

Doelspelen en ASS

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



Yannick Mougeole (studentnr. 2197828) is 4e jaars student aan Fontys Sporthogeschool en heeft dit artikel geschreven in het kader van het afsluitende praktijkonderzoek.
Datum: 10 juni 2016.

Samenvatting

Doelspelen en ASS, twee losstaande begrippen met beide compleet tegenovergestelde kenmerken en behoeften. Betekent dit dat kinderen met ASS geen doelspelen kunnen spelen, of zijn er tools die vakleerkrachten LO kunnen aanbieden om doelspelen met ASS toch mogelijk te maken? In dit ontwikkelonderzoek is er een toolbox ontwikkeld voor vakleerkrachten LO in het VSO met handvatten om een les doelspelen aan te passen aan de behoeften van leerlingen met ASS.

In het onderzoek zijn meerdere stappen doorlopen om tot een optimale ontwikkeling van de toolbox te komen. In de verschillende stappen zijn zowel experts als vakleerkrachten aan bod gekomen.

In eerste instantie is er aan de hand van de literatuur een eerste opzet van de toolbox ontstaan. Deze opzet is geëvalueerd met A. Kok aan de hand van een interview. Vervolgens heeft er een interview plaatsgevonden met A. Costongs. In de laatste fase van het onderzoek is de toolbox in de praktijk gebracht op de Pleinschool Helder te Eindhoven aan de 1^{ste} en 2^{de} jaars leerlingen, havo en vwo. In deze fase hebben de vakleerkracht(en) vragenlijsten ingevuld over zowel de onderzochte tools als de toolbox in het algemeen. Aan de hand van de interviews en vragenlijst is de toolbox continu in ontwikkeling geweest en is deze na elke stap aangepast aan de opgedane kennis en inzichten.

Uiteindelijk is er een definitieve toolbox ontstaan waarin 37 tools zijn ontstaan. Deze tools zijn onder te verdelen in een viertal hoofdpunten: structuur, prikkelreductie, communicatie en spel.

De belangrijkste conclusies die uit het onderzoek zijn gekomen zijn:

- Een toolbox in de vorm van een flapover zodat deze werkbaar en bruikbaar is in de les LO.
- Tools toevoegen over de onvoorspelbare afloop, winst en verlies, van een spel.
- In de toolbox iets toevoegen over fair play.
- Tools aan de toolbox toevoegen met betrekking tot de voorwaarde die de docent kan creëren tijdens een les LO buiten het doelspel om.

De resultaten die uit het onderzoek zijn gekomen zijn te verantwoorden aan de hand van de literatuur. Zo zijn de kenmerken en de theorieën die gedrag verklaren van leerlingen met ASS te koppelen aan de verschillende onderzochte tools en de uiteindelijke resultaten. Een nadeel van het onderzoek is de toolbox alleen op de Pleinschool Helder is getest, hierdoor zijn de resultaten niet te generaliseren naar de gehele doelgroep. Verder had het functioneel kunnen zijn om de leerlingen met ASS zelf te betrekken in het onderzoek. In dit onderzoek is een goede basis gelegd voor een toolbox om een les doelspelen aan te passen aan de behoeften van leerlingen met ASS. Maar verder onderzoek is noodzakelijk om deze toolbox functioneel te maken voor het gehele werkveld.

Inleiding

De eerste dag op stage, vandaag staat basketbal op het programma. Er wordt drie tegen drie gespeeld, één leerling gaat boos zitten. De leraar vraagt: doe je niet mee? De jongen schreeuwt 'NEE!' De leraar laat het gaan, hij zit de rest van de les aan de kant. Deze jongen is gediagnosticeerd met een vorm binnen het Autisme Spectrum Stoornissen. Waarom wil hij niet mee doen? En vooral, wat had de docent kunnen doen? Hoe had de docent kunnen handelen en welke tools had hij nodig om de leerling toch mee te laten doen?

Door: Yannick Mougeole.

De docenten Lichamelijke Opvoeding (LO) in het voortgezet speciaal onderwijs (VSO) lijken in de dagelijkse praktijk veelvuldig tegen deze problemen aan te lopen. In tegenstelling tot de doelstelling van de reguliere les LO om de leerlingen meervoudig bekwaam te maken met betrekking tot sport- en beweegsituaties (Brouwer, Aldershof, Bax, Van Berkel, Van Dokkum, Mulder & Nienhuis, 2011), heeft het VSO andere kerndoelen gebaseerd op het uitstroomprofiel. Bij leerlingen met gedrags- en/of sociaal-emotionele problematiek wordt er een extra beroep gedaan op sociale- en regelvaardigheden (Projectgroep Passende kwalificaties - kerndoelen vso, 2011). Dit is precies een onderdeel waar leerlingen met Autisme Spectrum Stoornis (ASS), net als de jongen in het bovenstaande stuk, tegen aanlopen door de kenmerken behorende bij ASS.

ASS is een paraplueterm voor meerdere stoornissen. In Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders- 5 (DSM-5) is ASS benoemd als één stoornis, hieronder vallen een vijftal stoornissen: klassiek autisme, PDD-NOS, de stoornis van Asperger, de stoornis van RETT en de desintegratieve stoornis (Van der Meijden & Van der Stegen, 2009; Baltussen, Clijsen & Leenders, 2003; Van Lieshout, 2009; DSM-5, 2013). Voor de huidige diagnose van ASS zijn er twee hoofdkenmerken. Ten eerste de problemen in de sociale interactie en communicatie. Ten tweede de beperkte, repetitieve gedragspatronen, activiteiten of interesses (DSM-5, 2013).

Om het gedrag van mensen met ASS te verklaren zijn er een aantal theorieën. Namelijk de theory of mind, de executive function theory en de central coherence theory (Van Lieshout, 2009; Vermeulen & Degrieck, 2015). De theory of mind houdt in dat mensen met ASS zich nauwelijks kunnen inleven in anderen. De executive function theory verklaart dat mensen met ASS moeite hebben met plannen, organiseren en uitvoeren van handelingen. Tenslotte is er nog de central coherence theory. Deze theorie zegt dat mensen met ASS uit alle details niet één geheel kunnen maken en de samenhang hiertussen niet zien. Naast deze drie theorieën die het gedrag verklaren hebben mensen met ASS een verstoorde prikkelverwerking (Baltussen, e.a., 2003; Groot, 2015; Notbohm, 2006; Notbohm & Zysk, 2013; Page & Woodcock, 2011; Van Lieshout, 2009).

Leerlingen met de bovenstaande kenmerken lopen binnen de spelsporten tegen een aantal problemen aan omdat de kenmerken met elkaar botsen. De spelsporten worden ingedeeld in drie categorieën: de terugslagspelen, inblijf- en uitmaakspelen en doelspelen (Leysen, 2008; Dehandschutter & Leysen, 2008; Fontys sporthogeschool, 2012). De doelspelen worden hierin gezien als de meest complexe vorm (Fontys sporthogeschool, 2012). Dit komt door een aantal typerende kenmerken. Zo bevinden beide teams zich op hetzelfde speelveld, hierdoor is er directe weerstand van de tegenstander. Bij de terugslagspelen en de inblijf- en uitmaakspelen is deze directe weerstand kleiner doordat de speelhelfden zijn gescheiden en de teams een eigen functie hebben (Leysen, 2008). Daarnaast zijn de doelspelen teamsporten. Dit geldt ook voor de terugslagspelen en de inblijf- en uitmaakspelen maar hier kunnen ook individuele vormen voorkomen, bijvoorbeeld tikspelen of één tegen één tennis. Verder is er bij de doelspelen sprake van (onverwachte) omschakeling. Bij de terugslagspelen en de inblijf- en uitmaakspelen is deze omschakeling voorspelbaarder (Leysen, 2008).

Deze kenmerken staan lijnrecht tegen over de kenmerken van leerlingen met ASS. Zoals hierboven benoemd zijn doelspelen meestal teamsporten. Het spelen in een team, en het communiceren hierin, is juist waar mensen met ASS moeite mee hebben. Dit blijkt uit de theory of mind en de problemen in sociale interactie en communicatie. Daarnaast bevinden alle spelers zich op hetzelfde speelveld waarbij beide teams andere taken hebben en hierin snel moeten schakelen. Een doelspel is dus een chaotisch spel, dit staat lijnrecht tegenover de behoefte aan structuur en voorspelbaarheid wat voortkomt uit de executive functions. Een doelspel is een spel waarin het overzicht centraal staat. Volgens de central coherence theory is dit iets wat mensen met ASS niet kunnen. Een bijkomend probleem voor mensen met ASS is de prikkelverwerking, bij doelspelen komen prikkels vrij die

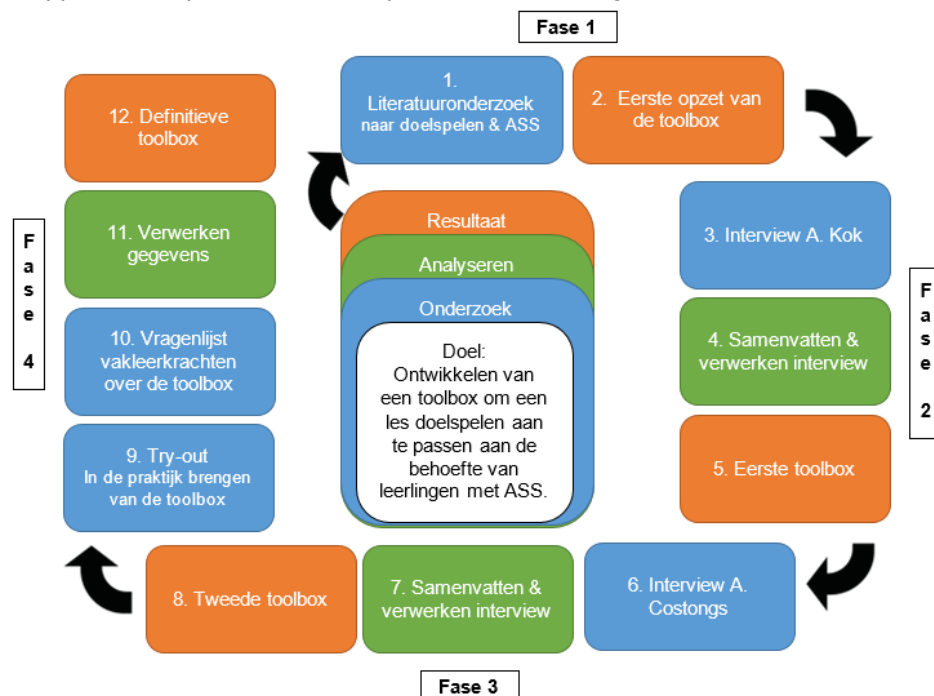
mensen met ASS niet kunnen verwerken. Dit alles leidt ertoe dat doelspelen voor mensen met ASS extra lastig is.

Ondanks dat de doelspelen ingewikkeld zijn voor de leerlingen met ASS is dit naast de doelstellingen van LO waar docenten zich aan moeten houden (Brouwer e.a., 2011) ook een bron van plezier wat een docent LO de leerlingen niet wil en mag onthouden. Om het plezier in de doelspelen bij leerlingen met ASS te vergroten en om deze leerlingen tegemoet te komen aan de behoeften binnen een doelspel zijn er een aantal opties. Een docent LO zou er voor kunnen kiezen om technische vaardigheden te gaan oefenen waarbij ieder individueel de opdracht uitvoert. Met deze optie zou een docent tegemoet komen aan de behoeften, structuur en voorspelbaarheid, van leerlingen met ASS. Maar volgens Baltussen e.a. (2003) leren kinderen met ASS context specifiek. Alles wat er wordt geoefend in de technische oefeningen worden dus niet meegenomen naar het doelspel. Een betere optie is dus het aanleren van doelspelen in de context van het spel. Hierbij kan gebruik gemaakt worden van het Teaching Games For Understanding Model (TGfU). In dit model wordt er gebruikt gemaakt van aangepaste sportspelen om de leerling hierin centraal te kunnen stellen (Thorpe, 1990, zoals beschreven in Kirk & Macphail, 2002). Door de toepassing van dit model is het mogelijk om de doelspelen aan te passen aan de behoefte van de leerlingen. Zo is het mogelijk om meer voorspelbaarheid te creëren, wat een van de behoeften is van leerlingen met ASS. Een voorbeeld hiervan is spelen volgens duidelijk afgesproken regels, beweegpatronen voorspelbaar maken en vaste teamafspraken maken. Daarnaast is het structuren één van de behoeften van leerlingen met ASS. Hierbij kan gedacht worden aan kleine groepen, duidelijke afbakening en het werken met een scheidsrechter. Tot slot is de prikkelverwerking verstoord, hierdoor is het belangrijk de prikkels te reduceren om dit gemakkelijker te maken (Baltussen, e.a., 2003; Groot, 2015; Notbohm, 2006; Notbohm & Zysk, 2013; Page & Woodcock, 2011; Van Lieshout, 2009). Kortom er zijn genoeg mogelijkheden om de doelspelen op een aangepaste manier aan te bieden aan leerlingen met ASS. De manier waarop dit moet gebeuren is nog niet onderzocht en in de praktijk wordt er gewerkt op een 'onderbuikgevoel'. Vandaar dat het doel van het onderzoek is om handvatten te bieden voor docenten LO op het VSO.

De kenmerken van ASS en doelspelen staan lijnrecht tegenover elkaar maar er zijn genoeg mogelijkheden om dit dichterbij elkaar te brengen. Hieruit ontstaat de volgende 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?'.

Het onderzoek

Het doel van het onderzoek was om een toolbox te ontwikkelen waarin handvatten worden gegeven aan vakleerkrachten LO in het VSO om een les doelspelen aan te passen aan de behoeften van leerlingen met ASS. Het onderzoek, ook wel ontwikkelonderzoek genoemd, heeft verschillende stappen doorlopen om tot een optimale ontwikkeling van de toolbox te komen, zie bijlage 3.



Figuur 1: schematische weergave onderzoeksopzet

In het bovenstaande figuur, figuur 1, staat een schematische weergave van de onderzoeksopzet waarin de verschillende stappen van het onderzoek aan bod komen. Om de toolbox optimaal te ontwikkelen heeft deze vier verschillende fasen doorlopen. Iedere fase heeft, op fase 1 na, drie verschillende soorten stappen doorlopen. In eerste instantie heeft er een analyse plaatsgevonden, deze analyse is het onderzoekende deel van de toolbox. Vervolgens heeft er een evaluatie plaatsgevonden, het onderzoekende deel is hierin geëvalueerd. Zoals in figuur 1 is af te lezen heeft de eerste fase, stap 1 en 2, geen evaluerende stap doorlopen. Deze stap is in deze fase niet aan bod gekomen omdat er nog geen onderzoek naar een huidige toolbox heeft plaatsgevonden. Tot slot is elke fase geëindigd met de ontwerpende stap, in deze stap zijn de resultaten verwerkt en is er een nieuwe toolbox ontworpen.

Het doel van het onderzoek heeft, zoals te zien in figuur 1, gedurende het gehele onderzoek centraal gestaan. Hierin staan de vakleerkracht LO en de leerlingen met ASS centraal, het resultaat is tenslotte voor hen bedoeld. Om recht te doen aan de doelstelling zijn er in de verschillende fasen verschillende onderzoekspopulaties en contexten aan bod gekomen, zie bijlage 1 en 2. Daarbij is er gebruik gemaakt van verschillende soorten onderzoeksinstrumenten zoals interviews en vragenlijsten, zie bijlage 4.

Fase 1

In de eerste fase, stap 1 en 2, van het onderzoek heeft een literatuurstudie, de inleiding, plaatsgevonden. Het doel van deze literatuurstudie is het komen tot een beginpunt geweest om vanuit hier de toolbox te gaan ontwikkelen. Er is voor gekozen om aan de hand van de literatuurstudie, eigen ervaring en kennis een eerste opzet van de toolbox te maken. Hieruit zijn een aantal hoofdonderwerpen en tools ontstaan. De hoofdonderwerpen die zijn ontstaan zijn: structuur, voorspelbaarheid, visualisatie, prikkels en communicatie. Per hoofdonderwerp zijn er vervolgens een aantal mogelijke tools omschreven. De toolbox en de bijbehorende tools die in deze fase zijn ontstaan sluiten aan bij zowel de kenmerken van leerlingen met ASS als bij de principes van TGFU. De kenmerken van leerlingen met ASS zijn met name terug te vinden in de hoofdonderdelen. Hierin komen de kenmerken van autisme zoals de problemen in sociale interactie en communicatie (DSM-5, 2013) in terug. Het TGFU model is met name terug te vinden in een aantal tools waarbij bepaalde principes van het model terug komen, een voorbeeld hiervan is het spelen in kleinere groepen. De resultaten, de ontstane hoofdonderwerpen en tools, zijn verwerkt in een eerste opzet van de toolbox, zie bijlage 6.1. Er is in deze fase van het onderzoek gekozen om eerst vanuit de literatuur aan de slag te gaan omdat er op deze manier een betrouwbaar beginpunt voor het ontwikkelonderzoek is geweest.

Fase 2

Na het ontstaan van het beginpunt, de eerste opzet van de toolbox, is er doorgegaan met de volgende fase. In deze fase stond de volgende vraag centraal: 'Komt de literatuur overeen met de kennis en praktische ervaring van de expert?'.

In de tweede fase van het onderzoek is de eerste opzet van de toolbox geanalyseerd en geëvalueerd, stap 3 en 4. Deze analyse heeft plaatsgevonden aan de hand van een interview met een expert op het gebied van doelspelen en ASS. De expert, A. Kok, is naast vakleerkracht LO op een school gespecialiseerd in ASS ook eigenaar van het bedrijf Autisportief, waarin kinderen met ASS geholpen worden met buitenschools sporten. A. Kok heeft dus niet alleen kennis over het onderwerp maar daarnaast ook ervaring in het ondersteunen van leerlingen met ASS binnen het spelen van doelspelen, zowel in de gymzaal als hierbuiten. Hierom is er voor gekozen het eerste interview met A. Kok te laten plaatsvinden zodat de toolbox zowel op kennis als ervaring wordt beoordeeld. Het interview dat heeft plaatsgevonden is een semigestructureerd interview. Dit type interview biedt zowel structuur als de mogelijkheid tot doorvragen naar de achterliggende informatie (Kallenberg, Koster, Onstenk & Scheepsmma, 2011). Er is voor dit type interview gekozen zodat er sturing gegeven kan worden aan het interview om tot bruikbare informatie te komen en daarnaast dieper in te kunnen gaan op bepaalde onderwerpen. In dit semigestructureerde interview is gebruik gemaakt van open vragen zodat er de mogelijkheid is tot het delen van kennis en ervaring. Het interview is opgenomen en aan de hand daarvan volledig uitgeschreven. Deze volledige uitwerking is gecodeerd aan de hand van vier onderwerpen: toolbox, ASS, doelspelen en tools. Middels de codering is de informatie opgedeeld in de vier onderwerpen, deze informatie is vervolgens per onderwerp samengevat. Voor de volledige uitwerking van dit proces zie bijlage 5. Uit de samenvatting zijn uiteindelijk concrete aanpassingen voor de huidige toolbox zijn ontstaan, zie bijlage 6.2.

In het interview zijn drie hoofdzaken aan bod gekomen, de toolbox, ASS en (mogelijke) aanpassingen van de doelspelen.

Bij de bevraging over de toolbox is met name gekeken naar de gebruiksvriendelijkheid, duidelijkheid en de opzet van de toolbox. Uit deze vragen is gekomen dat met betrekking tot de gebruiksvriendelijkheid de toolbox niet direct werkbaar of bruikbaar is op het moment van lesgeven. Om de toolbox verder te ontwikkelen wordt er aangeraden te kijken naar een meer bruikbare vorm zodat er een toolbox is die de docent LO er tijdens de les bij kan pakken. De bedoeling van de toolbox is duidelijk waarbij het ingezette plaatje duidelijk is maar niet volledig aansluit bij het onderwerp autisme. Verder wordt de toolbox niet als één geheel gezien, het plaatje suggereert iets bruikbaars maar de rest van de toolbox straalt dit niet uit. Binnen de verwerking van de vragen over ASS en aanpassingen van doelspelen is een driedeling gemaakt, antwoorden met betrekking tot ASS, tools en doelspelen. A. Kok benoemt de prikkelverwerking als een van de meest belemmerde factoren voor leerlingen met ASS. Voor het aanleren van een doelspel wordt structuur als meest essentieel ervaren. Naast de prikkelreductie en structuur wordt ook voorspelbaarheid aangehaald. A. Kok zegt hier het volgende over: 'Als je een spel gaat spelen dan zal er een winnaar en een verliezer komen en dat zorgt vaak voor de onvoorspelbare afloop (ga ik winnen of verliezen, ga ik scoren of niet). Deze onvoorspelbaarheid vinden de leerlingen vaak het moeilijkst.' Tot slot geeft A. Kok aan dat kinderen met ASS hun eigen manier van communiceren hebben, zo ook tijdens doelspelen, waardoor er altijd onbegrip kan ontstaan. Een aandachtspunt hierin is het zelf spelen van scheidsrechter. Over doelspelen komt in dit interview weinig terug. Hierover geeft A. Kok aan dat er voor gewaakt moet worden dat het spel niet te veel wordt afgebakend zodat het een spontaan spel blijft. In het gehele interview zijn de tools om de doelspelen aan te passen aan de behoeften van de leerlingen met ASS aan bod gekomen. Uit het interview is gekomen dat er een aantal hoofdonderwerpen missen of juist dubbelop voorkomen in de toolbox. Wat A. Kok mist in de toolbox is iets over fair play en de voorwaarde die de docent creëert voor en na het spelen van een doelspel. Binnen de overige hoofdonderwerpen zijn de huidige tools besproken en mogelijke nieuwe tools benoemd. Een mogelijk nieuwe tool zou gebaseerd kunnen worden op de volgende uitspraak van A. Kok: 'Structuur creëren door het spel van weinig naar veel regels of weinig van veel rollen op te bouwen. Bij een doelspel is het de truc om te beginnen met zo weinig mogelijk rollen, je valt aan of je verdedigt en dit wisselt na een bepaalde periode'. Hierbij ziet A. Kok het als een driehoek waarin het spel aan het begin simpel wordt aangeboden en steeds een beetje breder/uitgebreider wordt gemaakt. Naast het creëren van structuur in het spel geeft A. Kok altijd als tip: 'bereid de leerlingen voor op dat wat komen gaat'. Oftewel maak de leerlingen bewust van de onvoorspelbare afloop. Verder kan er voorspelbaarheid gecreëerd worden door een aantal basisregels te visualiseren. Om tijdens het spel de leerlingen te ondersteunen in de geluidsprikkel zou er gebruik gemaakt kunnen worden van een praatmeter die duidelijk maakt wie er praat en op welk niveau er wordt gepraat. Het voorkomen van de aanraakprikkel is binnen doelspelen lastig. Geen fysiek contact zou hierin een eerste stap kunnen zijn en daarna duidelijk maken dat aanrakingen tijdens het spel kunnen voorkomen. Binnen het communiceren is het met name het duidelijk maken aan de leerlingen dat praten alleen is om elkaar te helpen en te complimenteren. Verder is het van belang om binnen het communiceren onderscheid te maken tussen de scheidsrechter en onderling communiceren. Over communiceren met leerlingen met ASS zegt A. Kok het volgende: 'Dus zo kort, zo letterlijk en zo weinig mogelijk regels aangeven'. Tot slot komt ook in dit deel van het interview terug dat de tools nog werkbaarder kunnen.

Uit het interview zijn 21 concrete aanpassingen ontstaan, waarvan 13 betrekking hadden op de tools, 3 op de toolbox, 4 op ASS en 1 op doelspelen, zie bijlage 6.2. De belangrijkste conclusies, aanpassingen, zijn:

- De toolbox werkbaarder maken door het in een tabelvorm te verwerken.
- Het plaatje van de toolbox meer laten aansluiten bij het onderwerp ASS, bijvoorbeeld minder kleur, meer pictogrammen en ASS veranderen in autisme.
- Een tool toevoegen met betrekking tot het voorbereiden op de onvoorspelbare afloop, winst en verlies.
- Tools toevoegen binnen het onderwerp fair play en eerlijk spelen.
- Tools toevoegen over het begin en het einde van het spel en welke voorwaarden hierin gecreëerd kunnen worden.

Aan de hand van deze concrete aanpassingen is de toolbox vernieuwd, zie bijlage 6.3. Opvallend hierin is dat één van de concrete aanpassingen niet is verwerkt. Het plaatje van de toolbox is niet veranderd of aangepast, er is uiteindelijk gekozen om dit plaatje weg te laten uit de toolbox. De overige aanpassingen zijn wel meegenomen in het ontwerpen van de vernieuwde toolbox.

Fase 3

In fase 3, stap 6 t/m 8, is de eerste versie van de toolbox, zoals deze is ontstaan in fase 2, onderzocht. De hoofdvraag in deze fase is de volgende geweest: 'Hoe kijkt een vakleerkracht naar de huidige toolbox op basis van ervaring en de mogelijkheden in de praktijk?'. Deze fase heeft dezelfde stappen doorlopen als fase 2. Om deze fasen op eenzelfde manier te laten doorlopen is er voor gekozen om vooraf een aantal procedures op te stellen, zie bijlage 3.4. De tweede expert, waar in deze fase een interview mee heeft plaatsgevonden, is A. Costongs. A. Costongs is een vakleerkracht LO in het speciaal onderwijs en in het dagelijks leven actief met autisme voetbal. Het tweede interview heeft plaatsgevonden met A. Costongs in verband met zijn ervaring met kinderen met ASS en de koppeling hiervan naar de gymzaal. Beide interviews hebben dus plaatsgevonden om inzichten en kennis op te doen over de huidige toolbox en de bijbehorende onderwerpen, doelspelen en ASS.

Het interview met A. Costongs is op dezelfde wijze verwerkt, zie bijlage 5, als het interview met A. Kok. De vragen in het interview zijn grotendeels hetzelfde gebleven, wel zijn er wat kleine aanpassingen gedaan gezien de ontwikkeling in de toolbox. In eerste instantie is er gevraagd naar de toolbox zelf, de eerste indruk en de algemene punten van een toolbox. De eerste indruk van A. Costongs is positief. Er wordt benoemd dat er verschillende elementen in terugkomen waar in de gymzaal rekening mee gehouden moet worden en dat dit goed is uitgewerkt. De toolbox en de omschrijving van de tools zijn volgens A. Costongs duidelijk, het is duidelijk wat er mee wordt bedoeld. Om de toolbox nog werkbaarder te maken wordt er aangegeven dat elk onderwerp mogelijk zijn eigen pagina krijgt zodat de toolbox de vorm van een flapover krijgt. Vervolgens is er gekeken naar ASS en de mogelijke aanpassingen die leerlingen met ASS mogelijk nodig hebben. Over de belangrijkste behoefte van leerlingen met ASS zegt A. Costongs het volgende: 'Structuur en daarmee ook duidelijkheid. Voor in de gymles is structuur het belangrijkste.' A. Costongs vindt het belangrijk dat leerlingen met ASS wel in aanraking komen met onvoorspelbaarheid zodat de leerlingen hier op een bepaalde manier mee leren omgaan. Daarbij is het onmogelijk om binnen doelspelen de leerlingen niet in aanraking te laten komen met onvoorspelbaarheid. Over de prikkelverwerking van de leerlingen met ASS wordt aangegeven dat dit per leerling verschillend is. En als laatste onderdeel met betrekking tot ASS wordt er benoemd dat leerlingen met ASS communiceren erg lastig vinden waarbij de leerlingen het al snel aan een ander vinden liggen. De tools in de toolbox zijn duidelijk en helder omschreven. De plaatjes die hierin gebruikt worden zijn niet allemaal duidelijk, met name de dobbelsteen en de tijd klok kunnen nog verbeterd worden. Over de tijd klok zegt A. Costongs het volgende: 'De tijd klok zou iets kunnen zijn met een timetimer, dat er een vakje is ingekleurd zodat je ziet dat het om een bepaald aantal minuten gaat.' Andere tools om voorspelbaarheid te creëren zijn: van te voren duidelijk maken wat er behandeld gaat worden, starten en afsluiten op dezelfde plek en manier en gemaakte afspraken nakomen. Maar zoals al eerder benoemd moeten de leerlingen volgens A. Costongs ook juist met onvoorspelbaarheid in aanraking komen. Om structuur te creëren benoemd A. Costongs het duidelijk maken welke verwachtingen er per rol zijn en welke beweegruimte hier bij hoort. Binnen de prikkelverwerking moet er vooral gedacht worden aan stilte en onnodige materialen weghalen. Daarbij kan de docent kijken naar welke materialen er tijdens de les gebruikt worden. Verder duidelijk afspreken met de leerlingen wanneer het spel stopt. Naast de geluidsprikkelers zijn er ook nog andere prikkels, deze zijn per leerling verschillend. Hierbij raad A. Costongs aan om per leerling te kijken en het individu tips te geven. Met betrekking tot het communiceren gaat het met name om welk voorbeeld geeft de docent en hoe worden de leerlingen gecorrigeerd op gedrag. Hierbij gaat het om de leerlingen bewust maken van wat er gezegd wordt en hoe dit op een andere manier aangepakt zou kunnen worden. Ook kan er binnen de communicatie gebruik gemaakt worden van de sterkere leerlingen die het team zouden kunnen coachen. Visualisaties kunnen volgens A. Costongs met name ingezet worden tijdens het fluiten als ondersteunende factor. Tot slot geeft A. Costongs aan om de volgende tools toe te voegen: het creëren van een rustmoment, aangeven in welk tijdsbestek er wordt gespeeld, materialen altijd opruimen en controleren of de leerlingen hebben begrepen wat er wordt gezegd.

Uit het interview met A. Costongs zijn 11 concrete aanpassingen ontstaan waarvan 1 binnen de toolbox zelf, 1 binnen ASS en 9 met betrekking tot de tools uit de toolbox. De belangrijkste aanpassingen die uit het interview met A. Costongs zijn gekomen zijn:

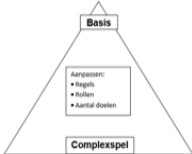
- De toolbox veranderen in een flapover waarbij ieder onderwerp een eigen pagina heeft.
- De leerlingen wel in aanraking laten komen met onvoorspelbaarheid, het spel dus niet volledig kaderen.
- Het verduidelijken van de bedoeling van de dobbelsteen, hulpmiddel voor het voorspelbaar maken van winst en verlies.

Voor de overige aanpassingen die uit het interview zijn ontstaan zie bijlage 6.4. Uit alle concrete aanpassingen is de tweede versie van de toolbox ontstaan, zie bijlage 6.5. De grootste verandering hierin is de opzet van de toolbox geweest waarin de toolbox van een tabelvorm is omgezet naar een flapover, waarin ieder onderwerp een eigen pagina heeft. Uit de concrete aanpassingen is er één die niet is verwerkt in de toolbox, het wel in aanraking laten komen met onvoorspelbaarheid. Deze aanpassing is bewust uit de toolbox gelaten omdat er binnen een doelspel altijd een onvoorspelbare factor zal blijven.

