



LESSON STUDY

Het Vlaamse Bordspel



Spelregelboek

Vertaald uit het Engels en aangepast aan de Vlaamse
Lesson Study- & onderwijscontext door Iris Willems
Universiteit Antwerpen - AP Hogeschool

Auteurs van de oorspronkelijke (Engelse) tekst:
Miriam Vock, Klara Kager, Swantje Bolli, Julian Bucher &
Anne Jurczok – Universität Potsdam



Product imprint

"Leistung macht Schule" ("Excellentie in Schoolonderwijs") is een landelijk project georganiseerd door de Duitse Onderzoeksvereniging van het Federale Ministerie van Onderwijs (BMBF). Het doel van het initiatief is het bevorderen van goed presterende leerlingen in de klas. Het onderzoeksteam van de universiteit van Potsdam leidde het deelproject "Lesson Study" in de eerste financieringsfase van het project (2018 tot medio 2023). Dit bordspel is ontwikkeld door het onderzoeksteam van de universiteit van Potsdam samen met projectscholen.

Het bordspel wordt gepubliceerd als een gratis en open-product van het door BMBF gefinancierde onderzoeksnetwerk "Leistung macht Schule".

Hieronder vindt u de referenties betreffende het oorspronkelijke werk

Dit spel is een vertaling. De originele versie werd in 2023 in het Duits gepubliceerd door **Forschungsverbund LemaS** onder de titel "Lesson Study-Das Spiel". De originele versie is hier te vinden: <https://www.uni-potsdam.de/de/lesson-study/materialien/lesson-study-das-spiel>

Auteurs:

Miriam Vock, Klara Kager, Swantje Bolli, Julian Bucher und Anne Jurczok

Contact:

Universität Potsdam
Humanwissenschaftliche Fakultät
Strukturbereich Bildungswissenschaften
Department Erziehungswissenschaften
Karl-Liebknecht-Straße 24-25, Haus 24
14476 Potsdam
lemas@uni-potsdam.de

Vertaling voor de Vlaamse onderwijscontext

Iris Willems

Contact:

iris.willems@uantwerpen.be
iris.willems@ap.be
Iris_willems@telenet.be

Deze spelversie is aangepast voor onderwijsprofessionals in Vlaanderen.

Bepaalde elementen van de originele versie zijn gewijzigd en/of toegevoegd met de uitdrukkelijke toestemming van de auteurs.

Beeldmateriaal:

De icoontjes zijn ontworpen door het LemaS Research network. Alle andere afbeeldingen en grafische elementen zijn gemaakt door de auteurs.

Bronvermelding:

Vock, M., Kager, K. Bolli, S., Bucher, J. & Jurczok, A. (2025). *Lesson Study – Het Vlaamse bordspel* (I. Willems, redacteur & vertaler). Forschungsverbund LemaS. (Origineel werk gepubliceerd in 2023).

Gebruiksrecht:

De rechten vallen onder de Creative Commons Attribution 4.0 licentie (CC-BY-4.0). Dit geldt niet voor citaten en werken die onder een andere toestemming vallen. Voorwaarden van het gebruiksrecht zijn te bekijken via deze link: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>

Raadpleeg de oorspronkelijke auteurs indien u vragen hebt.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Lemas 
LEISTUNG macht SCHULE

LEISTUNG
MACHT
SCHULE
Eine gemeinsame Initiative
von Bund und Ländern



Regels

Inleiding

Vandaag kruip je in de huid van het Lesson Study-team van basisschool De LeerSchool!.

Door dit spel te spelen ontdek je hoe Lesson Study werkt. Als Lesson Study-team doorloop je alle fasen van het Lesson Study-proces.

Lesson Study is een professionaliseringsmethodiek die zich focust op het **leren van de leerlingen**. Elk Lesson Study-proces draait om een uitdaging of vraag die leraren hebben over hun eigen praktijk. Meer informatie over Lesson Study vind je op pagina's 9-10 van dit spelregelboek. Je kunt ook onmiddellijk beginnen met het spelen van het spel.

Doel en doelgroep van het spel

Het doel van dit samenwerkingsspel is dat je de vier fasen van het Lesson Study-proces leert kennen en bedenkt hoe deze methode nuttig kan zijn voor je eigen praktijk. Tijdens het spel volg je de stappen van de Lesson Study-cyclus en voer je verschillende taken uit. Je speelt als team en wint ook als team.

Het spel is gebaseerd op een echt Lesson Study-proces dat werd uitgevoerd op basisscholen in Duitsland. Bepaalde details zijn aangepast of gewijzigd, zodat het beter past bij de Vlaamse onderwijscontext. De focus van het spel ligt op Lesson Study; de inhoud van deze Lesson Study, een kort lesje rekenen, is daarom secundair.

