

Alle workshops zijn geschikt voor SO en VSO

1. Veiligheid en aansprakelijkheid tijdens de gymles

Workshopleider: Janneke Wiersema, KVLO

Bij deze workshop staat de vraag centraal wie aansprakelijk is wanneer er een ongeluk gebeurt tijdens de gymles. In hoeverre kan de docent aansprakelijk worden gesteld? Of is de werkgever aansprakelijk? Hoe is deze aansprakelijkheid verdeeld tussen werkgever en docent.

Hoe kan je voorkomen dat je aansprakelijk bent. We gaan daarbij in op de zorgplicht binnen het bewegingsonderwijs. We zullen dit ondersteunen met relevante jurisprudentie en voorbeelden uit de praktijk.

Tijdens deze interactieve workshop is er alle gelegenheid om vragen te stellen en praktijkvoorbeelden in te brengen.

2. iPad in het bewegingsonderwijs, de LO app

Workshopleider: Wietse Siemerink

Tijdens deze interactieve workshop maken we kennis met de mogelijkheden van de iPad voor het bewegingsonderwijs, de hardware in de zaal, praktisch bruikbare apps, de manier waarop je de iPad kunt beveiligen tegen onbedoeld gebruik door leerlingen en verschillende mogelijkheden van video feedback.

3. Survival Run in het Onderwijs

Workshopleider: Jesper Hommes

Toepassing van de sport Survivalrun in de gymzaal/sporthal. In de workshop leer je meer mogelijkheden met standaard materialen, het knopen en ophangen van hindernissen, klimtechnieken en wordt ingegaan op lesinhoud en organisatie.

4. Healthy Heroes

Workshopleiders: Marit Hullen en Franceline van de Geer

Wil jij meer weten over een actieve en gezonde leefstijl voor jouw leerlingen van het speciaal onderwijs? Heb jij altijd al graag met voeding en gezondheid aan de slag willen gaan binnen jouw school, maar had je hier de middelen en tools niet voor? Kom dan langs bij onze workshop waarin we Healthy Heroes zullen presenteren en bespreken! Het programma Healthy Heroes laat leerlingen op een speelse manier kennis maken met voeding en een gezonde leefstijl middels diverse en interactieve lesmethodes. Het doel is niet alleen gezondheidsverbetering, maar ook het creëren van bewustwording bij de leerlingen.

5. Wie is de mol

Workshopleider: Marko de Vries (SportAnders)

Deze workshop gaat over spelregels, wie manipuleert of interpreteert de spelregels. Over wie zijn spelregels hebben we het die van de docent, of die van de leerling. Door middel van diverse (sportieve games) probeer je er achter te komen wie de mol is. Zie jij daadwerkelijk wat er gebeurt, heb jij je ogen en oren altijd op de juiste persoon, of is je blikveld zo klein dat je het totale plaatje mist. En welke rol speel jij in dit geheel, ben jij wel te vertrouwen, of ben jij de mol.

6. Bootcamp met bootcamp materialen en digitale toepassingen

Workshopleiders: Daan de Jonge, Lars Aalders, Bjorn Kamstra

Tijdens deze workshop leer je hoe je een bootcamp training kan aanbieden waaraan iedereen kan deelnemen ongeacht niveau van bewegen. Je leert hoe je een reeks bootcamp trainingen kunt aanbieden aan leerlingen uit verschillende leeftijdsgroepen

7. Slackline

Workshopleider: Tom Rotmans

Deze workshop is voor tussen je oren, voor je lichaam, je leven.

“Alle voordelen van een goede balans op één lijn ! “

Maak kennis met het Slacklinen!

Wat is het, de technische / inhoudelijke aspecten maar ook,

Wat kun je er mee in het (speciaal) onderwijs? En natuurlijk lekker zelf doen!

8. De spelles

Workshopleider: Matthijs Jansen

Wil je iedereen met originele spellen laten bewegen in een gymles? Ben je op zoek naar nieuwe inspiratie voor in je gymles die je de volgende dag direct kunt inzetten? Graag heet ik je dan welkom bij een workshop van De Spelles.

De kracht van de spellen van De Spelles is de simpelheid! Het zijn zelfbedachte, vaak simpele, spelletjes waarbij de leerlingen moeten bewegen, samenwerken en vaak ook nadenken. Mastermind, Rubik's Kubus of Pac-man in de gymles zijn daar voorbeelden van. De spellen staan vaak dicht bij de belevingswereld van de leerlingen, waardoor het hun interesse opwekt en hen motiveert om actief deel te nemen aan de spellen die in de gymles worden gespeeld.

Tijdens de workshop zal ik jullie actief inspireren en het ontstaan van de spellen prijsgeven, maar ik zal ook vertellen welk effect De Spelles heeft op het gedrag van mijn groep.

In principe zijn de spellen bedacht voor het basisonderwijs, al zijn veel spellen ook goed toepasbaar voor in het vo.

9. Differentiëren met expliciete en impliciete leermethoden in diverse (trend)sporten – wetenschappelijk onderzoek en praktijk

Workshopleider: Gert-Jan van den Brink

Een belangrijk doel voor bewegingsonderwijzers is om leerlingen succes te laten ervaren bij het (leren) bewegen. Goede leermethoden kunnen de leerlingen het beslissende zetje naar succes geven.

Bewegingsonderwijzers staan daarbij voor uiteenlopende didactische keuzen. De docent kan bijvoorbeeld leerhulp in de vorm van een nauwgezette uitleg van de gewenste beweeguitvoering bieden (expliciete leermethode), of een meer impliciet leerproces uitlokken door bijvoorbeeld een globale beelddispraak te gebruiken, of een aanpassing in het bewegingsarrangement maken waarmee gedetailleerde uitleg vermeden wordt.

Marjan Kok is als onderzoeker vanuit de Vrije Universiteit Amsterdam betrokken bij een onderzoeksproject waarin onderzocht is of aan de hand van werkgeheugencapaciteit van leerlingen in het speciaal basisonderwijs en SO (cluster 4) voorspeld kan worden welke leermethode (expliciete of impliciete leermethode) het beste werkt. Gert-Jan van den Brink onderzoekt de ervaringen van leerlingen met de expliciete en impliciete leermethoden en welk effect dit heeft op hun deelname en bewegingsuitvoering als afstudeeropdracht voor de Master Physical Education and Sports Pedagogy. De uitkomsten van beide onderzoeken worden gepresenteerd en vertaald naar de praktijk. In het praktijkgedeelte experimenteren we met het ontwerpen van oefensituaties die een expliciet of juist een impliciet leerproces uitlokken voor activiteiten uit verschillende (trend)sporten, zodat deelnemers na de workshop in staat zijn om gericht te differentiëren met expliciete en impliciete leermethoden.