Fase 4

In de laatste fase, stap 9 t/m 12, van het onderzoek is de context verplaatst naar de praktijk. Het doel van deze fase is het onderzoeken van de huidige toolbox in de praktijk geweest waarbij er wordt gekeken naar de functionaliteit van zowel de toolbox als de tools. In deze fase zijn twee verschillende vragenlijsten afgenomen, één over de tools en één over de toolbox in het algemeen. De eerste vragenlijst heeft betrekking op de losse tools die tijdens de try-out in de praktijk zijn gebracht. De tools zijn onderzocht op de Pleinschool Helder te Eindhoven bij de eerste- en tweedejaars leerlingen, havo en vwo, zie bijlage 1. Het doel van de vragenlijst heeft het onderzoeken van de functionaliteit en gebruiksvriendelijkheid van de tools gehad. Deze vragenlijsten zijn per tool ingevuld door de vakleerkrachten, L. Houx en M. Rijk, aan de hand van de uitwerking in de praktijk. De twee ingezette vakleerkrachten zijn niet de enige vakleerkrachten op de Pleinschool Helder, dit houdt in dat er in het onderzoek sprake is geweest van een steekproef. Er is voor deze docenten gekozen in verband met de verschillen in ervaring waardoor er andere inzichten voortkomen uit het onderzoek. Verder is het doel van het onderzoek om een toolbox te ontwikkelen voor vakleerkrachten LO, zowel de ervaren als de minder ervaren docenten. Om dit te realiseren en betrouwbaar te maken is er voor gekozen om in het onderzoek gebruik te maken van één ervaren docent en één afstuderende docent. Daarnaast is er in de praktische overweging gekozen om de toolbox bij twee docenten te onderzoeken omdat andere docenten, ondanks de verschillende pogingen, niet mee wilden werken aan het onderzoek. Naast deze eerste vragenlijst is er in deze fase nog een andere vragenlijst afgenomen. De tweede vragenlijst heeft als doel gehad om de functionaliteit, gebruiksvriendelijkheid en de werkbaarheid van de toolbox in het algemeen te onderzoeken. Deze vragenlijst is uitgezet bij de vakleerkrachten en de experts die eerder in dit onderzoek al zijn ingezet. Hier is voor gekozen omdat naast de vakleerkrachten die de toolbox in de praktijk hebben gehad, de experts ook ervaring hebben met de doelgroep. Om tot zoveel mogelijk resultaat te komen is er voor gekozen om zowel de vakleerkrachten LO als de experts bij deze vragenlijst in te zetten. In beide vragenlijsten is gebruik gemaakt van schaalvragen. Schaalvragen zijn vragen waarbij stellingen worden geëvalueerd aan de hand van een schaal (Kallenberg e.a., 2011). Hier is voor gekozen zodat de resultaten uit de verschillende vragenlijsten eenvoudig met elkaar te vergelijken zijn. In de tweede vragenlijst is naast schaalvragen ook gebruik gemaakt van open vragen. Dit is gedaan om naast de eenvoudig te vergelijken antwoorden ook meningen en inzichten over de huidige toolbox zijn opgedaan. Deze tweede vragenlijst is niet door alle personen ingevuld waardoor de resultaten van deze vragenlijst niet zijn meegenomen in de definitieve toolbox. De definitieve toolbox is dus ontstaan uit de resultaten van de eerste vragenlijst. Aan de hand van de scores die uit deze vragenlijsten zijn gekomen is de desbetreffende tool geëvalueerd. De antwoorden van de schaalvragen zijn omgezet in getallen, 1-5. Hierbij is in eerste instantie gekeken naar de specifieke vragen over de tools, de vraag over het algemene cijfer van de tool is hierbij weggelaten. Van deze specifieke vragen is een gemiddelde uitgerekend. Tools waarbij dit gemiddelde een 3,6 of hoger had hebben voldaan aan de eisen van de toolbox. Tools met een 2,5 – 3,5 zijn de twijfel gevallen geweest, hierbij is het algemene cijfer doorslaggevend geweest. De tools met een 2,4 of lager hebben niet voldaan aan de eisen van de toolbox. Uit deze evaluatie is gebleken dat 8 van de 45 tools niet voldoen aan de eisen, zie bijlage 6.7. Deze tools zijn uit de toolbox verwijderd en op die manier is de definitieve toolbox, zie bijlage 6.10, ontstaan. Figuur 2 geeft een impressie van het eindresultaat, de definitieve toolbox.

Spel

Voor en na	Inhoud	Fair play
Geef me de 5 Gebruik tijdens de uitleg de geef me de 5 methode. Leg alle onderdelen van de puzzelstukken zo concreet mogelijk uit. 	Driehoek Begin bij het spelen van een nieuw doelspel bij de basis van het spel, laat het originele spelidee los. Begin met een simpel spel met weinig regels, rollen en doelen en bouw dit uit naar een complex spel. 	Positief afsluiten Sluit het spel op een positieve manier af. - Complimenten geven - Handen schudden 

Prikkelreductie

Communicatie



- **Beeldspraak**
Beseft dat taal letterlijk wordt genomen en bereid andere leerlingen (mogelijk niet ASS leerlingen) hier op voor.
- **Corrigeer**
Corrigeer de leerlingen op hun taalgebruik, geef het goede voorbeeld en help de leerling om het goed/ anders te verwoorden.

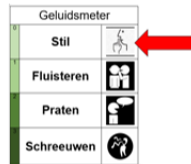
Toolbox

Doelspelen met ASS



Geluidsmeter

Spreek voor het spel af met de leerlingen op welk geluidsniveau er gesproken wordt. Maak dit visueel door de geluidsmeter in te zetten.



- **Geluid**
Voorkom onnodige geluiden. Denk aan kleine aanpassingen zoals een andere bal.
- **Materiaal**
Zet zo min mogelijk materialen in de zaal, en haal overbodige materialen weg.
- **Vrije zone**
Geef de leerling een vrije zone, hierin kan deze niet verdedigd worden. Of maak een keepersgebied waarin alleen de keeper mag komen.
- **Time-out**
Afgesproken mogelijkheid om tot rust te komen.
- kleedkamer, matje in de hoek van de zaal etc.

Structuur

Voorspelbaarheid	Structuur	Visualisatie
Winst en verlies Bereid de leerlingen voor op het winst en verlies wat komen gaat. Maak ze er van bewust dat ze kunnen winnen en verliezen en mogelijk laten bedenken hoe ze daar dan mee omgaan. Bereid de leerlingen voor op mogelijke winst en verlies 	Tijdsklok Maak gebruik van een timer die aangeeft hoelang de activiteit (nog) duurt. Benadruk tijdens het spelen hoe lang de activiteit nog duurt, geef de laatste minuut aan en tel de laatste 10-20 seconde af. 	Doel Combineer de teamkleur met de kleur van het doel. 

Figuur 2: Impressie van de definitieve toolbox

Discussie en conclusie

De probleemstelling, leerlingen met ASS hebben moeite met het spelen van doelspelen, waar het onderzoek op is gebaseerd wordt bevestigd door de literatuur. Uit de vergelijking van de kenmerken van doelspelen en de leerlingen met ASS, gebaseerd op literatuur, blijkt dat deze kenmerken lijnrecht tegenover elkaar staan. Wat echter ontbreekt in de literatuur zijn de mogelijke oplossingen en tools. Uit deze bevindingen is de volgende onderzoeksvraag ontstaan: '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?'. In het onderzoek is hier deels antwoord op gegeven. Er zijn in het onderzoek mogelijke oplossingen en tools ontstaan om doelspelen aan te passen aan de behoeften van leerlingen met ASS. Maar gezien de omvang van het onderzoek is onduidelijk of de gevonden resultaten te generaliseren zijn voor scholen buiten de onderzoekcontext, de Pleinschool Helder te Eindhoven.

Uit de literatuur is gebleken dat de leerlingen met ASS een aantal kenmerken hebben die tijdens doelspelen belemmerend kunnen werken. Uit deze belemmeringen zijn de hoofdonderwerpen, waar de tools onder zijn verdeeld, ontstaan. Om mee te beginnen is er het kenmerk van ASS waarin mensen met ASS problemen ondervinden binnen de sociale interactie en communicatie met anderen (DSM-5, 2013). Doelspelen zijn in spelvorm, zoals dit terug komt in TGfU (Thorpe, 1990, zoals beschreven in Kirk & Macphail, 2002), over het algemeen teamsporten. Aangezien het een teamsport betreft is het voorkomen van sociale interactie en communicatie onmogelijk. Het vinden van handvatten om de leerlingen met ASS hierin te ondersteunen is niet eenvoudig geweest. Dit heeft er mee te maken dat de leerlingen door een gebrek aan Theory of Mind, het inleven in de ander, niet zal begrijpen wat de intenties of gevoelens van anderen leerlingen zijn (Baltussen, e.a., 2003). Om de

leerlingen hierin toch te ondersteunen is het functioneel om de leerlingen te corrigeren op onderling taalgebruik. Verder nemen leerlingen met ASS gesproken taal letterlijk (Nothboom, 2006; Nothboom & Zysk, 2013; Baltussen, e.a., 2003). Om doelspelen beter te laten verlopen en misverstanden te voorkomen is het dus van belang om als docent beeldspraak te verkomen. Naast de problemen in de communicatie hebben de leerlingen met ASS vaak een verstoorde prikkelverwerking (Baltussen, e.a., 2003; Groot, 2015; Notbohm, 2006; Notbohm & Zysk, 2013; Page & Woodcock, 2011; Van Lieshout, 2009). Deze verstoorde prikkelverwerking zorgt er vaak voor dat de leerlingen overspoelt worden door prikkels waardoor hetgeen waar de leerling mee bezig was naar de achtergrond verschuift (Baltussen, e.a., 2003). Dit kenmerk komt in de toolbox terug onder het hoofdonderwerp prikkelreductie waarin het doel is om de prikkels te minimaliseren tijdens het spelen van een doelspel. Het minimaliseren van de prikkels in de omgeving kan ervoor zorgen dat de leerling niet wordt overspoelt door overbodige prikkels. De leerlingen zijn vaak gevoelig voor bepaalde soorten prikkels (Baltussen, e.a., 2003; Groot, 2015). Om de leerlingen binnen de prikkelverwerking tegemoet te komen aan de behoeften is het dus noodzakelijk om tools te hebben binnen de verschillende soorten prikkels, zoals ook te zien is in de toolbox waarin de tactiele, visuele en auditieve prikkels aan bod komen. Daarnaast kan het helpen als de leerlingen een pauze kunnen inlassen om tot zichzelf te kunnen komen (Nothboom & Zysk, 2013). Aan de hand van dit gegeven kan de tool 'time-out' verklaard worden, waarin de leerlingen tijdens het spel de mogelijkheid krijgen om tot rust te komen. Een ander hoofdonderwerp wat in de toolbox terugkomt is structuur. Volgens Page & Woodcock (2011) hebben leerlingen met ASS behoefte aan structuur. Dit kan voortkomen uit de central coherence theory, die zegt dat mensen met ASS uit alle details het geheel niet kunnen overzien (Van Lieshout, 2009; Vermeulen & Degrieck, 2015). Binnen het hoofdonderwerp structuur is een driedeling gemaakt tussen structuur, voorspelbaarheid en visualisatie. Volgens Baltussen, Clijnen & Leenders (2003) leven kinderen met autisme door de central coherence theory in een onvoorspelbare en chaotische wereld waardoor deze kinderen extra behoefte hebben aan voorspelbaarheid. Deze voorspelbaarheid is met name te creëren in het spel zelf maar ook in de omgang met elkaar. Naast voorspelbaarheid en structuur is er in dit hoofdonderwerp aandacht voor visualisatie. Uit de literatuur blijkt dat mensen met ASS sterk visueel georiënteerd zijn (Nothboom, 2006; Nothboom & Zysk, 2013). Het kan de leerlingen met ASS dan ook helpen om tijdens het spelen van doelspelen visuele ondersteuning in te zetten, zoals regels visualiseren. In de drie bovenstaande onderwerpen is met name gekeken naar de kenmerken van ASS en waar hierin de belemmeringen liggen. Bij het laatste hoofdonderwerp is er juist gekeken vanuit de les en het doelspel, want ook deze hebben tenslotte kenmerken waar iets mee gedaan kan worden. Binnen het hoofdonderwerp spel is een driedeling gemaakt tussen voor en na, inhoud en fair play. Bij voor en na is met name naar de les gekeken en de voorwaarde die hierin gecreëerd kunnen worden. In dit kopje komt met name de voorspelbaarheid en structuur in terug. Want er is niet alleen structuur te creëren in het spel zelf maar ook hiervoor en erna, denk hierbij aan vaste plekken, een geef me de vijf uitleg en een duidelijk eind van het spel. Maar ook hier is rekening gehouden met de prikkelverwerking waarin met name de positie van de uitleg naar voren komt. Naast de voorwaarde voor en na het spel is er ook naar de inhoud van het doelspel gekeken. Hierbij komen een aantal principes van het TGFU model in terug. Binnen TGFU model wordt er gebruik gemaakt van een spelgerichte benadering (Weeldenburg, Kok, de & Zondag, 2016). Voor leerlingen met ASS is deze spelgerichte benadering functioneel omdat mensen met ASS sterk context gerelateerd leren. Dit houdt in dat het geleerde alleen toegepast wordt in vergelijkbare situaties (Baltussen, e.a., 2003). In de tools komt het TGFU model met name terug in de driehoek waarin de basis van het spel gepakt wordt om vanuit daar het spel te gaan uitbreiden. Dit komt overeen met de aangepaste spelvormen afgeleid van de officiële spelsporten die worden ingezet bij het TGFU model (Weeldenburg, Kok, de & Zondag, 2016). Ook de structuur aanpassingen als werken in kleinere groepen en aangepast veld passen bij deze benaderingswijze die dus functioneel kunnen zijn om doelspelen aan te leren aan leerlingen met ASS. Tot slot is er het onderdeel fair play waarin de sociale interactie en de problemen hierin wederom naar voren komen. Door van te voren afspraken te maken over eerlijk spelen en hier voorspelbaarheid en structuur in te creëren kunnen mogelijke ruzies en dergelijken worden voorkomen. Opvallend is dat er in de literatuur weinig tot niets te vinden is over het eerlijk spelen en kinderen met ASS. Dit gedeelte is dus grotendeels gebaseerd op de praktijk.

Uit het onderzoek is te concluderen dat er meerdere tools zijn voor docenten LO op de Pleinschool Helder te Eindhoven om doelspelen aan te passen aan de behoeften van leerlingen met ASS. Er is gebleken dat de behoeften van leerlingen met ASS lijnrecht tegenover de kenmerken van doelspelen staan. De tools die zijn ontstaan dragen er aan bij om deze kenmerken en de behoeften hierin dichterbij elkaar te brengen. Deze tools zijn onder te verdelen in een aantal hoofdonderwerpen, namelijk structuur, prikkelreductie, communicatie en het spel wat overeenkomt met de belemmeringen en mogelijkheden uit de literatuur. Binnen elke hoofdonderwerp zijn er specifieke functionele tools ontworpen. Om de juiste tools in te zetten is het van belang om naar de behoefte van de leerling te

kijken en aan de hand daarvan uit het hoofdonderwerp een tool in te zetten. Uit het onderzoek is een goede basis voor een toolbox ontstaan. Maar verder onderzoek is noodzakelijk om een toolbox te creëren die in de gehele praktijk functioneel ingezet kan worden.

De tools die in dit onderzoek zijn ontstaan zijn gebaseerd op de kenmerken en behoefte van ASS waarbij de koppeling is gelegd naar doelspelen. Om tot functionele en gebruiksvriendelijke tools te komen is in het onderzoek gebruik gemaakt van experts en de praktijk zodat aan de hand hiervan de tools verantwoord kunnen worden. Een nadeel hiervan is dat de resultaten niet vergelijkbaar zijn met literatuur of resultaten uit een ander onderzoek. Uit de resultaten van het onderzoek zijn uiteindelijk 37 tools ontstaan die functioneel zijn voor de eerste- en tweedejaars leerlingen op de Pleinschool Helder te Eindhoven. Aangezien de tools niet verder in de praktijk zijn onderzocht is het onduidelijk of deze resultaten te generaliseren zijn naar groter deel van het werkveld. Om de validiteit van het onderzoek hoog te houden is er uiteindelijk voor gekozen om de toolbox alleen te ontwikkelen voor de onderzochte groep. Daarbij dragen de verschillende onderzoekcontexten, het controleren van de gegevens met de experts en de daar waar mogelijke vergelijking met de literatuur bij aan het verhogen van de validiteit van het onderzoek. De validiteit van het onderzoek had verhoogd kunnen worden door de behoefte van leerlingen met ASS binnen doelspelen bij deze leerlingen zelf te onderzoeken. Daarbij hadden de leerlingen met ASS binnen het evalueren van de tools een rol kunnen spelen waardoor de tools makkelijker verenigbaar waren geweest met andere leerlingen met ASS. Verder had de validiteit verhoogd kunnen worden door de toolbox bij meerdere scholen, vakleerkrachten en leerlingen in de praktijk te brengen, ondanks vele pogingen is dit helaas niet gelukt. Gedurende het onderzoek zijn tools aan de toolbox toegevoegd en verwijderd aan de hand van de resultaten van de analyse binnen een bepaalde fase. Wat in alle fasen naar voren is gekomen is de werkbaarheid en hiermee de opzet van de toolbox. Het doel is om een functionele en gebruiksvriendelijke toolbox te maken. Uit alle fasen is uiteindelijk gebleken dat er behoefte is aan een overzichtelijk en gestructureerd geheel wat makkelijk inzetbaar is tijdens de les LO. Uit deze behoefte is uiteindelijk een flapover ontstaan waarin ieder hoofdonderwerp zijn eigen pagina toebedeeld heeft gekregen. Of dit de ideale opzet is en voldoet aan de behoefte van de vakleerkracht LO is echter nog onduidelijk. Dit heeft te maken met het feit dat de laatste vragenlijst maar door een tweetal vakleerkrachten is ingevuld waardoor de resultaten hiervan niet betrouwbaar genoeg waren om deze te verwerken in het eindresultaat. De verdere betrouwbaarheid van dit onderzoek is geprobeerd zo hoog mogelijk te maken door in de vragenlijsten de hoofdonderwerpen, zoals functionaliteit en gebruiksvriendelijkheid, in meerdere vragen terug te laten komen, de resultaten van de interviews terug te koppelen met de experts en de fasen van het onderzoek transparant te houden. Maar niet het gehele onderzoek is volledig betrouwbaar gebleken. De betrouwbaarheid wordt in twijfel getrokken bij de al eerder benoemde try-out en de generaliseerbaarheid hiervan en de laatste vragenlijst die maar door een beperkt aantal deelnemers is ingevuld. Tijdens het onderzoek is geprobeerd om de minder betrouwbare onderdelen zo betrouwbaar mogelijk te maken door het doel van het onderzoek en de verwerking van de resultaten aan te passen.

Aanbevelingen

Het is aan te raden aan de Pleinschool Helder om de ontstane toolbox tijdens doelspelen veelvuldig in te zetten. Naast de Pleinschool Helder zijn er meerdere scholen die in de les LO tegen de problemen aanlopen met leerlingen met ASS. De aanbeveling voor deze vakleerkrachten is dat er een vervolgonderzoek nodig is om de toolbox verder te ontwikkelen. Dit betekent niet dat vakleerkrachten buiten de Pleinschool Helder de toolbox niet in de praktijk kunnen brengen maar of de toolbox voor deze situatie functioneel en gebruiksvriendelijk is, is onduidelijk. Als er meer onderzoek naar de toolbox plaatsvindt kan deze worden aangepast aan de behoeften van vakleerkrachten LO binnen verschillende typen onderwijs en kan deze worden onderzocht bij meer leerlingen met ASS zodat de toolbox te generaliseren is naar een bredere context dan de Pleinschool Helder te Eindhoven.

Voor het vervolg onderzoek worden er een aantal concrete aanbevelingen gedaan:

- Onderzoek naar concrete voorbeelden voor in de toolbox.
- Verder onderzoek naar de functionaliteit van de tools.
- Analyseren van de vormgeving van de toolbox.

Dankwoord

Bij deze wil ik alle betrokken personen bedanken voor hun deelname aan het onderzoek. In het bijzonder Pleinschool Helder te Eindhoven voor het in de praktijk brengen van de toolbox. En de experts, A. Kok & A. Costongs, voor de gedeelde kennis en informatie. Tot slot wil ik Hans Barmiento bedanken voor de begeleiding tijdens dit praktijkonderzoek.

Bronnenlijst

- American Psychiatric Association (2013). *Beknopte overzicht DSM-5*. Amsterdam: Uitgeverij Boom.
- Baltussen, M., Clijnen, A. & Leenders, Y. (2003). *Leerlingen met autisme in de klas*. Den Haag: Landelijk netwerk autisme.
- Dehandschutter, T. & Leysen, H. (2008). *Speel je vrij*. Leuven: Uitgeverij Acco.
- Degrieck S. & Vermeulen, P. (2015). *Mijn kind heeft autisme: Gids voor ouders, leerkrachten en hulpverleners*. Tielt: Uitgeverij Lannoo.
- Fontys Sporthogeschool (2012). *Visie op spelonderwijs: Krachtig spelonderwijs optimale beweging- en belevingservaring voor iedere leerling*. Eindhoven: Fontys Sporthogeschool.
- Groot, A. (2015). *Houvast: Contactgericht spelen en leren met kinderen in het autistisch spectrum*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.
- Kallenberg, T., Koster, B., Onstenk, J. & Scheepsmma, W. (2011). *Ontwikkeling door onderzoek: een handreiking voor leraren*. Amersfoort: ThiemeMeulenhoff.
- Kirk, D. & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorp model. *Journal of teaching in physical education*, 21, 177-192
- Kurtz, L. A. (2008). *De motoriek van kinderen met dyspraxie, autisme, ADHD en leerstoornissen: verbeter de coördinatie van uw kind*. Huizen: Uitgeverij Pica.
- Leysen, H. (2008). *What's in a game?: Spel didactische verkenningen*. Leuven: Uitgeverij Acco.
- Notbohm, E. (2006). *10 dingen die je zou moeten weten over kinderen met autisme*. Huizen: Uitgeverij Pica.
- Nothboom, E. & Zysk, V. (2013). *Autisme in de praktijk: 1001 ideeën, tips en strategieën voor ouders en leerkrachten*. Huizen: Uitgeverij Pica.
- Page, A. & Woodcock, L. (2011). *Explosief gedrag bij autisme: Wat kun je eraan doen?*. Huizen: Uitgeverij Pica.
- Projectgroep Passende kwalificaties - kerndoelen vso (2011). *Voorstel kerndoelen VSO*. Verkregen op 17 december, 2015, van <http://www.slo.nl/speciaal/vso/kerndoelenvso/>.
- Weeldenburg, G., de Kok, F. & Zondag, E. (2016). *Spelinzicht: Een speler- en spelgecentreerde didactiek van spel sporten*. Nieuwegein: Jan Luiting Fonds.

Bijlagen

Bijlage 1: Onderzoekspopulatie

- 1.1 Totale onderzoeksgroep
- 1.2 Interventiegroep

Bijlage 2: Onderzoekcontext

Bijlage 3: Onderzoeksopzet

- 3.1 Methode
- 3.2 Metingen
- 3.3 Gegevens verzamelen
- 3.4 Procedures
- 3.5 Planning

Bijlage 4: Onderzoeksinstrumenten

- 4.1 Onderzoeksvraag
- 4.2 Onderzoeksinstrument
- 4.3 Interview experts
- 4.4 Vragenlijst tools
- 4.5 Vragenlijst toolbox
- 4.6 Betrouwbaarheid

Bijlage 5: Analyseren onderzoeksgegevens

Bijlage 6: Resultaten

- 6.1 Eerste opzet toolbox
- 6.2 Interview A. Kok
- 6.3 Toolbox versie 1
- 6.4 Interview A. Costongs
- 6.5 Toolbox versie 2
- 6.6 Vragenlijsten tools
- 6.7 Verwerking vragenlijsten tools
- 6.8 Vragenlijsten toolbox
- 6.9 Verwerking vragenlijsten toolbox
- 6.10 Definitieve toolbox

Bijlage 7: Reflectieverslag

- 7.1 Sterkte- en zwakteanalyse
- 7.2 Vervolgstappen

Bijlage 8: Feedbackformulier

Bijlage 1: Onderzoekspopulatie

1.1 Totale onderzoeksgroep

De onderzoeksgroep waarop de resultaten van het onderzoek betrekking hebben zijn leerlingen van de Pleinschool Helder te Eindhoven. Het gaat dan om de eerste en tweede jaars leerlingen op het niveau havo/vwo. In eerste instantie werd gedacht dat het onderzoek betrekking zou hebben op alle leerlingen van het middelbaar onderwijs met (kenmerken van) ASS. Maar tijdens het onderzoek bleek dit niet haalbaar te zijn en dus is de doelgroep aangepast.

De belangrijkste kenmerken van de leerlingen met ASS zijn dat de leerlingen problemen ervaren in de sociale interactie en communicatie. Een ander kenmerk zijn de beperkte, repetitieve gedragspatronen, activiteiten of interesses (DSM-5, 2013). Naast de hoofdkenmerken zijn er theorieën die het gedrag nader verklaren. Een theorie hiervan is de theory of mind, dit houdt in dat de leerlingen zich niet/nauwlijks kunnen inleven in anderen. Verder is er de executive function theory, dit zijn de problemen met het plannen, organiseren en uitvoeren van handelingen. En de laatste theorie is de coherence theory, dit is het probleem van het overzien van het geheel uit alle details (Van Lieshout, 2009; Vermeulen & Degrieck, 2015). Tot slot is er bij leerlingen met ASS een verstoorde prikkelverwerking waardoor het verwerken van prikkels vermoeilijkt wordt (Baltussen, e.a., 2003; Groot, 2015; Notbohm, 2006; Notbohm & Zysk, 2013; Page & Woodcock, 2011; Van Lieshout, 2009).

Het algemene profiel van de leerlingen uit het onderzoek ziet er als volgt uit:

Leeftijd	1 ^{ste} en 2 ^{de} jaars voortgezet onderwijs, 12-14 jaar
Type onderwijs	VSO
Onderwijsniveau	Havo & Vwo
Diagnose	ASS (of kenmerken van ASS)

Verantwoording

De totale doelgroep waar de toolbox voor is bestemd was in eerste instantie leerlingen met ASS en de vakleerkrachten LO op het middelbaar onderwijs. Gedurende het onderzoek was het niet haalbaar om de toolbox dusdanig te onderzoeken dat deze te generaliseren was voor de gehele doelgroep en werkveld. Er is uiteindelijk gekozen om de toolbox alleen betrekking te laten hebben op de onderzoeksgroep, de eerste en tweede jaars havo/vwo leerlingen en vakleerkrachten van de Pleinschool Helder te Eindhoven. Dit is gedaan om de betrouwbaarheid en de validiteit van het onderzoek hoog te houden. Er is gekozen om het onderzoek te laten plaatsvinden op een voortgezet onderwijs school gespecialiseerd in leerlingen met ASS. Hier is voor gekozen omdat de vakleerkrachten op deze school ervaring hebben met de leerlingen en dus kunnen beoordelen welke tools functioneel zijn. Daarbij hebben alle leerlingen in de klas ASS waardoor de tools bij meerdere leerlingen met ASS is onderzocht.

1.2 Interventiegroep

In het onderzoek is er gebruik gemaakt van meerdere interventiegroepen, dit is gedaan in verband met het ontwikkelonderzoek waarin er steeds opnieuw onderzoek is gedaan om het product zo optimaal mogelijk te kunnen ontwikkelen. Hieronder staat een overzicht van de verschillende interventiegroepen:

Interventiegroep	Kenmerken	Fase onderzoek
Twee Experts 1. A. Kok 2. A. Costongs	- Kennis over het onderwerp - Ervaring met werken met de leerlingen - Eigen tools die ingezet worden	Fase 1 → Ontwerp 1 ^{ste} toolbox Stap 3 t/m 7 in het totale onderzoek
Leerling met (kenmerken van) ASS	Zie kenmerken onderzoeksgroep	Fase 2 → Testen toolbox 1 en ontwerpen toolbox 2 Stap 6 in het totale onderzoek
Vakleerkrachten 1. L. Houx 2. M. Rijk	- Ervaring met werken met de leerlingen - Mogelijkheid om de tools in de praktijk te brengen.	Fase 2 → Testen toolbox 1 en ontwerpen toolbox 2. Stap 6 in het totale onderzoek

Experts

In eerste instantie is de interventiegroep één expert binnen het onderwerp ASS & doelspelen. De expert is Arnoud Kok. A. Kok is de oprichter van autisportief waarin er op verschillende gebieden concrete hulp wordt geboden voor het sporten met kinderen met ASS. Daarnaast is hij vier dagen in de week werkzaam als vakleerkracht op de Leo Kannerschool te Oegstgeest. Dit is een school die gespecialiseerd is in leerlingen met ASS. A. Kok heeft veel kennis met betrekking tot het onderwerp van het onderzoek waardoor een interview met A. Kok veel informatie kan opleveren en een grote bijdrage kan leveren aan de ontwikkeling van de toolbox

De tweede interventie heeft plaatsgevonden met Alain Costongs. A. Costongs is vakleerkracht op een VSO school voor leerlingen met gedragsproblemen. Binnen deze school is een afdeling voor internaliserende leerlingen, waaronder leerlingen met ASS. A. Costongs heeft dus ervaring met betrekking tot het werken met deze leerlingen in zowel de klas als in de zaal. Naast zijn taken als vakleerkracht is A. Costongs bezig met ASS voetbal bij een voetbalvereniging. Ook deze expert heeft dus veel ervaring en kennis van de doelgroep waardoor het interview waardevolle informatie kan opleveren.

Try-out

Tot slot is er een try-out gedaan. Deze try-out heeft plaatsgevonden op de Pleinschool Helder te Eindhoven. Dit is een havo/vwo school voor kinderen met een vorm van ASS en/of ADHD. Binnen deze school heeft Luuk Houx en Mark Rijk de verantwoordelijkheid op zich genomen om de toolbox in de praktijk te brengen. De vakleerkrachten hebben wisselende ervaring met het werken met ASS. Luuk deed tijdens het onderzoek zijn afstudeerstage op deze school, hij is minder ervaren met het werken met de doelgroep. Mark Rijk is de vaste vakleerkracht en heeft veel ervaring met het werken binnen deze doelgroep. Voor het uittesten van de toolbox is het dus een ideale situatie waarin er een ervaren en een minder ervaren docent kijken naar de toolbox.

Voor de hoofdkenmerken van deze leerlingen zie bijlage 1.1

Verantwoording

Er is voor deze onderzoeksgroepen gekozen omdat er door de diversiteit van de onderzoeksgroepen er met veel verschillende perspectieven, opvattingen en inzichten zijn gekeken naar de toolbox waardoor er veel gevarieerde kennis is opgedaan. De experts zijn gekozen omdat deze veel kennis en informatie hebben over het onderwerp waardoor er aan het begin van het onderzoek veel informatie is opgedaan m.b.t. ASS en doelspelen. Daarnaast zijn deze experts gekozen omdat ze beide op verschillende vlakken (school, voetbal, sporten buiten school) in aanraking zijn gekomen met de doelgroep. Hierdoor hebben ze ervaring met de doelgroep waardoor ze een op ervaring gebaseerde mening hebben kunnen geven over de tools.

De leerlingen uit de eerste try-out zijn gekozen omdat deze leerlingen allemaal een dusdanige vorm van ASS hebben dat ze onderwijs volgen op een school die gespecialiseerd is in het werken met deze leerlingen. Hier is voor gekozen zodat de kenmerken bij deze leerlingen duidelijk naar voren komen en er in de try-out goed gezien kan worden of de tools de leerlingen ondersteund bij de kenmerken die problemen veroorzaken. Daarbij worden de tools in één klas bij meerdere leerlingen getest waardoor de resultaten betrouwbaarder zijn.

De vakleerkrachten zijn gekozen omdat deze ervaring hebben met de leerlingen dus een goed beeld hebben van of de tools hebben gewerkt bij de leerlingen. Daarbij kunnen ook de vakleerkrachten, net als de experts, een op ervaring gebaseerde mening geven en op die manier kunnen ze extra ondersteunen bij de ontwikkeling van de tools. Daarnaast zijn de vakleerkrachten gekozen zodat de onderzoeker zelf buiten het onderzoek staat en de toolbox dus ook op gebruiksvriendelijkheid getest kan worden. Tot slot zijn het twee vakleerkrachten waarvan één tijdens het onderzoek zijn afstudeerstage liep en één de vaste vakleerkracht is. Er is hier niet specifiek voor gekozen maar er is wel mee ingestemd. Een voordeel hiervan is dat er ook gelijk getest kan worden of het voor minder ervaren docenten ook een functionele en begrijpelijke toolbox is.

Kortom de keuzes voor de onderzoeksgroepen zijn gemaakt op basis van het zoveel mogelijke en zo betrouwbaar mogelijke informatie om de toolbox zo optimaal mogelijk te kunnen ontwikkelen.

Bijlage 2: Onderzoekcontext

Interview experts

De context waarin het onderzoek is uitgevoerd is continu in beweging geweest. De eerste context waarin de toolbox in ontwikkeling is geweest zijn de interviews met de experts. Hierin heeft een semigestructureerd interview plaatsgevonden tussen de onderzoeker en een expert. Er hebben twee interviews plaatsgevonden, één met een expert op het gebied van Doelspelen en ASS en één met een vakleerkracht LO.

