

Spelbetrokkenheid van jonge kinderen in de Nederlandse kinderopvang

Masterthesis Kinder & Jeugd Psychologie

Faculteit Sociale Wetenschappen

Universiteit Utrecht

Inleverdatum 23 juli 2012

Begeleidster: Dr. Elly Singer

Tweede beoordelaar: J. Boom

Jeanne Peters 3387305



Universiteit Utrecht

Abstract

Spel levert een belangrijke bijdrage in de ontwikkeling van jonge kinderen. Verschillende observaties hebben aangetoond dat er te weinig geconcentreerd wordt gespeeld door kinderen in de kinderopvang. Het huidige onderzoek zet uiteen welke factoren van invloed zijn op de spelbetrokkenheid van jonge kinderen in de kinderopvang. Er is gebruik gemaakt van een observatiemethode waarbij video-opnames zijn geanalyseerd van 116 kinderen van 2 en 3 jaar tijdens vrij spel. Van ieder kind zijn 6 metingen geanalyseerd van ieder 4 minuten bestaande uit een voormeting en een spelbetrokkenheidmeting. De volgende factoren zijn onderzocht; nabijheid van de pedagogisch medewerker, de rol van de pedagogisch medewerker, de nabijheid van andere kinderen, spelvorm en leeftijd. Spelbetrokkenheid is gemeten met behulp van een bewerking van de vijfpunts -betrokkenheidschaal van Laevers (2005). De resultaten laten zien dat alle bovengenoemde factoren verband houden met spelbetrokkenheid. Daarnaast is kwalitatief onderzoek gedaan naar werken in een klein groepje kinderen. Geconcludeerd kan worden dat bij het verbeteren van de spelbetrokkenheid in de Nederlandse kinderopvang bovengenoemde factoren op de juiste wijze ingezet moeten worden om de kans op een hoge spelbetrokkenheid te vergroten.

Play is very important in the development of young children. Several observations concluded that the number of children who play engaged in Dutch childcare centers is alarming. The current research examined which factors contributed to engagement during play. Within a sample of 116 children (2 and 3 year of age) this research investigated whether the presence of the teacher, the role of the teacher, the presence of peers, playing together with peers and age were related to engaged play behavior during free play. Existing audio –and video material is observed and studied. There was 1 hour of material of each child available. The current research used 6 episodes of 4 minutes which consisted of a 2 minutes measure in which engaged play behavior was coded and a 2 minute measure beforehand. The level of engagement during play was measured according a adjustment of the involvement scale of Laevers et al. (2005). The results show that all the factors standing above contribute to engagement during play. Beside these results a part of this research is qualitative and has focused on working together in smalls groups of children. The conclusion of this research is that it is possible to raise the levels of engagement during play in childcare centers.

Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
2. Methode	11
2.1 Participanten	11
2.2 Procedure	12
2.3 Onderzoeksinstrumenten	13
2.4 Betrouwbaarheid	17
2.5 Gegevensverwerking	17
2.6 Analyse	18
3. Resultaten	19
3.1 Nabijheid van de PM'er	19
3.2 Rol van de PM'er	22
3.3 Nabijheid van andere kinderen	24
3.4 Spelvormen	26
3.5 Leeftijd	28
3.6 Kwalitatieve analyse	30
4. Discussie	35
4.1 Nabijheid van de PM'er	35
4.2 Rol van de PM'er	35
4.3 Nabijheid van andere kinderen	36
4.4 Spelvormen	37
4.5 Leeftijd	37
4.6 Kwalitatieve analyse	37
4.7 Beperkingen	38
5. Referentielijst	39

1. Inleiding

“Anwar zit aan tafel, hij kijkt wat om zich heen. Hij roept de leidster “Moniek, Moniek” en wijst naar de bouwhoek. De leidster hoort hem niet. Anwar mompelt een paar keer zachtjes in zichzelf “bouwen”. Dan kijkt hij weer om zich heen. Hij staat op van tafel en loopt het lokaal door. Bij een groepje kinderen houdt hij stil en kijkt naar wat ze aan het doen zijn. Hij doet een stapje dichterbij. Hij blijft nog even staan, maar draait zich dan weer om. Vervolgens dwaalt hij wat door het lokaal en houdt af en toe even stil. Hij pakt een dekentje uit de poppenwagen en zegt zachtjes “baby”. Hij neemt het dekentje mee en loopt weer terug naar de tafel. Hij gaat naast de tafel op de grond zitten en trekt het dekentje over zijn hoofd”.

Dit fragment komt uit een opname die is gemaakt in een Nederlands kinderdagverblijf. Typerend voor het fragment is dat Anwar graag wil spelen en dat er genoeg mogelijkheden beschikbaar zijn, maar dat hij uiteindelijk niet tot spel komt. Hij kijkt veel om zich heen en zwerft door het lokaal. Dit beeld wordt vaker gezien in Nederlandse kinderopvangcentra. Uit diverse onderzoeken blijkt dat kinderen in de kinderopvang veel rondlopen en zwerfend gedrag laten zien. Onderzoek van De Fraiture (zoals geciteerd in Riksen-Walraven, 2000) laat zien dat kinderen van 1,5 jaar tijdens vrij spel nog geen 5 minuten per uur geconcentreerd speelden. De meeste tijd werd door de kinderen besteed aan ongerichte en ongeconcentreerde activiteiten en aan het kijken naar wat er in hun omgeving gebeurde. Er ontbreekt een duidelijke standaard om te kunnen bepalen in hoeverre kinderen betrokken zouden moeten spelen. Verschillende observaties hebben geleid tot de vraag of het mogelijk is om de betrokkenheid van kinderen te vergroten. Het huidige onderzoek richt zich op de volgende vraagstelling: *“Welke factoren zijn van invloed op de spelbetrokkenheid van jonge kinderen in de Nederlandse kinderopvang”?* Het doel van dit onderzoek is allereerst het achterhalen van factoren die verband houden met de spelbetrokkenheid van een kind. Daarnaast beoogt het onderzoek de kwaliteit van spel in de Nederlandse kinderopvang te verbeteren.

Theoretisch kader

Betrokken spelen

Spel heeft voor jonge kinderen een belangrijke functie. Door middel van spel leert en oefent een kind vaardigheden die belangrijk zijn voor zowel de intellectuele, sociale, emotionele, cognitieve als fysieke ontwikkeling (Nicolopoulou, 2010). Kinderen leren door middel van spel steeds beter begrijpen hoe de wereld in elkaar zit. Wil een kind ook echt leren van spel

dan is het belangrijk dat een kind betrokken is bij zijn spel. Een hoog betrokken kind bevindt zich in een bijzondere toestand van concentratie, intense ervaring en intrinsieke motivatie. Het kind ervaart een hoog niveau van voldoening, complexiteit en persistentie, omdat de activiteit aansluit bij de exploratiedrang en het ontwikkelingsniveau van het kind (Laevers, Debruyckere, Silkens, & Snoeck, 2005). Lage betrokkenheid daarentegen wordt gekenmerkt door staren, lusteloosheid, doelloos ronddwalen en het ontbreken van energie (de Kruif et al., 2007). Betrokkenheid is al op jonge leeftijd zichtbaar. Zelfs bij baby's kunnen al uitspraken gedaan worden over de mate waarin ze zich richten op omgevingsprikkels en zich openstellen voor de werkelijkheid (Laevers et al., 2005). Een kind dat hoog betrokken is bij zijn spel bevindt zich aan de grens van zijn mogelijkheden. Wanneer dit het geval is treedt er een leereffect op; deze kinderen zijn op zulke momenten in ontwikkeling.

Onderzoek naar spelbetrokkenheid heeft de afgelopen tientallen jaren een verschuiving doorgemaakt. Het meten van kwantiteit heeft plaatsgemaakt voor het meten van kwaliteit, waarbij gericht naar het zichtbare gedrag van kinderen wordt gekeken (de Kruif & McWilliam, 1999). Dit leidt ertoe dat er beter begrip is gekomen van interne en externe factoren die een mogelijke rol zouden kunnen spelen bij betrokken spelgedrag. Op het gebied van spelbetrokkenheid is veel onderzoek gedaan (Kontos & Keyes, 1999; Kontos, Burchinal, Howes, Wissey, & Galinsky, 2002; Harper & McCluskey, 2003). De resultaten van deze onderzoeken zijn echter niet eenduidig, waardoor nieuw onderzoek nodig is om een helder inzicht te krijgen in de betrokkenheid van kinderen tijdens spel.

Het huidige onderzoek richt zich op factoren die verband houden met de spelbetrokkenheid van jonge kinderen in de Nederlandse kinderopvang. Tijdens een dag in de kinderopvang komen kinderen in contact met pedagogische medewerkers (PM'ers) en met andere kinderen. PM'ers en andere kinderen, evenals een aantal kindkenmerken, kunnen van invloed zijn op het gedrag van kinderen (Kontos, 1999). Dit onderzoek kijkt naar de nabijheid van PM'ers, het gedrag van PM'ers, de nabijheid van andere kinderen, verschillende spelvormen en de leeftijd van kinderen.

Nabijheid van de PM'er

In de kinderopvang is de PM'er de belangrijkste bron van veiligheid voor jonge kinderen (Singer & de Haan, 2007). De theoretische benadering die hierbij aansluit is de hechtingstheorie. Deze theorie gaat ervan uit dat kinderen die veilig gehecht zijn aan hun moeder, haar gebruiken als een veilige basis waarvandaan het kind de omgeving exploreert (Berk, 2009). Veilige hechting wordt grotendeels bepaald aan de hand van sensitiviteit.

Goossens en van IJzendoorn (zoals geciteerd in Ahnert, Pinquart, & Lamb, 2006) beargumenteren dat net als in de moeder – kind relatie, de mate van hechting met een PM'er ook afhankelijk is van sensitiviteit. Uit onderzoek van Howes en Smith (1995) blijkt dat kinderen die veilig gehecht zijn aan hun PM'er hun PM'er ook gebruiken als veilige basis voor het exploreren van de omgeving. Het is belangrijk dat PM'ers aanwezig zijn, zodat kinderen durven te spelen, omdat ze weten dat hun veilige bron (de PM'er) nabij is en bereikbaar wanneer nodig. Tevens blijkt dat de nabijheid van de PM'er kinderen emotionele zekerheid geeft, wat er vervolgens voor zorgt dat kinderen een grote betrokkenheid laten zien in activiteiten.

Waar in de besproken onderzoeken geen rekening mee is gehouden, is dat kinderen in de kinderopvang zich vaak bevinden in diverse en grote groepen. In de besproken onderzoeken is de relatie tussen de PM'er en een kind bepaald aan de hand van dyadische interacties, maar in de kinderopvang brengen kinderen relatief weinig tijd door in één op één interacties met hun PM'er. Ondanks dat PM'ers over het algemeen meer dan 70% van hun tijd actief betrokken zijn bij de kinderen moeten ze hun aandacht verdelen over alle kinderen in de groep (Howes & Smith, 1995). Dit betekent niet dat kinderen niet veilig gehecht kunnen zijn aan hun PM'er. Uit onderzoek van Ahnert en collega's (2006) blijkt namelijk dat veilig hechting afhangt van de sensitiviteit van de PM'er richting de hele groep.

Rol van de PM'er

Er bestaat een relatie tussen het gedrag van PM'ers en het gedrag van kinderen. Wat kinderen doen en op welk niveau hangt af van de interacties die de PM'er met kinderen heeft (de Kruif, McWilliams, Ridley, & Wakely, 2000; Howes & Smith, 1995). Hier sluit de theoretische benadering van Vygotsky over het sociaal constructivisme bij aan. In deze theorie stelt Vygotsky dat kinderen leren en zich verder ontwikkelen wanneer ze worden ondersteund door een volwassene of door een meer ervaren leeftijdsgenootje (zone van de naaste ontwikkeling; Berk, 2009). De invloed van een volwassene (ofwel pedagogisch medewerker) kan ervoor zorgen dat het spel van kinderen verrijkt wordt of naar een hoger niveau wordt gebracht, waardoor verschillende vaardigheden gestimuleerd en ontwikkeld worden. Volgens deze theorie is het belangrijk dat PM'ers een actieve rol spelen in het spel van kinderen om zo een maximaal leereffect te bewerkstelligen. Om dit te bereiken wordt van het kind een hoge betrokkenheid en concentratie gevraagd (Laevers et al., 2005). Uit Amerikaans onderzoek van Kontos (1999) is gebleken dat PM'ers vaak een actieve rol spelen in het spel van kinderen. PM'ers brengen het grootste gedeelte van hun tijd door met het helpen van kinderen aan spel

(47%) en het ondersteunen van kinderen tijdens spel (38%). Toch betekent betrokken zijn bij het spel van kinderen niet automatisch dat kinderen een hoge spelbetrokkenheid laten zien.

