



23 april 2009
Marijke Roetering

Taakgericht met Taakspel

Een hulpmiddel bij het invoeren van klassenregels



Doelen voor de leerlingen

- 1. Taakgericht gedrag neem toe**
- 2. Regelovertredend gedrag neemt af**
- 3. Het wordt gezelliger in de klas**

Elementen Taakspel

- 1. Observeren**
- 2. Teams**
- 3. Positieve regels**
- 4. beloningen**
- 5. teamposter**
- 6. Tijd**
- 7. kaarten**

Stappen van Taakspel

Voordat Taakspel begint:

- Regels herhalen
- Pictogrammen ophangen
- Beloning noemen
- Tijd aangeven
- Kaarten klaarleggen

Tijdens Taakspel

- Taakspel gaat nu in
- Consequent kaarten weghalen
- Complimenteren

Na afloop van Taakspel

- Tijd is om
- Leerlingen evalueren
- Leerkracht complimenteert
- Beloning wordt uitgereikt
- Taakspel is afgelopen

Elementen leertheorie voor het Taakspel

1. Gedragsinstructie

2. Modeling

3. Bekrachtigen

4. Afzwakken

5. uitdoven

Model planmatig werken

- 1. Signaleren**
- 2. Analyseren**
- 3. Voorbereiden**
- 4. Toepassen**
- 5. Evalueren**

Doelen voor leerkrachten

- 1. Observeert systematisch sociaal gedrag**
- 2. Denkt in termen van gewenst gedrag**
- 3. Houdt zich consequent aan afspraken**
- 4. Complimenteert en beloont gewenst gedrag**
- 5. Negeert ongewenst gedrag**

De tijdsplanning van het Taakspel

	Sept	Okt	Nov	Dec	Jan	Febr	mrt	April	mei	juni	Juli
Fasen	Invoeringsfase				Uitbreidingsfase			Generalisatiefase			
3 trainingen	1 ^e training				2 ^e training			3 ^e training			
10 keer begeleiding	K	KK	KK		K	K	K	K	K		
Tijdsopbouw	Van 10 minuten naar 45 minuten spelen				45 minuten naar dagdeel spelen			3 keer spelen en 3 generalisatiemomenten			

K=klassenconsultatie