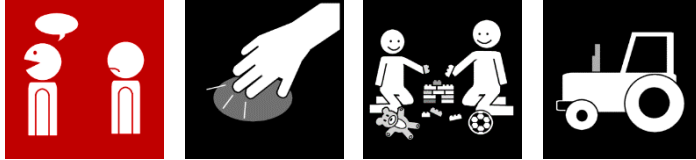


Doelspelen en ASS

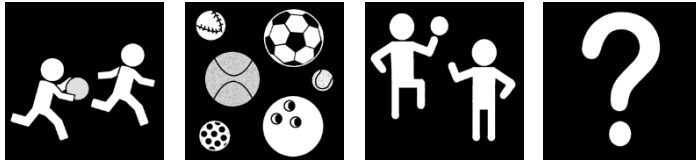
Handvatten voor de docent LO om doelspelen aan te passen aan de behoefte van leerlingen met ASS

Onderzoeksvraag: Wat zijn praktische handvatten die docenten LO kunnen inzetten om tegemoet te komen aan de behoeften van leerlingen met ASS in het voortgezet speciaal onderwijs binnen het spelen van een doelspel?

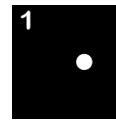
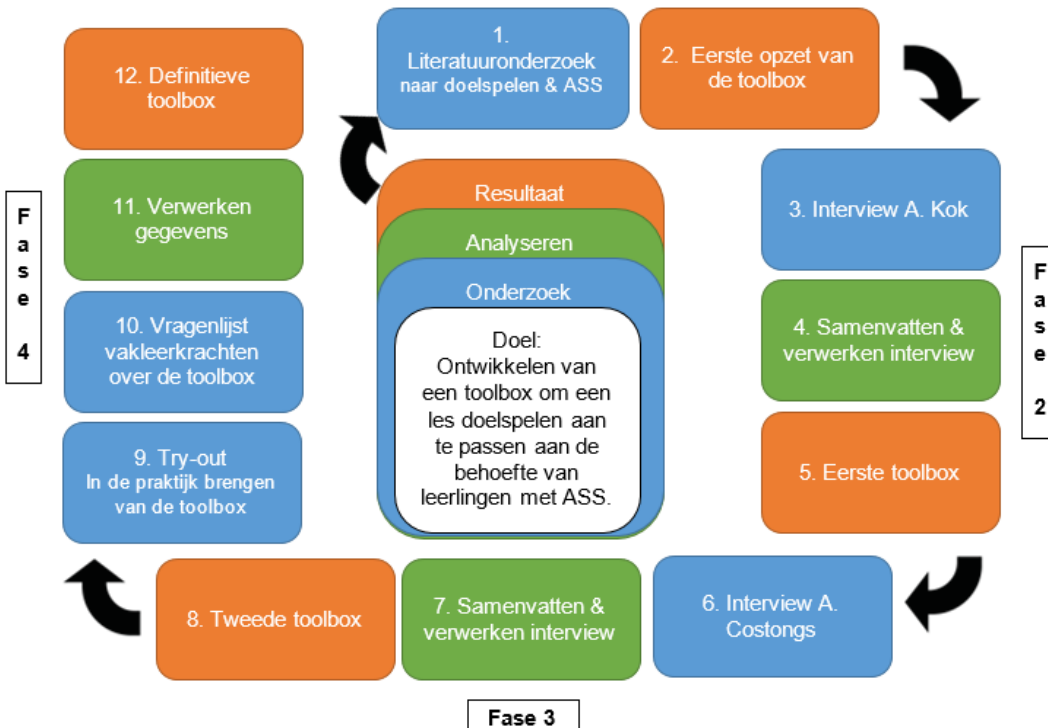
ASS



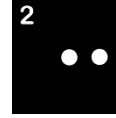
Doelspelen



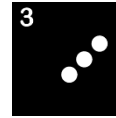
Fase 1



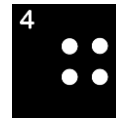
- Hoofdonderwerpen: structuur, voorspelbaarheid, visualisatie, prikkels en communicatie.
- Kenmerken ASS & doelspelen staan lijnrecht tegenover elkaar.



- Werkbaar maken
- Onvoorspelbare afloop, winst en verlies
- Fair play
- Begin en einde, voorwaarden.



- Flap over
- In aanraking laten komen met onvoorspelbaarheid
- Verduidelijken van afbeeldingen



Toolbox

Doelspelen met ASS



- De tools zijn te verklaren aan de hand van de literatuur.
 - Kenmerken ASS & doelspelen
 - ToM & CC
 - Verstoorde prikkelverwerking
 - Visueel georiënteerd
 - TGFU

Vier hoofdonderwerpen

1. Structuur
 2. Communicatie
 3. Prikkelreductie
 4. Spel
- Totaal 37 tools



- Maak gebruik van de toolbox
- Verder onderzoek is noodzakelijk om te toolbox voor een breder context in te zetten.

- Leerlingen met ASS betrekken
- Niet te generaliseren
- Meer scholen en vakleerkrachten betrekken

- Het is mogelijk om praktische tools te ontwerpen om tegemoet te komen aan de behoeften van leerlingen met ASS.