Het spel is dus ontworpen voor alle **onderwijsprofessionals**, zoals ervaren of startende leraren, student-leraren (stagiaires of leraren-in-opleiding), lerarenopleiders, pedagogisch begeleiders, lerencoaches etc. binnen alle mogelijke vakgebieden.



Materialen

In de doos vind je de volgende spelonderdelen:

1 spelbord	5 leerlingen- en reflectiekaarten
1 lesplan	5 observatie- en interviewkaarten
1 logboek	5 leeractiviteitencurvekaarten
19 actiekaarten	4 leraarkaarten
12 quizkaarten	14 sterren
4 discussiekaarten	1 pion

Extra: potlood of pen en horloge

Aantal spelers

Het spel kan worden gespeeld door een team van 3-6 personen zonder enige Lesson Study-ervaring, of door een team dat zich b.v. verder wil verdiepen in het toepassen van de leeractiviteitencurves. We raden aan om het spel met minstens 4 personen te spelen.

Het spel is ontworpen om kennis te maken met de methodiek van Lesson Study voor onderwijsprofessionals van alle onderwijsniveaus (kleuter-, lager, secundair en hoger onderwijs) en in alle vakgebieden.

Als je het spel speelt als onderdeel van een workshop, opleiding, of training, dan neemt de organisator de rol van spelleider op zich. In dit geval maakt de spelleider geen deel uit van het Lesson Study-team, maar fungeert deze als facilitator.



Als het Lesson Study-team echter slechts uit drie personen bestaat, kan deze ook deel uitmaken van het Lesson Study-team. We raden aan dat de organisator de rol van spelleider op zich neemt tijdens de loop van het spel.

Voor je met het spel begint, verdelen jullie de rollen (zie actiekaart 2).

- ✓ Kies een persoon die de rol van spelleider op zich neemt. Deze leest de actie- en quizkaarten voor, en modereert de discussies.
- ✓ Kies een persoon die de tijd en de sterren bijhoudt.
- ✓ Kies een persoon die het logboek beheert en hierin het Lesson Study-proces documenteert.

Voor deze rollen is geen voorkennis van Lesson Study nodig. Elk teamlid denkt en praat mee ondanks de extra taken.

Duur van het spel

Je kunt het spel in 2 uur spelen, als je de suggesties om te versnellen volgt. Je kunt bijvoorbeeld versnellen door alle quizkaarten over te slaan en alleen de opdracht te doen op de laatste bladzijde van het logboek. Kies je ervoor om alle acties volledig uit te voeren en veel tijd te nemen voor discussie, dan zal het spel 4 uur in beslag nemen. Je kunt het spel ook in twee sessies spelen en een pauze inlassen. Een goed moment om te pauzeren is vóór fase 3 (actiekaart 10). De duur van het spel hangt ook af van het aantal spelers en hoe goed jullie elkaar al kennen.

Hoe goed kennen jullie elkaar? Om goed te kunnen samenwerken is het belangrijk om samenwerkingsafspraken te maken. Als jullie elkaar voor het eerst zien of elkaar onvoldoende kennen, is het goed om met de kennismakingsfase te starten. Is er al een goede professionele relatie dan kan deze fase **versneld** worden doorlopen door bijvoorbeeld:

- ✓ bij actiekaart 1 de vraag over te slaan,
- ✓ bij actiekaart 2 drie samenwerkingsafspraken te formuleren,
- ✓ bij actiekaart 3 de discussie over te slaan,
- ✓ bij actiekaart 10 de vraag over te slaan.



Waar speel je het spel?

Ideeën delen en bespreken is de essentie van Lesson Study, en dus ook van dit spel. Zoek een rustig plekje waar je zonder onderbrekingen kunt spelen.

Differentiatie

Je kunt differentiëren door de focus die je kiest tijdens de nabespreking (zie verderop). Ook kun je de discussiekaarten buiten beschouwing laten of er meer of minder tijd aan besteden.

Welke focus kiest het Lesson Study-team en over welke data wil het Lesson Study-team nadenken?

- ✓ **Observatie van de casusleerlingen + interview.** Dit betekent dat je het leerproces van de geselecteerde leerlingen observeert en die leerlingen vervolgens interviewt. Deze focus vind je in het model van Dudley¹.
- ✓ **Observatie van de casusleerlingen + leeractiviteitencurve.** Dit betekent dat je het leerproces van de casusleerlingen observeert en visualiseert. Deze focus vind je bij Vock².
- ✓ **Observatie van de casusleerlingen + interview + klasbevraging.** Dit betekent dat je het leerproces van de casusleerlingen observeert, die leerlingen interviewt en de hele klas kort bevraagt en daarmee vergelijkt. Deze focus vind je in het model van Bodvin³. In dit spel besteden we geen aandacht aan de klasbevraging(*).