Niet iedereen pleit voor een actieve en betrokken rol van PM'ers. Er zijn onderzoekers die geloven dat PM'ers beter op de achtergrond kunnen blijven wanneer kinderen aan het spelen zijn, omdat ze anders het kind storen in zijn spel (Kontos, 1999). Het niveau van spel kan eronder lijden wanneer PM'ers teveel structuur willen aanbrengen of het spel onderbreken voor academische doeleinden. Onderzoek van Kontos en collega's (2002) toont aan dat kinderen meer complex spel spelen en meer interacties hebben met leeftijdsgenootjes wanneer PM'ers niet betrokken zijn. Wanneer een kind contact heeft met een PM'er leidt dit ertoe dat een kind minder contact heeft met leeftijdsgenootjes. Dit gevolg blijft zichtbaar nadat het contact tussen het kind en de PM'er voorbij is (Harper & McCluskey, 2003).

De visie waarin de PM'er op de achtergrond zou moeten blijven is inmiddels achterhaald. Er zijn genoeg onderzoeken die aantonen dat het gedrag van PM'ers wel degelijk een positieve invloed kan hebben op het spel van kinderen zolang het gedrag van hoge kwaliteit is. Onderzoek van Mashburn en collega's (2008) wijst uit dat de kwaliteit van een interactie tussen PM'ers en 4-jarige kinderen bepaalt of de leeromgeving voor een kind stimulerend is of niet. Wanneer een PM'er instructies geeft die van hoge kwaliteit zijn hangt dat positief samen met een betrokken werkhouding. De interactie tussen PM'ers en kinderen is vaak van hoge kwaliteit wanneer PM'ers sensitief zijn. Sensitieve PM'ers dagen kinderen uit in hun activiteiten en zoeken aansluiting bij de interesses van kinderen (McWilliam, Scarborough, & Kim, 2003). De instructies die deze PM'ers geven zijn bedoeld om een kind uit te dagen in zijn spel, zonder het spel binnen te dringen of over te nemen. Het is voor het spel van kinderen belangrijk dat PM'ers condities scheppen, maar dat kinderen zelf het verloop van het spel kunnen bepalen (Riksen-Walraven, 2000). Wanneer PM'ers op een sensitieve manier omgaan met kinderen zijn kinderen meer gericht werkzaam, en meer betrokken bij hun omgeving (Raspa, McWilliam, & Ridley, 2010; de Kruif et al., 2000). Activiteiten ondernemen met kinderen, zoals voorlezen of zingen verhoogt ook de betrokkenheid van kinderen (McWilliam, Scarborough, & Kim, 2003). Wanneer een PM'er een activiteit aanbiedt geeft dat kinderen een stimulans om mee te doen en hun aandacht erbij te houden.

Niet iedere vorm van gedrag van de PM'er leidt tot een betere betrokkenheid. Uit buitenlands onderzoek is gebleken dat PM'ers het gedrag van kinderen vaak op een negatieve manier reguleren. Hier wordt het geven van bevelen en het verbieden van gedrag onder verstaan. In onderzoek van Cassidy en Buell (1996) naar het communicatiegedrag van

PM'ers werkzaam in de kinderopvang, bleek dat 40% van alle interacties restrictief van aard waren. Restrictieve interacties zijn niet effectief in het bevorderen van betrokkenheid. PM'ers die beschreven worden als 'controlling' hebben een lager percentage betrokken kinderen in hun groep (de Kruif et al., 2000). Door middel van bevelen en restricties namen de PM'ers in dit onderzoek de leiding over het spel van kinderen, waardoor de kinderen hun interesse in het spel verloren en hun betrokkenheid vervolgens afnam.

Nabijheid van andere kinderen

Naast het begeleiden van kinderen hebben PM'ers ook de taak kinderen te organiseren in de ruimte. In de Nederlandse kinderopvang mogen kinderopvangcentra, wanneer alle kinderen ouder zijn dan 1 jaar, opvang bieden aan maximaal 16 kinderen per groep in een ruimte die minimaal 56 m² is (CAO kinderopvang, 2011). Dit vraagt om een goede indeling van de ruimte, zodat kinderen rustig kunnen spelen. Wanneer kinderen niet genoeg ruimte hebben om fatsoenlijk te kunnen spelen gaan ze elkaar storen. Dit heeft een negatief effect op de spelkwaliteit (Laevers, 1997). Naast het indelen van de ruimte is ook het organiseren van de kinderen in de ruimte belangrijk. Wanneer er teveel prikkels zijn, bijvoorbeeld door langslowende kinderen of lawaai, worden kinderen onrustig. Kinderen leren op den duur gedeeltelijk aan deze storende factoren wennen, omdat ze in de kinderopvang nooit helemaal vermeden kunnen worden. Toch worden kinderen onrustig en raken ze snel afgeleid wanneer deze storende factoren de overhand hebben (Hallahan, Kauffman, & Pullen, 2009). Belangrijk is dus dat PM'ers kinderen goed in de ruimte organiseren, zodat er weinig wisselingen van andere kinderen zijn en kinderen rustig kunnen spelen. Dit blijkt ook uit onderzoek van Kontos en Keyes (1999) waarin werd gevonden dat wanneer PM'ers afwezig waren de spelbetrokkenheid van kinderen toenam. Als kinderen betrokken gaan spelen wanneer de PM'er weg is kan dit veroorzaakt worden door de rust die de PM'er in de groep heeft gecreëerd. Een goede organisatie van de groep zorgt ervoor dat kinderen op een hoger niveau gaan spelen.

Spelvormen

Nederlands onderzoek naar verschillende spelvormen met twee –en driejarige kinderen laat zien dat tijdens vrij spel 43% van de kinderen alleen speelt, 34% parallel speelt en 23% samenspeelt (Krijnen, 2006 zoals geciteerd in Singer & de Haan, 2007). Op het gebied van samenspel laten kinderen een bepaalde ontwikkeling zien (Howes & Matherson, 1992). Vanaf 1 –jarige leeftijd beginnen kinderen andere kinderen als speelmaatjes te zien (Berk, 2009).

Vanaf dat moment beginnen kinderen de overstap te maken van de vertrouwde wereld met de PM'er naar de nieuwe wereld met andere kinderen. Werkelijk samen spelen komt op een leeftijd van twee jaar nog niet voor, maar kinderen beginnen wel naast elkaar te spelen. Eerst zonder interacties, en daarna met interacties; het zogenoemde parallel en associatieve spel. Rond het derde jaar begint complex spel tussen kinderen, ofwel samenspel, te ontstaan. Leeftijd heeft geen invloed op alleen spel. Alleen spel blijft gedurende de ontwikkeling van een kind vrijwel constant (Fabes, Hanish, & Martin, 2003). Uit onderzoek van Kontos en collega's (2002) blijkt dat kinderen complexere spelvormen laten zien wanneer ze samenspelen. Complexe spelvormen vragen een grotere cognitieve aandacht van een kind waar hoge concentratie voor nodig is. Uit onderzoek van Inkpen, Booth, Kwale en Uptis (1995) bleek dat kinderen wanneer ze samenspeelden op een computer meer puzzels konden oplossen dan wanneer ze alleen speelden. Dit onderzoek laat zien dat kinderen inderdaad een hoger niveau van spel laten zien wanneer ze samenspelen.

Leeftijd

Tot slot zal dit onderzoek aandacht besteden aan het kindkenmerk leeftijd. Uit onderzoek van de Kruif en McWilliam (1999) met kinderen van 0,5 tot 5 jaar bleek dat kinderen wanneer ze ouder worden meer 'complex' spel gaan spelen en hoger ontwikkelde spelvormen laten zien. Complex spel komt vaker voor in activiteiten die een grote cognitieve aandacht en concentratie vergen van een kind (Kontos & Keyes, 1999). Dat complex spel vaker voorkomt op oudere leeftijd kan wellicht verklaard worden door het feit dat kinderen wanneer ze ouder worden betere hoge cognitieve functies gaan ontwikkelen (Berk, 2009). Jonge kinderen kunnen nog niet zo geconcentreerd spelen als oudere kinderen, omdat ze sneller afgeleid zijn. De mate van afleidbaarheid neemt af wanneer kinderen ouder worden, omdat meer zelfregulerende vaardigheden zich dan ontwikkelen, zoals volgehouden aandacht en concentratie (Ruff & Capozzoli, 2000). Dit vindt voor een groot deel plaats in de leeftijd tussen 2 en 3,5 jaar.

Laevers (1997) heeft ook naar de rol van leeftijd gekeken in een onderzoek met kinderen in de leeftijd tussen de 1,5 en 3 jaar. Hij vond dat oudere kinderen hoger scoorden op spelbetrokkenheid dan jongere kinderen. Laevers verwacht dat dit verschil significant is, maar de scores zijn echter nooit getest. Het huidige onderzoek zal hier daarom extra aandacht aan schenken.

Verwachtingen

Het huidige onderzoek bestudeert bovengenoemde factoren, namelijk de nabijheid en het gedrag van PM'ers, de nabijheid van andere kinderen, samenspel en leeftijd.

Ten eerste wordt gekeken in hoeverre de nabijheid van PM'ers van invloed is op de spelbetrokkenheid van jonge kinderen. Er wordt verwacht dat de nabijheid van een PM'er verband houdt met een hoge spelbetrokkenheid, omdat nabijheid kinderen emotionele veiligheid geeft, waardoor ze durven te exploreren (Howes & Smith, 1995).

Ten tweede zal aandacht worden besteed aan het gedrag van PM'ers. Er wordt gekeken welke vormen van gedrag verband houden met spelbetrokkenheid. Er wordt verwacht dat alle rollen die gericht zijn op het spel van kinderen verband houden met een hoge spelbetrokkenheid (Raspa, McWilliam, & Ridley, 2010; McWilliam et al., 2003; de Kruif et al., 2000). Ditzelfde wordt verwacht wanneer een PM'er het gedrag van een kind positief reguleert. Wanneer de PM'er het gedrag op een negatieve manier reguleert, wordt verwacht dat de spelbetrokkenheid laag is, omdat kinderen hierdoor hun interesse in het spel verliezen (de Kruif et al., 2000).

Ten derde wordt onderzocht in hoeverre de nabijheid van andere kinderen verband houdt met spelbetrokkenheid. Er wordt verwacht dat een wisselende nabijheid van andere kinderen zorgt voor een storende omgeving, waardoor kinderen afgeleid worden en minder betrokken raken (Hallahan, Kauffman, & Pullen, 2009).

Ten vierde wordt gekeken naar verschillende spelvormen. Er wordt verwacht dat kinderen die samenspelen complexer spel spelen en daardoor een hogere spelbetrokkenheid laten zien dan kinderen die alleen spelen (Kontos et al., 2002; Inkpen et al., 1995).

Tot slot wordt naar de rol van leeftijd gekeken. Er wordt verwacht dat oudere kinderen betere hoge cognitieve functies hebben ontwikkeld dan jongere kinderen en daardoor beter geconcentreerd en betrokken kunnen spelen (Berk, 2009; Ruff & Capozzoli, 2000).

2. Methode

2.1 Participanten

Dit observatieonderzoek is gedaan met 116 twee –en driejarigen in 17 multiculturele kinderdagverblijven of peuterspeelzalen in Nederland. Van deze groep deden 96 peuters mee met een groter lopend onderzoek. De andere 20 peuters deden mee met een kleiner nog lopend onderzoek. In totaal deden er 63 jongens en 53 meisjes mee aan het onderzoek (zie Tabel 1). De leeftijd van de peuters ligt tussen de 24 en 47 maanden met een gemiddelde van 34,2 maanden ($SD = 6,39$). Er deden Marokkaanse ($N = 32$), Antilliaanse ($N = 32$) en Nederlandse ($N = 46$) kinderen mee. Het opleidingsniveau van de ouders is onderverdeeld in de 3 categorieën: laag (Koranschool, basisschool, LBO en mavo), gemiddeld (MBO, havo en vwo) en hoog (HBO en WO). De gegevens bijbehorende het opleidingsniveau van de ouders staat weergegeven in Tabel 1.

