

# See You Move, de som van coachen en evalueren

Coachen en evalueren is een belangrijk onderdeel van het onderwijs in het algemeen, maar zeker ook in de lessen bewegingsonderwijs. Binnen de kerndoelen en eindtermen heeft het vak bewegingsonderwijs veel vrijheid op welke wijze we leerlingen laten zien wat hun niveau van bewegen is. Door deze grote mate van vrijheid is er dan ook een grote verscheidenheid aan visies in Nederland, waarbij iets afsluiten met een cijfer of een beoordeling met V/G veelvuldig wordt gebruikt. Op CSG Reggesteyn Nijverdal-Rijssen worden de leervorderingen samen met de leerlingen geëvalueerd en gevolgd. | Edward Huisman

## See You Move

Wij vinden het als vakgroep bewegingsonderwijs belangrijk om leerlingen inzicht te geven in hun beweegniveau. In onze visie vinden wij de interactie met leerlingen hierbij belangrijk en bepalen leerlingen mede zelf hun begin- en eindniveau. Dit

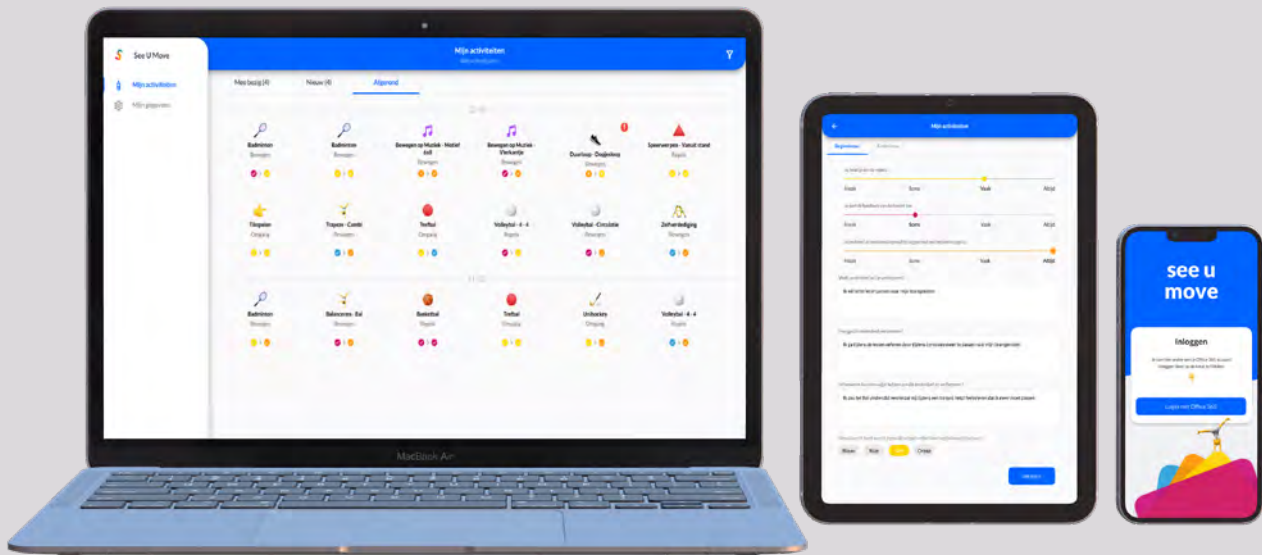
inzicht krijgen van het beweegniveau wordt niet beoordeeld met een cijfer of beoordeling, maar met het kiezen van een kleur. Er wordt ook een app gebruikt, die in samenwerking met een appontwikkelaar, Arcady genaamd, is ontwikkeld. In deze app zijn verschillende templates aangemaakt waarmee

leerlingen hun eigen niveau van bewegen bepalen. Deze manier van lesgeven hebben we See You Move genoemd. In dit artikel willen wij verduidelijken wat See You Move is.

## De ontwikkeling van See You Move

Binnen de vakgroep heeft er met de wisseling van collega's de afgelopen jaren een ontwikkeling in het 'waarom' van bewegen plaatsgevonden. Van scorelijsten gebaseerd op snelheid, hoogte en afstand naar het meer inzichtelijk willen maken van het beweegniveau van leerlingen. De roep om cijfers niet meer te gebruiken in de lessen was een lastig proces; het vergde een andere mindset, ook bij collega's van andere vakken en de schoolleiding. Het cijfer werd

Figuur 1



gezien als een tastbaar bewijs van het niveau van de leerling; voor de vakgroep bewegingsonderwijs gaf het echter geen houvast en werd er gezocht naar een andere manier van beoordelen. Eigenlijk is beoordelen voor ons ook geen goede term. Het gaat om het inzichtelijk maken van het bewegingsniveau van de leerling, waarbij de leerling een duidelijke stempel heeft gekregen in het evalueren van de eigen manier van bewegen. See You Move is dan ook een langdurig proces geweest, waarin binnen de vakgroep (via werksessies, collegiaal lesbezoek en volgen van diverse nascholingen), maar ook binnen andere geledingen van de school is gediscussieerd over de waarde van het evalueren door en met leerlingen. We zien See You Move niet als een eindstation, maar als een proces dat voortdurend in ontwikkeling is.