Het interview met A. Kok heeft telefonisch plaatsgevonden. Zowel de expert als de onderzoeker was op het moment van het interview thuis. A. Kok had de opzet van de toolbox voor zich op de laptop zodat hij tijdens het onderzoek de toolbox goed kon bekijken. De onderzoeker had het semigestructureerde interview voor zich zodat het interview effectief kon worden afgenomen. Het onderzoek is opgenomen zodat het op een ander moment uitgewerkt kon worden.

Het interview met A. Costongs heeft plaatsgevonden op het Kromme Rijn College te Utrecht, Kranenburgerweg 20. Bij dit tweede interview heeft de expert de aangepaste versie van de eerste toolbox te zien gekregen. Ook hierbij had de expert deze tijdens het interview voor zich zodat hij zo goed mogelijk antwoord kon geven. De opzet van het interview was precies hetzelfde als bij het eerste interview, een semigestructureerd interview, opgenomen en later uitgewerkt.

Try-out toolbox

Na de interviews is de context verplaatst van experts naar een try-out met leerlingen met (kenmerken van) ASS en de vakleerkrachten. Het onderzoek is uitgevoerd op de Pleinschool Helder te Eindhoven. Het doel van het onderzoek was om de toolbox op meerdere scholen te onderzoeken, ondanks de vele pogingen is dit helaas niet gelukt. Dit onderdeel van het onderzoek is dus beperkt gebleven tot één school.

Pleinschool Helder is een voorgezet onderwijs school die gespecialiseerd is in leerlingen met ASS. De tools zijn ingezet tijdens de lessen LO die gegeven worden door de vakleerkracht, het thema van de les staat vrij zolang het binnen het spelen van doelspelen valt. Hierbij zijn de leerling voorbereid op het feit dat er nieuwe dingen uitgeprobeerd gaan worden om op die manier de spanningen bij de leerlingen weg te halen. De vakleerkracht heeft de tools voorbereid en zet ze in tijdens de les, na de les vult de vakleerkracht een vragenlijst in per ingezette tool.

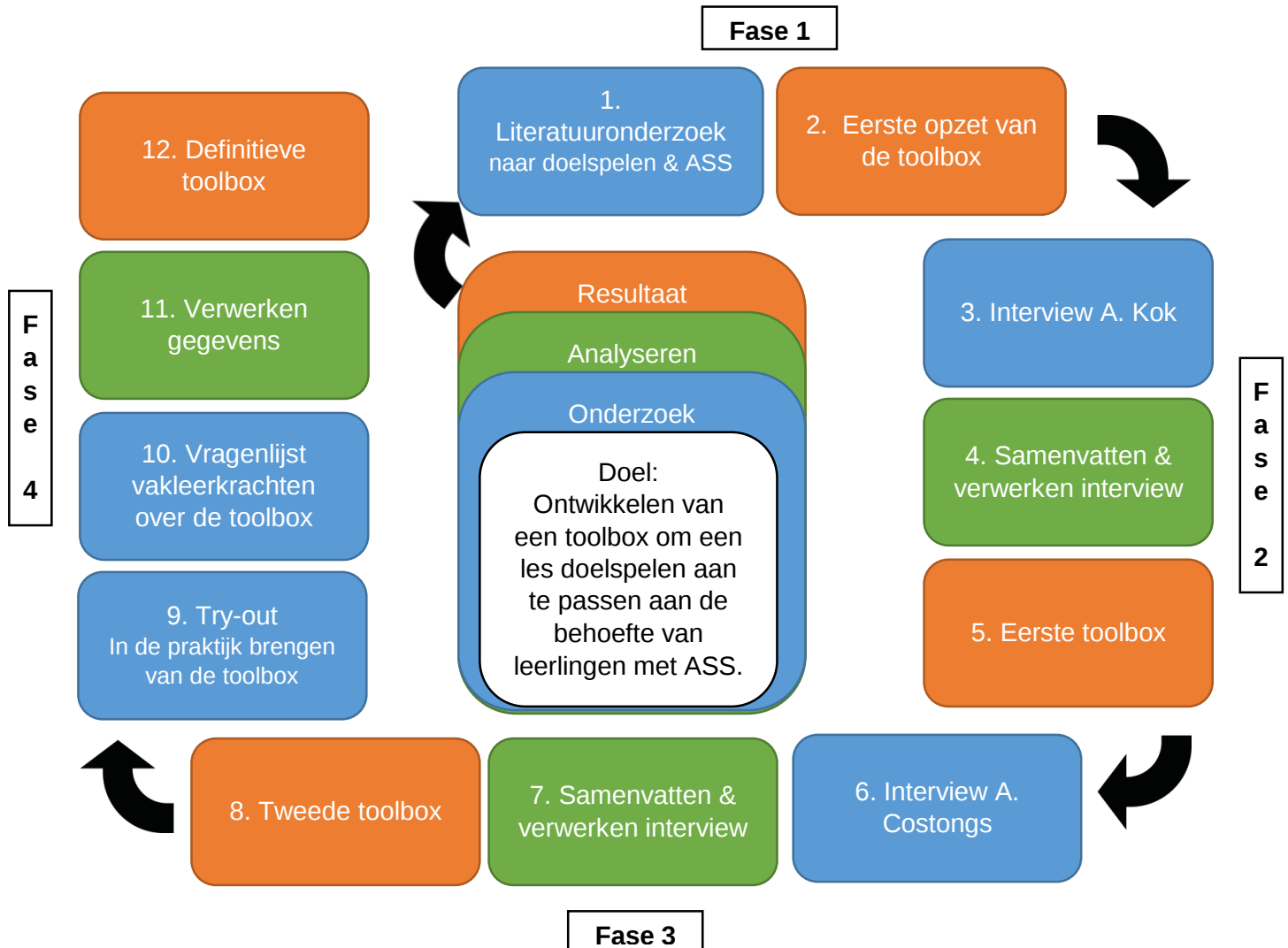
Eindvragenlijst

Aan het einde van het onderzoek is er bij de vakleerkrachten en experts een eindvragenlijst afgenomen. Het doel van deze vragenlijst is geweest om de toolbox in het algemeen te analyseren en evalueren.

Bijlage 3: Onderzoeksopzet

3.1 Methode

Een schematische weergave van het onderzoek ziet er als volgt uit:



Figuur 1: Schematische weergave onderzoeksopzet

Zoals in Figuur 1 staat omschreven heeft het onderzoek 12 stappen doorlopen. De stappen zijn opgedeeld in drie hoofdstappen. Elke fase, op fase 1 na, doorloopt deze hoofdstappen. De drie hoofdstappen zijn:

1. Onderzoek
2. Analyseren
3. Evalueren

De eerste stap, onderzoek, houdt in dat er onderzoek is gedaan naar de toolbox. Dit is het praktische gedeelte van het gehele onderzoek. Hierin hebben de interviews, try-outs en het afnemen van de vragenlijsten plaatsgevonden. Na het onderzoekende deel is er overgegaan naar het analyserende deel. In dit deel zijn de resultaten van het onderzoek verwerkt, de interviews zijn uitgewerkt en de vragenlijsten zijn verwerkt in een overzichtstabel. Aan de hand van deze uitwerkingen zijn er concrete aanpassingen voor de toolbox omschreven. In de laatste stap, evalueren, zijn deze concrete aanpassingen omgezet naar een vernieuwde versie van de toolbox. Dit proces heeft zich gedurende het onderzoek vier keer herhaald, de vier fasen van het onderzoek.

In de eerste fase van het onderzoek is dit proces anders verlopen. Het doel van deze eerste fase is het maken van de eerste opzet van de toolbox geweest. In deze fase heeft er nog geen onderzoek kunnen plaatsvinden naar een bestaande toolbox maar is de eerste opzet van de toolbox ontworpen. Om tot een betrouwbare en functionele toolbox te komen heeft er in eerste instantie een literatuurstudie plaatsgevonden. Aan de hand van deze literatuurstudie is een eerste opzet van een toolbox ontworpen. Deze is meegenomen naar fase twee, waarin deze eerste opzet is onderzocht, geëvalueerd en opnieuw ontworpen. In dit proces van de eerste fase heeft dus nog geen analyse van de resultaten plaatsgevonden omdat er nog geen onderzoeksresultaten aanwezig zijn geweest.

Naast de vier verschillende fasen en de drie hoofdstappen heeft er in elke stap een eigen proces plaatsgevonden. Hieronder staan de stappen van het onderzoek nader uitgewerkt.

Stap 1: Literatuuronderzoek. In eerste instantie is er een literatuuronderzoek geweest. In dit onderzoek zijn een aantal principes m.b.t. de behoeften van leerlingen met ASS naar voren gekomen.

Stap 2: Eerste opzet toolbox. Aan de hand van de principes uit het literatuuronderzoek is een eerste opzet van de toolbox ontworpen.

Stap 3: Interview expert. De interview met de expert is in deze stap georganiseerd en uitgevoerd. De eerste opzet is geëvalueerd aan de hand van het interview met A. Kok.

Stap 4: Koppelen interview & literatuur. Aan de hand van het interview zijn de resultaten verzameld en geëvalueerd. Het interview en de gegevens uit de literatuur zijn vergeleken. Aan de hand daarvan is bepaald wat de goede punten, de verbeterpunten en de aanvullingen van de toolbox zijn.

Stap 5: Ontwerp eerste toolbox. De gegevens van het interview en literatuuronderzoek zijn vervolgens verwerkt tot een eerste toolbox.

Stap 6: Interview tweede expert. Het tweede interview is in deze stap georganiseerd en uitgevoerd. De eerste toolbox is hierin geëvalueerd met een vakleerkracht, A. Constongs.

Stap 7: Koppelen interview & toolbox 1. Het interview is in deze stap uitgeschreven en samengevat. Vervolgens zijn het interview en eerste toolbox zijn vergeleken. Aan de hand daarvan zijn concrete aanpassingen aan de toolbox geconstateerd.

Stap 8: Ontwerp tweede toolbox. De concrete aanpassingen uit de vorige stap zijn in deze stap verwerkt tot een vernieuwde toolbox.

Stap 9: Try-out 1. De toolbox is voor het eerst getest op Pleinschool Helder te Eindhoven. De test heeft in meerdere klas plaatsgevonden. De uitvoerders, stagiair en vakleerkracht op de school, heeft de toolbox in gebruik genomen tijdens de les LO. Alle tools zijn in deze stap ingezet tijdens lessen doelspelen, aan de hand van de les vult de vakleerkracht een vragenlijst per tool in.

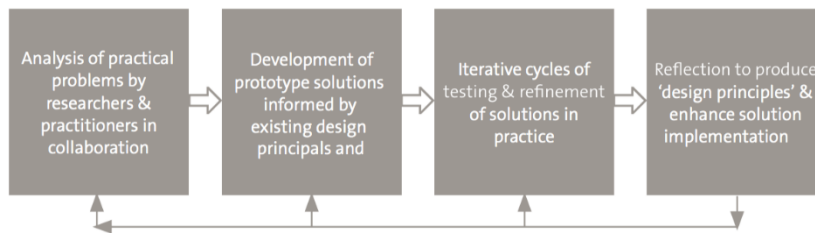
Stap 10: Vragenlijst toolbox algemeen. In deze stap hebben de vakleerkrachten en experts een vragenlijst ingevuld over de huidige toolbox, het gaat dan om dezelfde toolbox als in de try-out. Hierbij gaat het met name om de toolbox als geheel en de gebruiksvriendelijkheid hiervan.

Stap 11: Verwerken gegevens. De vragenlijsten zijn verwerkt. De gegevens zijn in een overzichtelijk schema gezet en aan de hand hiervan zijn de aanpassingen m.b.t. de tools ontstaan voor de nieuwe toolbox.

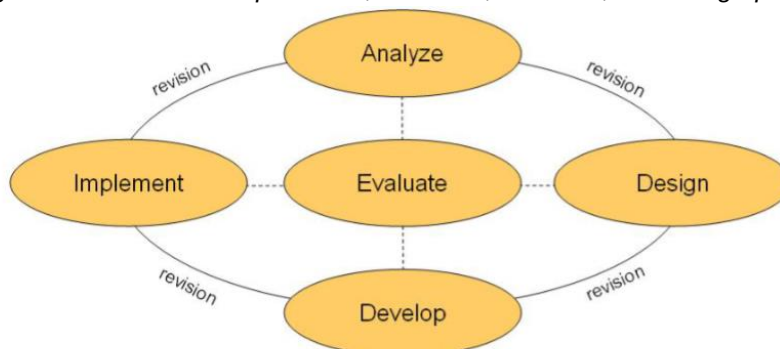
Stap 12: Definitieve Toolbox. Als vervolg op de tweede try-out en de uitkomsten hiervan is de toolbox voor de laatste keer aangepast. En is er een definitieve toolbox ontstaan.

Verantwoording

De methode is gekozen op basis van het een aantal modellen die een onderzoeksopzet van ontwikkelonderzoek laten zien. Aan de hand van deze modellen, figuur 2 en 3, is er een eigen model ontstaan zie figuur 1. De modellen die gebruikt zijn om te komen tot een eigen model staan hieronder weergegeven.



Figuur 2: Refinement of problems, solutions, methods, and design principles (Reeces, 2000, 2006)



Figuur 3: ADDIE elements by Gustafson & Branch (1997,2002)

In figuur 3 is de structuur van figuur 1 goed af te leiden. Het ontwikkelonderzoek is een onderzoek wat een continu proces is tussen analyseren, ontwerpen, uitvoeren, implementeren en evalueren (zie figuur 3). In figuur 1 is deze structuur ook goed zichtbaar, in eerste instantie analyseren van de literatuur, ontwerp maken, testen en evalueren. Om vervolgens dit proces opnieuw in te gaan.

Er is bewust gekozen voor het bovenstaande proces omdat er middels deze weg op verschillende manieren en volgens verschillende inzichten informatie is opgedaan. De experts kunnen veel informatie geven vooraf, hierin is zowel ASS, de doelspelen als de koppeling hiervan aan bod gekomen. Een breed scala aan informatie die allemaal even relevant zijn. Bij de try-out zijn de vakleerkrachten ingezet, zij weten waar de behoeften liggen en of daar voldoende aan tegemoet is gekomen. Hierbij heeft de vakleerkracht de interventie uitgevoerd zodat naast de functionaliteit van de tools ook de gebruiksvriendelijkheid van de toolbox is getest. Tijdens de try-out zijn de tools in verschillende klassen onderzocht, op deze manier is er een grote onderzoeksgroep onderworpen aan de tools waardoor er een betrouwbaar resultaat uit is gekomen. Verder is de gebruiksvriendelijkheid getest door de betreffende vakleerkracht. Ook dit is een belangrijk onderdeel geweest want de tools kunnen voldoende ontwikkeld zijn maar als de toolbox niet duidelijk is voor de vakleerkracht heeft de toolbox weinig resultaat in de praktijk. Tot slot is er nog een vragenlijst geweest om de mening naar de toolbox in het algemeen te onderzoeken. Bij deze laatste meting is gebruik gemaakt van personen die deel hebben genomen aan het onderzoek, op de leerlingen na. Dit is gedaan zodat er vanuit alle inzichten, experts en vakleerkrachten, nog een laatste meting wordt gedaan voordat de definitieve toolbox is gemaakt.

3.2 Metingen

Hieronder een overzicht van de uitgevoerde metingen tijdens het onderzoek.

Meting	Wie	Wat	Waar & wanneer
Interview expert 1	Arnoud Kok	Semigestructureerd interview	12 februari 2016 – 13:00 Telefonisch
Interview expert 2	Alain Costongs	Semigestructureerd interview	11 maart 2016 – 14:00 Kranenburgerweg 20 te Utrecht, Kromme Rijn College
Try-out 1	Luuk Houx Mark Rijk	Vragenlijst per tool ingevuld door de vakleerkracht	21 maart 2016 – 15 april 2016
Eindmeting*	Arnoud Kok Alain Costongs Luuk Houx Mark Rijk	Vragenlijst over de toolbox in het algemeen.	21 april 2016 – 28 april 2016

* Het doel van de laatste eindmeting was dat alle betrokkene de vragenlijst zouden invullen, helaas is dit in de praktijk niet gelukt. Alleen A. Costongs en L. Houx hebben de vragenlijst ingevuld.

3.3 Gegevens verzamelen

Voor het onderzoek zijn er een aantal dingen die zijn geregeld. Hieronder een kort overzicht van wat er allemaal is geregeld, hoe dat is geregeld en waarom het nodig is.

Contact met de experts en het plannen van het interview

Voordat de interviews met de experts plaats kon vinden is er contact gezocht met de desbetreffende personen. In eerste instantie is er een mail verstuurd met een introductie van mijzelf en het onderzoek met de vraag of de persoon hier aan mee wilde werken. Als er met een positieve reactie is gereageerd is in het volgende mailtje de bedoeling van het interview verder uitgewerkt en heeft de persoon de nodige informatie, toolbox en het voorbereide interview, gekregen. Daarbij is in dit mailtje de datum vastgesteld. Aangezien A. Kok in zijn reactie direct een telefonisch interview aanhaalde ben ik hierin meegegaan omdat dit makkelijker te realiseren was.

Benodigdheden interview

Voordat het interview heeft plaatsgevonden is er in eerste instantie gewerkt aan de opzet van de toolbox, en voor het tweede interview aan de eerste versie van de toolbox. De eerste opzet van de toolbox is opgesteld aan de hand van de literatuur en de eigen ervaring met de doelgroep. De eerste versie van de toolbox is een aangepaste versie van de eerste opzet, deze aanpassingen zijn gekomen uit de gegevens van het eerste interview. Daarnaast is het interview zorgvuldig voorbereid aan de hand van een operationaliseringsschema. Nadat het interview is uitgewerkt is er wederom contact geweest met de expert, hierin is een samenvatting doorgestuurd. De vraag die aan de expert is voorgelegd was: klopt de samenvatting met wat u bedoelde tijdens het interview. Na een reactie op dit mailtje is de expert bedankt voor de medewerking. Verder is er voor tijdens het interview opnameapparatuur geregeld, het telefonische gesprek is opgenomen middels de app call recorder. Het tweede interview is opgenomen met de opname functie van de mobiele telefoon. Tot slot is er nog een laptop geregeld voor tijdens het interview zodat de toolbox erbij gepakt kan worden en noodzakelijk punten genoteerd konden worden.

Try-out

Voor de try-out is er in eerste instantie contact gelegd met een aantal scholen, ook hier is dit contact via de mail gegaan. De eerste school waar contact mee is gezocht is Pleinschool Helden te Eindhoven, via Luuk Houx (een medestudent). Daarnaast is er wederom contact opgenomen met A. Kok om de toolbox uit te kunnen testen op zijn school, Leo Kannerschool te Oegstgeest. Tot slot is er nog contact geweest met Lisanne van Luyk om de toolbox mogelijk ook daar te testen. Uit dit contact is vanuit L. Houx een positieve terugkoppeling geweest, zij hebben de toolbox dan ook in de praktijk gebracht. Nadat de scholen hebben toegezegd hebben zij de toolbox en de vragenlijst voor de vakleerkracht toegestuurd gekregen. In deze mail is nog verder uitgelegd wat de bedoeling van het uitvoeren in de praktijk, en wat de bedoeling is van de vragenlijst. Tijdens het proces is er contact gebleven tussen de school en de onderzoeker. Hierin is gekeken of het lukt met het in de praktijk brengen van de toolbox en of de vragenlijst duidelijk is. Op het moment dat de school klaar was met het onderzoek hebben zij de ingevulde vragenlijsten via de mail teruggestuurd. Verder waren ook hier nog wat andere praktische zaken nodig zoals de tweede versie van de toolbox en de vragenlijst. De tweede toolbox is gemaakt aan de hand van de resultaten van het interview met A. Costongs, de eerste versie van de toolbox en de literatuur. Bij de vragenlijst is er gekeken naar moet er uit de vragenlijst komen en wat is hierin de meest efficiënte manier.

Laatste vragenlijst

Tot slot is er nog de laatste vragenlijst die is ingevuld door de betrokken personen. Deze vragenlijst is via de mail gecommuniceerd, met hierin de vraag of zij de vragenlijst voor 28 april ingevuld zouden willen terug sturen. Daarbij zat in deze mail de tweede versie van de toolbox want aan de hand van deze versie is de vragenlijst ingevuld. Als de vragenlijst is teruggekoppeld zijn de desbetreffende personen bedankt voor hun mee werking aan het onderzoek en hierin is aangegeven wanneer zij de resultaten van het gehele onderzoek kunnen verwachten.

Bedankmail

Tot slot is er nog een bedankmail verstuurd, hierin zijn alle betrokken personen bedankt voor hun medewerking aan het onderzoek. In deze mail zijn de resultaten, de definitieve versie van de toolbox, meegestuurd.

3.4 Procedures

Om het onderzoek op één lijn te laten plaatsvinden zijn er een aantal procedures opgesteld. De verschillende procedures staan hieronder uitgeschreven.

Procedure contact externen

In het onderzoek zijn er een aantal externe partijen benaderd. Over het algemeen heeft dit contact via de mail plaatsgevonden. Dit is gedaan omdat er gemakkelijk aan de emailadressen gekomen kon worden. Verder is de mail een medium waar experts veelvuldig gebruik van maken waardoor de kans op een respons is verhoogd. In het eerste contact is het doel en de opzet van het onderzoek uitgelegd. Daarbij is gevraagd of de desbetreffende persoon mee zou willen werken aan het onderzoek.

Interview: Vervolgens is er een data, tijd en locatie afgesproken en de toolbox is direct gecommuniceerd zodat de personen zich op het interview of hebben kunnen voorbereiden. Na het interview een uitgewerkte samenvatting van het interview gestuurd, met de vraag of de experts akkoord geeft voor verwerkte informatie. Tot slot is er een bedankmailtje gestuurd en zijn de resultaten van het onderzoek rondgestuurd. Aan het einde van het onderzoek is de toolbox rondgestuurd naar de geïnteresseerden.

Try-out: Vervolgens is de toolbox en de vragenlijst voor de vakleerkracht doorgestuurd, hierbij is extra uitleg van het onderzoek meegestuurd. Tijdens het proces wordt er intensief contact gehouden met de desbetreffende persoon om te controleren of alles helder en uitvoerbaar is. Als de resultaten zijn doorgestuurd is ook hier een bedankmailtje gestuurd.

Simpel gezegd is het volgende stappenplan gevolgd:

Stap 1: Emailadres verkrijgen

Stap 2: Eerste contact leggen, uitleg van het onderzoek en vraag voor deelname aan het onderzoek

Stap 3: Afspreken interview & voorbereiding interview sturen / doormailen toolbox, vragenlijst en uitleg

Stap 4: Interview / try-out

Stap 5: Akkoord samenvatting interview / contact houden met de desbetreffende persoon

Stap 6: Bedankt mail

Stap 7: Resultaat rondsturen

Procedure interview experts

Om te zorgen dat de interviews op eenzelfde manier verlopen is er een soort procedure opgesteld om de betrouwbaarheid hiervan te borgen.

1. Contact met de experts. In eerste instantie is er contact gelegd met de experts. Hierin is een tijd, data etc. afgesproken (zie procedure contact externen).
2. Communiceren Interview. Minimaal één week voor het interview zijn de vragen van het interview doorgestuurd naar de desbetreffende expert. Dit is gedaan zodat de experts zich hebben kunnen voorbereiden op het interview.
3. Interview. Het interview heeft plaats gevonden aan de hand van de vooraf gestuurde interviews. Aangezien het een semigestructureerd interview is geweest is het zo dat er is afgeweken van de vragenlijst. Het interview is ten alle tijden opgenomen zodat het achteraf teruggeluisterd kon worden.
4. Resultaten. Het interview is teruggeluisterd en de gegevens zijn samengevat in een document gezet.
5. Controleren resultaten. Tot slot zijn de verwerkte resultaten teruggestuurd naar de expert. Deze heeft gecontroleerd of het goed is geïnterpreteerd/verwerkt. Aan de hand van een reactie op de mail hebben zij laten weten of het klopt.

Procedure try-out

In het onderzoek heeft één try-out plaatsgevonden. Om de resultaten betrouwbaar te maken heeft deze try-out plaatsgevonden middels een procedure. De procedure ziet er als volgt uit:

1. Uitleg begin van de les.

Aan het begin van de les is er aan de leerlingen uitgelegd welke spelsport er centraal staat tijdens de les en dat hierbij een aantal hulpmiddelen worden ingezet om het spel structuur,

voorspelbaarheid en overzicht te geven. Vervolgens is de oefening en de ingezette tool uitgelegd. Aan het einde van de uitleg hebben de leerlingen de mogelijkheid tot het stellen van vragen gekregen.

2. Spelen volgens tool 1.

De leerlingen hebben 10 minuten gespeeld met één van de tools uit de toolbox.

3. Uitleg/spelen tool 2.

Na het spelen met tool 1 zijn de leerlingen bij elkaar geroepen. De vakleerkracht legt de volgende tool uit, vervolgens hebben de leerlingen 10 minuten basketball aan de hand van tool 2.

4. Mogelijk uitleg/spelen tool 3.

Het bovenstaande proces heeft zich herhaald bij tool 3.

5. Afsluiten les.

Aan het einde van de les wordt de les afgesloten, de vakleerkracht heeft zelf vorm gegeven aan deze afsluiting. Aan het einde van de les heeft de vakleerkracht de vragenlijsten over de gebruikte tools ingevuld.

Verantwoording

Er is voor een aantal procedures gekozen omdat het binnen een onderzoek belangrijk is dat de betrouwbaarheid hoog blijft **bron**. Aangezien er in dit onderzoek is gewerkt met externe partijen is er voor gekozen om hier vooraf een aantal procedures voor op te stellen zodat het bij alle verschillende partijen op dezelfde wijze gaat. Dit is gedaan zodat de resultaten hier niet door beïnvloed kunnen worden. Er is voor gekozen om eerst een introducerende mail te sturen en daarna pas meer informatie te versturen. Hier is bewust voor gekozen omdat het niet de bedoeling is geweest dat iedereen informatie heeft gekregen die niet aan het onderzoek deelneemt. De informatie zoals toolbox en vragenlijsten zijn pas essentieel als de persoon deelneemt aan het onderzoek. Daarom is de informatie ook dan pas gecommuniceerd met de desbetreffende personen.

Er is bij de interviews met de expert gekozen om de toolbox en de vragenlijst vooraf te communiceren. Hier is voor gekozen omdat de toolbox met betrekking tot de inhoud veel informatie is. Om het interview effectief te laten verlopen is er voor gekozen om de expert de mogelijkheid te bieden het interview vooraf al voor te bereiden. Nadeel hiervan is dat de reacties niet de eerste indruk van de persoon is geweest, aan de andere kant is het een voordeel dat de antwoorden van de experts goed bedachte antwoorden zijn. Verder is er bij de procedure van het interview rekening gehouden met mogelijke interpretatie en het voorkomen hiervan. Om de interpretatie in de antwoorden te voorkomen is er voor gekozen om het interview volledig uit te werken en aan de hand hiervan een samenvatting te maken. Deze samenvatting is gecommuniceerd en vervolgens heeft de expert de mogelijkheid om hierop te reageren. Doordat de expert de samenvatting controleert is er voorkomen dat er onjuiste resultaten zijn gebruikt in het verwerken hiervan in de toolbox.

Ook voor de try-out is een procedure beschreven. Dit is gedaan om de resultaten van de werking van de tools zo betrouwbaar mogelijk te houden. Door de externe partijen de procedure te laten volgen is ervoor gezorgd dat alle tools op dezelfde wijze zijn getest. Hierdoor waren de resultaten goed met elkaar te vergelijken omdat ze allemaal volgens dezelfde manier zijn uitgevoerd. Een nadeel hierbij is dat het thema van de les wel elke keer anders was. Maar ook hier is bewust voor gekozen. Het is namelijk een toolbox voor alle doelspelen en dus is de toolbox ook binnen de verschillende vormen van de doelspelen getest. Vandaar dat er ook is gewerkt met de procedure want op die manier is er toch enig structuur aangebracht om de resultaten zo betrouwbaar mogelijk te houden. Zoals te zien is in de procedure is er enigszins vrije invulling voor de vakleerkracht. Dit is open gelaten omdat de toolbox uiteindelijk bedoeld is voor alle vakleerkrachten. Deze vakleerkrachten zullen hem uiteindelijk ook allemaal op hun eigen manier inzetten. Kortom er is gekozen voor een procedure om zoveel mogelijk structuur te geven aan de uitvoering van het testen van de tools. Maar hierin zit ook veel vrije invulling omdat het doel is dat de toolbox binnen elk doelspel en door elke docent functioneel inzetbaar is.

3.5 Planning

Voor een volledige planning van het onderzoek zie onderstaande tabel.

Wk	Begint	Lesweek	Wat?
50	07-12-2015	2.4	
51	14-12-2015	2.5	
52	21-12-2015	Kerstvakantie	
53	28-12-2015	Kerstvakantie	
1	04-01-2016	2.6	Deadline: Inleveren onderzoeksopzet
2	11-01-2016	2.7	Product C – onderzoeksopzet inleveren 14 januari
3	18-01-2016	TW2.1	Eerste opzet toolbox & Contact zoeken experts
4	25-01-2016	TW2.2	Plannen interview A. Kok
5	01-02-2016	TW2.3	Uitvoeren interview A. Kok
6	08-02-2016	Voorjaarsvakantie	Uitvoeren interviews – 12-02 13:00 A. Kok
7	15-02-2016	3.1	Volledig uitschrijven interview & samenvatten
8	22-02-2016	3.2 Voorjaarsvakantie Stage	19-02 communiceren samenvatting
9	29-02-2016	3.3	Ontwerpen eerste toolbox Deadline: Toolbox versie 1
10	07-03-2016	3.4	Uitvoeren interview – 11-03 14:00 A. Costongs Deadline: Interviews
11	14-03-2016	3.5	Uitschrijven interview, samenvatten & communiceren samenvatting Deadline: Contact zoeken scholen
12	21-03-2016	3.6	Tweede toolbox ontwerpen Deadline: Toolbox versie 2
13	28-03-2016	3.7	Toolbox uittesten op meerdere scholen
14	04-04-2016	TW3.1	Toolbox uittesten op meerdere scholen
15	11-04-2016	TW3.2	Toolbox uittesten op meerdere scholen
16	18-04-2016	TW3.3	Deadline: Inleveren ingevulde vragenlijsten
17	25-04-2016	4.1 Meivakantie stage	Gegevens analyseren & Definitieve toolbox
18	02-05-2016	Meivakantie	Deadline: Definitieve toolbox
19	09-05-2016	4.2	Product D – conceptartikel inleveren 9 mei
20	16-05-2016	4.3	
21	23-05-2016	4.4	
22	30-05-2016	4.5	Product E – eindartikel inleveren 3 juni
23	06-06-2016	4.6	
24	13-06-2016	4.7	
25	20-06-2016	TW4.1	
26	27-06-2016	TW4.2	

Bijlage 4: Onderzoeksinstrumenten

4.1 Onderzoeksvraag

De onderzoeksvraag van het onderzoek is geweest 'ik ontwikkel een toolbox met hulpmiddelen en handvatten die een docent LO kan inzetten tijdens het spelen van doelspelen met leerlingen met ASS'.

In de onderzoeksvraag staan twee essentiële begrippen, ASS en doelspelen. Deze twee begrippen staan hieronder nader uitgewerkt.

ASS

ASS staat voor Autisme Spectrum Stoornis, dit is een overkoepelde term voor een aantal stoornissen dat is samengevoegd tot één stoornis. Onder ASS vallen een vijftal stoornissen: klassiek autisme, PDD-NOS, de stoornis van Asperger, de stoornis van RETT en de desintegratieve stoornis (Van der Meijden & Van der Stegen, 2009; Baltussen, Clijsen & Leenders, 2003; Van Lieshout, 2009; DSM-5, 2013). Voor ASS zijn twee hoofdkenmerken, de problemen in de sociale interactie & communicatie en de beperkte, repetitieve gedragspatronen, activiteiten of interesses (DSM-5, 2013).