Tabel 1

Overzicht van de verschillende kindkenmerken opgesplitst naar sekse, weergegeven in frequenties en percentages ($N = 116$)

Kindkenmerken	Jongens N=63		Meisjes N=53		Totaal N = 116	
	Frequentie	Percentage	Frequentie	Percentage	Frequentie	Percentage
Gemiddelde leeftijd in maanden		33,7 ($SD = 6,54$)		34,81 ($SD = 6,15$)		34, 21 ($SD = 6,39$)
Etniciteit						
- Marokkaans	16	25,8	16	30,2	32	27,6
- Antilliaans	17	27,4	15	28,3	32	27,6
- Nederlands	25	40,3	21	39,6	46	39,7
- Overig	5	6,4	1	1,9	6	3,5
<i>N = 115</i>						
Opleidingsniveau moeder						
- Laag	26	44,1	21	40,4	47	42,3
- Gemiddeld	15	25,4	16	30,8	31	27,9
- Hoog	18	30,5	15	28,8	33	29,7
Opleidingsniveau vader						
- Laag	23	41,8	19	39,6	42	40,8
- Gemiddeld	15	27,3	11	22,9	26	25,2
- Hoog	17	30,9	18	37,5	35	34,0

Er is in 17 kinderopvangcentra verspreid door Nederland audio -en videomateriaal opgenomen. Er zijn 26 kinderen gefilmd in een peuterspeelzaal en 91 kinderen in een kinderdagverblijf. De samenstelling van de groep varieerde per locatie. Er waren 3 verschillende soorten groepstypen. In totaal zaten 64 kinderen in een horizontale groep (groep met kinderen die ongeveer dezelfde leeftijd hebben) en 32 kinderen in een verticale groep (groep met kinderen van 0 tot 4 jaar). Daarnaast zaten er 20 kinderen in een groeigroep (samenstelling van de groep blijft hetzelfde over de jaren heen). Het aantal kinderen en PM'ers varieerde per groep. Het aantal PM'ers op de groep varieerde van 1 tot 5 met een gemiddelde van 2,46 ($SD = .72$). Het aantal kinderen op de groep varieerde van 4 tot 23 kinderen met een gemiddelde van 10,47 ($SD = 2.45$). Het aantal kinderen per PM'er varieerde van 1,5 tot 10 kinderen per PM'er. Het gemiddelde was 4,51 kinderen per PM'er ($SD = 1.39$).

Nadat contact was opgenomen met de kinderopvangcentra en de organisatie toestemming had gegeven voor deelname werd contact opgenomen met de PM'ers. De PM'ers hebben toestemming gevraagd aan de ouders van de kinderen. Kinderen werden alleen meegenomen in het onderzoek wanneer ouders de toestemmingsverklaring hadden ondertekend. Wanneer ouders bepaalde wensen hadden is hier rekening mee gehouden. Tijdens het werven zijn alle ethische normen in acht genomen. Tevens voldeden alle deelnemende centra aan de wettelijke kwaliteitsnormen betreffende kinderopvang.

2.2 Procedure

In dit onderzoek is bestaand audio -en videomateriaal van de 116 kinderen opnieuw geobserveerd en geanalyseerd. De opnames zijn eerder gemaakt door een onderzoekster die op locatie opnames heeft gemaakt. Haar taak was het filmen van telkens één kind per opname en ze kwam daarbij zo min mogelijk in contact met de kinderen. Het desbetreffende kind kreeg een rugzakje om met een microfoontje erin. Tegen de PM'ers werd gezegd dat ze hun normale dagelijkse bezigheden moesten volgen. Tijdens het maken van de opname werd het kind gevolgd gedurende vrij spel. Tijdens vrij spel kan een kind zelf bepalen wat en waarmee het speelt en is het niet verplicht deel te nemen aan groepsactiviteiten. Een kind kan tijdens vrij spel contact hebben met een PM'er, maar dat hoeft niet. In totaal zijn er per kind 2 opnames gemaakt van ieder een half uur. De opnames vonden een aantal weken na elkaar plaats. In totaal is er van ieder kind 60 minuten materiaal aanwezig. Van 3 kinderen is de helft van het materiaal (30 minuten) verloren gegaan of was de kwaliteit van het materiaal te slecht om het te kunnen gebruiken. Het audio -en videomateriaal is geanalyseerd door een selectie te maken van 6 meetmomenten gedurende de 60 minuten aan opname die beschikbaar waren per

kind. De 6 meetmomenten duren ieder 4 minuten en bestaan uit een voormeting van 2 minuten en een hoofdmeting, de spelbetrokkenheidmeting, van 2 minuten (zie Tabel 2).

Tabel 2 *Overzicht van de verschillende meetmomenten*

Eerste opname	Voormeting	Spelbetrokkenheidmeting
1 ^e meetmoment	3 – 5 min	5 – 7 min
2 ^e meetmoment	13 – 15 min	15 – 17 min
3 ^e meetmoment	23 – 25 min	25 – 27 min
Tweede opname	Voormeting	Spelbetrokkenheidmeting
4 ^e meetmoment	3 – 5 min	5 – 7 min
5 ^e meetmoment	13 – 15 min	15 – 17 min
6 ^e meetmoment	23 – 25 min	25 – 27 min

2. 3 Onderzoeksinstrumenten

Tijdens het observeren van de 6 meetmomenten zijn 5 variabelen beoordeeld. Het beoordelen van deze variabelen is gedaan aan de hand van de operationalisering van vooraf opgestelde afhankelijke en onafhankelijke variabelen. De beoordeelde afhankelijke variabele is spelbetrokkenheid. De beoordeelde onafhankelijke variabelen zijn: nabijheid van de PM'er, rol van de PM'er, nabijheid van andere kinderen, samenspel en leeftijd (zie Tabel 3).

Tabel 3 *Overzicht van alle variabelen met bijbehorende scoringscategorieën*

Variabelen	Omschrijving
Nabijheid PM'er	Nabij / Niet nabij / Wisselend nabij
Rol van de PM'er	- Activiteit aanbieden - Kind aan spel helpen - Meespelen - Positieve gedragsregulatie - Negatieve gedragsregulatie - Geen rol
Nabijheid andere kinderen	Aanwezig nabij / Wisselend nabij (sterk wisselend) / Wisselend nabij (eenmalig) / Niet nabij
Samenspel	Alleen spel / Parallel spel / Samenspel
Leeftijd	2 jaar / 3 jaar
Spelbetrokkenheid	Laag (a,b,c) / matig (a,b) / hoog (a)

Nabijheid van de PM'er: De nabijheid van de PM'er is onderverdeeld in 3 elkaar uitsluitende categorieën: nabij, niet nabij en wisselend nabij (zie Tabel 4). De nabijheid van de PM'er is zowel tijdens de voormeting als tijdens de spelbetrokkenheidmeting bepaald.

Tabel 4 *Omschrijving van de categorieën bijbehorende de nabijheid van de PM'er*

Nabijheid PM'er	Omschrijving
PM'er nabij	De PM'er bevindt zich in de psychologische ruimte van een kind (binnen een afstand van +/- 2 meter).
PM'er niet nabij	De PM'er is bevindt zich niet in de psychologische ruimte van een kind (+/- 2 meter van het kind vandaan).
PM'er wisselend nabij	De PM'er is één of meerdere malen kort nabij of in contact met een kind. Of de PM'er heeft vanaf een afstand toch contact met een kind.

Rol van de PM'er: De rol van de PM'er is onderverdeeld in 6 categorieën (zie Tabel 5). Voor de rol van de PM'er konden meerdere opties binnen één meting gescoord worden. De rol van de PM'er is zowel tijdens de voormeting als tijdens de spelbetrokkenheidmeting bepaald.

Tabel 5 *Omschrijving van de categorieën bijbehorende de rol van de PM'er*

Rol van de PM'er	Omschrijving
Activiteit aanbieden	De PM'er biedt een gestructureerde activiteit aan aan een groepje kinderen. De PM'er geeft leiding aan het spel.
Kind aan spel helpen	De PM'er helpt het kind om te beginnen met een activiteit (zorgen voor materialen en suggesties geven voor het gebruik van materiaal).
Mee spelen	De PM'er speelt met het kind of heeft een gesprek met het kind. Tijdens het meespelen kan ze suggesties geven. De suggesties geeft ze vanuit het samenzijn en meespelen.
Positieve gedragsregulatie	De PM'er geeft aanwijzingen voor gewenst gedrag. Ze doet dit <u>niet</u> vanuit de positie van meespelen. Ze is buitenstaander die aanwijzingen geeft. Ze bekommert zich om gewenst gedrag, regels en veiligheid. Verzorging valt hier ook onder (jas aantrekken, neus snuiten etc.)
Negatieve gedragsregulatie	De PM'er stopt gedrag, verbiedt gedrag of geeft vermaningen van op een negatieve toon.
Geen rol	De PM'er heeft geen rol met betrekking tot het doelkind.

Nabijheid van andere kinderen: De nabijheid van andere kinderen is onderverdeeld in 4 elkaar uitsluitende categorieën (zie Tabel 6): nabij, niet nabij, wisselend nabij (eenmalig) en wisselend nabij (sterk wisselend). De nabijheid van andere kinderen is zowel tijdens de voormeting als tijdens de spelbetrokkenheidmeting bepaald.

Tabel 6 *Omschrijving van de categorieën bijbehorende de nabijheid van andere kinderen*

Nabijheid andere kinderen	Omschrijving
Nabij	Andere kinderen zijn continu nabij (bevinden zich in de psychologische ruimte van het kind)
Niet nabij	Er zijn geen andere kinderen nabij (bevinden zich niet in de psychologische ruimte van het kind).
Wisselend nabij (eenmalig)	Eén kind komt eenmalig nabij of gaat weg.
Wisselend nabij (sterk wisselend)	Meerdere kinderen komen regelmatig nabij en/of gaan weg.

Spelvorm: Er is onderscheid gemaakt tussen 3 verschillende spelvormen: alleen spel, parallel spel en samenspel (zie Tabel 7). Er kon steeds maar één mogelijkheid gekozen worden. Deze variabele is alleen tijdens de spelbetrokkenheidmeting bepaald.

Tabel 7 *Omschrijving van de categorieën bijbehorende de verschillende spelvormen*

Samenspel	Omschrijving
Alleen spel	Kind speelt alleen, er zijn geen kinderen nabij en er zijn geen interacties. Of kind speelt bij andere kinderen, maar speelt geheel eigen spel.
Parallel spel	Kind speelt in aanwezigheid van andere spelende kinderen. Kind kan interacties hebben met andere kinderen die niet gericht zijn op hun spel.
Samenspel	Kind heeft interacties met andere kinderen en/of speelt samen.

Leeftijd: De variabele leeftijd bestaat uit twee categorieën waarin onderscheid is gemaakt tussen 2 –jarige en 3 –jarige kinderen.

Spelbetrokkenheid: Spelbetrokkenheid is gemeten aan de hand van een uitwerking van de 5 puntsschaal ‘betrokkenheid’ die opgesteld is door Laevers et al. (2005), waarbij wordt uitgegaan van 6 elkaar uitsluitende categorieën lopend van laag naar hoog. De uitwerking van de schaal staat beschreven in Tabel 8. Spelbetrokkenheid is alleen gescoord tijdens de spelbetrokkenheidmeting.

Tabel 8 Omschrijving van de spelbetrokkenheidsschaal

Hoofdcategorie	Niveau	Voorbeelden
Laag	a)	Het kind vertoont nagenoeg geen activiteit: <ul style="list-style-type: none"> - <i>het is niet geconcentreerd, het staart, droomt weg</i> - <i>het heeft een afwezige, passieve houding</i> - <i>het vertoont geen gerichte activiteit, het stelt doelloze handelingen, brengt niets teweeg</i> - <i>het vertoont geen tekenen van exploratiedrang of interesse</i> - <i>het neemt niets in zich op, er is geen mentale activiteit</i>
	b)	Het kind vertoont enige activiteit maar die wordt geregeld onderbroken: <ul style="list-style-type: none"> - <i>zijn concentratie is beperkt: het kijkt weg, prutst, zit te dagdromen</i> - <i>het is makkelijk afgeleid</i> - <i>zijn handelingen leiden maar tot een beperkt resultaat</i>
	c)	Het kind is de hele tijd actief maar komt niet tot geconcentreerd spel: <ul style="list-style-type: none"> - <i>het is routinematig, vluchtig bezig; wisselende activiteiten</i> - <i>zijn motivatie is beperkt, het zet zich niet echt in, voelt zich niet uitgedaagd</i> - <i>het doet geen diepgaande ervaringen op</i> - <i>het wordt niet opgeslorpt door wat het doet</i>
Matig	a)	Als laag c); maar met een kort moment van geconcentreerde aandacht dat niet langer duurt dan 1,5 minuut.
	b)	Goed betrokken: actief en betrokken met de dominante activiteit bezig; gedurende een periode van 1,5 tot 2 minuten. <ul style="list-style-type: none"> - <i>gaat globaal op in zijn activiteit</i> - <i>is echt geconcentreerd</i> - <i>voelt zich uitgedaagd; er is een zekere gedrevenheid</i> - <i>is hooguit een halve minuut uit zijn activiteit</i>
Hoog	a)	Als bij matig b); maar is langere tijd geconcentreerd. Het kind gaat al voor de meting in het spel op of blijft enige tijd na de meting betrokken

2.4 Betrouwbaarheid

De observatie is gedaan door vier Kinder –en Jeugdpsychologie studenten. Om de betrouwbaarheid van het observatiesysteem te berekenen is de interbeoordelaarsbetrouwbaarheid berekend. De observatoren werden net zo lang getraind tot de betrouwbaarheid substantieel of hoger was. De observatoren hebben in totaal 21 video's onafhankelijk van elkaar gescoord. Uiteindelijk is voor iedere variabele de Cohen's kappa en de procentuele overeenstemming berekend (zie Tabel 9). Er kan geconcludeerd worden dat aan de voorwaarde van een substantiële of hogere betrouwbaarheid is voldaan.