### Wat is See You Move?

See You Move kun je eigenlijk beschrijven als de kern van onze vakvisie, waarin bewegen centraal staat, namelijk dat elke leerling op zijn of haar eigen niveau kan deelnemen en gestimuleerd wordt om over de eigen manier van bewegen na te denken. Leerlingen hebben een bepalende rol in het evalueren van hun eigen manier van bewegen, maar ook in dat van anderen. Het doel is om leerlingen meer bewust te maken van hoe ze hun manier van bewegen kunnen beïnvloeden of verbeteren. Aan de hand van een app, genaamd See You Move, bepalen leerlingen hun beginniveau en na een reeks lessen ook hun eindniveau. Aan het eind van het schooljaar mondt dit niet uit in een cijfer of een beoordeling: alle leerlingen krijgen een V, waarbij de V niet voor Voldoende staat, maar voor Voldaan.

In de app kunnen leerlingen filmpjes bekijken van het betreffende onderdeel, waarbij voor elk onderdeel vier verschillende filmpjes zijn gemaakt, elk met een eigen kleur. De kleur blauw is bij elk onderdeel niveau 1, roze is niveau 2, geel is niveau 3 en oranje niveau 4. Naast een filmpje staan er regelmatig ook beschrijvingen bij het filmpje vermeld. Leerlingen kunnen via Video Delay het eigen bewegen terugkijken en dan vergelijken met de filmpjes in

Figuur 2

The screenshot shows the 'Mijn activiteiten' (My activities) screen in the See You Move app. It features a progress bar at the top with 'Beginniveau' (Start level) and 'Eindniveau' (End level) markers. Below this, there are three horizontal progress bars for different activities, each with four markers: 'Nooit' (Never), 'Soms' (Sometimes), 'Vaak' (Often), and 'Altijd' (Always). The first bar, 'Je houd je aan de regels:' (You follow the rules), has a yellow dot at the 'Vaak' position. The second bar, 'Je past de feedback van de docent toe:' (You follow the teacher's feedback), has a pink dot at the 'Soms' position. The third bar, 'Je probeert je medeleerlingen uit te leggen wat een bepaalde regel is:' (You try to explain a rule to your classmates), has an orange dot at the 'Altijd' position. Below the progress bars are three text input fields for feedback: 'Welk onderdeel wil je verbeteren?' (Which part do you want to improve?), 'Hoe ga dit onderdeel verbeteren?' (How do you improve this part?), and 'In hoeverre kunnen wij je helpen om dit onderdeel te verbeteren?' (How much can we help you improve this part?). At the bottom, there are four colored buttons: 'Blauw' (Blue), 'Roze' (Pink), 'Geel' (Yellow), and 'Oranje' (Orange), with 'Geel' selected. A blue 'Verstuur' (Send) button is at the bottom right.

See You Move. Het is niet zo dat de kleur blauw onvoldoende is, want er wordt niet gewerkt met cijfers. De kleuren geven het bewegingsniveau van de leerling weer. De beschrijvingen zijn ook zo neutraal mogelijk geformuleerd: er is getracht om in de beschrijvingen geen waardeoordeel te geven. Ook wordt er niets vermeld over welke snelheid, afstand of hoogte er moet worden behaald, omdat dit ondergeschikt is aan het bewegen zelf.

De leerlingen geven in de app hun eigen niveau weer. De docent kan een tip, aandachtspunt of opmerking

plaatsen en het niveau goedkeuren, maar ook afkeuren als dit nodig mocht zijn. Soms staan er ook vragen bij, die door de leerling moeten worden beantwoord. Belangrijk is dat de leerling goed nadenkt over het beantwoorden van de vragen; het zijn dan ook zoveel mogelijk open vragen die moeten worden beantwoord.

De app is zo ontwikkeld dat leerlingen via slides hun niveau kunnen aangeven, filmpjes van de verschillende niveaus kunnen bekijken en ook verschillende vragen kunnen beantwoorden.

We zien See You Move als een kern van onze vakvisie, vooral in de manier hoe we tegen het bewegen aankijken. Beter leren bewegen en inzicht krijgen in je eigen manier van bewegen en wat je moet doen om hierin iets te verbeteren, staan centraal. We noemen dit dan ook bewegingsbekwaam. Binnen de app is er ook de mogelijkheid om items toe te voegen die met omgangsbekwaam of regelbekwaam te maken hebben; deze worden wat meer in het vmbo gebruikt, met name in het praktijkonderwijs. Belangrijk om te vermelden is dat we de app als een hulpmiddel zien en dan ook niet dagelijks in de lessen gebruiken. Als vakgroep is ervoor gekozen dat er per leerjaar vier onderdelen via See You Move door elke vakcollega worden gedaan; je hebt de ruimte om er meer te doen, maar vier staan er vast omschreven. We hebben gekozen voor vier onderdelen, omdat anders het gebruik van de app veel beweegtijd kost, en dat zou zonde zijn. Het gaat immers om het bewegen, zeker in deze tijd van bewegingsarmoede. De vier onderdelen die door elke klas worden gedaan, zijn: duurloop, volleybal, circusactiviteiten en handbalachtige doelspelen.