Doelspelen staan voor sportspelen waarbij het doel is om te scoren in het doel van de tegenstander. Hierbij spelen beide teams op hetzelfde speelveld, is er directe weerstand van de tegenstander, zijn het teamsporten en is er sprake van onverwachte omschakeling (Leysen, 2008). Voorbeelden van doelspelen zijn: voetbal, basketbal en hockey.

Doelspelen

Doelspelen is één van de drie categorieën spelsporten (Leysen, 2008; Dehandschutter & Leysen, 2008; Fontys sporthogeschool, 2012). De doelspelen zijn spelen waarbij het doel is om te scoren in het doel bij de tegenstander. Kenmerkend hiervoor is dat beide teams zich binnen hetzelfde speelveld bevinden, bijvoorbeeld basketbal, voetbal en hockey (Leysen, 2008).

4.2 Onderzoeksinstrument

Voor het onderzoek is er gebruik gemaakt van twee verschillende vragenlijsten, één voor de tools en één voor de toolbox in het algemeen. Daarbij hebben er twee interviews plaatsgevonden met de experts.

Interviews

In het onderzoek hebben twee interviews plaatsgevonden. De interviews hebben in het eerste stadium van het onderzoek plaatsgevonden, stap 3 en 6 van het onderzoek. De interviews hebben plaatsgevonden met twee verschillende experts op het gebied van ASS en doelspelen. De interviews die zijn gehouden zijn semigestructureerde interviews. Dit houdt in dat er een gedeelte van het interview is voorbereidt met vaste vragen maar dat er tijdens het interview afgeweken kan worden van de vaste vragen (**bron**). Hierdoor kan er binnen bepaalde onderwerpen worden doorgevraagd om zo meer informatie over het onderwerp te verkrijgen.

Verantwoording interviews

Het gebruik van de interviews is gedaan om de validiteit/betrouwbaarheid van het onderzoek te vergroten. De interviews zijn in een vroeg stadium van het onderzoek ingezet omdat er in dit stadium nog weinig informatie is opgedaan over het onderwerp. Het doel van de interviews is het verkrijgen van informatie geweest om op die manier een eerste toolbox te ontwerpen. Door gebruik te maken van open vragen krijgt de geïnterviewde persoon de mogelijkheid om kennis, ervaring en inzichten te delen. In een vragenlijst met gesloten vragen is niet mogelijk, daarom is er gekozen om in dit stadium van het onderzoek gebruik te maken van interviews.

Er is gebruik gemaakt van een semigestructureerd interview omdat middels semigestructureerde interviews is het mogelijk geweest om structuur te bieden aan het interview, te komen tot bruikbare antwoorden maar ook dieper in te gaan op de achterliggende gedachte. Daarbij zijn de resultaten van de uitkomsten goed te vergelijken geweest omdat er vaste vragen aanbod zijn gekomen. Het doorvragen is gebruikt om achter de gedachtegang van experts te komen waardoor het aanpassen van de toolbox makkelijker is gemaakt.

Vragenlijst

Er is in dit onderzoek een tweetal vragenlijsten afgenomen. De eerste vragenlijst (zie bijlage ...) is een vragenlijst geweest over de ingezette tool. In deze vragenlijst heeft een vijftal vragen, schaalvragen, gestaan die per tool uit de toolbox zijn ingevuld. De tweede vragenlijst (zie bijlage ..) is een vragenlijst over de toolbox in algemene zin, gebruiksvriendelijkheid & functionaliteit. Hierin zijn een zevental vragen, zowel schaalvragen als open vragen, beantwoord door de vakleerkracht over de toolbox. Zoals hierboven omschreven staat zijn er verschillende soorten vragen gebruikt in de verschillende vragenlijsten. Het gebruik van verschillende soorten vragen levert verschillende soorten antwoorden op (Kallenberg, Koster, Onstenk & Scheepsma, 2011). Door de verschillende soorten antwoorden komen er meer gegevens vrij die ingezet zijn bij het optimaliseren van de toolbox. De vraagsoorten die zijn gebruikt zijn: schaalvragen en open vragen. Bij de schaalvragen hebben de vakleerkrachten een stelling gekregen waarop geantwoord kon worden met helemaal mee oneens, oneens, neutraal, eens, helemaal mee eens. Daarbij was er in beide vragenlijsten één vraag waarin de tool/toolbox een cijfer gegeven kon worden. Het doel hiervan is geweest om te kijken wat de algemene indruk van een tool was en of de tool op verschillende vlakken als functioneel en effectief wordt gezien.

Naast de schaalvragen is er in de vragenlijst over de toolbox in het algemeen gebruik gemaakt van open vragen. Het doel van de open vragen is geweest om te kijken wat de specifieke mening van de vakleerkrachten en experts is over de tools en de toolbox in algemenere zin.

Om de betrouwbaarheid van een vragenlijst te vergroten is het verstandig om per onderdeel, tools in dit geval, meerdere vragen te stellen zodat toevalstreffers niet mogelijk zijn (Kallenberg e.a., 2011).

Om de vragenlijsten te structureren is deze ingedeeld in een aantal onderdelen, bijvoorbeeld gebruiksvriendelijkheid, inzetbaarheid en functionaliteit. Dit is afhankelijk geweest van het type vragenlijst, tool of toolbox.

Verantwoording vragenlijst

Er is gekozen voor een vragenlijst omdat het hierdoor haalbaar is gemaakt om de mening over elke losse tool te verkrijgen. Daarbij zijn de uitgekomen gegevens (schaalvragen) eenvoudig te verzamelen en analyseren omdat er binnen iedere tool dezelfde vragen en antwoordmogelijkheden zijn voorgelegd. Verder is hier voor gekozen omdat het efficiënt is en het is mogelijk om het tijdens of tussen de lessen door in te vullen. De vragenlijsten zijn door de vakleerkrachten ingevuld omdat de toolbox uiteindelijk gericht is op de vakleerkracht. Hierbij zijn vakleerkrachten gekozen met ervaring binnen de doelgroep zodat zowel de toolbox zelf als de tools geëvalueerd konden worden. Alle onderdelen die van belang zijn geweest voor het onderzoek zijn hierin teruggekomen, bijvoorbeeld gebruiksvriendelijkheid, functionaliteit, werkbaarheid en duidelijkheid.

Er zijn twee vragenlijsten afgenomen bij de vakleerkrachten waarbij de eerste vragenlijst is gegaan over de uitgeteste tool en de tweede vragenlijst over de toolbox in het algemeen. Hier is voor gekozen omdat hierdoor zowel de kwaliteit als de functionaliteit van de toolbox hierdoor is onderzocht. Hierbij zijn ook open vragen gebruikt, ondanks dat het minder goed te verwerken is. Dit is gedaan omdat het een kleine onderzoeksgroep is en middels deze weg de weinige informatie extra verfijnd is om het op die manier toch betrouwbaar te maken (Kallenberg e.a., 2011).

4.3 Interview experts

Voor de interviews met de experts is er aan de hand van een operationaliseringschema een interview opgesteld. Hieronder staat het operationaliseringsschema volledig uitgeschreven. Het grootste gedeelte van dit schema, stap 1 t/m 3 en 5, geldt voor beide interviews. Stap 4 is voor de twee interviews individueel uitgewerkt. Aan het einde van het schema staat het volledige interview.

Operationaliseringsschema interview experts

Naam student:	Yannick Mougeole
---------------	------------------

Stap 1. Wat wil je bij deze stap te weten komen en waarom?

Doel totale onderzoek	Toolbox ontwikkelen om doelspelen aan te kunnen passen aan de behoefte van leerlingen met ASS. Zodat docenten handvatten krijgen.
Doelstelling interview	Verkrijgen van informatie van experts om een eerste toolbox te kunnen ontwikkelen.
Vraagstelling interview	Semigestructureerd interview, open vragen

Stap 2. Mindmap met centrale begrip en topics interview

Centrale begrip(pen) vraagstelling (onderzoeksvariabelen)	Toolbox, doelspelen en ASS
Definitie variabelen (vanuit literatuur)	Toolbox → Overzicht met handvatten Doelspelen → één van de drie categorieën binnen spel, gekenmerkt door scoren in het doel van de tegenstander waarbij de deelnemers zich in hetzelfde speelveld bevinden. ASS → Autisme Spectrum Stoornis, paraplueterm voor vijftal aandoeningen met als hoofdkenmerken: Problemen in communicatie & sociale interactie en herhalende gedragspatronen, activiteiten en interesses.
Mindmap (bij voorkeur vanuit literatuur): kenmerken variabelen, factoren van invloed op variabelen e.d. (begrippen en onderlinge relaties)	Toolbox: - Gebruiksvriendelijkheid - Taalgebruik - Overzichtelijk - Opmaak - Functioneel Doelspelen - Teaching games for understanding - Aanpassen doelspelen - Kenmerken → scoren in doel tegenstander, spelers bevinden zich in hetzelfde speelveld, teamsport. ASS - Behoeft → Structuur & voorspelbaarheid - Problemen in communicatie, sociale interactie en herhalende gedragspatronen, activiteiten en interesses. - Prikkelverwerking - Visualiseren - Aanpassingen in behoefte van de leerlingen

Stap 3. Opzet onderzoek met interviews (*licht je keuzes toe*)

Doelgroep onderzoek	Wie? <u>Doelgroep onderzoek:</u> Leerlingen met ASS & Vakleerkrachten <u>Interview 1:</u> Expert op het gebied van doelspelen en ASS. <u>Interview 2:</u> Vakleerkracht/expert op het gebied van doelspelen en ASS. Iedere expert heeft binnen zijn expertisegebied veel kennis en ervaring waardoor er relevante informatie opgedaan kan worden met betrekking tot het onderwerp. Tot slot zijn er op deze manier verschillende perspectieven en inzichten over de toolbox naar boven gekomen waardoor deze optimaal ontwikkeld kan worden en de informatie op basis waarvan de toolbox is ontwikkeld betrouwbaar is gemaakt. Aantal? Aantal interviews → 2
Soort interview	Individueel De interviews hebben individueel plaats gevonden, iedere expert heeft zijn eigen perspectieven, inzichten en ervaringen. Om te voorkomen dat experts elkaar gaan beïnvloeden is er voor gekozen om de interviews individueel plaats te laten vinden. De interviews zijn dus individueel om zoveel mogelijke verschillende inzichten en informatie te krijgen zijn de interviews apart afgenomen. Semigestructureerd Het zijn semigestructureerde interviews, waarbij een aantal vragen vooraf is voorbereidt maar waar tijdens het interview vanaf geweken kan worden. Dit is gedaan omdat er toch een bepaalde structuur is maar waar wel dieper ingegaan kan worden op een bepaald onderwerp of inzicht. Daarbij zijn de vaste vragen goed met elkaar te vergelijken en kunnen de spontane vragen meer uitleg bieden/ informatie opleveren. Open vragen De vragen van het interview zijn open vragen. Dit is gedaan omdat er op deze manier meer informatie opgedaan kan worden dan aan de hand van gesloten vragen. Verder kan de expert op deze manier zijn mening/inzichten geven over de toolbox, inzichten over ASS en de koppeling hiervan.
Relevante data	Periode interventie: 25-01-2016 t/m 11-03-2016 Dit is een relatief lange periode, dit is gedaan omdat tussen de interviews door de toolbox wordt aangepast. Hier is voor gekozen zodat de eerste inzichten zijn verwerkt in de hoop dat er bij het tweede interview andere inzichten worden opgedaan. Daarbij is alle voorbereiding voor het interview ook in deze periode gedaan. Afname interview: A. Kok → 12-02-2016 A. Costongs → 11-03-2016
Korte beschrijving interventie/activiteiten	Een semigestructureerd interview waarin de verschillende topics aanbod komen. De interviews zijn gebruikt voor het maken van een eerste en tweede bruikbare toolbox. Het interview kan via de telefoon of in het echt plaatsgevonden hebben, afhankelijk van de mogelijkheden hierin. Ieder interview is opgenomen, teruggeluisterd, verwerkt, samengevat en gecontroleerd door de geïnterviewde persoon.

Stap 4. Interviewschema met topiclijst → A. Kok

Introductie

Waarom houd je het interview en wat kan de geïnterviewde verwachten (denk aan de opname)?

Het interview is gehouden om informatie te verkrijgen over de doelspelen, ASS en de koppeling hiervan om tot een eerste en tweede bruikbare toolbox te komen. De experts hebben zowel kennis over als ervaring met de doelgroep waardoor de toolbox zowel op theorie als praktijk is aangepast. Het interview is semigestructureerd, een aantal vragen staan vast maar er kunnen andere vragen tussen door komen. Het interview is opgenomen om het naderhand te kunnen analyseren.

Eventueel introductie van jezelf.

Yannick Mougeole, 20 jaar Mijn hobby's zijn voetbal en gezellige dingen doen met vrienden. Ik ben een 4^{de}-jaars student aan de Fontys Sporthogeschool. Hier volg ik de Opleiding leraar lichamelijke opvoeding, in de afstudeerrichting speciaal onderwijs. Mijn afstudeerstage loop ik in het cluster 4 onderwijs op een school voor moeilijk opvoedbare jongeren. Dit zijn zowel jongeren met een diagnose als zonder een diagnose.

Persoonsgegevens geïnterviewde.

Arnoud Kok
Vakleerkracht Leo Kannerschool te Oegstgeest
Oprichter van Autisportief.
arnoud@autisportief.nl
0614399025

Topiclijst

Ik ben de volgende topics voor mijn interview tegen gekomen:

1. Toolbox
2. ASS
3. Doelspelen

Topic 1: Toolbox

Introductie topic 1:

Het doel van het onderzoek is het creëren van een toolbox om doelspelen aan te passen aan de behoefte van leerlingen met ASS. Een toolbox is er om docenten handvatten te geven om de leerlingen met ASS te ondersteunen. U heeft de toolbox inmiddels al gezien, het bestaat uit een plaatje en een uitwerking.

Beginvraag topic 1:

Heeft u de toolbox al bekeken, zo ja wat is uw eerste reactie op de toolbox?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

1a Plaatje → het eerste deel van de toolbox is een plaatje.

1b Gebruiksvriendelijkheid → De toolbox is voor docenten LO, het moet dus goed en makkelijk te hanteren zijn. Daarbij is het handig als het overzichtelijk is.

1c Opmaak → De opmaak van de toolbox, hoe ziet hij er uit, is het een geheel etc.

Vragen bij topic 1:

1. Het plaatje van de toolbox is overzichtelijk?
2. Vind u dat de bedoeling van het plaatje duidelijk is?
3. Heeft u nog tips voor het figuur?
4. Vind u de bedoeling van de toolbox duidelijk? U weet wat u er nu mee kan doen?
5. De aanpassingen zijn helder omschreven, u zou nu weten wat de bedoeling is?
6. De toolbox is één geheel?
7. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox?

Afsluiting topic 1 en introductie topic 2:

Naast de gebruiksvriendelijkheid is de inhoud van de toolbox essentieel. De inhoud is gebaseerd op twee onderdelen, namelijk ASS en doelspelen. ASS is hierin een essentieel onderdeel omdat de aanpassingen gemaakt zijn voor deze doelgroep.

Topic 2: ASSBeginvraag topic 2:

Wat zijn naar uw idee de belangrijkste behoeften om te kunnen functioneren van leerlingen met ASS?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

2a Behoeften → De behoefte van de leerlingen met ASS zijn meestal anders dan bij leerlingen zonder ASS. We moeten hier dan ook rekening mee houden tijdens het spelen van doelspelen.

2b Kenmerken → Leerlingen met ASS hebben meestal een aantal specifieke kenmerken zoals problemen in communicatie en sociale interactie en moeite met de prikkelverwerking.

2c Visualisatie → Bij mensen met ASS helpt het soms om visualisatie in te zetten zodat ze dingen beter begrijpen en kunnen uitvoeren.

2d Huidige toolbox → De huidige toolbox probeert te voldoen aan de behoefte van de leerlingen door op te splitsen in een paar hoofdonderdelen

Vragen bij topic 2:

1. Hoe zou de docent de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid?
2. Hoe zou u de structuur in doelspelen verhogen, of is dit niet nodig?
3. De leerlingen hebben meestal problemen met de prikkelverwerking, is het noodzakelijk om de prikkels te reduceren? Zo ja, Hoe?
4. Communicatie is een van de kenmerken. Lopen de leerlingen hier tegenaan binnen de doelspelen? Zo ja, hoe zouden we ze hierin kunnen ondersteunen?
5. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, vaste gemarkeerde terugkeerpunten etc.
6. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen m.b.t. de onderwerpen? Zo niet, welke onderwerpen of behoeften missen nog?

Afsluiting topic 2 en introductie topic 3:

Nu de behoefte van de leerlingen duidelijk zijn kunnen we deze koppelen aan de doelspelen. Er kan gekeken worden naar welke aanpassingen handig zijn om de doelspelen speelbaarder te maken voor leerlingen met ASS.

Topic 3: DoelspelenBeginvraag topic 3:

Welke tools/ aanpassingen van het spel zijn naar uw idee het meest essentieel om doelspelen speelbaar te maken?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

3a Huidige tools toolbox → De huidige tools zijn gemaakt aan de hand van literatuur verkenning en eigen ervaringen.

3b Mogelijke aanpassingen → Het doel van het onderzoek is om tot een toolbox te komen waarin aanpassingen van doelspelen staan die het makkelijker maken voor leerlingen met ASS.

Vragen bij topic 3:

1. De huidige tools zijn handige hulpmiddelen voor de docent LO, zo niet wat zou u aanpassen om dit beter te maken?
2. De huidige tools zijn makkelijk in te zetten tijdens een les LO?
3. Welke tools zou u veranderen, aanpassen of zelf weglaten?

4. Welke andere aanpassingen, die er nog niet in staan, zou u nog toevoegen aan de toolbox?

Afsluiting

Heeft de geïnterviewde iets gemist? Hoe is het interview bevalen? Interesse in resultaten?
Bedanken geïnterviewde en aangeven wat je met de informatie doet.

Dit was het interview. Zijn er nog dingen die u kwijt wil over het onderwerp of dingen die u heeft gemist in het interview?

Hartelijk dank voor uw deelname aan het interview, ik heb veel informatie opgedaan. Ik ga de rode draad van het interview op papier zetten. Deze mail ik naar u door, zou u in een reactie willen laten weten of het goed is geïnterpreteerd?
Nogmaals dank en tot ziens!

Stap 4. Interviewschema met topiclijst → A. Costongs

Introductie

Waarom houdt je het interview en wat kan de geïnterviewde verwachten (denk aan de opname)?

Het interview is gehouden om informatie te verkrijgen over de doelspelen, ASS en de koppeling hiervan om tot een eerste en tweede bruikbare toolbox te komen. De experts hebben zowel kennis over als ervaring met de doelgroep waardoor de toolbox zowel op theorie als praktijk is aangepast. Het interview is semigestructureerd, een aantal vragen staan vast maar er kunnen andere vragen tussen door komen. Het interview is opgenomen om het naderhand te kunnen analyseren.

Eventueel introductie van jezelf.

Yannick Mougeole, 20 jaar Mijn hobby's zijn voetbal en gezellige dingen doen met vrienden. Ik ben een 4^{de}-jaars student aan de Fontys Sporthogeschool. Hier volg ik de Opleiding leraar lichamelijke opvoeding, in de afstudeerrichting speciaal onderwijs. Mijn afstudeerstage loop ik in het cluster 4 onderwijs op een school voor moeilijk opvoedbare jongeren. Dit zijn zowel jongeren met een diagnose als zonder een diagnose.

Persoonsgegevens geïnterviewde.

Alain Costongs

Vakleerkracht Kromme Rijn College te Utrecht

Bezig met oprichten en trainen van een voetbalteam voor jongeren met ASS.

alaincostongs@krommerijncollege.nl

0628405449

Topiclijst

Ik ben de volgende topics voor mijn interview tegen gekomen:

1. Toolbox
2. ASS
3. Doelspelen

Topic 1: Toolbox

Introductie topic 1:

Het doel van het onderzoek is het creëren van een toolbox om doelspelen aan te passen aan de behoefte van leerlingen met ASS. Een toolbox is er om docenten handvatten te geven om de leerlingen met ASS te ondersteunen. De toolbox bestaat uit verschillende hoofdonderdelen met daarbij behorende tools.

Beginvraag topic 1:

Heeft u de toolbox al bekeken, zo ja wat is uw eerste reactie op de toolbox?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

1a Gebruiksvriendelijkheid → De toolbox is voor docenten LO, het moet dus goed en makkelijk te hanteren zijn. Daarbij is het handig als het overzichtelijk is.

1b Plaatjes → Zijn de ondersteunende plaatjes duidelijk.

1c Opmaak → De opmaak van de toolbox, hoe ziet hij er uit, is het een geheel etc.

Vragen bij topic 1:

1. Vind u de bedoeling van de toolbox duidelijk? U weet wat u er nu mee kan doen?
2. De aanpassingen zijn helder omschreven, u zou nu weten wat de bedoeling is?
3. Zijn de ondersteunende plaatjes van de tools duidelijk?
4. De toolbox is één geheel?
5. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox?

Afsluiting topic 1 en introductie topic 2:

Naast de gebruiksvriendelijkheid is de inhoud van de toolbox essentieel. De inhoud is gebaseerd op twee onderdelen, namelijk ASS en doelspelen. ASS is hierin het essentiële onderdeel omdat de aanpassingen gemaakt zijn voor deze doelgroep.

Topic 2: ASS

Beginvraag topic 2:

Wat zijn naar uw idee de belangrijkste behoeften om te kunnen functioneren van leerlingen met ASS?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

2a Behoeften → De behoefte van de leerlingen met ASS zijn meestal anders dan bij leerlingen zonder ASS. We moeten hier dan ook rekening mee houden tijdens het spelen van doelspelen.

2b Kenmerken → Leerlingen met ASS hebben meestal een aantal specifieke kenmerken zoals problemen in communicatie en sociale interactie en moeite met de prikkelverwerking.

2c Visualisatie → Bij mensen met ASS helpt het soms om visualisatie in te zetten zodat ze dingen beter begrijpen en kunnen uitvoeren.

2d Huidige toolbox → De huidige toolbox probeert te voldoen aan de behoefte van de leerlingen door op te splitsen in een paar hoofdonderdelen

Vragen bij topic 2:

1. Hoe zou de docent de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid?
2. Hoe zou u de structuur in doelspelen verhogen, of is dit niet nodig?
3. De leerlingen hebben meestal problemen met de prikkelverwerking, is het noodzakelijk om de prikkels te reduceren? Zo ja, Hoe?
4. Communicatie is een van de kenmerken. Lopen de leerlingen hier tegenaan binnen de doelspelen? Zo ja, hoe zouden we ze hierin kunnen ondersteunen?
5. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, vaste gemarkeerde terugkeerpunten etc.
6. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen m.b.t. de onderwerpen? Zo niet, welke onderwerpen of behoeften missen nog?

Afsluiting topic 2 en introductie topic 3:

Nu de behoefte van de leerlingen duidelijk zijn kunnen we deze koppelen aan de doelspelen. Er kan gekeken worden naar welke aanpassingen handig zijn om de doelspelen speelbaarder te maken voor leerlingen met ASS.

Topic 3: Doelspelen

Beginvraag topic 3:

Welke tools/ aanpassingen van het spel zijn naar uw idee het meest essentieel om doelspelen speelbaar te maken?

Daarbij is sprake van de volgende subtopics met beginvraag / introductie per subtopic:

3a Huidige tools toolbox → De huidige tools zijn gemaakt aan de hand van literatuur verkenning en eigen ervaringen.

3b Mogelijke aanpassingen → Het doel van het onderzoek is om tot een toolbox te komen waarin aanpassingen van doelspelen staan die het makkelijker maken voor leerlingen met ASS.

Vragen bij topic 3:

1. De huidige tools zijn handige hulpmiddelen voor de docent LO, zo niet wat zou u aanpassen om dit beter te maken?
2. De huidige tools zijn makkelijk in te zetten tijdens een les LO?
3. Welke tools zou u veranderen, aanpassen of zelf weglaten?
4. Welke andere aanpassingen, die er nog niet in staan, zou u nog toevoegen aan de toolbox?

Afsluiting:

Heeft de geïnterviewde iets gemist? Hoe is het interview befallen? Interesse in resultaten?
Bedanken geïnterviewde en aangeven wat je met de informatie doet.

Dit was het interview zoals ik hem heb voorbereid. Zijn er nog dingen die u kwijt wil over het onderwerp of dingen die u heeft gemist in het interview?

Hartelijk dank voor uw deelname aan het interview, ik heb veel informatie opgedaan. Ik ga de rode draad van het interview op papier zetten. Deze mail ik naar u door, zou u in een reactie willen laten weten of het goed is geïnterpreteerd?
Nogmaals dank en tot ziens!

Stap 5. Voorbereiding afname interviews (dataverzameling)

Dag(en) en tijdstip(pen)	A. Kok → 12-02-2016 om 13:00 (belafsprak) A. Costongs → 11-03-2016 om 14:00
Ruimte afname (lokaal)	A. Kok → Belafsprak A. Costongs → Kromme Rijn College te Utrecht, lokaal 11.
Benodigde materialen	A. Kok → Telefoon, interview, notitieblok en opname apparatuur A. Costongs → Opname apparatuur (telefoon), notitieblok, Laptop met interview.
Wat moet je nog meer regelen? En met wie?	Toolbox en interview mailen naar beide personen zodat ze voorbereid het interview in komen.
Procedures bij afname... (onderzoek controleerbaar en herhaalbaar)	Zie procedures, bijlage 3: Ontwerp onderzoek

Overzicht totale interview → A. Kok

Toolbox

1. Heeft u de toolbox al bekeken, zo ja wat is uw eerste reactie op de toolbox?
2. Het plaatje van de toolbox is overzichtelijk?
3. Vind u dat de bedoeling van het plaatje duidelijk is?
4. Heeft u nog tips voor het figuur?
5. Vind u de bedoeling van de toolbox duidelijk? U weet wat u er nu mee kan doen?
6. De aanpassingen zijn helder omschreven, u zou nu weten wat de bedoeling is?
7. De toolbox is één geheel?
8. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox?

ASS

9. Wat zijn naar uw idee de belangrijkste behoeften om te kunnen functioneren van leerlingen met ASS?
10. Hoe zou de docent de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid?
11. Hoe zou u de structuur in doelspelen verhogen, of is dit niet nodig?
12. De leerlingen hebben meestal problemen met de prikkelverwerking, is het noodzakelijk om de prikkels te reduceren? Zo ja, Hoe?
13. Communicatie is een van de kenmerken. Lopen de leerlingen hier tegenaan binnen de doelspelen? Zo ja, hoe zouden we ze hierin kunnen ondersteunen?
14. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, vaste gemarkeerde terugkeerpunten etc.
15. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen m.b.t. de onderwerpen? Zo niet, welke onderwerpen of behoeften missen nog?

Aanpassingen doelspelen

16. Welke tools/ aanpassingen van het spel zijn naar uw idee het meest essentieel om doelspelen speelbaar te maken?
17. De huidige tools zijn handige hulpmiddelen voor de docent LO, zo niet wat zou u aanpassen om dit beter te maken?
18. De huidige tools zijn makkelijk in te zetten tijdens een les LO?
19. Welke tools zou u veranderen, aanpassen of zelf weglaten?
20. Welke andere aanpassingen, die er nog niet in staan, zou u nog toevoegen aan de toolbox?

Overzicht totale interview → A. Costongs

Toolbox

1. Heeft u de toolbox al bekeken, zo ja wat is uw eerste reactie op de toolbox?
2. Vind u de bedoeling van de toolbox duidelijk? U weet wat u er nu mee kan doen?
3. De aanpassingen zijn helder omschreven, u zou nu weten wat de bedoeling is?
4. Zijn de ondersteunende plaatjes van de tools duidelijk?
5. De toolbox is één geheel?
6. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox?

ASS

7. Wat zijn naar uw idee de belangrijkste behoeften om te kunnen functioneren van leerlingen met ASS?
8. Hoe zou de docent de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid?
9. Hoe zou u de structuur in doelspelen verhogen, of is dit niet nodig?
10. De leerlingen hebben meestal problemen met de prikkelverwerking, is het noodzakelijk om de prikkels te reduceren? Zo ja, Hoe?
11. Communicatie is een van de kenmerken. Lopen de leerlingen hier tegenaan binnen de doelspelen? Zo ja, hoe zouden we ze hierin kunnen ondersteunen?
12. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, vaste gemarkeerde terugkeerpunten etc.
13. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen m.b.t. de onderwerpen? Zo niet, welke onderwerpen of behoeften missen nog?

Aanpassingen doelspelen

14. Welke tools/ aanpassingen van het spel zijn naar uw idee het meest essentieel om doelspelen speelbaar te maken?
15. De huidige tools zijn handige hulpmiddelen voor de docent LO, zo niet wat zou u aanpassen om dit beter te maken?
16. De huidige tools zijn makkelijk in te zetten tijdens een les LO?
17. Welke tools zou u veranderen, aanpassen of zelf weglaten?
18. Welke andere aanpassingen, die er nog niet in staan, zou u nog toevoegen aan de toolbox?

4.4 Vragenlijst tools

De vragenlijst tools is ingezet bij de try-outs, stap 9 van het onderzoek. Hierin is elke tool in de praktijk gebracht door de vakleerkracht. Nadat de tool is ingezet heeft de vakleerkracht de onderstaande vragenlijst per tool ingevuld.

De ingezette tool is van het onderdeel

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☐

Verantwoording

De vragenlijst is ontstaan uit een aantal hoofdt topics, namelijk gebruiksvriendelijkheid, functionaliteit en algemene gevoel van de docent. Uit deze hoofdt topics zijn de volgende subtopics ontstaan:

Gebruiksvriendelijkheid → Inzetbaarheid en werkbaar/buikbaar.

Functionaliteit → speelbaar en helpt bij het spelen.

Aan de hand van deze (sub)topics zijn de bovenstaande schaalvragen ontstaan.

4.5 Vragenlijst toolbox

De vragenlijst toolbox is ingevuld door de vakleerkrachten en experts, stap 10 van het onderzoek. De vragenlijst gaat over de toolbox in het algemeen.

1. Ik geef de toolbox over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tools zijn gebruiksvriendelijk (makkelijk inzetbaar, duidelijk, te doen)?

Helemaal niet
mee eens
☐

Niet mee
eens
☐

Neutraal
☐

Mee eens
☐

Helemaal
mee eens
☐

3. De tools zijn functioneel? Zo niet, welke niet? En welke wel?

Helemaal niet
mee eens
☐

Niet mee
eens
☐

Neutraal
☐

Mee eens
☐

Helemaal
mee eens
☐

Niet:

.....

.....

Wel:

.....

.....

4. De tools zijn duidelijk omschreven?

Helemaal niet
mee eens
☐

Niet mee
eens
☐

Neutraal
☐

Mee eens
☐

Helemaal
mee eens
☐

5. Het idee van de toolbox, flapover, is makkelijk in te zetten tijdens de les?

Helemaal niet
mee eens
☐

Niet mee
eens
☐

Neutraal
☐

Mee eens
☐

Helemaal
mee eens
☐

6. Heeft u nog op- of aanmerken op de tools?

7. Heeft u nog op- of aanmerkingen op de toolbox als geheel?

Verantwoording

Het hoofddoel van deze vragenlijst is het onderzoeken van de toolbox als geheel geweest. Het is hierbij niet alleen over de tools specifiek gegaan maar ook over de toolbox in het algemeen. De hoofdonderdelen die met deze vragenlijst zijn onderzocht zijn: algemene indruk, gebruiksvriendelijkheid, functionaliteit, taal en inzetbaarheid. Uit de hoofdonderdelen zijn de bovenstaande schaalvragen ontstaan. Daarnaast is er een tweetal open vragen om de vakleerkracht de mogelijkheid te bieden op- of aanmerkingen te geven over de tools of de toolbox.

4.6 Betrouwbaarheid

Het onderzoek is betrouwbaar gemaakt doordat er binnen elk aspect van het onderzoek rekening is gehouden met deze betrouwbaarheid. Hieronder is de betrouwbaarheid per aspect uitgewerkt.