(*) Let wel: Een nabespreking enkel op basis van een klasbevraging is niet zinvol. Het is zinvoller om met de casusleerlingen aan de slag te gaan.

Hoe meer data je voor de nabespreking gebruikt, hoe diepgaander de discussie wordt, en hoe meer tijd het proces kost.

¹ Dudley, P. (Ed.)(2014). *Lesson Study: A handbook*. Cambridge: Cambridge University.

² Vock, M., Kager, K. Bolli, S., Bucher, J. & Jurczok, A. (2023). *Lesson Study – The Board Game*

³ Bodvin, K., Barbier, K., Struyf, E., & Donche, V. (2020). *Lesson Study, samen de praktijk voor leerlingen verbeteren*. België, Antwerpen, Uitgeverij Acco.



Opzet

- 1) Om het spel op te zetten leg je de vier onderdelen van het **spelbord** in het midden van de tafel en plaats je de pion bij 'START'.
- 2) Sorteert de **quiz- en actiekaarten** volgens hun nummering in oplopende volgorde. Leg beide stapels naast het bord, zodat kaartnummer 1 zichtbaar is op beide stapels.
- 3) Haal, afhankelijk van de grootte van je Lesson Study-team, en afhankelijk van de gekozen focus de volgende **leerling-gerelateerde kaarten**⁴ uit de doos en leg deze rond het bord:

3 teamleden: Noah, Hannah, Emira

4 teamleden: + Zoë

5 of meer teamleden: + Ahmad

- 4) Leg ook de **sterren** en het **logboek** naast het bord. Leg een potlood of pen klaar en, indien nodig, een horloge om de tijd te bewaken.

Hoe het spel te spelen

Het spel begint met de spelleider die de pion naar het eerste vakje verplaatst en de eerste **actiekaart** trekt. De spelleider leest de actiekaart voor aan het hele team. Als het team alle opdrachten heeft uitgevoerd, verplaatst de spelleider de pion naar het volgende vakje en neemt de volgende actiekaart.

Als de pion op een **quizvakje** komt, leest de spelleider de quizvragen van de betreffende fase voor (drie vragen per fase). Voor elk goed antwoord krijgt het team één overwinningspunt. Voor elk goed antwoord krijgt het team één ster. Als de drie quizvragen beantwoord zijn, verplaatst de

⁴ leerling-, observatie-, reflectiekaarten, en indien ook in de focus: interviewkaarten en leeractiviteitencurvekaarten



spelleider de pion naar het volgende veld en neemt de volgende actiekaart. Indien je de versnelde variant koos, sla dan de quizkaarten over en voer, na het spel, enkel eindde opdracht op de laatste bladzijde van het logboek uit.

De volgende symbolen vind je op de actiekaarten:



Dit symbool geeft een actie voor het team aan.



Dit symbool geeft aan dat je iets moet noteren in het logboek.



Dit symbool geeft aan hoeveel tijd je aan een bepaalde actie bij benadering moet besteden. Indien nodig kun je dit bijhouden met een horloge.

Plaats nu je pion op het 'START'-vakje en trek de eerste actiekaart. Dit is het begin van het spel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de pion op het laatste vakje staat. De spelleider leest de laatste actiekaart voor.

Het team kan ervoor kiezen om de eindopdracht als **extra quizvraag** te maken of bovenop de andere quizkaarten. Met de **discussiekaarten** kan je als groep verder nadenken over de Lesson Study-implementatie.

De teamleden tellen de **sterren** die ze tijdens het spel hebben verzameld. Kijk in het schema om te zien hoeveel je hebt geleerd over Lesson Study:

< 5 sterren:

Een goede start!

5 tot 10 sterren:

Geweldig teamwork - jullie zijn er bijna!

> 10 sterren:

Sterk resultaat – jullie zijn Lesson Study experts!



Meer over Lesson Study

Wat gebeurt er na het spel?

Nu je het spel uitgespeeld hebt, weet je wat Lesson Study is en hoe een typisch Lesson Study-proces er in de praktijk uitziet. De volgende stap is nadenken over hoe Lesson Study op jouw school zou kunnen worden geïmplementeerd.

Achtergrond van het bordspel

Het bordspel werd ontwikkeld aan de Universiteit van Potsdam als onderdeel van het Duitse initiatief "Leistung macht Schule" ("Topprestaties op school"). Het doel van het spel is om geïnteresseerde onderwijsprofessionals in korte tijd **praktische en zelfsturende** inzichten in Lesson Study te geven.

"Lesson Study – Het Vlaamse bordspel" kan dienen als introductie voor onderwijsprofessionals voor wie Lesson Study nieuw is, maar het kan ook gebruikt worden om het systematisch observeren van het leren van leerlingen en kritische reflectie in een team te oefenen. Hierbij zijn interviews, klasbevragingen en leeractiviteitencurves interessante aanvullende elementen om gegevens over het leren van leerlingen te verzamelen en in beeld te brengen.