### Een praktijkvoorbeeld

In periode 1 hebben we ons bij See You Move vooral gefocust op duurloop (naast natuurlijk andere activiteiten). Er wordt een aantal duurloopspelletjes aangeboden, zoals Yahtzeeloo, vierhoekenloop en dopjesloop. Bij duurloop ligt de nadruk op het vasthouden van een regelmatig tempo. Een bepaalde tijd of minimumafstand is niet van toepassing. De activiteit wordt uitgelegd, leerlingen werken in tweetallen aan de opdracht en aan het eind van de les wordt de app ingevuld. De reden om dit aan het eind van de les te doen, heeft natuurlijk te maken met het minimaliseren van het telefoongebruik tijdens een les. De leerlingen scannen een QR-code en loggen in met hun leerlingnummer. Vervolgens vullen ze de vragen in en aan de hand van de slides (die al vooringesteld zijn op kleur), bepalen ze hun beginniveau. De docent kijkt naar de antwoorden en kan het beginniveau goed- of afkeuren. De vragen en slides gaan over de mate van gelijkmatig lopen.

Na afloop van de laatste les, loggen leerlingen wederom in en bepalen dan aan de hand van wat ze gedaan hebben hun eindniveau. Bij andere onderdelen gebruiken we Video Delay en hebben we tablets in de zaal bij het betreffende onderdeel liggen. Op de tablets staan de filmpjes die ook in de app See You Move terug zijn te vinden. Leerlingen doen het onderdeel, lopen naar de tablet met Video Delay, kijken hun eigen bewegen terug en vergelijken deze met de filmpjes op de andere tablets. Aan het eind van de les vullen de leerlingen dan weer via de app hun begin- of eindniveau in.

### Doorontwikkeling van See You Move

Als vakgroep zijn we al vele jaren bezig, maar nog voortdurend in ontwikkeling. Bovengenoemde onderdelen zijn ook al eens afgewisseld met andere onderdelen; ook hierin zijn we nog wel zoekende. Zeker de spelonderdelen zijn lastiger om voor leerlingen inzichtelijk te maken. Daarom hebben we getracht het voor de leerlingen eenvoudig te houden. We hebben inmiddels een enorme database aan filmpjes binnen verschillende vormen van bewegen, van speerwerpen tot wendspringen en van trapeze tot dans. Al doende kwamen we erachter dat een veelheid aan activiteiten via See You Move ook voor leerlingen een overdaad bleek te zijn. Door de tijd zijn we dan ook van tien naar acht en van acht naar vier activiteiten gegaan die elk jaar via See You Move worden geëvalueerd.

Voor de vakken LO2 en BSM zijn we nu ook op zoek naar mogelijkheden om See You Move te implementeren in het inzichtelijk maken van het niveau van de leerlingen en de eerste stappen zijn hier inmiddels toe gezet. De estafette met vliegende wissel die je als viertal moet uitvoeren, wordt op dit moment ontwikkeld.

Niet alleen de app is in ontwikkeling, See You Move is een vast onderdeel van de vakgroepvergaderingen en vormt ook jaarlijks een onderdeel binnen het algemene scholings-

programma van de school. Inhoudelijk worden thema's voortdurend onder de loep genomen, maar ook de gebruiksvriendelijkheid voor leerlingen en docenten van de See You Move app is een aandachtspunt. De app werkt naar behoren, wordt veelvuldig gebruikt door alle collega's, maar moet worden doorontwikkeld op meerdere terreinen. Vanuit onze school krijgen we daar in het algemene scholingsprogramma ook ruimte voor.

Vanuit andere vakken is er ook interesse om te werken met het kleurensysteem. Meerdere vakken hebben de eerste verkenningen gedaan en willen hierin ook stappen maken. See You Move is inmiddels ingeburgerd in onze school en wordt door verschillende partijen als zeer positief beoordeeld. Natuurlijk zijn er wel eens leerlingen die om een cijfer vragen, maar in het gesprek met deze leerlingen hebben we het vooral over de intrinsieke motivatie van de leerlingen die dient als belangrijk uitgangspunt voor onze lessen.

See You Move was niet mogelijk geweest zonder een flinke subsidie en duidelijke afspraken met de schoolleiding om de app door te kunnen ontwikkelen en up-to-date te kunnen houden. Kortom: See You Move is voor ons een tussenstap in een nieuwe gelding in onze bewegvisie, die voortdurend in beweging zal blijven en waarbij we andere vakken willen stimuleren om aan te sluiten en anders te gaan kijken naar het onderwijs in het algemeen. Wij zien See You Move als een meerwaarde om het beweegniveau voor leerlingen inzichtelijk te maken en gaan dan ook door op de ingeslagen weg waarbij bewegen altijd centraal blijft staan. ●



#### Contact

*e.huisman@reggesteyn.nl*

**Edward Huisman** is docent bewegingsonderwijs CSG Reggesteyn Nijverdal-Rijssen

#### Kernwoorden

evalueren, leerlingvolgsysteem, bewegingsonderwijs, See You Move