Onderzoekspopulatie

Binnen de onderzoekspopulatie is een breed en gevarieerd aanbod van mensen aan bod gekomen. Zo is er informatie opgedaan middels experts en vakleerkracht(en). De betrouwbaarheid van de resultaten is hiermee zo optimaal mogelijk verhoogd. Aangezien het onderzoek maar op één school heeft plaatsgevonden, Pleinschool Helder te Eindhoven is de onderzoekspopulatie beperkt tot de 1^{ste} en 2^{de} jaars leerlingen en vakleerkrachten van desbetreffende school. Dit is gedaan omdat onduidelijk is of de resultaten te generaliseren zijn naar de totale onderzoekspopulatie, leerlingen met ASS en vakleerkrachten LO. Hierdoor is de betrouwbaarheid van de resultaten op de onderzoekspopulatie vergroot.

Onderzoeksmethode

Binnen de methode is er voor gekozen om meerdere meetmomenten te houden. Dit houdt in dat de toolbox is getest, vervolgens aangepast en weer getest. Dit proces heeft zich drie keer herhaald. De betrouwbaarheid van de resultaten gaat hiermee omhoog omdat het niet gebaseerd is op een enkel resultaat. Verder is er in de onderzoeksmethode gewerkt met verschillende soorten meetmomenten om zo gevarieerd en breed mogelijke informatie te verzamelen.

Meetinstrumenten

Om de resultaten zo betrouwbaar mogelijk te maken is er voor gekozen om te werken met zowel interviews als vragenlijsten. In de vragenlijsten zijn stellingen gebruikt waarbij stellingen op een andere manier terug kwamen binnen hetzelfde topic. Dit is gedaan om toevalstreffers te voorkomen en dus ook de betrouwbaarheid te verhogen.

Protocollen

Om ervoor te zorgen dat de resultaten vergelijkbaar zijn, zijn er protocollen opgenomen in de onderzoeksopzet. Op deze manier zijn alle metingen op eenzelfde manier verlopen waardoor de resultaten op een betrouwbare manier zijn vergeleken.

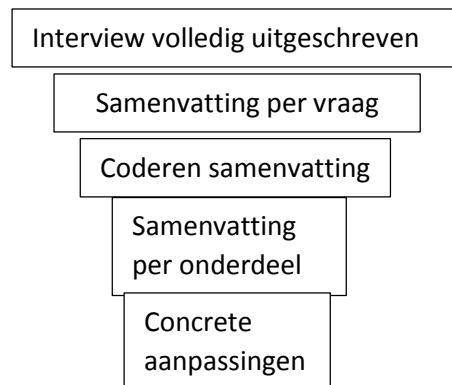
Bijlage 5: Analyse onderzoeksgegevens

In het onderzoek zijn verschillende soorten gegevens geanalyseerd, interviews en vragenlijsten. Deze gegevens zijn op een andere manier verwerkt en geanalyseerd tot bruikbare gegevens om te toolbox aan te passen.

Interviews

De interviews zijn van een groot scala aan informatie verwerkt tot concrete aanpassingen voor de toolbox. In dit proces is er begonnen het met terugluisteren van de interviews en het noteren van de grote lijnen hiervan. Het interview is grotendeels uitgeschreven, hierbij zijn onnodige teksten zoals uh weggelaten in de uitwerking. Vervolgens is het uitgeschreven interview samengevat waarbij bij elke vraag een samenvattend antwoord is genoteerd. Deze samenvatting is gecodeerd, waarbij er vier kleuren waren gekoppeld aan vier onderwerpen, namelijk ASS, doelspelen, tools en toolbox. Per onderwerp is aan de hand van de codering alle informatie uit het interview verzameld en uiteindelijk samengevat. Op deze manier is er per hoofdonderwerp waar informatie over is opgenomen een samenvatting geschreven met alle bruikbare informatie voor de toolbox. Tot slot zijn er aan de hand van de samenvattingen concrete aanpassingen ontstaan voor de toolbox.

Kortom de verwerking van de interviews heeft er als volgt uitgezien:



Vragenlijsten

De resultaten van de vragenlijsten zijn verwerkt in grafieken. Hierbij zijn gemiddeldes en standaard deviaties uitgerekend. Bij een lage tevredenheid is deze tool nader bekeken en eventueel aangepast. Daarbij zijn deze resultaten vergeleken met de resultaten uit de interviews.

Nog uitschrijven

Toolbox

Doelspelen met ASS



Tool



Uitleg

Leerling

Stel de leerling centraal, kijk naar de behoefte, kunnen en mogelijkheden van de leerlingen. Zoek naar het probleem van de leerling, waar loopt hij/zij tegenaan, en pas daar het spel op aan. Alleen het aanleren van techniek is immers ook geen oplossing. Wees hierin niet bang om af te wijken van het originele spelidee. Maak een spel waarin de leerling mee kan komen waarbij jij als docent de doelstelling inpast.

Structuur

- Groepering
Om doelspelen structuur te geven is het handig om gebruik te maken van kleine groepen.
VB. In plaats van het spelen van 5 tegen 5 wordt er 3 tegen 3 gespeeld.
- Veld
Maak het veld overzichtelijk, speel op een kleiner veld dan normaal zodat het geheel beter te overzien is.
- Afbakening
Maak een duidelijke afbakening van het veld, maak dit visueel zodat tijdens het spelen duidelijk is waar het veld stopt. Mogelijkheden om het veld duidelijk af te bakenen zijn:
 - Pylonen om de lijnen te verduidelijken.
 - Gebruik maken van duidelijke lijnen (opvallende kleuren, zoals geel) in de zaal.
 - Gebruik wanden waar mogelijk.
 - Banken om het einde van het veld aan te duiden
 - Wees creatief, zorg dat de afbakening duidelijk is
- Aanvalsrichting
Maak de aanvalsrichting duidelijk.
1 doel → Visualiseer wanneer jij mag aanvallen. Als de bank is aangeraakt, als de bal op jouw kleur stip heeft gestuiterd.
2 doelen → Maak de aanvalsrichting duidelijk door te werken met kleuren, rood lintje scoort bij het rode doel.

Voorspelbaarheid

- Regels
Maak de regels extra duidelijk, schrijf ze op en visualiseer. Zorg dat de leerlingen weten volgens welke regels er gespeeld wordt.
- Teamafspraken
Laat de teams, eventueel onder begeleiding, teamafspraken maken zodat van iedere speler duidelijk is wat er van hem/haar wordt verwacht
- Beweegpatronen
Maak de beweegpatronen van de leerlingen voorspelbaar. Leg ankerpunten neer waar de leerlingen naar terug kunnen keren. Hier kunnen dan ook afspraken over gemaakt worden, ben je bij die spot geweest dan ga je hierheen.
- Scheidsrechter
Werk met een scheidsrechter, als deze fluit wordt er aangegeven wat er aan de hand is en hoe er verder gegaan moet worden.

Prikkels

- Geluid
Zorg ervoor dat er zo min mogelijk onnodige geluiden zijn.
- Materiaal
Zet zo min mogelijk materialen in de zaal, haal onnodig materiaal weg en gebruik alleen het nodige.
Bv. Doel, bal, ankerpunten.
- Time-out
Geef de leerling een mogelijkheid tot een time-out. Dit kan alles zijn, spreek dit met de desbetreffende leerling af en zorg dat de rest van het team hiervan op de hoogte is. Denk aan: een matje in de hoek van de zaal waar de leerling kan gaan zitten, afgesproken tijd naar de kleedkamer.
- Fysiek contact
Speel zonder fysiek contact.
- Vrije zone
Geef de leerling een vrije zone in het veld, hier mag de leerling niet verdedigt worden en krijgt hij/zij alle tijd om een vervolgactie in te zetten.

Visualiseer

- Teams
Maak zichtbaar wie in welk team zit, gebruik hesjes.
- Doel
Combineer de teamkleur met de doel.
- Regels
Maak de regels zichtbaar op het bord, dit kan via tekst of plaatjes. Laat middels een voorbeeld zien wat de regel inhoudt. Een toevoeging hierop kan zijn: elke regel is een plaatje, als de scheidsrechter fluit laat deze het plaatje van de overtreding zien.
- Uitleg
Laat tijdens de uitleg een plaatje zien. Maak gebruik van Plaatje, Praatje, Daadje. Let op met het combineren van plaatsje en praatje, het moeten niet te veel prikkels zijn.

Communicatie

- Aanvoerder
Maak binnen het team een aanvoerder, alleen deze persoon coacht zijn team.
- Coach
Geef de leerling een coach, zeg wat de leerling moet doen en spreek de verwachting uit zodat de leerling weet wat er moet gebeuren.
- Afspraken
Voor het spelen worden er afspraken gemaakt over het communiceren met elkaar, wat vind je prettig en wat niet?
- Beeldspraak
Houd er rekening mee dat alles wat er wordt gezegd letterlijk word genomen door de leerling met ASS. Bereid teamgenoten hier op voor om miscommunicatie te voorkomen.

6.2 Interview A. Kok

Algemene gegevens

Interview heeft plaatsgevonden op 12-02-2016 om 13:00.

Het was een belafpraak wat inhoudt dat het interview telefonisch heeft plaatsgevonden.

Het interview is opgenomen.

Volledige uitwerking

Het interview gaat over de toolbox die ik gestuurd had. Had je er toevallig al naar gekeken?

Ja zeker

Ik heb jou gecontact omdat ik vanuit school had gehoord dat jij er ook mee bezig was.

Ja

Dus vandaar

Nou ja hoe bedoel je dat ik er mee bezig was.

Dat jij met autisportief bezig was en dat je dus in dezelfde richting zit.

Ja, zal ik wat over mijn achtergrond vertellen kort. Ik ben gymleraar op een cluster 4 school met alleen maar autistische kinderen. Dat doe ik 4 dagen in de week. Daarnaast heb ik autisportief, dat is mijn eigen bedrijfje en dat doe ik nu in totaal 5 uur in de week. Met groepjes kinderen bewegen sporten, gymmen hoe je het noemen wilt. Met groepjes van 4/5/6 kinderen.

Oke, ja dat is wel in welke richting ik ga met de toolbox voor in de gymles. Fijn dat jij die achtergrond dan ook hebt.

Ja ik ben benieuwd naar je vragen.

Ik zal gewoon beginnen en dan komen we er vanzelf, kijken hoe het loopt.

Ja

1. Wat was je eerste reactie op de toolbox toen je hem zag?
eerste reactie, even denken. Eerste reactie was leuk er komt een mooie, je hebt dat plaatje met die laatjes. Ik denk dan komt er een heel praktisch bruikbaar ding en eigenlijk komt daarna een verhaaltje waarin heel veel goeie dingen staan maar wat ik niet meteen zo als een toolbox interpreteer laat ik het zo zeggen.
oke daar liep ik ook wel tegen aan hoe ik dat moest gaan inrichten dus daar ga ik dan nog een keer naar kijken
2. Het plaatje zelf wat vond je daarvan van de toolbox? Is die overzichtelijk?
Ja dat is duidelijk dat je dan aangeeft wat is belangrijk bij doelspelen en ASS.
3. De bedoeling van het plaatje is wel duidelijk?
Ja
4. Nog misschien tips en tops voor het plaatje zelf? Wat is daar nog zou kunnen aanpassen?
ik zou er minder kleur in doen, als het echt voor autistische iets is. Zou ik proberen het iets meer picto achtig te maken. Dat maakt hem minder leuk misschien maar wel duidelijker meteen van dit gaat over autisme en ik zou de ASS veranderen in autisme als het zo ziet. Niet in je titel maar autisme is duidelijker dan ASS voor meeste mensen.
5. De toolbox zelf, de bedoeling ervan en wat je er mee kan doen is die duidelijk als je hem voor het eerste ziet?
In die zin wel, het is een opsomming van dingen waarmee je rekening kunt of moet houden als je kinderen met autisme een spel wilt aanleren.
6. De aanpassingen zoals ze omschreven zijn, zijn die helder genoeg omschreven of moeten ze misschien nog wel korter? Wat je net ook al aangaf.
ja daar zat ik over na te denken hoe zou dat kunnen. Dit is meer van ik lees dit een keer door en het ligt ergens. Als ik het even denigrerend omschrijf. Wat bruikbaar zou zijn zou misschien echt een soort tabel achtig iets zijn. je hebt een deel structuur wat valt daar onder, oke groepering wat kan ik daar doen, oke dat kan ik doen daar moet ik aan denken. Dan heb je echt een bruikbaar iets wat je erbij hebt op het moment dat je spel geeft en op het moment dat je dus ergens tegenaan loopt, he wat is niet duidelijk, o misschien is het niet voorspelbaar genoeg, wat kan ik doen om het voorspelbaar te maken, ik kan een teamafpraak maken. Dus dat je het werkbaarder maakt in plaats van een verhaaltje zoals het er nu staat.

7. Dus dat je meer in één oogopslag kan zien wat je moet doen?
Ja dat je echt op een rij hebt die 5/6, communicatie, structuur, voorspelbaarheid. Wat valt er onder structuur welke aanpassing kan ik doen.
8. De toolbox als geheel, is wel één geheel? Of sluit het plaatje totaal niet aan bij wat er verder in staat?
Totaal niet, als ik dat plaatje zie dan denk ik er komt nu een heel werkbaar iets. En ik vind het op dit moment wel inhoudelijk vind ik het prima maar niet direct werkbaar.
9. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox is dus vooral werkbaarder maken?
Ja probeer na te denken over wat zal je zelf kunnen gebruiken op het moment dat je dus een les geeft en je denkt het loopt niet met dat kind met autisme, wat, hoe kun je die toolbox gebruiken. Als jij een toolbox gebruikt doe je een laatje open en ligt er allemaal op grote gesorteerd. Dit is dus eigenlijk geen toolbox in die zin dat je het laatje open doet en er wat uithaalt.

Dat was het over de toolbox zelf, dan wou ik het vervolgens wat meer over het inhoudelijke hebben omdat je daar veel van weet en ervaring hebt.

10. Wat is naar u idee de belangrijkste behoefte voor de leerling met ASS waar je dan tijdens doelspelen rekening mee zou moeten houden?
de belangrijkste weet ik niet, kijk op het moment dat je iets wilt doen moet je altijd zorgen voor prikkelreductie. En vooral de geluidsprikkel is bij spel, sowieso in de gymzaal, voor veel kinderen met autisme een trigger/beperking in hun opname. De aanwezigheid van geluid zorgt dat ze overprikkeld raken en dus minder goed kunnen meedoen. En daar ligt denk ik in het meedoen de grootste belemmerde factor en ook juist misschien de grootste kans. Om echt het aanleren van een doelspel zul je inderdaad structuur, is structuur het belangrijkste. En jij maakt nog de tweedeling in structuur en voorspelbaarheid, dat zou bijna 1 ding kunnen zijn.
11. Oke dus dat zou je in principe kunnen samenvoegen?
Zou kunnen, kijk regels structureren. Jij zegt voorspelbaarheid regels extra duidelijk maken, maar misschien kun je dit ook wel onder het kopje structuur vatten.
12. Het overlapt elkaar misschien te veel om er twee losse van te maken? Ik weet niet of het te veel is maar dan zou ik dat eerder bij mekaar zien dan los.
13. Hoe zou je de docent van de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid? Wat zou jij als tools zien om voorspelbaarheid te kunnen creëren?
in die zin voorspelbaarheid voor de leerlingen is, regels visualiseren is belangrijk (uitleggen en opschrijven en visualiseren) maar zorg dat dat met een aantal regels is. Eigenlijk wat ik zelf altijd probeer en collega's altijd meegeef bij een spel is bereid te zijn op wat komen gaat. en als je een spel gaat spelen dan zal er een winnaar en een verliezer komen en dat is vaak die onvoorspelbare afloop van ga ik winnen of verliezen, ga ik scoren of niet scoren dat is vaak iets wat kinderen moeilijk vinden aan de, dat onvoorspelbare vinden ze vaak het moeilijkst.
14. Dus voorbereiden op dat er een winnend team en een verliezend team uitkomt zou dan al helpen?
Ja dat is vaak al dat ze dat zichzelf realiseren, van o ja ik ga nu iets doen en daarbij kan ik winnen of verliezen. En je hebt het op een gegeven moment ook over time-out, die kun je dus in combinatie zien met verliezen, als je gaat verliezen wil je dan nog wel meedoen. Die voorspelbaarheid moet je creëren, niet van je gaat winnen of je gaat verliezen maar je kunt winnen of verliezen. Dan is het vaak heel lastig voor kinderen met autisme dat als ze eenmaal achter staan, dan weten ze al dat ze gaan verliezen, niet allemaal maar wel een aantal. Een aantal weet dan al zeker dat ze gaan verliezen en die geven het dan op. Die voorspelbaarheid of onvoorspelbaarheid zit vaak de trigger voor die kinderen.
15. Als ze dan al in hun hoofd hebben van ik ga verliezen dan zou je daar dus op in kunnen spelen door misschien juist te benaderen dat ze nog kunnen winnen?
Ja dat is de grootste uitdaging, speel je het spel om te winnen of verliezen of speel je het spel voor plezier. Tuurlijk haal je meer plezier uit winnen, over het algemeen. Het is leuker om te winnen dan om te verliezen maar eigenlijk moet het doel natuurlijk zijn dat je een spel speelt wat leuk is. En als het alleen maar af hangt van winnen en verliezen, en dat is ook het moeilijke om vast te leggen in een toolbox. Als plezier afhangt van winnen of verliezen dan kun je of het spel leuk vinden of niet leuk dus je weet dan al of je het spel leuk of niet leuk gaat

vinden. Dus je moet een manier creëren om te zorgen dat het spel leuk is zonder dat de uitkomst daar op van invloed is of dusdanig van invloed is dat het belemmeringen geeft. Daar kan ik mij iets bij voorstellen ja.

Dat maakt het echt complex en ik heb ook bij een voetbalverenigingen met autisme teams of begeleiden bij de opstart van die teams, dan gaan ze een wedstrijd spelen en dan komen ze er tijdens de wedstrijd achter dat ze kunnen winnen en verliezen. Daar hebben ze vooraf eigenlijk niet over nagedacht. Trainingen zijn leuk en dan gaan ze een wedstrijd spelen en dan o wacht ik kan ook verliezen en ik kan ook winnen. O ik sta achter dan kap ik ermee.

16. Ja dan komen die factoren ineens bij elkaar zonder dat ze daar weet van hadden eigenlijk. ja zonder dat ze daar zelf bij hadden stil gestaan en als je daar als coach van te voren ook niet bij stil gaat staan dan zit je dus op dat moment met de gebakken peren. Dat betekent niet dat het nooit meer lukt maar het is wel dat je dat voor zou kunnen zijn. dat is natuurlijk de truc bij kinderen met autisme
17. De structuur, hoe zou u die in doelspelen kunnen verhogen? Bijvoorbeeld ik had er in staan werken met vaste punten. Hoe doe jij dat in de gymles of heb je daar een bepaald idee bij? Ik probeer structuur te creëren door spel van weinig naar veel regels of weinig naar veel rollen te doen. Dus als voorbeeld tikkertje, dat is geen doelspel maar even als tikkertje. We beginnen met 1 tikker, uitbouwen naar 2 tikkers en die tikkers beginnen met 2 ballen en op een gegeven moment krijgen ze maar 1 bal, dus moeten ze niet alleen afgooien maar ook samenspelen en uiteindelijk ga je dus zeggen er is niemand meer tikken, iedereen mag de bal pakken en op het moment dat je de bal hebt ben je de tikker. En zo ga je van tikkertje naar iemand is hem niemand is hem. Bij doelspel is het ook de truc denk ik dat je moet beginnen met zo weinig mogelijk rollen, dus je valt aan of je verdedigd en dat doe je bijvoorbeeld 5 minuten lang en daarna wisselt het pas om. En die rollen kun je op een gegeven moment wel wisselen tijdens het spel maar dan moet wel duidelijk zijn wanneer ben ik dan aanvaller en wanneer ben ik verdediger. Dus daar zoek ik vooral structuur in. En natuurlijk geef ik structuur aan in lijnen van afbakening, en je geeft structuur in de tijd, die staat niet in jou rijtje. Maar je hebt het bijvoorbeeld wel over aanvalsrichting en dat is wat ik zeg over 1 doel en 2 doelen maar ook naar 1 rol, of aanvaller of verdediger.
18. Ja dus je pakt echt de basis zeg maar, je pluist het spelletje helemaal uit een soort van. Dan begin je bij de basis en dat ga je uitbouwen eigenlijk?
Ja, je begint zo simpel mogelijk, en het hoeft dan inderdaad niet zo zeer meer op dat doelspel te lijken maar het is wel een spel met een doel maar waarin heel duidelijk wordt oja nu heb ik deze rol en de ander heeft die rol en dit is mijn doel. Letterlijk doel maar ook figuurlijke doel. Dat ga je dus stapje voor stapje opbouwen naar je bent of aanvaller, je kan wisselen van doel en van rol.
19. Ja dat is wel iets wat ik er volgens mij niet in had staan, maar dat is wel een goeie om mee te beginnen inderdaad. Gewoon echt de rollen uit elkaar halen.
Ja zie het als een soort driehoek waarbij je laat maar zeggen bij de een punt begint daar is het heel smal, dus je hebt een klein spelletje. En die driehoek wordt steeds breder, dus het spel wordt figuurlijk ook steeds breder, steeds complexer.
20. Ja precies, dat is wel een goede. Daar ga ik zeker iets mee doen. Nou ja zoals we al aangegeven hadden is er meestal een probleem met de prikkelverwerking, de belemmerenste factor zeg maar, dat heb je eigenlijk al gezegd.
Ja
21. Hoe zou je dat kunnen verlagen in een doelspel? Want je zegt al geluid maar hoe ga je dat aanpakken?
Dan ga je of afspraken maken van we spelen stil, alleen de trainer/coach of leraar die praat. Of één persoon van het team, dat is al lastig als je met autistische kinderen praat want wat moet die ene dan zeggen. Probeer daar duidelijkheid in te krijgen want eigenlijk is het de bedoeling dat alleen eentje praat of zo min mogelijk, je kan het ook helemaal stil doen. Je kan bijvoorbeeld ook werken met een praatmeter, dan haal je er wel weer dingen bij maar wat je ook hebt over visualisatie. Dan haal je er een praatmeter bij waar op staat het niveau waarop je geluid maakt met je stem van stil naar schreeuwen. Daar zitten 5 stappen in, 0 is stil en 4 is dan herrie maken en we spelen het spel nu op geluidsniveau 1 dus je mag praten of fluisteren of stil zijn. nou goed daarmee kun je visualiseren wat je van de leerlingen verwacht van geluid.

22. Oke, en andere prikkels hebben ze daar ook last van naast geluid? Of is het echt vooral het geluid?
Het geluid is vaak dat ze overprikkeld raken maar andere prikkels kunnen er wel voor zorgen dat ze het niet begrijpen. Waardoor ze inderdaad gefrustreerd raken. Kijk als je een gymzaal hebt met veel lijnen en je geeft niet goed aan welke lijnen je gebruikt dan is het al lastig. Maar als je het wel aangeeft welke lijnen je gebruikt maar er staan toch 10000 lijnen kunnen ze toch overprikkeld raken omdat ze die niet overzien in alle snelheid waarmee het spel gaat.
23. Dus daarin zou je ook een weg moeten vinden eigenlijk?
Ja maar dat is natuurlijk vaak lastig. Dan word het inderdaad met banken dan hoeft je niet op de lijnen te letten, dan is het gewoon banken. Maar dan nog zijn die prikkels van de lijnen er. Je kan zeggen daar moet je niet naar kijken maar voor autistische kinderen is dat lastig want die lijnen zijn er nou eenmaal en die zie je en er is geen onderscheid in belangrijkheid van die lijnen of banken, of die oranje lijnen of die groene lijnen of weet ik veel wat.
24. Nee precies dus met name de prikkel die je naar beneden zou kunnen halen is eigenlijk met name geluid?
Ja dat zou voor mij speerpunt zijn tijdens een doelspel. Voor mij ook als ik in de gymzaal een doelspel speel altijd jongens we spelen het spel zonder herrie, kijk is naar de geluidsmeter staat op 2 dus je mag praten maar niet zo heel hard.
25. Die geluidsmeter is wel een handige houvast daarin dan.
Ja, nou weet je dat is ook iets wat je in de toolbox kan doen.
26. Ja dat is wel een handige inderdaad, die ga ik opzoeken. Naast prikkelverwerking waar we het over gehad hebben is ook communicatie vaak lastig. Lopen ze ook hier tegenaan binnen de doelspelen? Dat ze moeten communiceren met anderen en dat dat niet gaat of?
Nou weetje, kijk het staat niet los van andere dingen. Dus hoe en wanneer ze ook communiceren, er zal altijd onbegrip zijn. omdat ze een eigen manier en eigen wijze van communiceren hebben. Dus als je nou een spel speelt of een slaappliedje zingt, beetje een stom voorbeeld. Je moet het zo letterlijk mogelijk houden en het liefst zo kort mogelijk voor het begrip. En sommige die kletsen wel heel leuk maar er komt niks dan wollige taal uit maar wil je zorgen dat dat spel duidelijk wordt dan moet je dat zo kort mogelijk en met zo weinig mogelijk en zo letterlijk mogelijke regels moeten aangeven.
27. Ja en onderling lopen ze dan, ik kan me bijvoorbeeld voorstellen dat ze elkaar niet begrijpen binnen het spel, dat er dan miscommunicatie ontstaat of is dat meer of minder dan normaal? wat ze graag doen is zelf scheidsrechter spelen, wat ze snel doen is zelf scheidsrechter spelen dus he jij doet dat, jij doet dit dat mag niet. Daar moet je je kwa communicatie het meest op focussen. Als je iets tegen elkaar zegt dan is dat alleen maar om elkaar te helpen en er is een scheidsrechter voor de regels.
28. Dus daar echt onderscheid in maken tussen scheidsrechter doet regels, jullie helpen elkaar?
Ja maar niet zeggen wat de ander moet doen maar eerder zeggen van goed gedaan, alleen maar dat soort dingen.
29. Oke dus het coachende deel haal je eigenlijk gewoon soort van weg?
Het is nogal anders als je met 17 jarige kinderen basketbal gaat spelen of met 8 jarige kinderen een voetbalspel wil spelen daar zit wel enig verschil in. In hoe ze met elkaar communiceren, dus daar zal je toch wel of geen onderscheid in moeten maken. Maar je kunt wel heel duidelijk stellen: je coacht elkaar alleen maar positief of je geeft elkaar alleen maar positieve feedback en de regels laat je voor de scheidsrechter. Of ze nou 8 jaar zijn of 17, dan heb je dat in ieder geval gevangen.
30. Dan de visualisatie, daar hadden we het al over gehad. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld praatje, plaatje, daadje & de geluidsmeter. Wat zou functioneel zijn om het voor hun makkelijker te maken?
ik denk dat visualiseren en pictogrammen maken van 2 of 3 basisregels. Ik denk dat dat het belangrijkste is, zodat je tijdens het spel even snel de picto kunt laten zien van een bepaalde regel of een bepaalde afspraak die je gemaakt hebt. Zodat je niet geluid hoeft te maken om te roepen he je moet overspelen. Dat je in plaats van roepen die picto kan laten zien.
31. Dus echt de regels en wat ze moeten doen, zoals overspelen, dat je daar picto's van maakt?
Ja, maar je moet wel waken voor dat je geen rits aan picto's gebruikt. Ik gebruik het liefst zo min mogelijk picto's in de gymles. Maar ik gebruik in mijn gymles en dat heeft opzich niks met

doelspelen te maken maar ik gebruikt picto's voor als ze stil moeten zijn. dus als een leerling druk bezig is en hij moet stil zijn dan kan ik de picto aan hem laten zien. Ik heb 3 picto's in de gymzaal hangen van de regels, we gymmen zonder herrie, we luisteren naar elkaar en je doet je best. Dat zijn eigenlijk de enige picto's die ik in de gymzaal gebruik.

32. Oke, dat is al wel voldoende om?

Dat heeft ook met mijn doelstelling te maken dat ik eigenlijk wil dat ze gewoon zoveel mogelijk gymmen en zo min mogelijk aanpassingen gebruiken. Maar op het moment dat ik vind dat er een pictogram nodig is, dan ga ik die wel bij mijn collega's vragen. Zodat ik ze wel kan gebruiken als het nodig is maar dat doe ik pas op het moment als ik denk ik kan dit niet op een andere manier oplossen.

33. Dus als het echt noodzakelijk is zet je de picto's in?

Ja

Dat was het over autisme eigenlijk, het laatste is de koppeling naar de toolbox.

34. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen? Met de onderwerpen en de kopjes die ik erin heb staan. Voldoen die aan het algemene beeld?

Ja, ik zou sowieso niet meer doen. Ik had al gezegd dat je voorspelbaarheid en structuur wellicht samen kan voegen. Maar dat is iets wat je zelf moet beslissen.

35. Er mist niet iets belangrijks, waarvan jij zegt dit is wel essentieel?

Nee volgens mij niet. Ik vind eigenlijk het visualiseren van dingen vind ik ook structuur geven aan iets. Maar goed ik werk al 9 op die school, ik ben daar zo in getraind en geoefend en zo eigen in. Maar op het moment dat je iemand hebt die dat niet zo heeft zou ik visualisatie wel los houden van structuur. En misschien voorspelbaarheid ook wel loslaten van structuur. Maar als ik een workshop geef dan is eigenlijk visualisatie en voorspelbaarheid onderdelen van het structuur geven aan.

Je zou het zo kunnen zien, je hebt een grote la met structuur en in die la zit dus visualisatie, voorspelbaarheid en misschien nog wel meer.

36. Dat je meer die indeling gaat krijgen?

Ja

37. De huidige tools zoals ze omschreven zijn dat handige hulpmiddelen voor een docent LO? Of wat zou je aanpassen om deze hulpmiddelen beter te maken, zoals je al zei het werkbaarder maken.

Ik zou niet zozeer de toolbox aanpassen, ik mis alleen iets over fair play, over eerlijk spelen. Want hoe speel je nou een spel eigenlijk, eerlijk en leuk? Want zoals ik al zei over plezier. Plezier gaat hand in hand met fair play. Maar welke afspraken ga je maken om te zorgen dat het spel eerlijk is. En dat iedereen zich aan de regels houdt. Je hebt wel spelen met een scheidsrechter maar er is meer tussen de regels door van fair play.

38. Dus dat stukje zou er nog in kunnen?

Ja, ken je het boek basisdocument bewegingsonderwijs voor cluster 4? Ja die ken ik. Ik heb daar aan meegeschreven en je zou eigenlijk is moeten kijken bij fair play, dit heb ik met een collega omschreven. We hebben 3 dingen omschreven waardoor je voor kinderen met autisme fair play zou kunnen omschrijven en dat ook inzichtelijk kan maken. Dat heeft te maken met handje geven en elkaar positieve feedback geven. Dat zou wel iets kunnen zijn wat je zou kunnen gebruiken.

39. De huidige tools zijn deze makkelijk inzetbaar tijdens de les? Of is het te ingewikkeld of te groot misschien?

Nee het is niet te groot. Ik zou het werkbaarder maken.

40. Ja dus meer in tabelvorm?

Ja

41. Maar de tools zelf, de puntjes, die zijn makkelijk inzetbaar?

Ja.

42. Welke tools zou u veranderen/ aanpassen of weglaten?

ik heb ook stagiaires en die maken een spel dan zo afgebakend, bijvoorbeeld basketbal die mag alleen in dat vak spelen. Dan ga je het zoveel afbakenen dat het geen spel meer is. Daar ben ik zelf geen voorstander van. Dan maak je het wel heel voorspelbaar voor die kinderen met autisme door dat ene vakje maar dan is het geen basketbal meer dan kun je net zo goed

allemaal op een rijtje gaan staan en om de beurt schieten. En dat begreep ik een beetje uit dat aanvalsspel maar ook met de afbakening wat je omschreven had. Het moet wel echt een spontaal spel blijven.

43. Oke dus je moet er voor waken dat je het niet te voorspelbaar maakt dat je eigenlijk het spel verliest?

Ja je moet wel een spel blijven, het moet wel voetbal blijven en niet van ik sta hier en als de bal hier toevallig komt mag ik hem aannemen. Nee ik mag overal lopen ook waar de bal is. Of dat slim is dat is natuurlijk een tweede.

