). In het begin zijn de eerste twee reguleringsgebieden (1 en 2) van minder belang.

De regels zijn eenvoudig en de functieverdeling is overzichtelijk. Van groter belang is de keuze met betrekking tot de materiële context (3): bijvoorbeeld welke rackets worden gebruikt , welke afstand ten opzichte van elkaar wordt gehanteerd en de hoogte van het net, zo er al een net wordt gebruikt. Als het spel is gestart dan is het van belang de spelsituatie met elkaar te blijven spelen (organiseren (4)).

In deze lessenserie willen we de leerlingen vooral leren om zelf vervolgsituaties te kiezen (ontwerpen (5)). Het coachen (6) van de spelers zal in het begin

vooral gericht zijn op het leren uitspreken van waarderingen aan de medespeler over wat er goed gaat in het samen spelen.

Hieronder een overzicht van leermogelijkheden per reguleringsgebied:

Verzorgen/kiezen van materialen (3);

- Racket:
 - o Steel van het racket: zonder steel, halve steel, lange steel
- Shuttle;
 - o Zwaarte van de shuttle; zware shuttle, lichte shuttle,
 - o Grootte van de shuttle; groot, klein
- Ruimte;
 - o Kleine afstand, grote afstand
 - o Hoge zaal, lage zaal
 - o Andere aspecten; wind, zonlicht enz.
- Net;
 - o Zonder net of met net
 - o Hoogte van het net

Organiseren van spelsituatie (4);

- Groepssamenstelling:
 - o Vaste of wisselende mede/tegenspelers
 - o Tweetal, viertal, meertal
 - o Wel/geen zelf gekozen medespelers
 - o Wel/geen niveau verschillende mede/spelers
- Wisselregels
 - o Wanneer wisselen met ander speler/
 - o Wanneer wisselen van andere materiele aanpassing (als je wint dan ...)

Hanteren van regels (1);

- functieregels
 - o voor spelers
 - welke spelregels (bijv. wel/niet onderarms)
 - geen/welke keuzeregels
 - geen/welke puntentelling
 - geen/welk wedstrijdbelang
 - o functieregels voor de andere functies; wachter, scheids, coach beoordelaar enz.

Vervullen van functies (2)

- Functieverdeling:
 - o wel/geen wachters
 - o wel/geen scheids,
 - o wel geen coach,
 - o wel geen beoordelaars

Ontwerpen van vervolg (5)

- keuze m.b.t. materiaal gebruik
- keuze m.b.t. regels
- keuze m.b.t. medespelers

- keuze m.b.t. soort bewegingsactiviteit

Het coachen van speler (6)

- het waarderen van succesvolle acties
- het bevragen van spelervaringen
- het benoemen van gewenste acties
- het confronteren met mislukte acties

De uitwerking van bovengenoemde reguleringsdoelen voor badminton bevindt zich nog in een ontwikkelfase, maar geeft al wel een beeld van mogelijke leermogelijkheden in dit doelgebied. Voor de startsituatie in deze lessenserie kiezen we voor de volgende context: een groep van 8 leerlingen, vier veldjes van 3 bij 6 meter, geen net, verschillende lengtes van het racket, 4 trage shuttles, speeltijd 12 minuten. Regels: blijf in je eigen speelveld, tel hoeveel slagen de rally duurt, als een speler het veld verlaat dan stopt het spel en de telling. Na 3 minuten wisselen van spelpartner.

Persoonsvorming

Bij persoonsvorming gaat het erom dat de speler van zich zelf weet welke aspecten hij/zij bij badminton meer of minder waardeert. Voor dit doelgebied zijn drie algemene waarderingsgebieden gemaakt die weer onderverdeeld zijn.

Voor de badminton-startsituatie beschrijven we hieronder enkele voorbeelden:

1. Waardering/motieven die verwijzen naar de activiteit
 - a. De kick van de activiteit ervaren
 - i. Bijvoorbeeld: eindeloos lang heen en weer slaan
 - ii. Bijvoorbeeld: een harde smash
 - b. De vaardigheid/activiteit verbeteren
 - i. Bijvoorbeeld: goede uitvoering van een 'clear' of opslag
 - c. De grenzen van de activiteit verkennen
 - i. Bijvoorbeeld: een keer de shuttle onder de benen door terugslaan (truckjes)
 - ii. Ver van elkaar weg staan
2. Waardering/motieven die verwijzen naar de context
 - a. Strijden
 - a. De langste rally willen spelen van de groep
 - b. Showen
 - a. Aan een ander Laten zien hoe goed de rally gaat
 - c. Switchen/Zappen
 - a. Steeds andere rackets/shuttles/afstanden uitproberen
3. Waardering/ motieven die verwijzen naar de persoonlijke ervaring:
 - a. Inspannen: Fysieke spanning
 - i. Veel bewegen bij het spelen
 - b. Ontspanning: Emotionele spanning
 - ii. Pret beleven bij het spel
 - c. Gespannen: Cognitieve spanning
 - i. Vragen stellen over hoe het spel gespeeld moet worden

In de les kunnen al deze aspecten zichtbaar worden bij de leerlingen. Bij het kiezen van een vervolg kan hier rekening mee gehouden worden. Afhankelijk van planning en lessenserie kan de leerkracht per les een keuze maken voor het benadrukken van bepaalde waarderingsaspecten. Bijvoorbeeld in de eerste les evalueren op de waardering van de activiteit, de tweede les van de context en de derde les van de persoonlijke spanningen.