Tabel 9 *Interbeoordelaarsbetrouwbaarheden*

Variabelen	Cohen's Kappa	Beoordeling	Procentuele Overeenstemming
1. Nabijheid van de PM'er	0.77	Substantieel	90%
2. Rol van de PM'er	0.68	Substantieel	78%
3. Nabijheid andere kinderen	0.84	(Bijna) volledig	94%
4. Samenspel	0.89	(Bijna) volledig	94%
5. Spelbetrokkenheid	0.81	(Bijna) volledig	86%

2.5 Gegevensverwerking

In het programma Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 20.0 for Windows is een bestand aangemaakt waarin alle gegevens verwerkt zijn. Er is een nieuwe variabele aangemaakt voor de nabijheid van andere kinderen. Hierin zijn de categorieën nabij en niet nabij samengenomen tot de categorie 'niet wisselend nabij'. De categorieën eenmalig en sterk wisselend zijn samengenomen tot de categorie 'wisselend nabij'. Voor de variabele leeftijd is ook een nieuwe variabele aangemaakt. De leeftijd van de kinderen is daarin onderverdeeld in de categorie 2 jaar of in de categorie 3 jaar.

Daarnaast zijn van een aantal variabelen enkele categorieën samengevoegd. De variabele rol van de PM'er is aangepast. De categorieën 'een activiteit aanbieden' en 'een kind aan spel helpen' zijn samengevoegd tot één categorie genaamd 'kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden'. Hetzelfde is gedaan voor samenspel. Hierbij zijn de categorieën 'parallel spel' en 'samenspel' samengenomen tot één categorie 'samenspel', waarmee associatief spel wordt bedoeld. Associatief spel is een spelvorm tussen parallel en samenspel in en wordt gezien als een voorloper van samenspel. Hier is voor gekozen, omdat kinderen van 2 en 3 jaar vaak nog niet werkelijk samenspelen (Berk, 2009). Voor de afhankelijke variabele spelbetrokkenheid zijn de categorieën gereduceerd van 6 naar 3 categorieën, waarbij alleen gebruik is gemaakt van de hoofdcategorieën (laag, matig en hoog). Zo kan een

overzichtelijker beeld en een betere verdeling van spelbetrokkenheid worden verkregen. Wanneer de rol van de PM'er wordt geanalyseerd worden alle 6 de categorieën van spelbetrokkenheid nog wel gebruikt.

Tot slot zijn voor de variabelen nabijheid van de PM'er en nabijheid van andere kinderen de resultaten uit de voormeting samengenomen met de resultaten uit de spelbetrokkenheidmeting. Er bleek namelijk weinig verschil in nabijheid van zowel de PM'er als andere kinderen tussen de voor –en spelbetrokkenheidmeting. Om uitspraken te doen over spelbetrokkenheid is het tevens beter om naar een langer tijdsinterval te kijken (4 minuten). Het samennemen van de twee metingen is niet gedaan voor de rol van de PM'er.

2.6 Analyse

Bij het analyseren van de data is begonnen met het maken van kruistabellen en staafdiagrammen om de onderlinge samenhang van de variabelen te bekijken. Vervolgens is met een Chi kwadraattoets gekeken of er verbanden aanwezig waren. Wanneer dit het geval bleek te zijn is met de toets van Cramers 'V naar het effect van de relatie gekeken. Er is een regressie analyse toegepast voor het bestuderen van de rol van de PM'er. Een regressie analyse kan eigenlijk alleen gebruikt worden wanneer de afhankelijke variabele categorisch is en 7 of meer categorieën heeft. De afhankelijke variabele bevat in dit onderzoek echter 6 categorieën. Toch is voor een regressieanalyse gekozen ondanks dat dit wellicht niet de meest ideale toets is. De resultaten waren uiteindelijk der mate significant dat verwacht wordt dat dit resultaat met een andere toets ook wordt gevonden.

Tevens wordt er voor een deel exploratief onderzoek gedaan in de vorm van kwalitatief onderzoek. Het kwalitatieve onderzoek is verricht om te achterhalen welke mechanismen een rol spelen met betrekking tot gevonden verbanden. Het kwalitatieve deel van dit onderzoek richt zich op alle casussen waarin de PM'er aan het werk is met een klein groepje kinderen waarbij geen wisselingen voorkomen. Zowel de PM'er als de andere kinderen in het groepje zijn gedurende 4 minuten continu nabij. De diverse stappen die genomen zijn ten aanzien van dit kwalitatieve onderzoek zullen in de resultaten onder het subkopje kwalitatief onderzoek nader worden besproken.

3. Resultaten

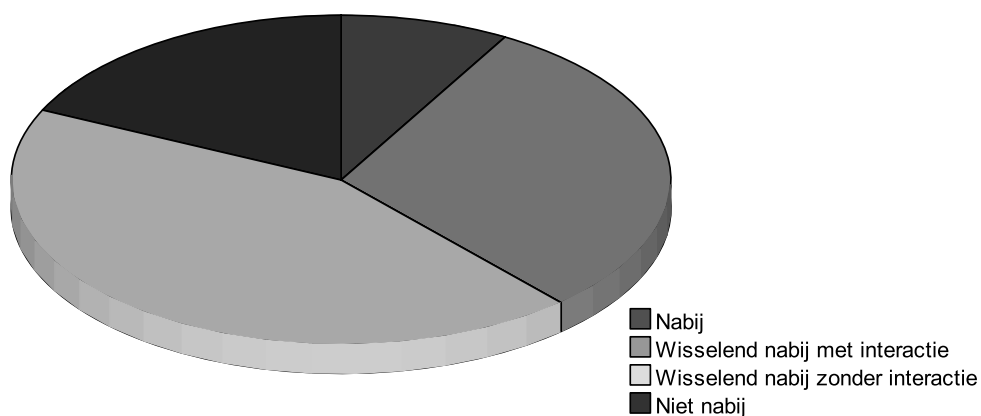
3.1 Nabijheid van de PM'er

Wanneer naar de nabijheid van de PM'er wordt gekeken blijkt dat de PM'er in 8,3% van de metingen 4 minuten continu nabij het kind is (zie Tabel 10). In 73,7% van de metingen wisselen PM'ers in hun nabijheid en in 18,0% van de metingen is de PM'er gedurende 4 minuten niet nabij.

Tabel 10 *Nabijheid van de PM'er gedurende 4 minuten, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Nabijheid van de PM'er	Frequentie	Percentage
Nabij	57	8,3
Wisselend nabij	507	73,7
Niet nabij	124	18,0
Totaal	688	100

De groep waarin de PM'er wisselend nabij is is de grootste groep. Binnen deze groep is veel variatie. Hierbij behoren PM'ers die tijdens het wisselend nabij zijn interactie hebben met een kind, maar behoren ook PM'ers die tijdens het wisselend nabij zijn geen interactie hebben met een kind. Wellicht is het niet objectief om deze groep als één groep mee te nemen. Wanneer de groep wisselend nabij wordt opgedeeld in twee aparte groepen blijkt dat in 40,8% van deze metingen de PM'er een interactie heeft met het kind tijdens het wisselend nabij zijn en in 59,2% van deze metingen heeft de PM'er geen interactie met het kind. Zo ontstaan dus vier categorieën die de nabijheid van de PM'er bepalen. In onderstaande cirkeldiagram (zie Figuur 1) staat weergegeven hoe deze vier categorieën zich ten opzichte van elkaar verhouden.



Figuur 1 *Cirkeldiagram met de procentuele verdeling van de vier verschillende voorkomende vormen van de nabijheid van de PM'er, N = 688*

Wanneer de nabijheid van de PM'er in verband wordt gebracht met spelbetrokkenheid (zie Tabel 11) blijkt er geen verschil tussen de categorieën 'wisselend nabij met interactie' (N = 207) en 'wisselend nabij zonder interactie' (N = 300) te zijn ($\chi^2 = .650$; $df = 2$; $p = .722$). Voor de spelbetrokkenheid van een kind maakt het dus niet uit of de PM'er wisselend nabij is met interactie of wisselend nabij is zonder interactie. Deze twee categorieën kunnen daarom weer samengenomen worden tot de categorie 'wisselend nabij'.

Tabel 11 *De wisselende nabijheid van een PM'er met of zonder interactie gedurende 4 min. uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 507*

Wisselende nabijheid PM'er	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Wisselend nabij met een interactie	79 38,2%	86 41,5%	42 20,3%	207 100%
Wisselend nabij zonder een interactie	104 34,7%	132 44,0%	64 21,3%	300 100%

Wanneer de categorie 'nabij' (N = 57) met de categorie 'niet nabij' (N = 124) wordt vergeleken op spelbetrokkenheid (zie Tabel 12) blijkt er ook geen verschil te zijn tussen deze twee categorieën ($\chi^2 = 4.101$; $df = 2$; $p = .129$). Het maakt voor de spelbetrokkenheid van een kind niet uit of de PM'er 4 minuten nabij is of 4 minuten niet nabij is. In beide gevallen vinden er geen wisselingen plaats. Daarom kunnen deze twee categorieën samengenomen worden tot de categorie 'niet wisselend nabij'.

Tabel 12 *De nabijheid of afwezigheid van een PM'er gedurende 4 minuten uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 181*

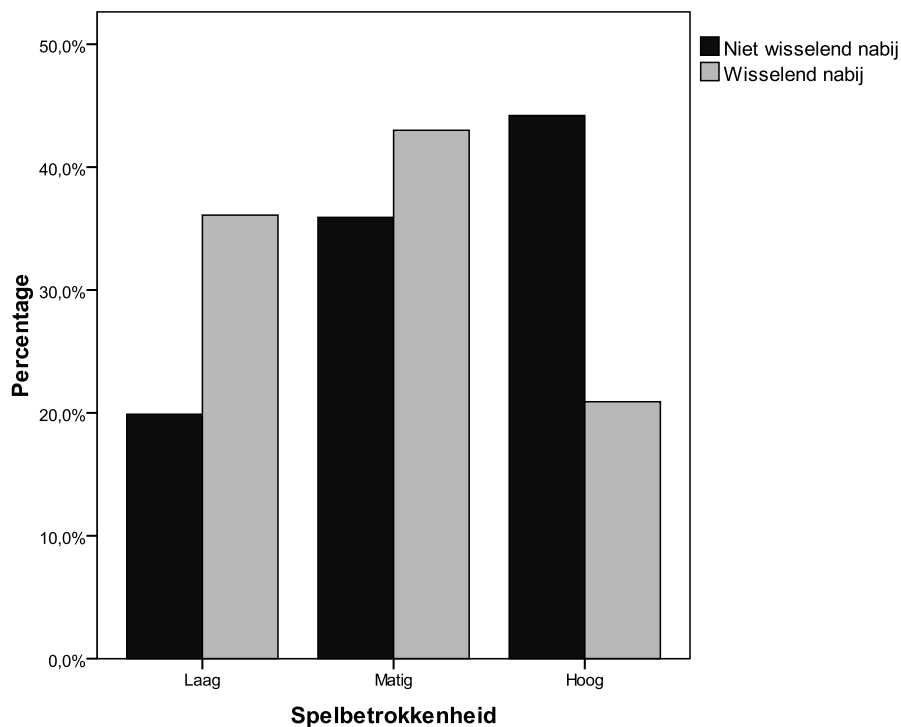
Nabijheid PM'er	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Nabij	11 19,3%	15 26,3%	31 54,4%	57 100%
Niet nabij	25 20,2%	50 40,3%	49 39,5%	124 100%

Wanneer naar de categorie 'niet wisselend nabij' wordt gekeken op het gebied van spelbetrokkenheid blijkt dat 36,1% van de categorie wisselend nabij samengaat met een lage spelbetrokkenheid en 20,9% met een hoge spelbetrokkenheid (zie Tabel 13). Van de categorie

‘niet wisselend nabij’ gaat 19,9% samen met een lage betrokkenheid en 44,2% samen met een hoge. Het verschil tussen een wisselende en niet wisselende nabijheid wordt duidelijk zichtbaar wanneer de variabelen in een staafdiagram worden geplaatst (zie Figuur 2).