44. Heeft u nog tips of andere aanpassingen die ik niet genoemd heb die nog

Nee, ik zit er nog door heen te scrollen en ik zie bij fysiek contact bijvoorbeeld speel zonder fysiek contact. Daar ben ik geen voorstander van, ik vind het wel logisch want je voorkomt de aanraak prikkel maar is het mogelijk om een spel te spelen waarbij je elkaar niet aanraakt. Misschien is het wel het eerste stapje wat je doet, spelen zonder fysiek contact, maar we gaan dit spel spelen. Vind je het leuk? Ja. Houdt er rekening mee dat je elkaar kan aanraken en dat is vaak per ongeluk en niet om elkaar pijn te doen, maar het kan wel pijn doen. Dat is hetzelfde idee als van dat winnen en verliezen, als de een hem aanraakt heeft de ander hem pijn en heeft diegene hem altijd geschopt. Voordat ze zich realiseren van o dit hoort in het spel, ging per ongeluk maar ik heb nu wel pijn dan ben je soms gewoon 4 jaar verder. En 10 slaande deuren verder.

45. Is er nog iets wat je uit ervaring hebt? Of wat je misschien doet in de les waarvan je denkt dat is misschien nog handig voor de toolbox?

Eigenlijk mis ik het begin en het einde van het spel, als je een spel gaat spelen dan ben je ergens maar hoe ben je daar, hoe ben je daar gekomen. Bijvoorbeeld we gaan voetbal spelen, welke voorwaarde creëer je als coach om je uitleg goed te geven. Je kan natuurlijk uitleg geven midden op een veld met geluid en overal vogels of je geeft je uitleg in de kleedkamer. Of je doet het in de sporthal en dan zet je een bank neer jij staat tussen de muur en de bank en de kinderen die zien de muur en jou. Of ga je zo staan dat de kinderen de hele gymzaal zien, dan raken ze overprikkeld. Betekent niet dat ze meteen boos worden maar wel dat ze de uitleg niet kunnen volgen. Dat soort voorwaarde creëren die mis is nog een beetje in je toolbox.

46. Dat is wel een goede, uitleg en eigenlijk de stappen voor het spel?

Ja en daarna. Want hoe sluit je het spel af, staat ook in het basisdocument cluster 4. Als ze uitleg al niet kunnen volgen dan kun je hulpmiddelen helpen maar dan werkt dat niet.

47. De uitleg is in die zin wel essentieel voor het spel?

Ja

48. Zijn er nog andere dingen die je zou willen zeggen over het onderwerp of die je in het interview hebt gemist?

Nee

Labels:

ASS

Doelspelen

Toolbox

Tools

Samenvattende uitwerking

Inleiding

Er is geïnformeerd of het een probleem is als het gesprek wordt opgenomen. Op deze vraag is met nee geantwoord. Vervolgens is er uitgelegd waarom er contact gezocht is met A. Kok door mij en waar het in het kort over gaat. Daarop volgend heeft een korte introductie van A. plaatsgevonden. A. is gymleraar op een cluster 4 school met alleen autistische kinderen, daarnaast heeft hij zijn eigen bedrijf Autisportief waarin hij 5 uur in de week met groepjes van 4-6 kinderen gaat sporten. Uit de introductie bleek dat A. de toolbox al bekeken had.

Kern

Toolbox

1. Wat was je eerste reactie op de toolbox toen je hem zag?

Eerste reactie → leuk er komt iets.

Door het plaatje met de laatjes denk je dat er iets heel praktisch en bruikbaar iets komt maar er komt een verhaaltje met goede dingen maar wat niet direct als toolbox geïnterpreteerd wordt.

2. Het plaatje zelf wat vond je daarvan, van de toolbox? Is die overzichtelijk?
Het plaatje is duidelijke, goed dat er staat wat belangrijk is bij doelspelen en ASS.
3. De bedoeling van het plaatje is duidelijk?
Ja
4. Heeft u nog misschien tips en tops voor het plaatje zelf? Wat zou ik daar nog kunnen aanpassen?
Minder kleur als het voor autisme staat, meer picto-achtig maken. Daardoor wordt het misschien minder leuk maar wel duidelijker m.b.t. autisme. Verder ASS veranderen in autisme, dat is duidelijker voor de meeste mensen.
5. De toolbox zelf, de bedoeling ervan en wat je er mee kan doen is die duidelijk als je hem voor het eerst ziet?
In die zin wel, het is een opsomming van dingen waarmee je rekening kunt of moet houden als je kinderen met autisme een spel wilt aanleren.
6. De aanpassingen zoals ze omschreven zijn, zijn die helder genoeg omschreven of moeten ze misschien nog wel korter? Wat je net ook al aangaf.
Nu is het meer iets van het wordt doorgelezen en het ligt ergens. Dus bruikbaar maken in bijvoorbeeld tabelvorm. Iets wat bruikbaar is op het moment dat je spel heeft en je ergens tegen aanloopt. Kortom werkbaarder maken i.p.v. verhaalvorm zoals het nu is.
7. Dus dat je meer in één oogopslag kan zien wat je moet doen?
Ja dat de hoofdonderdelen op een rij staan en dat wat er onder valt en welke aanpassing er gedaan kunnen worden.
8. De toolbox als geheel, is wel één geheel? Of sluit het plaatje totaal niet aan bij wat er verder in staat?
Totaal niet, als je het plaatje ziet dan suggereert dit een heel werkbaar iets. Inhoudelijk is het goed maar de rest is niet direct werkbaar.
9. Heeft u nog opmerkingen of ideeën voor de toolbox? Dus vooral werkbaarder maken?
Ja probeer te denken over wat je zelf kan gebruiken op het moment dat je les geeft en het niet loopt met een kind met autisme, hoe zou je op dat moment de toolbox kunnen gebruiken. Op dit moment is het dus geen toolbox in de zin van dat je niet een 'laatje' open doet en er informatie uithaalt.

ASS

10. Wat is naar uw idee de belangrijkste behoefte voor de leerling met ASS waar tijdens doelspelen rekening mee zou moeten houden?
In ieder geval moet er altijd gezorgd worden voor prikkelreductie, en dan met name de geluidsprikkel is bij spel, met name in de gymzaal, voor kinderen met autisme een trigger/beperking in hun opname. De aanwezigheid van geluid zorgt ervoor dat ze overprikkeld raken en minder goed mee kunnen doen. Daar ligt in het meedoen de grootste belemmerende factor maar juist ook de grootste kans.
Voor het aanleren van doelspel is structuur het belangrijkste.
In de toolbox wordt een tweedeling gemaakt tussen structuur en voorspelbaarheid, dit zou één ding kunnen zijn.
11. Oke dus dat zou je kunnen samenvoegen?
Zou kunnen, regels extra duidelijk maken voor voorspelbaarheid zou je ook kunnen vatten onder het kopje structuur.

12. Het overlapt elkaar misschien te veel om er twee losse van te maken?
Niet perse te veel maar ik zou het eerder bij mekaar zien dan los.
13. Hoe zou je de docent van de leerlingen kunnen helpen binnen het creëren van voorspelbaarheid? Wat zou jij als tools zien om voorspelbaarheid te kunnen creëren?
In de zin van voorspelbaarheid is regels visualiseren belangrijk (uitleggen, opschrijven en visualiseren) maar zorg dat het met een aantal regels is. Zelf geef ik altijd als tip bereid ze voor op wat komen gaat. Als je een spel gaat spelen dan zal er een winnaar en een verliezer komen en dat zorgt vaak voor de onvoorspelbare afloop (ga ik winnen of verliezen, ga ik scoren of niet). Deze onvoorspelbaarheid vinden de leerlingen vaak het moeilijkst.
14. Dus voorbereiden op dat er een winnend team en een verliezend team uitkomt zou dan al helpen?
Ja, dat is vaak al dat ze zichzelf gaan realiseren van ik ga iets doen en daarbij kan ik winnen of verliezen. En de time-out (uit de toolbox) die kan dus in combinatie met verliezen, als je verliest wil je dan nog wel meedoen. Die voorspelbaarheid moet je creëren, niet je gaat winnen of verliezen of je kan winnen of verliezen. Dan is het vaak weer lastig dat als ze in het spel achter staan, ze al weten dat ze gaan verliezen, niet allemaal maar een aantal. En die geven het dan op. Die voorspelbaarheid of onvoorspelbaarheid zit vaak de trigger voor die kinderen.
15. Als ze dan al in hun hoofd hebben van ik ga verliezen dan zou je daar dus op in kunnen spelen door misschien juist te benaderen dat ze nog kunnen winnen?
Ja, dat is de grootste uitdaging. Speel je het spel om te winnen of voor het plezier. Het is leuker om te winnen maar het doel is dat je een spel speelt wat leuk is. Als plezier af hangt van winnen of verliezen, dan kan je het spel leuk vinden of niet leuk vinden. Dus je moet een manier creëren om te zorgen dat het spel leuk is zonder dat de uitkomst daar op van invloed is of belemmeringen geeft.
Y: Dat kan ik mijn voorstellen ja
Dat maakt het echt complex. Bijvoorbeeld bij voetbalteams voor kinderen met ASS. Trainen is leuk en dan komen ze er in de wedstrijd er achter dat er winst en verlies is.
16. Ja, dan komen die factoren ineens bij elkaar zonder dat ze daar weet van hadden eigenlijk.
Ja zonder dat ze daar zelf bij stil hebben gestaan waardoor je op dat moment met de gebakken peren. Dat betekent niet dat het nooit lukt maar je kan het wel voor zijn en dat is de truc bij kinderen met autisme.
17. De structuur, hoe zou u die in doelspelen kunnen verhogen? Bijvoorbeeld ik had er in staan werken met vaste punten. Hoe doe jij dat in de gymles of heb je daar een bepaald idee bij?
Structuur creëren door het spel van weinig naar veel regels of weinig van veel rollen op te bouwen. Bij een doelspel is het de truc om te beginnen met zo weinig mogelijk rollen, je valt aan of je verdedigt en dit wisselt na een bepaalde periode. De rollen kunnen uiteindelijk wel wisselen tijdens het spel maar het moet dan wel duidelijk zijn wanneer je welke rol hebt. Verder structuur aan lijnen in afbakening, tijd, 1 of 2 doelen en rollen.
18. Dus je pakt echt de basis, je pluist het spelletje helemaal uit. Dan begin je bij de basis en dat ga je uitbouwen eigenlijk?
Ja, je begint zo simpel mogelijk. Het hoeft dan niet meer op het doelspel te lijken maar het is wel een spel met een doel maar waarin de verschillende rollen duidelijk worden. Dus stapje voor stapje opbouwen je kan wisselen van doel en rol.
19. Dat is wel iets wat ik er volgens mij niet in had staan, maar wel een goede is om mee te beginnen, gewoon de rollen uit elkaar halen.
Ja, zie het als een soort driehoek waarbij je bij de smalle punt begint, een klein spel. En die driehoek wordt steeds breder, dus het spel wordt steeds complexer.

20. Ja precies, dat is wel een goede. Daar ga ik zeker iets mee doen. Zoals we al hadden aangegeven is er meestal een probleem met de prikkelverwerking, dit is de meest belemmerde factor?
Ja
21. Hoe zou je dat kunnen verlagen in een doelspel? Want je zegt al geluid maar hoe ga je dat aanpakken?
Afspraken maken van we spelen stil, alleen de leraar praat, of een persoon in het team. Al is dat al wel weer lastig want wat moet die ene dan zeggen.
Duidelijkheid creëren in wie praat en op welk niveau er gepraat wordt door bijvoorbeeld het inzetten van een praatmeter. Waarbij 0 helemaal stil is en 4 herrie maken. Hierdoor visualiseer je wat er van de leerlingen wordt verwacht m.b.t. geluid.
22. Oke, en de andere prikkels hebben ze daar ook last van naast geluid? Of is het echt vooral het geluid?
Het geluid zorgt ervoor dat ze overprikkeld raken, andere prikkels kunnen er wel voor zorgen dat ze het niet begrijpen, waardoor ze gefrustreerd raken. Bijvoorbeeld de lijnen, die staan er waardoor ze overprikkeld kunnen raken omdat ze het niet kunnen overzien in alle snelheid waarmee het spel gaat.
23. Dus daarin zou je ook een weg moeten vinden eigenlijk?
Ja maar dat is lastig. Dan zou het met banken kunnen, maar dan zijn er alsnog de lijnen op de grond in het speelveld. En ze kunnen hier geen onderscheid in maken in belangrijkheid van de lijnen of banken.
24. Nee precies, dus met name de prikkel die je naar beneden zou kunnen halen is eigenlijk met name geluid?
Ja dat zou een speerpunt kunnen zijn. En gebruik maken van de geluidsmeter.
25. De geluidsmeter is wel een handige houvast daarin dan?
Ja en iets wat in de toolbox kan.
26. Naast de prikkelverwerking waar we het over hebben gehad is ook communicatie vaak lastig. Lopen ze hier ook tegenaan binnen de doelspelen? Dat ze moeten communiceren met anderen en dat dat niet gaat?
Bij communiceren is bij kinderen met autisme altijd onbegrip dus ook tijdens spel. Ze hebben een eigen manier en eigen wijze van communiceren. Je moet het hierin zo letterlijk en zo kort mogelijk houden. Dus zo kort, zo letterlijk en zo weinig mogelijk regels aangeven.
27. En onderling lopen ze dan aan tegen miscommunicatie, is dat meer of minder dan normaal?
Ze spelen snel zelf voor scheidsrechter, daar moet je m.b.t. communicatie je het meest op focussen. Tegen elkaar praten is alleen om elkaar te helpen, de regels is voor de scheidsrechter.
28. Dus echt onderscheid in maken tussen scheidsrechter doet regels, en jullie helpen elkaar?
Ja, niet zeggen wat de ander moet doen maar complimenteren.
29. Oké, het coachende deel haal je eigenlijk weg?
Afhankelijk van de leeftijd hoe ze communiceren. Maar je kan wel duidelijk stellen: je coacht elkaar alleen positief, positieve feedback en de regels zijn voor de scheidsrechter.
30. Dan de visualisatie. Welke visualisaties zouden functioneel zijn binnen het spelen van doelspelen? Bijvoorbeeld plaatje praatje daadje en de geluidsmeter. Wat zou functioneel zijn om het voor hen makkelijker te maken?
Pictogrammen van 2/3 basisregels, dat is het belangrijkste. Dan kan je tijdens het spel de

pictogram laten zien om een verwachting duidelijk te maken.

31. Dus echt de regels en wat ze moeten, zoals overspelen, dat je daar picto's van maakt?

Ja, maar niet te veel. Zelf gebruik ik er het liefst zo min mogelijk. Ik gebruik elke les 3 vaste picto's: we gymmen zonder herrie, we luisteren naar elkaar en je doet je best.

32. Dat is al wel voldoende eigenlijk?

Afhankelijk van de doelstelling, bij gymmen met zo min mogelijk aanpassingen is het passend. Maar als een andere pictogram noodzakelijk is dan zet je die in.

33. Dus als het noodzakelijk is zet je de picto's in?

Ja.

Aanpassingen doelspelen

34. Voldoet de huidige toolbox voldoende aan de behoefte van de leerlingen m.b.t. de onderwerpen en de kopjes die ik erin heb staan? Voldoen die aan het algemene beeld?

Ja, sowieso niet meer. Voorspelbaarheid en structuur wellicht samenvoegen.

35. Er mist niet iets belangrijks waarvan jij zegt dit is essentieel?

Nee volgens mij niet.

Visualiseren zou ook nog onder structuur kunnen vallen, maar voor docenten met minder kennis op dit gebied is visualisatie wel los houden.

Het is eigenlijk een grote la structuur met daarin visualisatie en voorspelbaarheid.

36. Dat je meer een indeling krijgt?

Ja

37. De huidige tools zijn zoals ze omschreven zijn zijn dat handige hulpmiddelen voor de docent LO? Of wat zou je aanpassen om deze hulpmiddelen beter te maken, zoals het werkbaarder maken.

Niet zozeer de toolbox zelf aanpassen.

Wat mist is iets over fair play, eerlijk spelen, hoe doe je dat en welke afspraken ga je maken om te zorgen dat het spel eerlijk is. En dat iedereen zich aan de regels houdt.

38. Dus dat stukje zou er nog in kunnen komen?

Ja, in het basisdocument bewegingsonderwijs cluster 4 staan 3 dingen omschreven waarmee fair play omschreven en inzichtelijk gemaakt kan worden voor kinderen met ASS.

39. De huidige tools zijn deze makkelijk inzetbaar tijdens de les? Of is het te ingewikkeld of misschien te groot?

Nee, niet te groot. Werkbaarder maken is wel handig.

40. Ja dus meer in tabelvorm?

Ja

41. Maar de tools zelf, de puntjes, die zijn makkelijk inzetbaar?

Ja

42. Welke tools zou u veranderen/ aanpassen of weglaten?

Ervoor waken dat het spel niet te veel word afgebakend waardoor het geen spel meer is. Dan maak je het heel voorspelbaar maar is het spelelement weg. Het moet wel een spontaan spel blijven.

43. Oké, dus je moet ervoor waken dat je het niet te voorspelbaar maakt dat je eigenlijk het spel verliest?

Ja, het moet wel een spel blijven.

44. Heeft u nog tips of andere aanpassingen die ik niet genoemd heb?

Nee.

Geen fysiek contact is logisch omdat de aanraak prikkel daarmee wordt voorkomen maar de vraag is of dit mogelijk is, een spel zonder contact. Misschien als eerste stapje, en ze dan weer voorbereiden op het feit dat het kan zijn dat je elkaar aanraakt.

45. Is er nog iets wat je uit ervaring hebt? Of wat je misschien doet in de les waarvan je denkt dat is misschien nog handig voor de toolbox?

het begin en het einde van het spel. De stappen en de voorwaarde die je creëert voor het spel zelf(zoals uitleggen) en het afsluiten van het spel.

46. Uitleg en eigenlijk de stappen voor het spel?

Ja en daarna. Hoe sluit je het spel af, staat ook in het basisdocument cluster 4. Als ze de uitleg al niet kunnen volgen dan zullen de hulpmiddelen ook niet werken.

47. De uitleg is essentieel voor het spel?

Ja.

48. Zijn er nog andere dingen die je zou willen zeggen over het onderwerp die je in het interview hebt gemist?

Nee.

Samenvatting per onderwerp

Toolbox

Door het plaatje met de laatjes denk je dat er iets heel praktisch en bruikbaar iets komt maar er komt een verhaaltje met goede dingen maar wat niet direct als toolbox geïnterpreteerd wordt. Het plaatje is duidelijke, goed dat er staat wat belangrijk is bij doelspelen en ASS, de bedoeling ervan is duidelijk.

Minder kleur in het plaatje als het voor autisme staat, meer picto-achtig maken. Daardoor wordt het duidelijker m.b.t. autisme. Daarbij ASS veranderen in autisme, dit is duidelijker voor de meeste mensen.

De bedoeling van de toolbox is duidelijk, het is een opsomming van dingen waarmee je rekening kunt of moet houden als je kinderen met autisme een spel wilt aanleren.

De toolbox is nu meer van er is iets het wordt doorgelezen en het ligt ergens. Dus bruikbaar maken in bijvoorbeeld tabelvorm. Iets wat bruikbaar is op het moment dat je spel heeft en je ergens tegen aanloopt. Kortom werkbaarder maken i.p.v. verhaalvorm zoals het nu is.

In een oogopslag kunnen zien: De hoofdonderdelen op een rij staan en dat wat er onder valt en welke aanpassing er gedaan kunnen worden.

De toolbox is niet een geheel, als je het plaatje ziet dan suggereert dit een heel werkbaar iets.

Inhoudelijk is het goed maar de rest is niet direct werkbaar.

Meer in de richting denken over wat je zelf kan gebruiken op het moment dat je les geeft en het niet loopt met een kind met autisme, hoe zou je op dat moment de toolbox kunnen gebruiken. Op dit moment is het dus geen toolbox in de zin van dat je niet een 'laatje' open doet en er informatie uithaalt.

In de toolbox wordt een tweedeling gemaakt tussen structuur en voorspelbaarheid, dit zou één ding kunnen zijn. Tweedeling zou kunnen, regels extra duidelijk maken voor voorspelbaarheid zou je ook kunnen vatten onder het kopje structuur. Ik zou het eerder bij mekaar zien dan los.

De huidige toolbox voldoet aan de behoefte van de leerlingen met ASS en het algemene beeld hiervan. Sowieso niet meer behoeften. Voorspelbaarheid en structuur wellicht samenvoegen.

Visualiseren zou ook nog onder structuur kunnen vallen, maar voor docenten met minder kennis op dit gebied is visualisatie wel los houden. Het is eigenlijk een grote la structuur met daarin visualisatie en voorspelbaarheid.

Toolbox meer in tabelvorm

Samenvatting

Het plaatje van de toolbox suggereert dat er een werkbaar/buikbaar vervolg komt, die komt er alleen niet. Het vervolg is in een verhaalvorm waarvan de inhoud goed is maar het niet direct een toolbox is. Het plaatje zelf is duidelijk, de bedoeling ervan is duidelijk en er staat in wat belangrijk is bij doelspelen en ASS. Maar als het betrekking heeft op autisme minder kleurgebruik, meer pictogram-achtig en ASS veranderen in autisme.

De bedoeling van de toolbox is duidelijk, opsomming van punten waar je rekening mee kan of moet houden. Maar de toolbox zelf bruikbaar maken, zodat het gebruikt kan worden op het moment dat je spel geeft en ergens tegen aan loopt. Bijvoorbeeld in tabelvorm.

In de toolbox wordt er een tweedeling gemaakt tussen structuur en voorspelbaarheid, dit zou samengevoegd kunnen worden. Visualiseren zou ook nog onder structuur kunnen vallen, maar voor docenten met minder kennis houden.

De huidige toolbox voldoet aan de behoefte van de leerlingen met ASS en het algemene beeld hiervan, niet meer behoeften.

ASS

In ieder geval moet er altijd gezorgd worden voor prikkelreductie, en dan met name de geluidsprikkel is bij spel, met name in de gymzaal, voor kinderen met autisme een trigger/beperking in hun opname. De aanwezigheid van geluid zorgt ervoor dat ze overprikkeld raken en minder goed mee kunnen doen. Daar ligt in het meedoen de grootste belemmerde factor maar juist ook de grootste kans. Voor het aanleren van doelspel is structuur het belangrijkste.

Als je een spel gaat spelen dan zal er een winnaar en een verliezer komen en dat zorgt vaak voor de onvoorspelbare afloop (ga ik winnen of verliezen, ga ik scoren of niet). Deze onvoorspelbaarheid vinden de leerlingen vaak het moeilijkst.

Als het voorspelbaar is dan is het vaak weer lastig dat als ze in het spel achter staan, ze al weten dat ze gaan verliezen, niet allemaal maar een aantal. En die geven het dan op. Die voorspelbaarheid of onvoorspelbaarheid zit vaak de trigger voor die kinderen.

Dat maakt het echt complex. Bijvoorbeeld bij voetbalteams voor kinderen met ASS. Trainen is leuk en dan komen ze er in de wedstrijd er achter dat er winst en verlies is.

De factoren komen dan ineens bij elkaar zonder dat ze daar zelf bij stil hebben gestaan waardoor je op dat moment met de gebakken peren. Dat betekent niet dat het nooit lukt maar je kan het wel voor zijn en dat is de truc bij kinderen met autisme.

Problemen in de prikkelverwerking is de grootste belemmerende factor.

Het geluid zorgt ervoor dat ze overprikkeld raken, andere prikkels kunnen er wel voor zorgen dat ze het niet begrijpen, waardoor ze gefrustreerd raken. Bijvoorbeeld de lijnen, die staan er waardoor ze overprikkeld kunnen raken omdat ze het niet kunnen overzien in alle snelheid waarmee het spel gaat. Bij communiceren is bij kinderen met autisme altijd onbegrip dus ook tijdens spel. Ze hebben een eigen manier en eigen wijze van communiceren. Je moet het hierin zo letterlijk en zo kort mogelijk houden.

Ze spelen snel zelf voor scheidsrechter, daar moet je m.b.t. communicatie je het meest op focussen.

Samenvatting

Prikkelverwerking is de grootste belemmerende factor voor leerlingen met ASS. In ieder geval moet er altijd gezorgd worden voor prikkelreductie en dan met name de geluidsprikkel. De aanwezigheid van geluid zorgt ervoor dat ze overprikkeld raken en minder goed mee kunnen doen. De andere prikkels kunnen er voor zorgen dat ze het niet begrijpen waardoor ze gefrustreerd raken. Voor het aanleren van doelspelen is structuur het belangrijkste.

De onvoorspelbaarheid van de onvoorspelbare afloop (winnen of verliezen) vinden de leerlingen vaak het lastigst. Ze staan hier van te voren zelf niet bij stil.

Met betrekking tot communiceren hebben ze een eigen wijze van communiceren en is er altijd onbegrip dus ook tijdens spel. Binnen het communiceren het zo letterlijk en zo kort mogelijk houden. Tot slot erop letten dat ze snel scheidsrechter spelen. Hierin binnen communiceren het meest op focussen.

Doelspelen

Ervoor waken dat het spel niet te veel word afgebakend waardoor het geen spel meer is. Dan maak je het heel voorspelbaar maar is het spelelement weg. Het moet wel een spontaan spel blijven. Het moet wel een spel blijven.

Samenvatting

Er voor waken dat het spel niet te veel wordt afgebakend zodat het een spontaal spel blijft.

Tools

In de zin van voorspelbaarheid is regels visualiseren belangrijk (uitleggen, opschrijven en visualiseren) maar zorg dat het met een aantal regels is. Zelf geef ik altijd als tip bereid ze voor op wat komen gaat. Voorbereiden op dat er een winnend en verliezend team komt is al ondersteunend, en dat is vaak al dat ze zichzelf gaan realiseren van ik ga iets doen en daarbij kan ik winnen of verliezen. En de time-out (uit de toolbox) die kan dus in combinatie met verliezen, als je verliest wil je dan nog wel meedoen. Die voorspelbaarheid moet je creëren, niet je gaat winnen of verliezen of je kan winnen of verliezen. Als plezier af hangt van winnen of verliezen, dan kan je het spel leuk vinden of niet leuk vinden. Dus je moet een manier creëren om te zorgen dat het spel leuk is zonder dat de uitkomst daar op van invloed is of belemmeringen geeft.

Structuur creëren door het spel van weinig naar veel regels of weinig van veel rollen op te bouwen. Bij een doelspel is het de truc om te beginnen met zo weinig mogelijk rollen, je valt aan of je verdedigt en dit wisselt na een bepaalde periode. De rollen kunnen uiteindelijk wel wisselen tijdens het spel maar het moet dan wel duidelijk zijn wanneer je welke rol hebt. Verder structuur aan lijnen in afbakening, tijd, 1 of 2 doelen en rollen. Je pakt de basis, je begint zo simpel mogelijk. Het hoeft dan niet meer op het doelspel te lijken maar het is wel een spel met een doel maar waarin de verschillende rollen duidelijk worden. Dus stapje voor stapje opbouwen je kan wisselen van doel en rol. Zie het als een soort driehoek waarbij je bij de smalle punt begint, een klein spel. En die driehoek wordt steeds breder, dus het spel wordt steeds complexer.

Om geluidsniveau te verlagen kan je afspraken maken van we spelen stil, alleen de leraar praat, of een persoon in het team. Al is dat al wel weer lastig want wat moet die ene dan zeggen.

Duidelijkheid creëren in wie praat en op welk niveau er gepraat wordt door bijvoorbeeld het inzetten van een praatmeter. Waarbij 0 helemaal stil is en 4 herrie maken. Hierdoor visualiseer je wat er van de leerlingen wordt verwacht m.b.t. geluid.

Bij andere prikkels naast geluid is het lastig. Dan zou het met banken kunnen, maar dan zijn er alsnog de lijnen op de grond in het speelveld. En ze kunnen hier geen onderscheid in maken in belangrijkheid van de lijnen of banken.

Met betrekking tot prikkelreductie met name de geluidsprikkel naar beneden halen, zou een speerpunt kunnen zijn. En gebruik maken van de geluidsmeter. Dit is een handige houvast en iets van in de toolbox kan.

Met betrekking tot communicatie zo kort, zo letterlijk en zo weinig mogelijk regels aangeven. Daarbij is tegen elkaar praten alleen om elkaar te helpen, de regels zijn voor de scheidsrechter. Niet zeggen wat de ander moet doen maar complimenteren. Het coachende deel is afhankelijk van de leeftijd en dus hoe ze communiceren. Maar je kan wel duidelijk stellen: je coacht elkaar alleen positief, positieve feedback en de regels zijn voor de scheidsrechter.

Pictogrammen van 2/3 basisregels, dat is het belangrijkste. Dan kan je tijdens het spel de pictogram laten zien om een verwachting duidelijk te maken. Maar niet te veel. Zelf gebruik ik er het liefst zo min mogelijk. Ik gebruik elke les 3 vaste picto's: we gymmen zonder herrie, we luisteren naar elkaar en je doet je best. Het aantal is afhankelijk van de doelstelling, bij gymmen met zo min mogelijk aanpassingen is het passend. Maar als een andere pictogram noodzakelijk is dan zet je die in. Als het noodzakelijk is zet je de picto's in.

Wat mist is iets over fair play, eerlijk spelen, hoe doe je dat en welke afspraken ga je maken om te zorgen dat het spel eerlijk is. En dat iedereen zich aan de regels houdt. In het basisdocument bewegingsonderwijs cluster 4 staan 3 dingen omschreven waarmee fair play omschreven en inzichtelijk gemaakt kan worden voor kinderen met ASS.

De tools zijn niet te groot, wel werkbaarder maken.

Geen fysiek contact is logisch omdat de aanraak prikkel daarmee wordt voorkomen maar de vraag is of dit mogelijk is, een spel zonder contact. Misschien als eerste stapje, en ze dan weer voorbereiden op het feit dat het kan zijn dat je elkaar aanraakt.

Het begin en het einde van het spel. De stappen en de voorwaarde die je creëert voor het spel zelf(zoals uitleggen) en het afsluiten van het spel. Dus de uitleg en de stappen voor het spel en hoe sluit je het spel af, staat ook in het basisdocument cluster 4. Als ze de uitleg al niet kunnen volgen dan zullen de hulpmiddelen ook niet werken.

Samenvatting

in de zin van voorspelbaarheid is regels visualiseren belangrijk maar wel met een aantal regels. Bereid de leerlingen voor op wat komen gaat, zoals het voorbereiden op winst en verlies. Dit voorbereiden op winst en verlies zou gecombineerd kunnen worden met de time-out. Verder een manier creëren om te zorgen dat het spel leuk is zonder dat de uitkomst daar invloed op heeft.

Structuur kan je creëren door het spel van weinig naar veel regels/rollen op te bouwen. En de rollen van het spel op te splitsen. Verder structuur aan lijnen in afbakening, tijd, 1/2 rollen/doelen.

Pak de basis van het spel, begin zo simpel mogelijk. Het hoeft niet meer op het doelspel te lijken maar het is een spel met een doel waarin de verschillende rollen duidelijk worden(stapje voor stapje). Vergelijk het met een driehoek waarbij het begin de smalle punt is, een klein spel. De driehoek wordt steeds breder en het spel dus steeds complexer.

Om geluidsniveau te verlagen kunnen er afspraken gemaakt worden(duidelijkheid creëren) van wie er praat en op welk niveau, bijvoorbeeld een praatmeter. Een persoon is wel lastig want wat moet die ene dan zeggen. Met de praatmeter wordt er gevisualiseerd wat er van de leerlingen wordt verwacht m.b.t. geluid. Bij andere prikkels naast geluid is het lastig, banken zou kunnen. Maar er kan geen onderscheid gemaakt worden in belangrijkheid van lijnen en banken. Binnen de prikkelreductie met name de geluidsprikkel naar beneden halen, en gebruik maken van de geluidsmeter.

Met betrekking tot communicatie het zo kort en letterlijk houden en zo min mogelijk regels. Tegen elkaar praten alleen om elkaar te helpen & complimenteren, de regels zijn voor de scheidsrechter. Het coachende deel is minimaal en afhankelijk van de leeftijd en hoe ze communiceren. Duidelijk onderscheid maken tussen onderling communiceren en scheidsrechter.