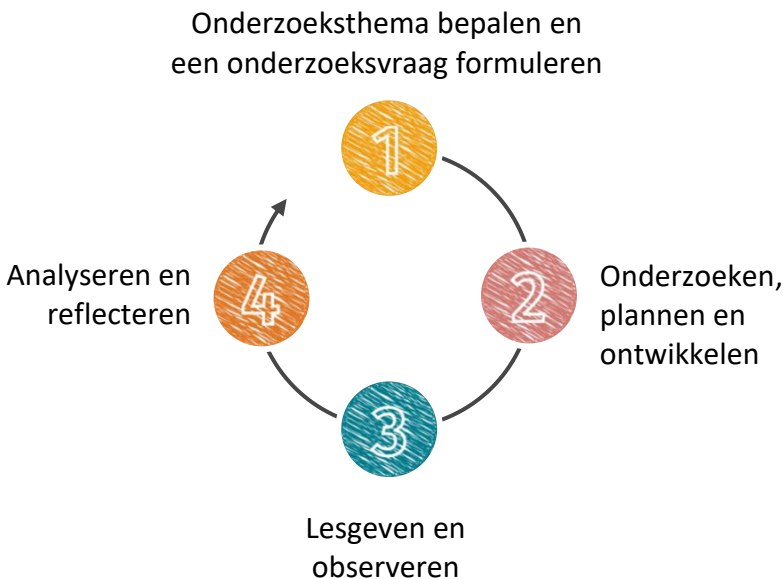
In de lerarenopleiding kan het Lesson Study-team de methode bij student-leraren introduceren om vaardigheden zoals samenwerking, onderzoeken, lesgeven observeren en reflecteren te oefenen. Tip: betrek eventueel de stagebegeleider, lector en/of de mentor op de stageschool bij deze introductie.

Op de volgende twee pagina's vind je meer informatie over de Lesson Study-cyclus en de verschillende fasen ervan.



⇒ Een kort overzicht van Lesson Study

Lesson Study is een **coöperatieve** en **iteratieve** aanpak voor de **professionele ontwikkeling van onderwijsprofessionals**. Lesson Study vindt zijn oorsprong in Japan, maar tegenwoordig gebruiken onderwijsprofessionals over de hele wereld Lesson Study als een manier om hun lessen te ontwikkelen en te vernieuwen. Het doel van Lesson Study is dat een team de krachten bundelt, ervaringen deelt, ideeën uitwisselt en genereert, samen lessen ontwikkelt en onderzoekt welke impact deze les heeft op het leren van de leerlingen. Een Lesson Study-cyclus bestaat meestal uit **vier fasen**.



In de eerste fase delen de teamleden hun ervaringen over een bepaald onderwerp met elkaar en kiezen ze een specifieke focus en onderzoeksvraag voor hun Lesson Study. Deze focus sluit meestal aan bij de langetermijndoelen van de school en moet interessant zijn voor alle teamleden.



2

In de tweede fase onderzoekt het team verschillende lesmaterialen en bronnen, plant en ontwikkelt het samen een les. Deze les wordt de onderzoeksles genoemd.

3

In de derde fase geeft één teamlid de onderzoeksles aan zijn klas, terwijl de anderen observeren hoe de leerlingen leren. De observerende leraren maken gedetailleerde notities over hoe de leerlingen op de les reageren en opdrachten uitvoeren. Eventueel volgen ook nog interviews en een klasbevraging.

4

In de vierde fase, de zogenaamde post-les-discussie, komt het team samen om na te denken over de onderzoeksles. Ze bespreken met behulp van hun observatienotities, eventueel aangevuld met interview- en/of klasantwoorden, over hoe leerlingen leerden en gaan op zoek naar antwoorden op hun onderzoeksvraag. Het doel is om tot concrete, te onthouden conclusies van de les te komen die leerkrachten zullen helpen om hun dagelijkse lespraktijk te verbeteren.

Wil je meer weten over Lesson Study? Of zoek je een Lesson Study-begeleider? Hieronder vind je bij wie je terecht kan:

Lesson Study-begeleider Iris Willems (UA-AP)

iris_willems@telenet.be of 0032 497 39 56 27

Lesson Study Velov Leergemeenschap voor lerarenopleiders

<https://www.velov.be/leergemeenschappen/leergemeenschap-lesson-study/>

Lesson Study Vlaanderen voor leraren

<https://lessonstudy.vlaanderen/wat/>

**Lesson Study Website of the University of Potsdam
(oorspronkelijke auteurs)**

www.uni-potsdam.de/lesson-study





Iris_willems@uantwerpen.be

Iris.willems@ap.be

Iris_willems@telenet.be