Tabel 13 *De nabijheid van de PM'er gedurende 4 minuten uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Nabijheid PM'er	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Wisselend nabij	183 36,1%	218 43%	106 20,9%	507 100%
Niet wisselend nabij	36 19,9%	65 35,9%	80 44,2%	181 100%



Figuur 2 *Stafdiagram waarin de procentuele verdeling van de nabijheid van de PM'er (niet wisselend nabij/wisselend nabij) is uitgezet tegen spelbetrokkenheid, N = 688*

De Chi-kwadraattoets wijst uit dat er een significante samenhang bestaat tussen de nabijheid van de PM'er en spelbetrokkenheid ($\chi^2 = 39.398$; $df = 2$; $p = .000$). Vervolgens is een Cramer's V-toets uitgevoerd om de sterkte te bepalen (Cramer's V 239, $p = .000$).

Samengevat blijkt dat de spelbetrokkenheid van een kind significant anders is wanneer een PM'er wisselend nabij is dan wanneer een PM'er niet wisselend nabij is. Wanneer een PM'er niet wisselend nabij is is de spelbetrokkenheid van een kind hoger.

3.2 Rol van de PM'er

In totaal zijn er 4 verschillende rollen die een PM'er op zich kan nemen (zie Tabel 14). Het hebben van geen rol is niet meegenomen in deze analyse. Met een kind meespelen is de meest voorkomende rol (33,9%). Positieve gedragsregulatie is daarna de meest voorkomende rol (30,7%), gevolgd door een kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden (24,7%). Negatieve gedragsregulatie is de minst voorkomende rol (10,7%).

Tabel 14 *De rollen van de PM'er weergegeven in frequenties en percentages, N = 756*

Rollen van de PM'er	Frequentie	Percentage
Kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden	187	24,7
Meespelen	256	33,9
Positieve gedragsregulatie	232	30,7
Negatieve gedragsregulatie	81	10,7

Om te kijken hoe de rollen die de PM'er op zich kan nemen verband houden met spelbetrokkenheid is een regressie analyse uitgevoerd (zie Tabel 15). Er is onderscheid gemaakt tussen de rol van de PM'er tijdens de voormeting en de rol tijdens de spelbetrokkenheidmeting, omdat PM'ers vaak in korte tijd verschillende rollen kunnen aannemen. Wanneer naar de voormeting wordt gekeken blijkt dat er een positief verband is tussen meespelen en de spelbetrokkenheid van een kind 2 minuten later ($F(4, 683) = 5.025, p = .010$). Tevens is voor de voormeting een negatief verband gevonden tussen positieve gedragsregulatie en spelbetrokkenheid 2 minuten later ($F(4, 683) = 5.025, p = .000$). Deze rollen verklaren in totaal 2,9% van de variantie in spelbetrokkenheid.

Wanneer naar de spelbetrokkenheidmeting wordt gekeken blijkt dat er een negatief verband is tussen negatieve gedragsregulatie en spelbetrokkenheid ($F(4, 683) = 6.032, p = .001$). Tevens is voor deze meting een negatief verband gevonden tussen kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden en spelbetrokkenheid ($F(4, 683) = 6.032, p = .006$). Deze rollen verklaren in totaal 3,4% van de variantie in spelbetrokkenheid.

Tabel 15 *Uitwerking van de regressie analyse waarin de verschillende rollen van de PM'er zijn meegenomen als voorspeller van spelbetrokkenheid, N = 688*

Rollen van de PM'er	Spelbetrokkenheid (Bèta)	
Voormeting		
Kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden	-.011	
Meespelen	.100	*
Positieve gedragsregulatie	-.138	**
Negatieve gedragsregulatie	-.023	
Totaal R ²	.029	
N	688	
Spelbetrokkenheidmeting		
Kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden	-.106	**
Meespelen	.066	
Positieve gedragsregulatie	-.038	
Negatieve gedragsregulatie	-.131	**
Totale R ²	.034	
N	688	

* $p < .05$, ** $p < .01$

Samengevat kan worden dat tijdens de voormeting de rollen meespelen en positieve gedragsregulatie verband houden met spelbetrokkenheid. Meespelen houdt verband met een hoge spelbetrokkenheid en positieve gedragsregulatie houdt verband met een lage spelbetrokkenheid. Tijdens de spelbetrokkenheidmeting houden de rollen kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden en negatieve gedragsregulatie verband met spelbetrokkenheid. Kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden en negatieve gedragsregulatie houden beide verband met een lage spelbetrokkenheid.

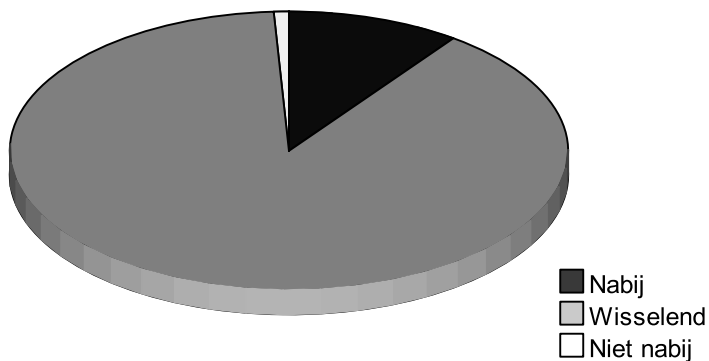
3.3 Nabijheid van andere kinderen

Wanneer naar de nabijheid van andere kinderen wordt gekeken blijkt dat in vrijwel de meeste metingen (89,1%) andere kinderen gedurende 4 minuten wisselend nabij zijn (zie Figuur 3).

In 10% van de metingen zijn de andere kinderen continu nabij. In 6 van de 688 metingen (0,9%) zijn andere kinderen gedurende 4 minuten niet nabij het kind (zie Tabel 16).

Tabel 16 *Nabijheid van andere kinderen gedurende 4 minuten, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

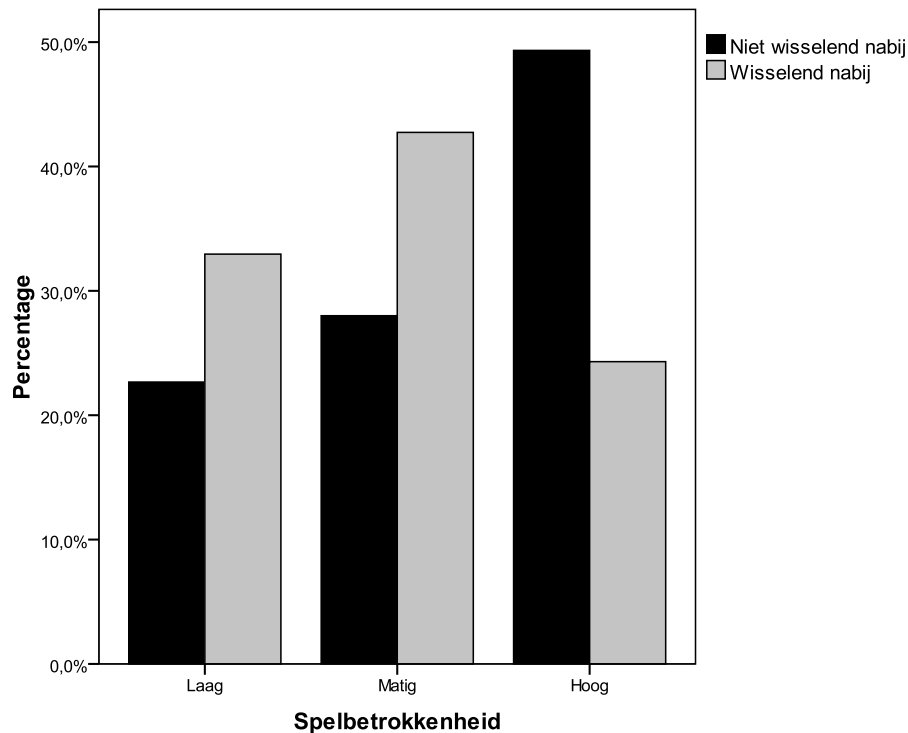
Nabijheid andere kinderen	Frequentie	Percentage
Nabij	69	10,0
Wisselend nabij	613	89,1
Niet nabij	6	0,9
Totaal	688	100



Figuur 3 *Cirkeldiagram met de procentuele verdeling van de drie verschillende voorkomende vormen van de nabijheid van andere kinderen, N = 688*

Wanneer de nabijheid van andere kinderen in verband wordt gebracht met spelbetrokkenheid wordt voor de nabijheid van andere kinderen onderscheid gemaakt tussen de twee categorieën wisselend nabij en niet wisselend nabij (nabij/niet nabij). In Figuur 4 zijn deze twee categorieën met elkaar vergeleken en wordt een duidelijk verschil zichtbaar.

Uit deze staafdiagram valt af te lezen dat een niet wisselende nabijheid vaker samengaat met een hoge spelbetrokkenheid dan een wisselend nabijheid. Wanneer andere kinderen wisselend nabij zijn laat het kind in 24,3% van de metingen een hoge, in 42,7% een matige en in 33,0% een lage spelbetrokkenheid zien (zie Tabel 17). Wanneer andere kinderen niet wisselend nabij zijn laat het kind in 49,3% van de metingen een hoge, in 28,0% een matige en in 22,7% een lage spelbetrokkenheid zien.



Figuur 4 Staafdiagram waarin de procentuele verdeling van de nabijheid van andere kinderen (niet wisselend nabij/wisselend) is uitgezet tegen spelbetrokkenheid, $N = 688$

Tabel 17 De nabijheid van andere kinderen gedurende 4 minuten uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, $N = 688$

Nabijheid andere kinderen	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Niet wisselend nabij	17 22,7%	21 28,0%	37 49,3%	75 100%
Wisselend nabij	202 33,0%	262 42,7%	149 24,3%	613 100%

Om bovenstaande bevinden te toetsen is er middels een Chi-kwadraattoets gekeken of er een samenhang bestaat tussen de nabijheid van andere kinderen en spelbetrokkenheid. Er is een significante samenhang gevonden ($\text{Chi}^2 = 21.233$; $\text{df} = 2$; $p = .000$). Vervolgens is een Cramer's V-toets uitgevoerd om de sterkte van deze samenhang te bepalen (Cramer's $V = .176$, $p = .000$). Samengevat kan worden dat een wisselende nabijheid van andere kinderen significant verschilt met een niet wisselende nabijheid van andere kinderen wanneer naar spelbetrokkenheid wordt gekeken. Een wisselende nabijheid gaat samen met een lagere spelbetrokkenheid dan een niet wisselende nabijheid.

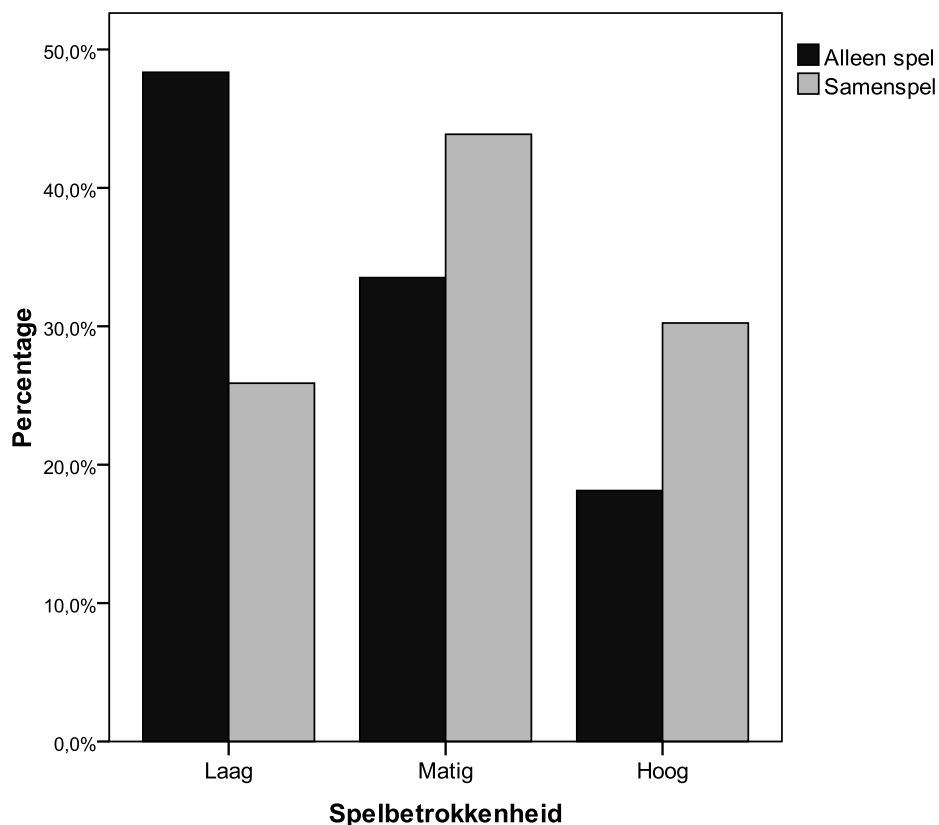
3.4 Spelvormen

Wanneer naar de resultaten met betrekking tot de verschillende spelvormen wordt gekeken blijkt dat het overgrote deel van de kinderen samenspeelt (zie Tabel 18). In 506 van de 688 metingen spelen kinderen samen (73,5%) en in 182 van de 688 metingen spelen kinderen alleen (26,5%).