Pictogrammen maken van 2/3 basisregels is het belangrijkste bij visualiseren. Dan kan er tijdens het spel pictogrammen worden laten met verwachtingen. Maar erop letten dat er niet te veel pictogrammen worden gebruikt afhankelijk van de doelstelling van gym. Mogelijk ook 3 vaste pictogrammen voor de les: we gymmen zonder herrie, we luisteren naar elkaar en je doet je best. Alleen als het noodzakelijk is pictogrammen inzetten.

Wat mist is iets over fair play, eerlijk spelen. In bewegingsonderwijs cluster 4 staat dit omschreven en hoe het inzichtelijk gemaakt kan worden voor kinderen met ASS.

De tools werkbaarder maken.

Geen fysiek contact is een logische tool omdat de aanraak prikkel daarmee wordt voorkomen maar de vraag is of dit mogelijk is. Misschien als eerste stapje, en ze dan voorbereiden op het feit dat aanraking kan voorkomen.

Het begin en het einde van het spel mist nog. De stappen en de voorwaarde die je creëert voor het spel zelf en het afsluiten van het spel. Dus de uitleg en de stappen voor het spel en hoe sluit je het spel af, staat ook in het basisdocument cluster 4.

Concrete aanpassingen

Toolbox

1. Toolbox → werkbaarder maken door het in een tabelvorm te zetten.
2. Plaatje → Minder kleur, meer pictogrammen en ASS veranderen in autisme.
3. Behoeften → Duidelijkheid creëren in structuur, voorspelbaarheid en visualisatie. Structuur is hoofdonderdeel met daaronder voorspelbaarheid en visualisatie.

ASS

1. Geluidsprikkel toevoegen aan de toolbox.
2. Een tool toevoegen met betrekking tot leerling voorbereiden op de onvoorspelbaarheid van de afloop, winst en verlies.
3. Communicatie zo kort en zo letterlijk mogelijk houden
4. Tool toevoegen m.b.t. het zelf scheidsrechter spelen.

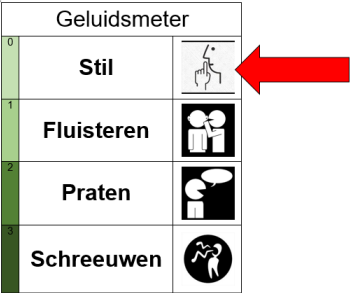
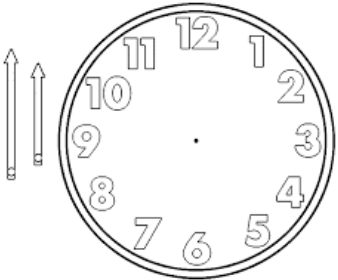
Doelspelen

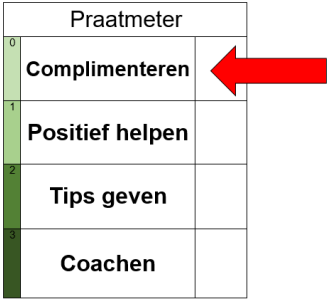
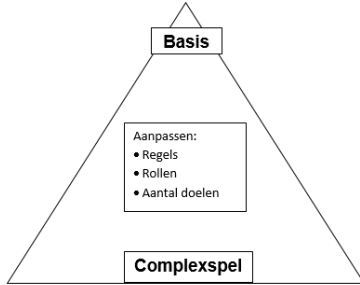
1. Bij de tools erop letten dat het spel blijft bestaan.

Tools

1. Met betrekking tot voorspelbaarheid (basis)regels visualiseren.
2. De leerlingen voorbereiden op wat er komen gaat zoals winst en verlies
3. De driehoek toevoegen waarin duidelijk wordt dat het spel van een klein/simpel spel naar een breder/complex spel gaat waarin je varieert in aantal doelen/rollen en regels.
4. De tool structuur in afbakening & tijd toevoegen.
5. Praatmeter toevoegen, een tool voor duidelijkheid in wie er praat en op welk niveau.
6. Geluidsmeter toevoegen, op welk niveau wordt er tijdens het spelen geluid gemaakt.
7. Communicatie zo kort en letterlijk mogelijk houden en zo min mogelijk regels.
8. Een tool waarin duidelijk wordt dat onderling praten alleen is om elkaar te helpen en de regels zijn voor de scheidsrechter.
9. Pictogrammen van basisregels (2/3), alleen inzetten als het noodzakelijk is.
10. Tools toevoegen over fairplay & eerlijk spelen, zie basisdocument cluster 4.
11. Tools werkbaarder maken
12. Aanraking volledig voorkomen is niet altijd haalbaar, dus voorbereiden op dat ze elkaar kunnen aanraken.
13. Begin en het einde van het spel en welke voorwaarde je hiervoor creëert.
 - Uitleg
 - Afsluiten van het spel
 - Zie basisdocument cluster 4

6.3 Toolbox versie 1

Prikkelreductie	Structuur		
	Voorspelbaarheid	Structuur	Visualisatie
Geluidmeter 	Bereid de leerlingen voor op mogelijke winst en verlies 	Tijdklok 	Pictogrammen 
• Geluid Gebruik geluidmeter & voorkom onnodige geluiden • Materiaal Zo min mogelijk materialen in de zaal • Fysiek contact Beperk fysiek contact en bereid ze hier op voor • Vrije zone Geef de leerling een vrije zone, hierin kan deze niet verdedigd worden. • Time-out Afgesproken mogelijkheid om tot rust te komen. - kleedkamer, matje in de hoek van de zaal etc.	• Regels Verduidelijk en/of visualiseer de regels. • Teamafspraken Afspraken over het werken in het team. - Communiceren - Posities - Verdedigen / aanvallen • Beweegpatroon Gebruik spots, terugkeer punten zodat leerlingen zien waar ze heen kunnen lopen. • Scheidsrechter Gebruik een scheidsrechter, fluit bij overtreding, maak duidelijk wat er is en herstart het spel. • Time-out Mogelijkheid om tot rust te komen in combinatie met voorspelbaar maken winst en verlies	• Groepering Werken in kleinere groepen • Veld Kleiner veld, overzichtelijk maken • Afbakening Veld duidelijk afbakenen, visueel maken: - pylonen, banken, wanden of duidelijke lijnen. • Timer Zet een timer waarop de leerlingen kunnen zien hoelang de oefening nog duurt.	• Pictogrammen Maak gebruik van 2/3 pictogrammen om verwachtingen uit te spreken tijdens het spel. • Teams Gebruik hesjes, duidelijke verdeling van de teams. • Doel Combineer teamkleur met de kleur van het doel. • Regels Geef een voorbeeld en/of gebruik pictogrammen (niet te veel). • Uitleg Gebruik een plaatje tijdens de uitleg, let op met combineren plaatje en praatje.

Communicatie	Spel		
	Voor en na	Inhoud	Fair play
Praatmeter 	Geef me de 5 	Driehoek 	Sorry zeggen 
• Aanvoerder Maak een geschikte leerling aanvoerder, alleen deze leerling coacht het team. • Coach Geef het team een coach, deze coacht vanaf de zijkant van het spel. Spreek verwachtingen uit naar de coach. • Afspraken Maak binnen het team/klas afspraken over onderling communiceren, mogelijk met de praatmeter. • Beeldspraak Besef dat taal letterlijk wordt genomen en bereid andere leerlingen hier op voor.	• Positie uitleg Geef de uitleg daar waar de minste afleiding is, bijvoorbeeld met de gezichten van de leerlingen naar de muur. • Uitleg Zo kort, letterlijk en concreet mogelijk, maak hierbij gebruik van de geef me de vijf methode. Check of ze het daadwerkelijk hebben begrepen. • Einde spel Spreek af wanneer het spel eindigt, tijd en geef tijdens het spel ook aan hoe lang het nog duurt. Spreek een teken af zodat er een duidelijk eindsignaal is.	• Regels Speel met zo min mogelijk regels. • Rollen Haal de verschillende rollen uit elkaar, aanvallen of verdedigen. • Doelen Werken op 1 doel en uitbouwen naar 2. • Uitbouwen Begin bij de basis, laat het spel idee los en bouw dit uit naar een complexer spel.	• Bespreken Bespreek met de leerlingen wat fair play/sportief spelen inhoudt. - Aan de regels houden - Spelleiding accepteren - Positieve omgang deelnemers • Afspraken Maak met betrekking tot fair play afspraken, hoe gaan we als klas eerlijk spelen. • Regels Zorg dat de leerlingen zich aan de regels houden. • Positief afsluiten Sluit het spel op een positieve manier af. - Complimenten geven - Handen schudden

6.4 Interview A. Costongs

Algemene gegevens

Interview heeft plaatsgevonden op 11-03-2016 om 14:00.

Het interview heeft plaatsgevonden op het Kromme Rijn College te Utrecht.

Het interview is opgenomen.

Volledige uitwerking

1. De toolbox heb je net gezien, wat is je eerste reactie op de toolbox?
Dat het er heel duidelijk en interessant uit ziet. Een paar goede voorbeelden en je hebt het ook goed uitgewerkt. Ik zie heel veel bruikbare dingen, verschillende elementen die terugkomen in de zaal die wel handig zijn om rekening mee te houden.
2. De bedoeling van de toolbox, dus wat je er uiteindelijk mee kan, is die duidelijk? Dus als je hem zo ziet dat je weet wat je er mee kan doen?
Ja, het gaat er vooral over van waar moet je rekening mee houden en welke elementen komen daar en verschillende kopjes in terug. Dat is duidelijk met wat ik nu zie.
3. Oke en die aanpassingen zelf, dus die puntjes, zijn die helder genoeg omschreven? Dat als je hem erbij pakt dat je weet wat je moet doen?
Zoals ze er nu staan is het heel duidelijk wat je zegt en waar je rekening mee moet houden.
4. De plaatjes die bovenstaande plaatjes, zijn die ondersteunend van de tools? En zijn ze duidelijk? Of is het overbodig?
De tijd klok zou je misschien iets kunnen met werken met een timetimer, dat je dat laat zien met een vakje dat al ingekleurd is, dat je ziet dat het gaat om een bepaald aantal minuten.
Pictogrammen duidelijk, voorspelbaarheid laat je nu vooral zien op winst en verlies terwijl er misschien wel meer dingen zijn die over voorspelbaarheid gaan, meer onverwachte momenten waardoor ik niet weet of de dobbelsteen helemaal duidelijk is. Praatmeter is duidelijk. En de rest vind ik eigenlijk ook heel duidelijk. De twee die opvallen zijn de tijd klok en de dobbelsteen.
5. De toolbox is wel een geheel of zijn het losse onderdelen? Sluit het een beetje op elkaar aan?
Ja het hangt goed met elkaar samen. Duidelijk.
6. Verder nog opmerkingen of ideeën over de vormgeving van de toolbox?
Nu staat het allemaal onder 1 kopje met 4 verschillende uitgewerkt op 1 pagina. Misschien kan je per onderdeel 1 pagina er aan wijdden. En dan zo'n flapover, dat je daar naar kan kijken. En dan kan je misschien nog wat meer voorbeelden geven.
7. Oke duidelijk, gaan we het meer over de inhoud van autisme hebben. Wat is naar jouw idee de belangrijkste behoefte om te kunnen functioneren voor leerlingen met autisme? Dus wat is voor hun het belangrijkste punt waaraan je ze tegemoet moet komen tijdens de gymles of in de klas.
Ik denk dat structuur heel belangrijk is, en daarmee ook duidelijkheid. Ik denk dat structuur het belangrijkste is voor in de gymles.
8. Hoe zou je als docent de leerling kunnen helpen binnen het creëren van die voorspelbaarheid?
Dat er duidelijk is van te voren al wat je gaat behandelen, kan je op verschillende manieren doen: van te voren zeggen, aangeven welke periode je wat behandelt zodat ze weten wat ze te wachten staat, zelfde moment starten op dezelfde manier en op dezelfde plek, ook weer het afsluiten op dezelfde manier en plek, de afspraken die zijn gemaakt jezelf ook aan houden anders gebeuren en ook bepaalde dingen. Dat vooral, kijk je ontkomt er niet aan dat er soms onvoorspelbare dingen gebeuren en ik denk dat het ook belangrijk is om ze daar mee in aanraking te laten komen want dat gebeurt gewoon ook in het dagelijkse leven. Dus ik ben altijd van mening om het niet helemaal te kaderen, ze moeten daar toch mee leren omgaan op een bepaalde manier
9. Dat is waar, en in doelspelen kan je ook niet het onvoorspelbare helemaal weg halen natuurlijk. Precies
10. Binnen doelspelen nog iets waarvan je denkt hiermee kan je voorspelbaarheid creëren?
Ik zag net iets staan, dat vond ik wel een hele goeie. Dat als je in een bepaald team zit dat je ook doel waarin ze moeten scoren dezelfde kleur maakt als jouw eigen team. Vaak zie je nog wel eens dat door de vele dingen die gebeuren dat ze of de verkeerde kant oprennen of maar ineens gaan schieten maar dit maakt wel duidelijk van he waar moet ik nou naar toe, van A naar B in plaats van ja waar sta ik nu en waar moet ik scoren. Niet echt iets extra's, ik vond het een hele mooie voor wat je moet doen.

11. Daarnaast heb je natuurlijk structuur, hoe zou je de structuur in het doelspel kunnen verhogen? Of misschien is het niet nodig, omdat je ook al zei het onvoorspelbare eruit halen kan niet kijk ga je structuur echt verhogen in een doelspel dan zit ik al te denken van jongen tegelijkertijd lopen we van A naar B naar C naar D. Ja hoe ga je structuur verbeteren in het doelspel. Maak duidelijk wat iemand zn rol is misschien. Dat je dus aangeeft, jij bent verdediger in jouw team dit is jouw beweegruimte en jij bent aanvaller dit is jou beweegruimte, jij bent keeper jij blijft in dit vak. Ik denk dat je daarmee voor hun duidelijker maakt, zeker in het begin wat of waar moet ik zijn als ik aanvaller ben, verdediger en waar moet ik naar toe. Ik denk dat je daarmee misschien wat meer structuur kunt geven en dat later dan weer eventueel weg kan laten om te kijken of ze het door hebben.
12. Dan heb je nog de prikkelverwerking, meestal hebben ze hier wel problemen mee, is het noodzakelijk om die prikkels tijdens de les te reduceren? En zo ja hoe zou je dat kunnen doen? verschilt een beetje per soort leerling, binnen het autisme spectrum. Aan het begin is het belangrijk, heel belangrijk om te zorgen dat iedereen meekrijgt van wat moet er gebeuren dus stilte is dan belangrijk, materialen die er dan niet zijn ook handig dan worden ze hier niet door afgeleid. Tijdens het spel kan je kijken naar wat voor bal gebruik je, wat maakt minder geluid. Ik denk dat je sowieso krijgt dat leerlingen gaan praten, je zegt je mag 1 coach aanwijzen als optie, maar praten gebeurt toch in de emotie en in het spel dus ik denk dat vooral voor een duidelijk moment afspreken van wanneer stoppen we nou met alles en dat je daar een duidelijk signaal in afsprekt zodat wanneer je aandacht nodig hebt dat je dat dan ook krijgt. En aan het einde zorg voor complete stilte en het weghalen van bepaald materiaal voor prikkels. Dus ik denk dat voor tijdens en na een paar momenten moeten zijn dat je dat helemaal weg kan halen, tijdens het spel is dat toch heel lastig.
13. En bij prikkels heb je geluid maar je hebt ook hele andere prikkels bijvoorbeeld zicht of aanraken misschien. Hoe zou je daar mee om gaan? Of zou je dat zo laten en dat het juist voor en na het spel heel rustig is met weinig prikkels?
Dan moet je een beetje naar het individu gaan kijken dus het zou dan heel handig zijn om tips te kunnen geven wanneer iemand zegt van ik heb problemen wanneer ik word aangeraakt, bij doelspelen kan het zomaar zijn dat iemand wordt aangeraakt, lijkt me dan per ongeluk. Dan kunnen we een zone afspreken van je mag hier niet voorbij als aanvaller, en degene die het moeilijk vindt om aangeraakt te worden gaat daar als keeper in staan. En iedereen weet buiten dit vak mag ik de bal daar naar toe spelen, of schieten of scoren. Die leerling heeft daar mooi zijn beveiligde omgeving deelnemen aan het spel, lijkt mij prima.
14. Gewoon een individuele rol eigenlijk?
Ja dat zijn dan bijvoorbeeld tips van als iemand het lastig vind zou je het op die manier kunnen inrichten.
15. Communiceren is vaak ook lastig. Lopen de leerlingen hier tegen aan binnen doelspelen? En hoe zou je ze dan daarin kunnen ondersteunen?
Communiceren vinden ze heel lastig want het ligt al heel snel aan iemand anders. Opbouwende kritiek om het zo even te noemen zit er heel moeilijk in. Dat is ook de doelgroep. Dan gaat het vooral ook om welk voorbeeld geef jij, hoe corrigeer je als ze verkeerde dingen of op een verkeerde manier benoemen. Dan laat je ze het herhalen of je zegt je kan het misschien beter op deze manier zeggen. En er zit ook altijd stiekem toch wel een sterkere leerling tussen die goed kan praten, goed dingen kan aanwijzen, goed kan coachen. Dan zou je aan deze leerling kunnen vragen van hoe zou jij dat zou zeggen wat hij/zij op deze manier zegt. Dus dan gebruik je in de praktijk gelijk een voorbeeld van nou je kan het misschien beter zo zeggen, iemand kan dit als wat minder prettig ervaren.
16. Bewust maken van wat ze zeggen en de manier waarop ze het zeggen?
Ja en laat ze het dan herhalen zodat ze het oefenen, dat is een kwestie van inoefenen op een gegeven moment.
17. Visualisaties zijn vaak ondersteunend voor deze leerlingen. Hoe zou je binnen het spelen van doelspelen visualisaties kunnen inzetten bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, of vaste gemarkeerde punten maar misschien ook visualisaties in de zin van plaatjes die de regels ondersteunen. Hoe zou je visualisaties functioneel kunnen inzetten tijdens het spelen?
Je zou kunnen kijken naar behalve dat je fluit als er iets gedaan wordt wat niet volgens de regels is, veel voorkomende overtredingen ik noem maar even iets, bepaalde visualisaties van maakt.

Een kaart van he nou ik fluit, ik zeg wat gebeurt er, dan heb je daar een kaart voor dit gebeurt er, oja gezien. Dat zou kunnen voor veel gemaakte foutjes, overtreding van de regels dan zou je daar iets mee kunnen. Dat is het eerste wat in mij komt. En bijvoorbeeld wanneer er gescoord is, dat je zegt van oke nu is dus jullie nemen uit dan heb je daar een plaatje van, op die manier. Dat je bij zulke momenten daarin nog kan ondersteunen.

18. Voldoet de huidige toolbox zoals die nu is voldoende aan de behoefte van de leerlingen? Dus met betrekking tot die bovenstaande onderwerpen. Of mis je nog bepaalde onderwerpen waarvan je denkt dit is nog wel belangrijk of dit zou ze nog kunnen helpen?
Dan zit ik vooral te kijken, ik weet niet of dat hier dan bij past, maar dat leerlingen binnen de toolbox de mogelijkheid kunnen krijgen/vragen om een rustmoment te creëren voor zichzelf. Dan kan vaak ook ondersteunend helpen bij het spelen van doelspelen als je het hebt over heel veel prikkels is het voor sommige leerlingen wel even fijn om te weten dat er een mogelijkheid is om misschien even tijdelijk er uit te kunnen stappen. Misschien dat dat iets toevoegt, dat weet ik niet zo een twee drie. Dat is het enige waar ik nu zo snel aan denk. Voor de rest je hebt structuur, voorspelbaarheid en de visualisaties, communicatie, het spel zelf, hoe ga je om met prikkelreductie. Nee het is duidelijk. Ik zou niet zeggen dat ik iets mis nu.
19. Dan de aanpassingen van de doelspelen zelf. Welke tools of aanpassingen van spel zijn voor jou, of wat jij misschien doet, het meest essentieel om het doelspel speelbaar te maken? Dus wat ze echt nodig hebben om het spel te kunnen spelen.
Ik spreek altijd af in welk tijdsbestek we aan de slag gaan. Ik tel ook altijd af, de laatste minuut ik altijd aan. Dus tussendoor hoelang ze nog hebben, niet dat ineens verassing is dat ze 3-2 achter staan en ineens is het klaar dan is het niet eerlijk. Dus bereid ze voor, voorbereiden op het begin en het eind dat is voor mij altijd van belang, dat zet ik altijd in. Prikkelreductie, ja laat een bal liggen of een paar ballen en ze gaan sowieso gebruikt worden. Maakt niet uit of je ze laat zitten of staan dus die haal ik altijd weg. En inderdaad gewoon even navragen dus als je dingen uitlegt ook controleren van wat ik nu gezegd, iemand begrijpt het niet, aan een klasgenoot vragen of die het wilt uitleggen. Dat zijn wel de belangrijkste dingen die sowieso altijd toepas.
20. De tools zoals ze erin staan, zijn het handige hulpmiddelen voor de docent? En ook makkelijk in te zetten?
Ik denk dat het handige hulpmiddelen zijn. Ik denk dat je wel altijd even goed moet doorlezen van heb ik hier aan gedacht. Ik weet niet of het voor iedereen altijd even inzetbaar is, als het gaat over visualisatie dan vraagt dat wel wat voorbereiding natuurlijk. Dat is het enige, het voorbereiden, als je dat eenmaal hebt gedaan dan geldt dat voor de volgende keren eigenlijk niet meer.
21. Dus sommige onderdelen kan je niet direct inzetten, van o nu heb ik een probleem hoe ga ik dit oplossen?
Nee daar moet je dus van te voren al over nadenken. Als je denkt o dit is ook een vaak gemaakte overtreding dan kan je niet ineens een visualisatie daarbij gebruiken bijvoorbeeld. Maar dat kan je wel weer meenemen naar andere klas & les.
22. Zijn er nog tools die je zou veranderen/aanpassen of misschien zelfs weglaten?
Ik zou niks weglaten. Ik denk dat de tijds klok hoe dat hier weergegeven is en ook straks misschien bij de leerlingen zou ik niet gewoon een losse klok maar dan zou ik ook aangeven iets van het gaat om een stukje tijd. En de voorspelbaarheid weet ik niet zo goed wat je dan precies bedoelt met de dobbelsteen, hoe ik dat moet zien. Er zijn meer dingen dan alleen winst en verlies en dat blijft gewoon onvoorspelbaar dat je gaat winnen of verliezen. Daar zou ik nog even naar kijken hoe ga je dat goed weergeven.
23. De laatste vraag, heb je nog ideeën of aanpassingen die er niet instaan die je nog zou kunnen toevoegen?
Nee

Samenvattende uitwerking

Inleiding

Aan het begin is er uitgelegd waar het interview over gaat en is de toolbox kort doorgenomen door Alain.

Kern

1. Wat is je eerste reactie op de toolbox?
 Het ziet er duidelijk en interessant uit. Er staan een paar goede voorbeelden in en het is goed uitgewerkt. Veel bruikbare dingen en verschillende elementen die terugkomen in de zaal die wel handig zijn om rekening mee te houden.
2. De bedoeling van de toolbox, dus wat je er uiteindelijk mee kan, is duidelijk?
 Ja, het gaat er vooral over van waar moet je rekening mee houden en welke elementen. Dit komt in verschillende kopjes terug. Het is duidelijk.
3. De aanpassingen zelf, de puntjes, zijn die helder genoeg omschreven?
 Zoals ze er nu staan is het duidelijk, wat er wordt bedoeld en waar er rekening mee moet worden gehouden.
4. De plaatjes, zijn die ondersteunend van de tools? Zijn ze duidelijk of is het overbodig?
 De tijd klok zou iets kunnen zijn met een timetimer, dat er een vakje is ingekleurd zodat je ziet dat het om een bepaald aantal minuten gaat. De pictogrammen zijn duidelijk. Bij voorspelbaarheid staat nu vooral op winst er verlies terwijl er meer dingen zijn die over voorspelbaarheid gaan. Er zijn meer onverwachte momenten waardoor de dobbelsteen niet helemaal duidelijk is. De praatmeter is duidelijk en de rest is eigenlijk ook duidelijk. De twee die opvallen zijn de tijd klok en de dobbelsteen.
5. De toolbox is wel een geheel of zijn het losse onderdelen? Sluit het op elkaar aan?
 Ja het hangt goed met elkaar samen, duidelijk.
6. Verder nog opmerkingen of ideeën over de vormgeving van de toolbox?
 Nu staat het allemaal onder 1 kopje met 4 verschillende uitgewerkte kopjes op 1 pagina. Misschien kan er per onderdeel 1 pagina aan worden gewijd en dan in de vorm van een flapover. Dan kunnen er misschien meer voorbeelden worden gegeven.
7. Wat is naar jou idee de belangrijkste behoefte om te kunnen functioneren voor leerlingen met autisme?
 Structuur en daarmee ook duidelijkheid. Voor in de gymles is structuur het belangrijkste.
8. Hoe zou je als docent de leerling kunnen helpen binnen het creëren van die voorspelbaarheid?
 Dat er duidelijk is van te voren al wat je gaat behandelen, dit kan op verschillende manieren: van te voren zeggen, aangeven welke periode er wat wordt behandeld zodat ze weten wat ze te wachten staat, zelfde moment starten op dezelfde manier en op dezelfde plek, ook het afsluiten op dezelfde manier en plek, de afspraken die zijn gemaakt nakomen. Dat er onvoorspelbare dingen gebeuren kan niet aan ontkomen worden, het is ook belangrijk om ze daar mee in aanraking te laten komen want dat gebeurt ook in het dagelijkse leven. Dus niet volledig kaderen, ze moeten er mee leren omgaan op een bepaalde manier.
9. Dat is waar, en in doelspelen kan je ook niet het onvoorspelbare helemaal weg halen natuurlijk.
 Precies
10. Binnen doelspelen nog iets waarvan je denkt hiermee kan je voorspelbaarheid creëren?
 Ik zag net een goede staan namelijk, dat als je in een bepaald team zit dat het doel waar er gescoord moet worden dezelfde kleur heeft als jouw eigen team. Vaak rennen ze de verkeerde kant op of schieten ze ineens omdat ze door alles wat er gebeurt niet weten waar ze heen moeten. Hiermee is duidelijk van A naar B in plaats van wat nu. Verder niet echt iets extra's.

11. Daarnaast heb je natuurlijk structuur, hoe zou je de structuur in het doelspel kunnen verhogen? Of misschien is het niet nodig, omdat je ook al zei het onvoorspelbare eruit halen kan niet.
Ik zit te denken aan tegelijkertijd lopen van A naar B. In het doelspel zelf duidelijk maken wat iemand zijn rol is, jij bent verdediger dus dit is jouw beweegruimte, aanvaller en keeper idem. Hiermee maak je het voor de leerlingen duidelijker, zeker in het begin en dat later eventueel weer weglaten om te kijken of ze het door hebben.
12. Dan is er nog de prikkelverwerking, meestal hebben ze hier wel problemen mee, is het noodzakelijk om die prikkels tijdens de les te reduceren? En zo ja hoe zou je dat kunnen doen?
Verschilt per leerling binnen het autisme spectrum. Aan het begin van de les is het belangrijk om te zorgen dat iedereen meekrijgt van wat moet er gebeuren, dus stilte is dan belangrijk en materialen die niet nodig zijn uit de zaal zodat ze niet worden afgeleid. Tijdens het spel kan er gekeken worden naar welke bal gebruik je, welke maakt minder geluid. Leerlingen gaan sowieso praten door de emotie in het spel. Vooral duidelijk afspreken wanneer stopt het en daar een duidelijk signaal voor afspreken. Aan het einde zorgen voor complete stilte en het weghalen van bepaald materiaal. Dus met name voor tijdens en na het spel een aantal momenten waarop je de prikkels helemaal weghaalt, tijdens het spel wordt dit wel lastig.
13. En bij prikkels heb je geluid, maar je hebt ook hele andere prikkels bijvoorbeeld zicht of aanraken. Hoe zou je daar mee omgaan? Of zou je dat zo laten en dat het juist voor en na het spel heel rustig is met weinig prikkels?
Dan moet er naar het individu gekeken worden en dan zouden tips voor het individu handig zijn. Bij een leerling die moeite heeft met aanraken zou dit bijvoorbeeld een zone kunnen zijn waar de aanvallers niet voorbij mogen en de desbetreffende leerling gaat in die zone staan als keeper. Dan heeft die leerling zijn beveiligde omgeving en kan toch deelnemen aan het spel.
14. Gewoon een individuele rol eigenlijk?
Ja dat zijn dan tips van als iemand het lastig vind zou je het op die manier kunnen inrichten.
15. Communiceren is vaak ook lastig. Lopen de leerlingen hier tegen aan binnen doelspelen? En hoe zou je ze dan daarin kunnen ondersteunen?
Communiceren vinden ze lastig, het ligt al snel aan iemand anders. Opbouwende kritiek zit er moeilijk in bij deze leerlingen. Het gaat dan vooral om welk voorbeeld geef jij, hoe corrigeer je de leerlingen (laat je ze het herhalen of zeg je hoe het beter kan). Er is ook altijd een sterkere leerling die goed kan coachen, dit in de praktijk brengen door deze leerling in te zetten en te vragen hij het zou zeggen. In de praktijk een voorbeeld hoe het beter gezegd kan worden en dat iemand dit als minder prettig kan ervaren.
16. Bewust maken van wat ze zeggen en de manier waarop ze het zeggen?
Ja en laten herhalen zodat ze het oefenen, dan is het een kwestie van inoefenen op een gegeven moment.
17. Visualisaties zijn vaak ondersteunend voor deze leerlingen. Hoe zou je binnen het spelen van doelspelen visualisaties kunnen inzetten bijvoorbeeld plaatje tijdens de uitleg, of vaste gemarkeerde punten maar misschien ook visualisaties in de zin van plaatjes die de regels ondersteunen. Hoe zou je visualisaties functioneel kunnen inzetten tijdens het spelen?
Mogelijk inzetten van ondersteunende visualisaties bij het fluiten bij veel voorkomende overtredingen. En bijvoorbeeld wanneer er gescoord is, nu nemen jullie uit en dat daar een plaatje van is. Dat de leerlingen middels visualisaties op zulke momenten worden ondersteund.
18. Voldoet de huidige toolbox zoals die nu is voldoende aan de behoefte van de leerlingen? Dus met betrekking tot de bovenstaande onderwerpen. Of mis je nog bepaalde onderwerpen waarvan je denkt dit is nog wel belangrijk of zit zou ze nog kunnen helpen?
In de toolbox nog iets van dat de leerlingen een mogelijkheid krijgen voor een rustmoment voor zichzelf. Voor sommige leerlingen is het fijn dat even tot rust kunnen komen en weg zijn van alle

prikkels van het doelspel. Voor de rest zit alles erin, en is het duidelijk. Er mist niks.

19. Dan de aanpassingen van de doelspelen zelf. welke tools of aanpassingen van spel zijn voor jou, of wat jij misschien doet, het meest essentieel om het doelspel speelbaar te maken? Dus wat ze echt nodig hebben om het spel te kunnen spelen.

Ik spreek altijd af en welk tijdsbestek we spelen, en ik tel ook altijd en kondig de laatste minuten aan zodat de leerlingen niet ineens voor de verassing staan dat ze 3-2 achter staan en hebben verloren. Voorbereiden op het begin en eind is voor mij altijd van belang, verder altijd materiaal opruimen en navragen en controleren of ze hebben begrepen wat er is gezegd. En als iemand het dan niet begrijpt een klasgenoot het laten uitleggen.

20. De tools zoals ze erin staan, zijn het handige hulpmiddelen voor de docent? En ook makkelijk in te zetten?

Het zijn handige hulpmiddelen. Wel altijd even goed lezen van heb ik hier aan gedacht. Verder zijn ze niet allemaal voor iedereen even inzetbaar, als het gaat over visualisatie dan vraagt dat wel enige voorbereiding. Als het eenmaal is voorbereid dan geldt dat voor de volgende keren niet meer.

21. Dus sommige onderdelen kan je niet direct inzetten, van o nu heb ik een probleem hoe ga ik dit oplossen?

Nee daar moet je van te voren al over nadenken. Een visualisatie kan je niet in de les ineens gebruiken. Maar dat kan je wel meenemen naar de volgende les en klas.