Het waarderingsgebied 'vaardigheid verbeteren' is in de basisdocumenten al uitgewerkt middels niveauiduidingen. Deze niveauiduidingen geven inzicht in de verschillende beheersingsdoelen per beweegthema. Het vaststellen van de beheersingsniveaus is arbitrair en kan per school op een andere wijze gedaan worden. In het basisdocument worden drie niveaus onderscheiden. Hieronder staat een voorbeeld van een 10-14-school die werkt met vijf niveaus. Het bepalen van de beheersingsniveaus kan gezien worden als het manipuleren met schuifjes die bepalen welk element van de bewegingsactiviteit meer of minder belangrijk is. Het gaat bijvoorbeeld om de bewegingsaspecten: Hanteringswijze, verplaatsingswijze (voetenactie), ontvangen shuttlebaan, gespeelde shuttlebaan.

Badminton: Ik kan met verschillende spelers ...	
A	de shuttle enkele keren achter elkaar naar de overkant spelen.
B	de shuttle vaak heen en weer spelen met een vaste slag (boogjes)
C	shuttle met een slag voor- en achterin, links en rechts plaatsen.
D	de shuttle met verschillende badmintonslagen spelen (bovenhands, onderhands)
E	de shuttle met verschillende badmintonslagen plaatsen waar ik wil.

De ordening van de waarderingsgebieden is een voorzichtige poging om het doelgebied persoonsvorming vanuit het domein 'bewegen en sport' in te vullen. Deze invulling verwijst ook naar de 'brede vaardigheden' die van belang zijn voor alle vakken.

Voor de andere waarderingsgebieden is nog weinig ervaring met de concrete inhouden van de leerdoelen en de didactische begeleiding. Toch is het belangrijk om alvast rekening te houden met dit doelgebied en op zoek te gaan naar goede uitwerkingen.

Startsituatie Badminton (voor 10-14 jarigen).

Uitgaande van een normale motorische ontwikkeling en degelijk bewegingsonderwijs in de voorgaande jaren kunnen de meeste leerlingen met een verkort badmintonracket de shuttle 6 keer overspelen naar een medespeler

op een afstand van ongeveer 4 meter met een bovenhandse slag (dit is de makkelijkste slag). Voor sommige 10-jarigen kan de eerste slag (de opslag, onderarms) soms nog een probleem zijn. Deze zou dan vooraf eerst geoefend moeten worden. Als het niet lukt om de shuttle 6 keer heen en weer te spelen is het beter om eerst andere eenvoudige badmintonachtige mik- en jongleeractiviteiten aan te bieden (zie sla je slag).

Bij het overspelen (rally spelen) wordt duidelijk wat het niveau van de speler is. De meeste spelers kunnen bijvoorbeeld een rally spelen van 10 tot 20 keer en de hele goede spelers kunnen eindeloos lang door spelen.

Het startaanbod kan 10 minuten duren (waarbij de spelers bijvoorbeeld steeds met een ander spelen), waarna de vraag gesteld wordt wat de leerwens van de speler is. Er zijn allerlei mogelijkheden om beter te worden; hieronder staat een overzicht van alle 'uitbouw mogelijkheden'.

Omdat jonge leerlingen de consequenties ervan voor het leerproces nog niet kunnen overzien, wordt er per lessenserie (van 135 minuten) een inperking gemaakt. Een inperking die per school of klas kan variëren, afhankelijk van de doelstellingen van het vak/school. Hieronder worden vier lessenseries met een duur van 135 minuten (drie hele lessen of deellessen) beschreven, waarvan het de bedoeling is dat elke lessenserie in een opeenvolgend jaar wordt aangeboden. Elke lessenserie wordt afgesloten met het invullen van een evaluatieformulier dat kan dienen om de beginsituatie van een volgende lessenserie weer te geven.

De volgende vier lessenseries zijn uitgewerkt

Samen hooghouden

Startsituatie 'samen hooghouden' (retourneren), waarbij de leerling kan kiezen uit vier keuzemogelijkheden:

- Soort racket
- Afstand tussen spelers
- Het belang van telling
- Reflecteren op de activiteit

Record hooghouden

vervolgsituatie 'record hooghouden' (retourneren) belangrijke toevoeging is het hanteren van een puntentelling-systeem. Er zijn vier keuzemogelijkheden:

- Veld grootte
- Soort puntentelling
- Met welke medespeler
- Reflecteren over strijden, showen, switchen

Train de speler

Vervolgsituatie 'train de speler' (retourneren): belangrijke toevoeging is de functieverdeling tussen speler en trainer (die moeilijk, maar binnen het bereik mag aan spelen). Er zijn vier keuzemogelijkheden:

- Afspraak wat de speler wil leren

- Afspraak over de tijdsduur m.b.t. de functiewissel tussen trainer en speler
- Geen of welke hoogte van het net
- Reflecteren over de verschillende spanningsvelden (in-, ont,- gespannen)

Gelijke kansen wedstrijd

Vervolgsituatie 'gelijke kansen wedstrijd'; Belangrijke toevoeging is dat de spelers een wedstrijd tegen elkaar spelen: (eerst een rally van vier en dan pas scoren??). De vier keuze mogelijkheden zijn:

- Veldgrootte per speler
- Afspraken spelregels
- Enkel of dubbel
- Reflecteren over alle negen waarderingsgebieden

Elke lessenserie wordt op de volgende wijze uitgewerkt;

- Startsituatie m.b.t. bewegingsactiviteit
- Vragenkaart; (welke leerdoelen zijn reeds bereikt?)
- Leerwenskaart; (welk leerdoel voor de volgende les?)