Tabel 18. *De verschillende spelvormen weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Spelvorm	Frequentie	Percentage
Alleen spel	182	26,5
Samenspel	506	73,5

Wanneer de verschillende spelvormen in verband worden gebracht met spelbetrokkenheid wordt zichtbaar dat er een verschil in spelbetrokkenheid te zien is tussen alleen spel en samenspel (zie Figuur 5).



Figuur 5 *Staafdiagram waarin de procentuele verdeling van de spelvorm (alleen/samenspel) is uitgezet tegen spelbetrokkenheid*

Kinderen die alleen spelen laten in bijna de helft van de metingen (48,4%) een lage spelbetrokkenheid zien (zie Tabel 19). Daarnaast komt een matige spelbetrokkenheid regelmatig voor (33,5%) en een hoge spelbetrokkenheid minder vaak (18,1%). Kinderen die samen spelen vertonen voor het grootste gedeelte (43,9%) een matige spelbetrokkenheid. Een hoge spelbetrokkenheid komt regelmatig voor (30,2%) en een lage spelbetrokkenheid komt in een kwart van de metingen voor (25,9%).

Tabel 19 *De voorkomende spelvormen tijdens de spelbetrokkenheidmeting (2 minuten) uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Spelvorm	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Alleen spel	88 48,4%	61 33,5%	33 18,1%	182 100%
Samenspel	131 25,9%	222 43,9%	153 30,2%	506 100%

Om te onderzoeken of er een samenhang bestaat tussen de variabelen samenspel en spelbetrokkenheid, is een Chi-kwadraattoets uitgevoerd, waarbij een significante samenhang is gevonden ($\text{Chi}^2 = 31.963$; $\text{df} = 2$; $p = .000$). Vervolgens is een Cramer's V-toets uitgevoerd om de sterkte van deze samenhang te bepalen (Cramer's $V = .216$, $p = .000$). Samengevat kan worden dat kinderen die samenspelen significant verschillen van kinderen die alleen spelen, waarbij kinderen die samenspelen hoger scoren op spelbetrokkenheid dan kinderen die alleen spelen.

3.5 Leeftijd

Wanneer naar leeftijd wordt gekeken wordt er onderscheid gemaakt tussen 2 en 3 jarige kinderen (zie Tabel 20). In de steekproef zitten meer 2- jarige (58,6%) kinderen dan 3 –jarige kinderen (41,4%).

Tabel 20

De leeftijd van een kind in 2 categorieën weergegeven in frequenties en percentages, N = 116

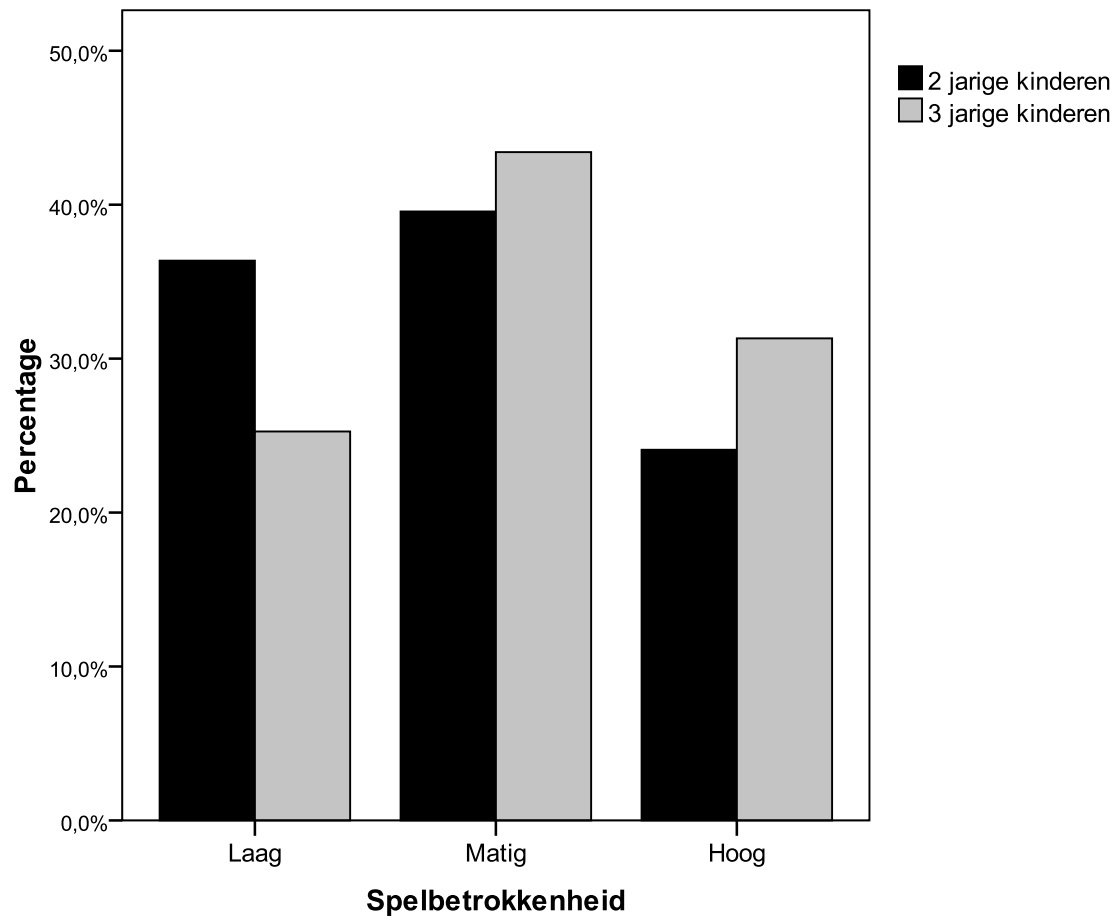
Leeftijd	Frequentie	Percentage
2 jaar	68	58,6
3 jaar	48	41,4

Wanneer leeftijd in verband wordt gebracht met spelbetrokkenheid blijkt dat kinderen van 2 jaar het meest een matige spelbetrokkenheid (39,5%) vertonen (zie Tabel 21). Dit wordt nauw gevolgd door een lage spelbetrokkenheid (36,4%). Een hoge spelbetrokkenheid komt in minder dan een kwart van de metingen voor (24,1%). Kinderen van 3 jaar vertonen net als 2 jarige kinderen het vaakst een matige spelbetrokkenheid (43,3%). Daarna komt een hoge spelbetrokkenheid het vaakst voor (31,3%). Een lage spelbetrokkenheid komt op deze leeftijd het minst voor (25,3%).

Tabel 21 *De leeftijd van een kind uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Leeftijd	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
2 jaar	148 36,4%	161 39,5%	98 24,1%	407 100%
3 jaar	71 25,3%	122 43,4%	88 31,3%	281 100%

In onderstaand staafdiagram (zie Figuur 6) is de leeftijd van een kind in verband gebracht met spelbetrokkenheid en worden kinderen van 2 jaar vergeleken met kinderen van 3 jaar. Kinderen van 2 jaar vertonen procentueel gezien vaker een lage spelbetrokkenheid dan kinderen van 3 jaar. Kinderen van 3 jaar vertonen procentueel vaker een hoge of matige spelbetrokkenheid dan kinderen van 2 jaar.



Figuur 6 Staafdiagram waarin de procentuele verdeling van leeftijd (2/3 jaar) is uitgezet tegen spelbetrokkenheid, $N = 688$

Om te toetsen of er werkelijk een verschil is tussen 2 –en 3 jarige kinderen met betrekking tot spelbetrokkenheid is een Chi-kwadraattoets uitgevoerd. Hieruit blijkt dat er sprake is van een significant verband ($\chi^2 = 10,254$; $df = 2$; $p = .006$). Vervolgens is een Cramer's V-toets uitgevoerd om de sterkte van deze samenhang te bepalen (Cramer's $V = .122$, $p = .006$). Samengevat kan worden dat kinderen van 2 jaar significant verschillen van kinderen van 3 jaar op het gebied van spelbetrokkenheid. Kinderen van 3 jaar scoren hoger op spelbetrokkenheid dan kinderen van 2 jaar.

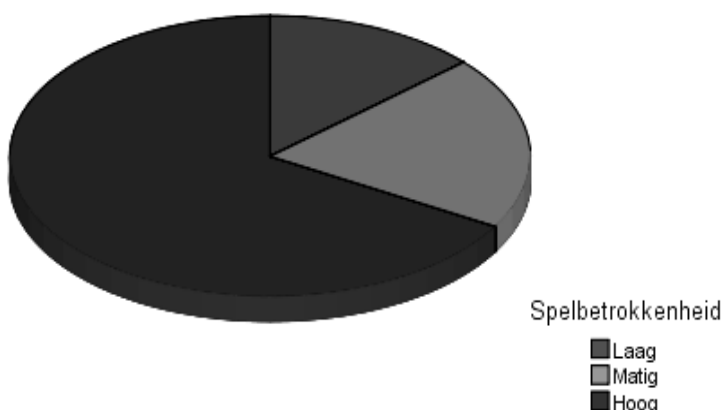
3.6 Kwalitatieve analyse

In de kwalitatieve analyse is gekeken naar alle casussen waarin de PM'er werkt met een klein groepje kinderen. Uit het databestand zijn alle metingen gehaald waarin zowel de PM'er als andere kinderen gedurende vier minuten nabij het doelkind waren en bleven en waarbij er geen andere PM'ers of kinderen bijkwamen. In totaal voldeden 15 metingen aan deze voorwaarde. De grootte van de groepjes bestond uit de PM'er en 2 tot 7 kinderen. Het meest kwam een groepje met 5 kinderen voor (het doelkind meegerekend). De videofragmenten met bijbehorende scoringsformulieren van deze 15 metingen zijn opnieuw geobserveerd en op een kwalitatieve wijze geanalyseerd. Vervolgens is gekeken hoe werken in kleine groepjes verband houdt met spelbetrokkenheid (zie Tabel 22).

Tabel 22 *De nabijheid van andere kinderen en de PM'er gedurende 4 minuten uitgezet tegen spelbetrokkenheid, weergegeven in frequenties en percentages, N = 688*

Nabijheid PM'er en andere kinderen	Spelbetrokkenheid			Totaal
	Laag	Matig	Hoog	
Beiden nabij gedurende 4 minuten	2 13,3%	3 20,0%	10 66,7%	15 100%
Beiden niet nabij gedurende 4 minuten	217 32,2%	280 41,6%	176 26,2%	673 100%

Wanneer PM'ers werken met kleine groepjes kinderen is de spelbetrokkenheid vooral hoog (zie Figuur 7). Dit geldt in 10 van de 15 metingen (66,7%). In 3 van de 15 metingen (20%) is de spelbetrokkenheid matig. In de overige 2 metingen is de spelbetrokkenheid laag (13,3%).



Figuur 7 *Cirkeldiagram met de procentuele verdeling van de drie verschillende vormen van spelbetrokkenheid bijbehorende werken in kleine groepjes, N = 15*

Met behulp van statistiek is gekeken of er een verband is tussen werken in kleine groepjes en spelbetrokkenheid. De toetsen wijzen uit dat er een verband aanwezig is ($\chi^2 = 12,22$; $df = 2$; $p = .002$) met een matig effect (Cramer's $V = .133$, $P = .002$). Geconcludeerd kan worden dat de kans op een hoge spelbetrokkenheid toeneemt wanneer PM'ers werken met kleine groepjes kinderen.

Gegeven dat er een verband aanwezig is is het belangrijk om te onderzoeken welke mechanismen hier een rol in spelen. In dit onderzoek is gekeken naar de rol van de PM'er, de invloed van andere kinderen en de sfeer in het groepje (rustig of chaotisch).

Bij het analyseren van de fragmenten bleek dat PM'ers in vrijwel het merendeel van de metingen een actieve rol innam (zie Tabel 23).

Tabel 23 *De verschillende rollen van de PM'er tijdens de voormeting en spelbetrokkenheidmeting weergegeven in frequenties, N = 15*

Rol van de PM'er	Voormeting Frequentie	Meting spelbetr. Frequentie
Kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden	10	8
Meespelen	11	10
Positieve gedragsregulatie	4	2
Negatieve gedragsregulatie	0	0
Geen rol	2	2

In de meerderheid van de gevallen heeft de rol van de PM'er betrekking op het spel van een kind. PM'ers zijn vaak bezig met het helpen van een kind aan spel of met het aanbieden van een activiteit. Ze geven suggesties en doen voor hoe materiaal gebruikt moet worden.

Sam zit aan tafel naast de leidster en Kian. De leidster geeft hem een spelletje waarbij hij gekleurde pionnetjes op een bord moet prikken. De leidster zegt "je moet wel de goede kleurtjes doen hè Sam". Sam begint aan het spel. De leidster kijkt toe en zegt "dit is toch geen groen, dat is rood, die moet daar toch"? Sam zegt "ja" en verandert de pionnetjes. De leidster pakt een nieuw pionnetje en zegt "waar moet die dan, ga die maar zelf doen".

Meespelen is ook een veel voorkomende rol van de PM'er. Opvallend is dat de PM'er tijdens het meespelen vaak praten met kinderen en kinderen dingen leert, zoals in het geval van Rafik.

Rafik zit met 4 andere kinderen aan tafel. Ze zijn aan het kleuren met een stift. De leidster vraagt voor wie hij de tekening aan het maken is. Rafik zegt "papa" en vertelt vervolgens uitgebreid over zijn familie. De leidster luistert en stelt hem dan de vraag "wat is dit voor kleur"? Rafik kijkt haar aan. De leidster zegt "Bl..." en ze zeggen dan samen "Blauw".

Wanneer een PM'er zich met het spel van kinderen bezig houdt kan die ervoor zorgen dat het spel van een kind naar een hoger niveau wordt gebracht, zoals in het voorbeeld hierboven. Door de vragen van de PM'er wordt Rafik uitgenodigd om zijn gedachten te verwoorden over gebeurtenissen die niet direct concreet aanwezig zijn (non present talk). Non present talk is belangrijk voor de denkontwikkeling van kinderen en het kunnen volgen van onderwijs waarin het abstracte denken aan bod komt (Berk, 2009).

Spelen met een hoge spelbetrokkenheid is alleen mogelijk wanneer kinderen niet gestoord worden en zich volledig op hun spel kunnen richten. Belangrijk hierbij is dat de PM'er en andere kinderen nabij zijn en blijven, zodat ze een kind niet kunnen afleiden. De sfeer is daarbij ook belangrijk, want kinderen kunnen wel nabij zijn maar dat betekent niet dat het automatisch rustig is. In één fragment is te zien dat de PM'er zowel een kind aan spel helpt als meespeelt. De andere kinderen zijn druk en chaotisch, wat waarschijnlijk de reden is dat het kind een matige spelbetrokkenheid laat zien ondanks de actieve rol van de PM'er. In situaties waarin de sfeer op de groep rustig is en het gedrag van de PM'er betrekking heeft op het spel van kinderen is gevonden de spelbetrokkenheid vaak hoog is. De kans op een hoge spelbetrokkenheid is dus groter wanneer de sfeer rustig is en de PM'er het spel van een kind naar een hoger niveau brengt door een kind aan het werk te zetten of door mee te spelen.

Wanneer naar de andere rollen van de PM'er gekeken wordt valt op dat PM'ers het gedrag van kinderen weinig positief reguleren wanneer ze werken met kleine groepjes kinderen. Negatieve gedragsregulatie komt in deze samenstelling helemaal niet voor. Het lijkt dat het samenzijn een gemeenschappelijk doel met zich mee brengt, namelijk het creëren en behouden van een gezellige sfeer. Wanneer gedrag dan toch gereguleerd moet worden zullen PM'ers dit eerder positief doen om de sfeer te behouden. Het kind waarvan het gedrag wordt gereguleerd lijkt datzelfde doel te hebben, waardoor het in de meeste gevallen gelijk weer doorspeelt en maar even kort uit zijn spel is. Dit in tegenstelling tot wat eerder in dit onderzoek is gevonden, namelijk dat positieve gedragsregulatie negatief verband houdt met spelbetrokkenheid.

In een paar gevallen neemt de PM'er geen rol in. Het gaat hier om één fragment waarin de PM'er zowel tijdens de voormeting als tijdens de spelbetrokkenheidmeting geen rol

inneemt en om 2 fragmenten waarin de PM'er maar in één van de twee fragmenten geen rol inneemt. Wanneer naar het onderstaande fragment van Merel wordt gekeken waarin de PM'er tijdens beide metingen geen rol inneemt is te zien dat Merel de rol van de PM'er ook niet nodig lijkt te hebben.

Merel is ingespannen aan tafel met nog 3 kinderen aan het spelen met poppen. Halverwege laat ze wat op de grond vallen, waardoor ze even uit haar spel is. Ze zegt wat tegen de leidster, maar die reageert niet. Snel gaat ze weer verder met spelen en praat tegen haar pop.

In dit fragment lijkt Merel de inbreng van de PM'er niet te missen ook al vraagt ze wat aan haar. Het kind gaat op in haar spel en heeft een hoge spelbetrokkenheid. Doordat de andere kinderen rustig nabij zijn en blijven wordt ze door hen ook niet gestoord. Ditzelfde geldt voor Prosper die ingespannen met dinosaurussen aan het spelen is terwijl hij ondertussen gromgeluiden maakt en gevaarlijke kreten roept. In de gevallen waarin kinderen geconcentreerd aan het spelen zijn is het goed dat de PM'er geen rol inneemt, want daardoor zou een kind uit zijn spel gehaald kunnen worden. Kinderen spelen op dat moment al op een hoog niveau, waardoor ze dan beter met rust gelaten kunnen worden. Anders is wanneer kinderen zich vervelen of zwervend gedrag vertonen, zoals geldt voor Pim.

Pim zit aan tafel met drie andere kinderen. Ze zijn net klaar met eten. Een paar kinderen zijn alweer met speelgoed aan het spelen. De leidsters zitten erbij en praten met elkaar. Pim wordt onrustig. Hij begint liedjes te zingen en slaat met zijn armen en draait op zijn plek. Door middel van oogcontact probeert hij de aandacht van de leidster te trekken. De leidster negeert hem en kijkt de andere kant op.

In het geval van Pim had de PM'er een actieve rol moeten aannemen om hem weer aan het werk te zetten. Voor Pim werd een lage spelbetrokkenheid gescoord, terwijl hij misschien een hogere score had gekregen wanneer de PM'er had ingegrepen. Het aannemen van geen rol hoeft geen negatieve relatie te hebben met spelbetrokkenheid wanneer een kind al met een hoge betrokkenheid speelt. Dit verandert wanneer een kind een lage spelbetrokkenheid laat zien en zichzelf er niet toe kan zetten om hier verandering in te brengen.

Uit bovenstaande blijkt dat de rol die de PM'er inneemt van belang is. PM'ers hebben niet de tijd om iedere kind persoonlijk te begeleiden. Werken in kleine groepjes werkt voordelig, omdat PM'ers zo meerdere kinderen tegelijk of om de beurt kunnen helpen en begeleiden.

In de fragmenten is ook te zien dat wanneer een PM'er een activiteit aanbiedt of meespeelt veel kinderen die nabij zijn ook gestimuleerd worden om mee te doen.

Branco heeft instrumenten uit de kast gepakt. De leidster reageert door te helpen met het verdelen van de instrumenten. Ze vertelt hoe Branco de trommel moet vasthouden en zegt "we kunnen er wel bij gaan zingen". De leidster begint te zingen en Branco te trommelen. Gelijk reageren de andere kinderen en gaan ook enthousiast meedoen. Wanneer ze klaar is vraagt de leidster "nog een liedje"? De kinderen roepen "jaaa". De kinderen zingen mee en spelen ondertussen op de instrumenten.

In het fragment is te zien dat de andere kinderen mee gaan doen wanneer de PM'er ze erbij betreft. De PM'er reageert op de kinderen, maar de kinderen reageren ook op elkaar. Bij het analyseren van de 15 fragmenten viel op dat alle kinderen samenspeelden. Geen enkel kind speelde alleen. Het is goed om te benadrukken dat ook parallel spel hier onder samenspel valt en deze variabele dus verschilt van werkelijk samenspelen. Het is aannemelijk dat kinderen veel parallel spelen wanneer ze zich in kleine groepjes bevinden. Toch lijkt samenspel te ontstaan, omdat kinderen op elkaar gaan reageren wanneer ze in kleine groepjes bij elkaar zijn. Eerder in dit onderzoek is gevonden dat kinderen die samenspelen een hogere spelbetrokkenheid laten zien dan kinderen die alleen spelen. Werken in kleine groepjes waarbij samenspel ontstaat, vergroot de kans op een hoge spelbetrokkenheid.

Samengevat kan worden dat de kans op een hoge spelbetrokkenheid toeneemt wanneer PM'ers werken met kleine groepjes kinderen. Een actieve en betrokken rol van de PM'er draagt hieraan bij evenals het samen creëren en behouden van een positieve en rustige sfeer binnen het groepje.

4. Discussie

In dit onderzoek is gekeken welke factoren van invloed zijn op de spelbetrokkenheid van jonge kinderen in de kinderopvang. Achtereenvolgens zullen de uitkomsten per factor besproken worden, waarbij de belangrijkste conclusies genoemd zullen worden met eventuele verbeteringen.

4.1 Nabijheid van de PM'er

Als eerste is naar de nabijheid van de PM'er gekeken. Wanneer PM'ers wisselend nabij zijn neemt de kans op een hoge spelbetrokkenheid af. Wanneer PM'ers niet wisselend nabij zijn neemt die kans juist toe. Dat de nabijheid van een PM'er zorgt voor een hoge spelbetrokkenheid komt overeen met de verwachting. Deze verwachting was gebaseerd op de hechtingstheorie over emotionele veiligheid. Wanneer naar de andere resultaten met betrekking tot de nabijheid van de PM'er wordt gekeken, blijkt de hechtingstheorie toch niet op te gaan. Er blijkt namelijk geen verschil te zijn tussen nabijheid of afwezigheid van een PM'er. Het is niet zozeer het aspect van nabij zijn dat een hoge betrokkenheid bewerkstelligt, maar rust en voorspelbaarheid. Wanneer een PM'er wisselend nabij is kan dat als storend worden ervaren. Een niet wisselende nabijheid is daarentegen niet storend, omdat een kind weet waar het aan toe is. De nabijheid van een PM'er kan daarom beter beschreven worden in de termen 'storend' of 'niet storend'. Voor PM'ers is het dus belangrijk dat ze zich op een vaste plek in de ruimte bevinden, zodat een wisselende (storende) nabijheid wordt vermeden.

4.2 Rol van de PM'er

Als tweede is naar de rol van de PM'er gekeken. Het blijkt dat meespelen positief samenhangt met de spelbetrokkenheid van een kind twee minuten later. Positieve gedragsregulatie hangt daarentegen negatief samen met spelbetrokkenheid twee minuten later. Zowel een kind aan het werk zetten/een activiteit aanbieden als negatief het gedrag reguleren hangt negatief samen met spelbetrokkenheid.

Met betrekking tot de rol van de PM'er zijn er een aantal resultaten die niet overeenkomen met de verwachtingen. Uit het onderzoek is gebleken dat kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden samen gaat met een lage spelbetrokkenheid, terwijl een hoge betrokkenheid werd verwacht. Dit kan wellicht verklaard worden wanneer naar de spelbetrokkenheid van een kind voorafgaand aan deze rol wordt gekeken. Wanneer een kind al een lange tijd laag betrokken is reageert de PM'er hier waarschijnlijk op door het kind aan het werk te zetten. Een kind aan het werk zetten is een handeling die meestal langer duurt dan

een minuut. De kans is groot dat het interval waarin spelbetrokkenheid wordt gemeten al is afgelopen voordat het kind werkelijk aan het werk gaat. De meting is dan te kort om het effect van deze handeling te bepalen.

Een andere verklaring kan zijn dat er geen klik is tussen het gedrag van de PM'er en de interesse van een kind. Een PM'er kan een kind aan het werk zetten door het een puzzel te geven, maar als het kind niet van puzzelen houdt en liever met de blokken speelt is er geen aansluiting en zal geen hoge spelbetrokkenheid optreden. Een PM'er kan een kind ook een te moeilijke taak geven die het kind niet zelfstandig kan uitvoeren. Wanneer iemand een taak moet doen die niet aansluit bij zijn mogelijkheden, neemt de concentratie en interesse erin af (Hallahan, Kauffman, & Pullen, 2009). Het is belangrijk dat PM'ers kennis hebben van het ontwikkelingsniveau van kinderen en hun interesses, zodat ze een kind een spel geven wat aansluit bij zijn wensen en mogelijkheden, waardoor de kans op een hoge betrokkenheid toeneemt.

Met betrekking tot positieve gedragsregulatie is ook een ander resultaat gevonden dan verwacht. Positieve gedragsregulatie gaat samen met een lage spelbetrokkenheid terwijl een hoge betrokkenheid werd verwacht. Een mogelijke verklaring hiervoor kan zijn dat PM'ers met een positieve gedragsregulatie een kind storen. In dit onderzoek valt onder gedragsregulatie ook het verzorgen van een kind, waardoor wellicht een vertekend beeld wordt gegeven. Verzorging heeft niks met spel te maken en de kans is groot dat een kind uit zijn spel wordt gehaald wanneer een PM'er bijvoorbeeld zijn neus komt snuiten.

Met betrekking tot de verschillende rollen die een PM'er op zich kan nemen komen de resultaten niet altijd overeen met voorgaande onderzoeken (McWilliam, Scarborough, & Kim, 2003; Raspa, McWilliam, & Ridley, 2010; de Kruif et al., 2000). In vervolgonderzoek is het belangrijk om de rol van de PM'er nog verder uit te diepen. Er is nog onvoldoende zicht op wat een PM'er precies doet en wanneer en welk effect dat op spelbetrokkenheid heeft. Om hierachter te komen moet een ander design worden gekozen, waarbij los van vaststaande intervallen alle gedragingen van een PM'er genoteerd moeten worden. Vervolgens kan gekeken worden welke spelbetrokkenheid hieraan voorafgaat en welke betrokkenheid erop volgt om te zien of er een verschil optreedt.

4.3 Nabijheid van andere kinderen

Als derde is naar de nabijheid van andere kinderen gekeken. Er kan geconcludeerd worden dat een wisselende nabijheid van andere kinderen gerelateerd is aan een lage spelbetrokkenheid. Wanneer andere kinderen niet wisselend nabij zijn is dit gerelateerd aan

een hoge spelbetrokkenheid. Deze resultaten komen overeen met de resultaten die gevonden zijn voor de nabijheid van een PM'er, waaruit bleek dat een wisselend nabijheid zorgt voor een storende omgeving en daarmee een belangrijke voorspeller is van een lage spelbetrokkenheid. Dit komt overeen met de literatuur waaruit blijkt dat storende factoren kinderen afleiden en onrustig maken (Hallahan, Kauffman, & Pullen, 2009). De taak van iedere PM'er is dus het zo goed mogelijk organiseren van kinderen in de ruimte. Het beste is om hoekjes te creëren, zodat heen en weer lopen wordt vermeden en er rust op de groep ontstaat. Hierdoor neemt de kans op een hoge spelbetrokkenheid toe.

4.4 Spelvormen

Als vierde is naar de verschillende spelvormen gekeken. Geconcludeerd kan worden dat de kans op een hoge spelbetrokkenheid groter is wanneer kinderen samenspelen dan wanneer kinderen alleen spelen. Dit komt overeen met de verwachting. Het is belangrijk dat PM'ers samenspel tussen kinderen stimuleren.

4.5 Leeftijd

Tot slot is leeftijd bestudeerd. Er kan geconcludeerd worden dat kinderen van 3 jaar vaker een hoge spelbetrokkenheid laten zien dan kinderen van 2 jaar. Hoe ouder kinderen worden hoe groter de kans op een hoge spelbetrokkenheid. Dit komt overeen met de literatuur over de cognitieve ontwikkeling van jonge kinderen, waaruit blijkt dat kinderen wanneer ze ouder worden een beter concentratievermogen ontwikkelen en minder snel afgeleid zijn (Ruff & Capozzoli, 2000).

4.6 Kwalitatief onderzoek

Vervolgens is kwalitatief onderzoek gedaan naar werken in kleine groepjes, waarbij zowel de PM'er als andere kinderen continu nabij waren. Uit dit kwalitatieve onderzoek kan geconcludeerd worden dat de kans op een hoge spelbetrokkenheid toeneemt wanneer PM'ers werken met kleine groepjes kinderen. Wanneer een PM'er zich bezig houdt met het spel van kinderen (kind aan het werk zetten/activiteit aanbieden en meespelen) kan de PM'er ervoor zorgen dat het spel van een kind naar een hoger niveau wordt gebracht waar een hoge betrokkenheid voor nodig is. Dit komt overeen met de theorie van Vygotsky over het sociaal constructivisme (Berk, 2009). Ook komt het overeen met een eerder gedaan onderzoek van Howes en Smith (1995), waaruit bleek dat betrokken PM'ers een stimulerende leeromgeving bieden. PM'ers hoeven niet altijd een rol aan te nemen. Wanneer kinderen helemaal in hun

spel opgaan kunnen PM'ers zich beter op de andere kinderen richten. Geen rol aannemen wanneer een kind laag betrokken is werkt een nog lagere betrokkenheid in de hand en moet vermeden worden. Goed observeren is hiervoor een onmisbare vaardigheid (Riksen-Walraven, 2000). Wanneer een PM'er het gedrag van kinderen binnen het groepje reguleert wordt dat eerder op een positieve dan op een negatieve manier gedaan. Het groepje zorgt voor een gemeenschappelijk doel waarin het 'gezellig' samenzijn voorop staat. Dit doel is terug te zien wanneer naar het gedrag van PM'ers wordt gekeken. Kinderen lijken dit doel ook na te streven en laten zich door een gedragsregulatie nauwelijks afleiden. Tevens zorgt werken in kleine groepjes ervoor dat samenspel ontstaat tussen de kinderen binnen het groepje. Het is belangrijk dat PM'ers tijdens vrij spel aan het werk gaan met kleine groepjes kinderen, zodat de kans op een hoge spelbetrokkenheid toeneemt.

2.7 Beperkingen

Tot slot zullen enkele beperkingen met betrekking tot dit onderzoek besproken worden en zullen suggesties worden gedaan voor verbetering. Een eerste beperking heeft betrekking op de leeftijdscategorie die is gekozen. De leeftijdscategorie in dit onderzoek is smal en bestaat alleen uit kinderen van twee en drie jaar. De spelontwikkeling van kinderen begint rond de één jaar (Berk, 2009) en loopt na een leeftijd van drie jaar nog door. Het is interessant om in vervolgonderzoek een bredere leeftijdscategorie te kiezen, zodat inzichtelijk gemaakt kan worden hoe spelbetrokkenheid zich ontwikkelt gedurende de kindertijd.

Een tweede beperking heeft betrekking op het meten van spelbetrokkenheid.

Spelbetrokkenheid is een construct wat moeilijk te kwantificeren is. Spelbetrokkenheid is vaak een algemene indruk die verkregen is middels een observatie over langere tijd. Dit soort observaties zijn vaak niet betrouwbaar, waardoor er niet mee gerekend kan worden. Dit kan wel door middel van een coderingssysteem en vooraf opgestelde intervallen, maar het blijft moeilijk om in 2 minuten te bepalen wat de betrokkenheid van een kind is. In vervolgonderzoek kan wellicht gekeken worden naar een andere maat van spelbetrokkenheid bijvoorbeeld naar de bewegelijkheid van kinderen in de ruimte. Er kan dan gekeken worden of kinderen door de ruimte zwerven of rustig op één plek spelen.

De doelstelling van dit onderzoek was het achterhalen van factoren die verband houden met spelbetrokkenheid om vervolgens de kwaliteit van spel te verbeteren in de Nederlandse kinderopvang. Dit kan gerealiseerd worden door de betrokkenheid van kinderen te verhogen en het huidige onderzoek geeft inzicht in de factoren die hieraan bijdragen.

5. Referentielijst

- Ahnert, L., Pinquart, M., & Lamb, M. E. (2006). Security of children's relationships with nonparental care providers: A meta-analysis. *Child Development, 77*(3), 664–679.
- Berk, L. E. (2009). *Child Development*. New York: Pearson.
- CAO Kinderopvang voor kindercentra en gastouderbureaus (2011). *Overleg Arbeidsvoorwaarden Kinderopvang Utrecht*. Verkregen van <http://www.abvakbofnv.nl/cao's/Alle-Cao's/kinderopvang/>
- Cassidy, D.J. & Buell, M.J. (1996). Accentuating the positive: An analysis of teacher verbalizations with young children. *Child & Youth Care Forum, 25*(6), 403-414.
- De Kruif, R. E. L., & McWilliam, R. A. (1999). Multivariate relationships among developmental age, global engagement, and observed child engagement. *Early Childhood Research Quarterly, 14*, 515-536.
- De Kruif, R. E. L., McWilliam, R. A., Ridley, S. M., & Wakely, M. B. (2000). Classification of teachers' interaction behaviors in early childhood classrooms. *Early Childhood Research Quarterly, 15*(2), 247-268.
- De Kruif, R. E. L., Vermeer, H. J., Fukkink, R. G., Riksen-Walraven, J. M. A., Tavecchio, L. W. C., van IJzendoorn, M. H., & van Zeijl, J. (2007). *Nederlands Consortium Kinderopvang Onderzoek: De nationale studie pedagogische kwaliteit kinderopvang eindrapport project 0 en 1*. Verkregen van http://www.vandemaker.nl/ncko_drupal/?q=node/25
- Fabes, R. A., Hanish, L.D., & Martin, C.L. (2003). Children at Play: The Role of Peers in Understanding the Effects of Child Care. *Child Development 74*(4), 1039-1043.
- Hallahan, D.P., Kauffman, J.M., & Pullen, P.C. (2009). *Exceptional learners: An introduction to special education* (11th ed.). Boston: Pearson Higher Education.
- Harper, L. V., & McCluskey, K. S. (2003). Teacher-child and child-child interactions in inclusive preschool settings: do adults inhibit peer interactions? *Early Childhood Research Quarterly, 18*, 163-184.
- Howes, C., & Matheson C. C. (1992). Sequences in the Development of Competent Play with Peers: Social and Social Pretend Play. *Developmental Psychology, 28*(5), 961-974.
- Howes, C., & Smith, E. W. (1995). Relations among child care quality, teacher behavior, children's play activities, emotional security, and cognitive activity in child care. *Early Childhood Research Quarterly, 10*, 381-404.

- Inkpen, K., Booth, K.S., Klawe, M., & Upitis, R. (1995). *Playing together beats playing apart, especially for girls*. Proceeding CSCL '95 The first international conference on Computer support for collaborative learning, 177 – 181.
- Kontos, S. (1999). Preschool teachers' talk, roles, and activity settings during free play. *Early Childhood Research Quarterly, 14*, 363–382.
- Kontos, S., Burchinal, M., Howes, C., Wisseh, S., & Galinsky, E. (2002). An eco-behavioral approach to examining the contextual effects of early childhood classrooms. *Early Childhood Research Quarterly, 17*, 239-258.
- Kontos, S., & Keyes, L. (1999). An eco-behavioral analysis of early childhood classrooms. *Early Childhood Research Quarterly, 14*, 35–50.
- Laevers, F. (1997). Assessing the quality of childcare provision: “Involvement” as a criterion. *Researching Early Childhood, Vol.3*, 151-165.
- Laevers, F., Debruyckere, G., Silkens, K., & Snoeck, G. (2005). *Welbevinden en betrokkenheid bij baby's en peuters. Een trainingsmodule met video*. Leuven: CEGO Publishers.
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Hamre, B. K., Downer, J. T., Barbarin, O. A., Bryant, D., Burchinal, M., Early, D. M., & Howes, C. (2008). Measures of classroom quality in prekindergarten and children's development of academic, language and social skills. *Child Development, 79*(3), 732-749.
- McWilliam, R. A., Scarborough, A. A., & Kim, H. (2003). Adult interactions and child engagement. *Early Education & Development, 14*(1), 7-28. doi: 10.1207/s15566935eed1401_2
- Nicolopoulou, A. (2010). The alarming disappearance of play from early childhood education. *Human Development 53*, 1- 4. doi: 10.1159/000268135
- Raspa, M. J., McWilliam, R. A., & Ridley, S. M. (2010). Child care quality and children's engagement. *Early Education & Development, 12*(2), 209-224.
- Ruff, H.A., & Capozzoli, M. C. (2003). Development of attention and disctractibility in the first 4 years of life. *Developmental Psychology, 39*(5), 877 – 890. doi: 10.1037/0012-1649.39.5.877
- Singer, E., & de Haan, D. (2007). *The Social Lives of Young Children: Play, Conflict and Moral learning in Day-care Groups*. Amsterdam: SWP.