22. Zijn er nog tools die je zou veranderen/ aanpassen of misschien zelfs weglaten?

Ik zou niks weglaten. Bij de klok meer aangeven dat het gaat om een stukje tijd. En bij de voorspelbaarheid is de dobbelsteen voor mij niet helemaal duidelijk. Er zijn meer onvoorspelbare dingen tijdens spel dan alleen winst en verlies en dit zal ook onvoorspelbaar blijven.

23. Heb je nog ideeën of aanpassingen die er niet instaan die je nog zou kunnen toevoegen?

Nee.

Samenvatting per onderwerp

Toolbox

De toolbox ziet er duidelijk en interessant uit. Er staan een paar goede voorbeelden in en het is goed uitgewerkt. Veel bruikbare dingen en verschillende elementen die terugkomen in de zaal die wel handig zijn om rekening mee te houden.

De bedoeling van de toolbox is duidelijk, het gaat er vooral over van waar moet je rekening mee houden en welke elementen. Dit komt in verschillende kopjes terug. Het is duidelijk.

De aanpassingen zoals ze er nu staan is het duidelijk, wat er wordt bedoeld en waar er rekening mee moet worden gehouden.

De toolbox is een geheel, het hangt goed met elkaar samen, duidelijk.

Nu staat het allemaal onder 1 kopje met 4 verschillende uitgewerkte kopjes op 1 pagina. Misschien kan er per onderdeel 1 pagina aan worden gewijd en dan in de vorm van een flapover. Dan kunnen er misschien meer voorbeelden worden gegeven.

Met betrekking tot de behoefte (onderwerpen) zit alles erin en het is duidelijk. Er mist niks.

Verder geen ideeën of aanpassingen.

Samenvatting

De toolbox is duidelijk, er staan goede voorbeelden in en het is goed uitgewerkt. Veel bruikbare dingen en verschillende elementen die handig zijn om rekening mee te houden in de zaal. De aanpassingen zijn duidelijk. Daarbij is de toolbox één geheel.

De volgende aanpassing is benoemd: Nu staat alles op 1 pagina, misschien kan er per onderdeel 1 pagina worden gewijd in de vorm van een flapover, mogelijk voor meer voorbeelden.

Met betrekking tot de behoefte zit alles erin en is het duidelijk, verder geen ideeën of aanpassingen.

ASS

De belangrijkste behoefte voor leerlingen met ASS is structuur en daarmee ook duidelijkheid. Voor in de gymles is structuur het belangrijkste.

het is ook belangrijk om ze met onvoorspelbaarheid in aanraking te laten komen want dat gebeurt ook in het dagelijkse leven. Ze moeten er mee leren omgaan op een bepaalde manier.

De tool hesjes en doel dezelfde kleur is een goede tool want vaak rennen ze de verkeerde kant op of schieten ze ineens omdat ze door alles wat er gebeurt niet weten waar ze heen moeten.

De prikkelverwerking verschilt per leerling binnen het autisme spectrum.

Communiceren vinden ze lastig, het ligt al snel aan iemand anders. Opbouwende kritiek zit er moeilijk in bij deze leerlingen.

Samenvatting

In de gymles is structuur de belangrijkste behoefte van leerlingen met ASS. Het is wel belangrijk om ze met onvoorspelbaarheid in aanraking te laten komen want ze moeten hier op een bepaalde manier mee leren omgaan. Bij doelspelen rennen ze de verkeerde kant op of schieten ze ineens omdat ze door alles wat er gebeurt niet weten waar ze heen moeten.

De prikkelverwerking verschilt per leerling binnen het autisme spectrum.

Communiceren vinden ze lastig, het ligt vaak snel aan een ander.

Doelspelen

Dat er onvoorspelbare dingen gebeuren kan niet aan ontkomen worden, dit kan binnen doelspelen niet helemaal weg gehaald worden.

Tools

De tijd klok zou iets kunnen zijn met een timetimer, dat er een vakje is ingekleurd zodat je ziet dat het om een bepaald aantal minuten gaat. De pictogrammen zijn duidelijk. Bij voorspelbaarheid staat nu vooral op winst er verlies terwijl er meer dingen zijn die over voorspelbaarheid gaan. Er zijn meer onverwachte momenten waardoor de dobbelsteen niet helemaal duidelijk is. De praatmeter is duidelijk en de rest is eigenlijk ook duidelijk. De twee die opvallen zijn de tijd klok en de dobbelsteen.

Met betrekking tot voorspelbaarheid: Dat er duidelijk is van te voren al wat je gaat behandelen, dit kan op verschillende manieren: van te voren zeggen, aangeven welke periode er wat wordt behandeld zodat ze weten wat ze te wachten staat, zelfde moment starten op dezelfde manier en op dezelfde plek, ook het afsluiten op dezelfde manier en plek, de afspraken die zijn gemaakt nakomen.

Onvoorspelbaarheid moeten ze mee leren omgaan. Dus niet volledig kaderen.

Ik zag net een goede staan namelijk, dat als je in een bepaald team zit dat het doel waar er gescoord moet worden dezelfde kleur heeft als jouw eigen team. Hiermee is duidelijk van A naar B in plaats van wat nu. Verder niet echt iets extra's.

Om structuur te verhogen zit ik te denken aan tegelijkertijd lopen van A naar B. In het doelspel zelf duidelijk maken wat iemand zijn rol is, jij bent verdediger dus dit is jouw beweegruimte, aanvaller en keeper idem. Hiermee maak je het voor de leerlingen duidelijker, zeker in het begin en dat later eventueel weer weglaten om te kijken of ze het door hebben.

Om rekening te houden met de prikkelverwerking: Aan het begin van de les is het belangrijk om te zorgen dat iedereen meekrijgt van wat moet er gebeuren, dus stilte is dan belangrijk en materialen die niet nodig zijn uit de zaal zodat ze niet worden afgeleid. Tijdens het spel kan er gekeken worden naar welke bal gebruik je, welke maakt minder geluid. Leerlingen gaan sowieso praten door de emotie in het spel. Vooral duidelijk afspreken wanneer stopt het en daar een duidelijk signaal voor afspreken. Aan het einde zorgen voor complete stilte en het weghalen van bepaald materiaal. Dus met name voor tijdens en na het spel een aantal momenten waarop je de prikkels helemaal weghaalt, tijdens het spel wordt dit wel lastig.

Naast de geluidsprikkels zijn er ook nog andere prikkels. Dan moet er naar het individu gekeken worden en dan zouden tips voor het individu handig zijn. Bij een leerling die moeite heeft met aanraken zou dit bijvoorbeeld een zone kunnen zijn waar de aanvallers niet voorbij mogen en de desbetreffende leerling gaat in die zone staan als keeper. Dan heeft die leerlingen zijn beveiligde omgeving en kan toch deelnemen aan het spel.

Eigenlijk een individuele rol dat zijn dan tips van als iemand het lastig vind zou je het op die manier kunnen inrichten.

Binnen communiceren gaat dan vooral om welk voorbeeld geef jij, hoe corrigeer je de leerlingen (laat je ze

het herhalen of zeg je hoe het beter kan). Er is ook altijd een sterkere leerling die goed kan coachen, dit in de praktijk brengen door deze leerling in te zetten en te vragen hij het zou zeggen. In de praktijk een voorbeeld hoe het beter gezegd kan worden en dat iemand dit als minder prettig kan ervaren. Bewust maken van wat zeggen en op welke manier en laten herhalen zodat ze het oefenen, dan is het een kwestie van inoefenen op een gegeven moment.

Mogelijk inzetten van ondersteunende visualisaties bij het fluiten bij veel voorkomende overtredingen. En bijvoorbeeld wanneer er gescoord is, nu nemen jullie uit en dat daar een plaatje van is. Dat de leerlingen middels visualisaties op zulke momenten worden ondersteund.

In de toolbox nog iets van dat de leerlingen een mogelijkheid krijgen voor een rustmoment voor zichzelf. Voor sommige leerlingen is het fijn dat even tot rust kunnen komen en weg zijn van alle prikkels van het doelspel.

Aanpassingen om doelspelen speelbaar te maken: Ik spreek altijd af en welk tijdsbestek we spelen, en ik tel ook altijd en kondig de laatste minuten aan zodat de leerlingen niet ineens voor de verassing staan dat ze 3-2 achter staan en hebben verloren. Voorbereiden op het begin en eind is voor mij altijd van belang, verder altijd materiaal opruimen en navragen en controleren of ze hebben begrepen wat er is gezegd. En als iemand het dan niet begrijpt een klasgenoot het laten uitleggen.

De tools zijn handige hulpmiddelen. Wel altijd even goed lezen van heb ik hier aan gedacht. Verder zijn ze niet allemaal voor iedereen even inzetbaar, als het gaat over visualisatie dan vraagt dat wel enige voorbereiding. Als het eenmaal is voorbereid dan geldt dat voor de volgende keren niet meer.

Sommige onderdelen kan je niet direct inzetten daar moet je van te voren al over nadenken. Een visualisatie kan je niet in de les ineens gebruiken. Maar dat kan je wel meenemen naar de volgende les en klas.

Ik zou niks weglaten. Bij de klok meer aangeven dat het gaat om een stukje tijd. En bij de voorspelbaarheid is de dobbelsteen voor mij niet helemaal duidelijk. Er zijn meer onvoorspelbare dingen tijdens spel dan alleen winst en verlies en dit zal ook onvoorspelbaar blijven.

Samenvatting

De plaatjes van de tools zijn duidelijk, behalve de tijd klok en de dobbelsteen. Een timetimer gebruiken in plaats van een tijd klok, met een ingekleurd vakje zodat duidelijk is dat het om een hoeveelheid tijd gaat. Bij de dobbelsteen gaat het vooral over winst en verlies terwijl er meer dingen zijn die over voorspelbaarheid gaan, de dobbelsteen is daarom niet helemaal duidelijk.

Tools om in te zetten bij voorspelbaarheid zijn: Van te voren duidelijk maken wat je gaat behandelen, starten en afsluiten op dezelfde manier en plek, gemaakte afspraken nakomen. Onvoorspelbaarheid moeten ze ook mee leren omgaan, niet volledig kaderen.

Een goede tool is dat het doel dezelfde kleur heeft als het team, hiermee is het duidelijk van A naar B.

Om de structuur te verhogen lopen van A naar B. Daarbij in het doelspel zelf duidelijk maken wat iemand zijn rol is, en welke beweegruimte daarbij hoort. Hiermee maak je het voor de leerlingen duidelijker, zeker in het begin en dat later eventueel weer weglaten.

Om rekening te houden met de prikkelverwerking kun je denken aan, aan het begin van de les is het belangrijk dat iedereen meekrijgt wat er moet gebeuren, dus stilte en onnodige materialen uit de zaal laten(ook bij het afsluiten). Tijdens het spel kan je bijvoorbeeld kijken naar welke bal gebruik je. Leerlingen gaan sowieso praten door de emotie in het spel. Verder duidelijke afspreken wanneer het stopt en daar een signaal voor afspreken. Dus voor, tijdens en na het spel een aantal momenten waarop je de prikkels helemaal weghaalt, tijdens spel is dit lastig.

Naast de geluidsprikkels zijn er ook nog andere prikkels, hierbij moet naar het individu gekeken worden en dan zouden tips voor het individu handig zijn. Bijvoorbeeld aanraken een eigen zonde waar aanvaller niet in mogen komen, dan heeft de leerling een beveiligde omgeving en kan het met een individuele rol toch deelnemen.

Binnen communiceren gaat het er vooral om welk voorbeeld geef jij en hoe corrigeer je de leerlingen. Er is ook altijd een sterkere leerling die goed kan coachen, deze kan je in de praktijk inzetten. Verder bewust maken van wat ze zeggen en op welke manier en laten herhalen van de juiste manier zodat ze het oefenen.

Het inzetten van ondersteunende visualisaties kan bij het fluiten bij veel voorkomende overtredingen of wanneer er gescoord is. Leerlingen middels visualisatie ondersteunen op bepaalde momenten.

In de toolbox nog iets toevoegen van dat de leerlingen een mogelijkheid krijgen voor een rustmoment.

Om het doelspel speelbaarder te maken voor de leerlingen kan je afspreken in welk tijdsbestek we spelen, kondig de laatste minuten aan en tel af. Voorbereiden op het begin en het eind is van belang. Verder altijd materiaal opruimen en controleren of ze hebben begrepen wat er is gezegd.

De tools zijn handige hulpmiddelen. Ze zijn niet allemaal voor iedereen even inzetbaar omdat sommige enige voorbereiding moeten hebben.

Tot slot niks van wat er nu in staat weglaten, bij de klok meer aangeven dat het om een stukje tijd gaat en bij voorspelbaarheid de dobbelsteen verduidelijken.

Concrete aanpassingen

Toolbox

1. De toolbox veranderen naar een flapover, waarbij ieder onderwerp een eigen pagina heeft.

ASS

1. De leerlingen wel in aanraking laten komen met onvoorspelbaarheid, dus niet te veel kaderen.

Doelspelen

-

Tools

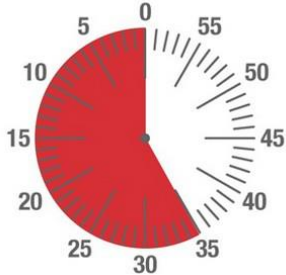
1. De tijd klok veranderen in een timer zodat duidelijk is dat het om een stukje tijd gaat.
2. De bedoeling van de dobbelsteen verduidelijken, hulpmiddel om winst en verlies aan te halen in de groep.
3. Tool m.b.t. planning. Dit kan voor een periode maar ook voor de les zijn.
4. Starten en afsluiten op dezelfde plek en dezelfde manier.
5. Duidelijk maken wat iemand zijn/haar rol is in het doelspel.
6. Tijdens het spelen kijken naar welke materialen je inzet.
7. Duidelijk afspreken wanneer het spel stopt en hier een teken voor afspreken.
8. Sterkere leerling inzetten om leerlingen te coachen en te corrigeren op gedrag.
9. Inzetten van ondersteunende visualisaties bij veel voorkomende overtredingen en situaties.

Toolbox

Doelspelen met ASS



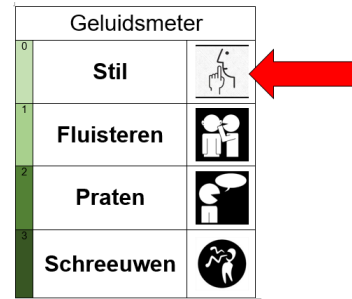
Structuur

Voorspelbaarheid	Structuur	Visualisatie
Winst en verlies Bereid de leerlingen voor op het winst en verlies wat komen gaat. Maak ze er van bewust dat ze kunnen winnen en verliezen en mogelijk laten bedenken hoe ze daar dan mee omgaan. Bereid de leerlingen voor op mogelijke winst en verlies 	Tijdklok Maak gebruik van een timer die aangeeft hoelang de activiteit (nog) duurt. Benadruk tijdens het spelen hoe lang de activiteit nog duurt, geef de laatste minuut aan en tel de laatste 10-20 seconde af. 	Pictogrammen Maak gebruik van 2/3 pictogrammen om regels te verduidelijken en verwachtingen aan te geven. Zet de pictogrammen in tijdens het spelen. Je kan ook 3 dezelfde pictogrammen gebruiken die elke les worden ingezet. 
- Regels Zorg dat de regels duidelijk zijn, vraag na of de regels begrepen zijn en wees consequent in het naleven van de regels. - Teamafspraken Maak in het team afspraken over het samenwerken: - Posities - Verdedigen / aanvallen - Beweegpatroon Gebruik spots, terugkeer punten zodat leerlingen een vast terugkeer punt hebben. - Scheidsrechter Gebruik een scheidsrechter, fluit bij overtreding, maak duidelijk wat er is en herstart het spel. - Time-out Mogelijkheid om tot rust te komen, mogelijk in combinatie met voorspelbaar maken winst en verlies (wat doe ik als ik verlies en hoe ga ik daar mee om).	- Groepering Werk in kleinere groepen, bijvoorbeeld 3 tegen 3. - Veld Speel in een kleiner veld, dit is overzichtelijker. - Afbakening Het veld duidelijk afbakenen en visueel maken: - Pylonen, banken, wanden of duidelijke lijnen. - Periode planning Geef aan het begin van de periode aan wat er allemaal behandeld gaat worden. En neem aan het begin van de les door wat de leerlingen die les allemaal gaan doen.	- Teams Gebruik hesjes voor een duidelijke verdeling van de teams. - Doel Combineer de teamkleur met de kleur van het doel. - Regels Geef een voorbeeld en/of gebruik pictogrammen om de regels te verduidelijken. - Uitleg Gebruik een plaatje tijdens de uitleg, let op met combineren plaatje en praatje. - Observeren Laat de leerling kort aan de kant zitten om te kijken hoe het spel verloopt.

Prikkelreductie

Geluidmeter

Spreek voor het spel af met de leerlingen op welk geluidsniveau er gesproken wordt. Maak dit visueel door de geluidsmeter in te zetten.



- **Geluid**
Voorkom onnodige geluiden. Denk aan kleine aanpassingen zoals een andere bal.
- **Materiaal**
Zet zo min mogelijk materialen in de zaal, en haal overbodige materialen weg.
- **Fysiek contact**
Beperk het fysiek contact en bereid ze hier op voor. Maak ze bewust van het feit dat fysiek contact niet altijd expres is en dat het kan gebeuren tijdens een spel.
- **Vrije zone**
Geef de leerling een vrije zone, hierin kan deze niet verdedigd worden. Of maak een keepersgebied waarin alleen de keeper mag komen.
- **Time-out**
Afgesproken mogelijkheid om tot rust te komen.
- kleedkamer, matje in de hoek van de zaal etc.

Communicatie

Praatmeter

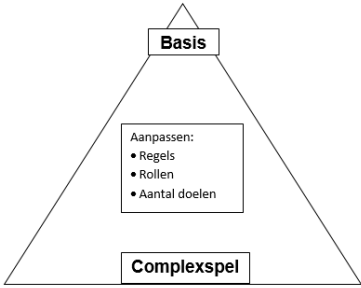
Bespreek van te voren met de leerlingen op welk niveau de leerlingen met elkaar mogen communiceren.

Praatmeter	
0	Complimenteren
1	Positief helpen
2	Tips geven
3	Coachen



- **Aanvoerder**
Maak een geschikte leerling aanvoerder, alleen deze leerling coacht het team en geeft andere tips.
- **Coach**
Geef het team een coach, deze coacht vanaf de zijkant van het spel. Spreek verwachtingen uit naar de coach bijvoorbeeld geef de leerlingen tips of complimenten.
- **Afspraken**
Maak binnen het team/klas afspraken over onderling communiceren, mogelijk met behulp van de praatmeter.
- **Beeldspraak**
Besef dat taal letterlijk wordt genomen en bereid andere leerlingen(mogelijk niet ASS leerlingen) hier op voor.
- **Corrigeer**
Corrigeer de leerlingen op hun taalgebruik, geef het goede voorbeeld en help de leerling om het goed/ anders te verwoorden.

Spel

Voor en na	Inhoud	Fair play
Geef me de 5 Gebruik tijdens de uitleg de geef me de 5 methode. Leg alle onderdelen van de puzzelstukken zo concreet mogelijk uit. 	Driehoek Begin bij het spelen van een nieuw doelspelen bij de basis van het spel, laat het originele spelidee los. Begin met een simpel spel met weinig regels, rollen en doelen en bouw dit uit naar een complex spel. 	Sorry zeggen Als er een overtreding wordt gemaakt moeten de leerlingen elkaar een hand schudden. 
• Positie uitleg Geef de uitleg daar waar de minste afleiding is, bijvoorbeeld met de gezichten van de leerlingen naar de muur. • Uitleg Zo kort, letterlijk en concreet mogelijk. Zorg dat de leerling stil zijn. En check of ze het daadwerkelijk hebben begrepen. • Einde spel Spreek af wanneer het spel eindigt, tijd en geef tijdens het spel ook aan hoe lang het nog duurt. Spreek een teken af zodat er een duidelijk eindsignaal is. • Vaste plekken Gebruik voor en na het spel dezelfde plek in de zaal waar de leerlingen samen komen.	• Regels Speel met zo min mogelijk regels. • Rollen Haal de verschillende rollen uit elkaar, aanvallen of verdedigen en na een periode wisselen van rol. • Doelen Begin met spelen op 1 doel en dit uitbouwen naar 2 doelen. • Verwachting per rol Maak de verwachtingen per rol duidelijk. Bijvoorbeeld het hoofddoel van aanvallen is scoren. • Gebieden Deel het veld op, elke rol heeft zijn eigen gebied in het veld. Bijvoorbeeld aanvallers voorbij de middenlijn en de verdedigers aan de andere kant.	• Bespreken Bespreek met de leerlingen wat fair play/sportief spelen inhoudt: - Aan de regels houden - Spelleiding accepteren - Positieve omgang deelnemers • Afspraken Maak met betrekking tot fair play afspraken, hoe gaan we als klas eerlijk spelen. • Regels Zorg dat de leerlingen zich aan de regels houden, de regels consequent hanteren. • Positief afsluiten Sluit het spel op een positieve manier af. - Complimenten geven - Handen schudden

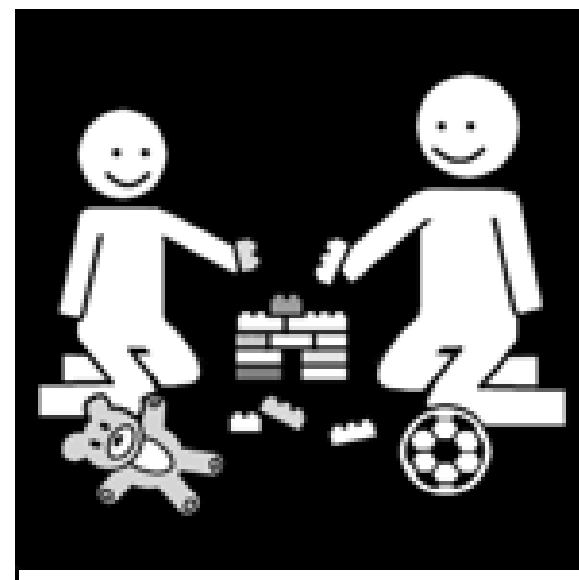
Bijlagen - Pictogrammen



Fair play



**Geen fysiek
contact**



Samen spelen

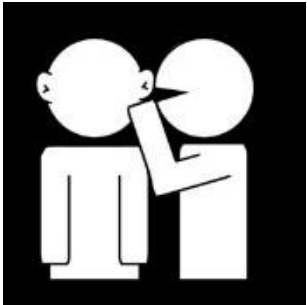
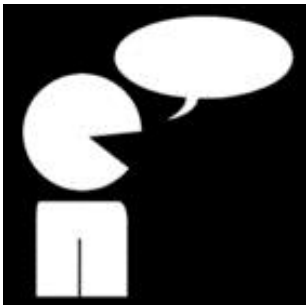
Zie voor picto's: <http://www.sclera.be/nl/picto/overview>

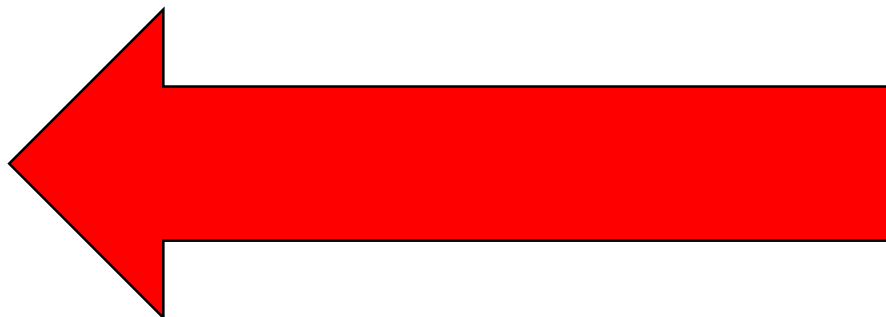
Bijlagen - Uitleg



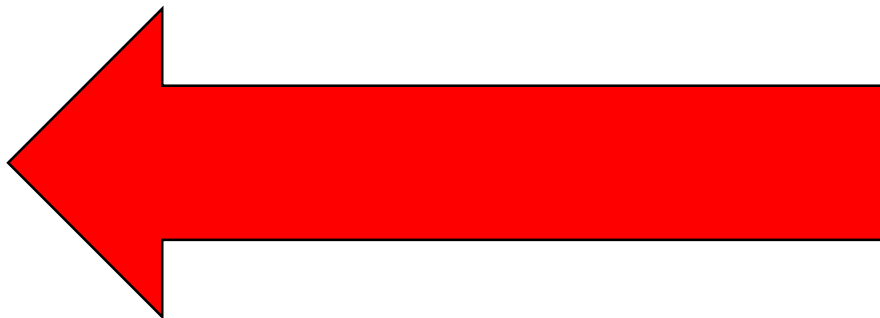
Invultabel

Wie	
Wat	
Waar	
Wanneer	
Hoe	

Geluidsmeter		
0	Stil	
1	Fluisteren	
2	Praten	
3	Schreeuwen	



Praatmeter		
0	Complimenteren	
1	Positief helpen	
2	Tips geven	
3	Coachen	



6.6 Vragenlijst Tools

De ingezette tool is **winst en verlies** van het onderdeel **voorspelbaarheid**

6. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

8. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

9. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

10. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is regels van het onderdeel voorspelbaarheid

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is teamafspraken van het onderdeel voorspelbaarheid

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **beweenpatroon** van het onderdeel **voorspelbaarheid**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is scheidsrechter van het onderdeel voorspelbaarheid

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **time out** van het onderdeel **voorspelbaarheid**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is tijdklok van het onderdeel structuur

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is groepering van het onderdeel structuur

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **veld** van het onderdeel **structuur**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is afbakening van het onderdeel structuur

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is periodeplanning van het onderdeel structuur

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is pictogrammen van het onderdeel visualisatie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

De ingezette tool is **teams** van het onderdeel **visualisatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **doel** van het onderdeel **visualisatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **regels** van het onderdeel **visualisatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is uitleg van het onderdeel visualisatie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **observeren** van het onderdeel **visualisatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is geluidmeter van het onderdeel prikkelreductie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **geluid** van het onderdeel **prikkelreductie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

De ingezette tool is materiaal van het onderdeel prikkelreductie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet
mee eens

☐

Niet mee
eens

☐

Neutraal

☐

Mee eens

☐

Helemaal
mee eens

☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet
mee eens

☐

Niet mee
eens

☐

Neutraal

☐

Mee eens

☐

Helemaal
mee eens

☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet
mee eens

☐

Niet mee
eens

☐

Neutraal

☐

Mee eens

☐

Helemaal
mee eens

☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet
mee eens

☐

Niet mee
eens

☐

Neutraal

☐

Mee eens

☐

Helemaal
mee eens

☒

De ingezette tool is **fysiek contact** van het onderdeel **prikkelreductie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

De ingezette tool is **vrije zone** van het onderdeel **prikkelreductie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **time-out** van het onderdeel **prikkelreductie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is praatmeter van het onderdeel communicatie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

De ingezette tool is **aanvoerder** van het onderdeel **communicatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

De ingezette tool is **coach** van het onderdeel **communicatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

De ingezette tool is afspraken van het onderdeel communicatie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

De ingezette **beeldspraak** tool is van het onderdeel **communicatie**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is corrigeren van het onderdeel communicatie

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **geef me de vijf** van het onderdeel **voor en na**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **positie uitleg** van het onderdeel **voor en na**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is uitleg van het onderdeel voor en na

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is einde spel van het onderdeel voor en na

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **vaste plekken** van het onderdeel **voor en na**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10**

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **driehoek** van het onderdeel **inhoud**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **regels** van het onderdeel **inhoud**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is rollen van het onderdeel inhoud

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

De ingezette tool is **doelen** van het onderdeel **inhoud**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is verwachting per rol van het onderdeel inhoud

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **gebieden** van het onderdeel **inhoud**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is sorry zeggen van het onderdeel fair play

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

5. De tool is werkbaar/bruikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	<u>Niet mee eens</u>	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☒	☐	☐	☐

De ingezette tool is **bespreken** van het onderdeel **fair play**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is afspraken van het onderdeel fair play

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

De ingezette tool is **regels** van het onderdeel **fair play**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

De ingezette tool is **positief afsluiten** van het onderdeel **fair play**

1. Ik geef de tool over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

2. De tool is makkelijk inzetbaar tijdens een les doelspelen

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

3. De tool lijkt de doelspelen beter speelbaar te maken voor de leerling met ASS

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

4. De tool helpt de leerling met ASS bij het spelen van het doelspel

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	<u>Neutraal</u>	Mee eens	Helemaal mee eens
☐	☐	☒	☐	☐

5. De tool is werkbaar/buikbaar tijdens de les

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

6.7 Verwerking vragenlijsten tools

De resultaten uit de vragenlijsten van de tools zijn verwerkt in een overzichtstabel. Zie onderstaande tabel.

Vraag Tool	Algemeen cijfer	Inzetbaarheid	Speelbaar	Helpt leerling	Werkbaarheid	Gemiddelde 4 schaalvragen
Structuur – Voorspelbaarheid						
Winst en verlies	7	4	4	2	4	3,5
Regels	9	4	4	4	4	4
Teamafspraken	7	3	4	5	4	4
Beweegpatroon	8	4	4	4	4	4
Scheidsrechter	9	5	4	2	4	3,75
Time-out	6	4	2	2	4	3
Structuur – Structuur						
Tijdklok	6	4	4	2	4	3,5
Groepering	6	3	5	5	4	4,25
Veld	5	3	4	4	4	3,75
Afbakening	9	5	5	4	4	4,5
Periodeplanning	6	3	2	2	4	2,75
Structuur – Visualisatie						
Pictogrammen	5	2	2	4	2	2,5
Teams	7	4	4	2	4	3,5
Doel	9	5	5	5	5	5
Regels	6	4	2	2	4	3
Uitleg	8	5	4	4	5	4,5
Observeren	8	5	4	4	5	4,5
Prikkelreductie						
Geluidmeter	7	4	3	3	4	3,5
Geluid	7	3	4	2	3	3
Materiaal	9	5	5	5	5	5
Fysiek contact	5	2	2	2	3	2,25
Vrije zone	6	4	3	4	4	3,75
Time-out	9	5	3	4	4	4
Communicatie						
Praatmeter	5	2	2	2	3	2,25
Aanvoerder	3	2	2	2	2	2
Coach	3	2	2	2	2	2
Afspraken	5	3	2	3	3	2,75
Beeldspraak	9	4	4	3	4	3,75
Corrigeren	8	4	2	2	4	3

Vraag \ Tool	Algemeen cijfer	Inzetbaarheid	Speelbaar	Helpt leerling	Werkbaarheid	Gemiddelde 4 schaalvragen
Spel – Voor en na						
Geef me de vijf	8	4	4	4	5	4,25
Positie uitleg	8	4	2	2	4	3
Uitleg	9	4	5	5	5	4,75
Einde spel	10	5	5	5	5	5
Vaste plekken	10	5	5	3	5	4,5
Spel – Inhoud						
Driehoek	7	4	5	5	5	4,75
Regels	6	4	4	3	4	3,75
Rollen	6	2	3	3	3	2,75
Doelen	6	3	4	4	4	3,75
Verwachting per rol	6	4	3	4	4	3,75
Gebieden	6	4	3	4	4	3,75
Spel – fair play						
Sorry zeggen	4	4	2	2	2	2,5
Bespreken	8	4	3	3	4	3,5
Afspraken	8	4	4	5	4	4,25
Regels	8	5	4	4	5	4,5
Positief afsluiten	9	5	3	3	5	4

In de tabel zijn alle vragen uit de vragenlijst verwerkt. Naast de naam van de tool staat het algemene cijfer. Daarnaast staan de specifieke schaalvragen van helemaal mee oneens t/m helemaal mee eens. En in de meeste rechtse kolom staat het gemiddelde van de specifieke schaalvragen. De schaalvragen helemaal mee oneens t/m helemaal mee eens zijn als volgt verwerkt:

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	Helemaal mee eens
1	2	3	4	5

Zoals in de tabel is af te lezen is alles boven de 3 als positief benaderd, alles onder de 3 als negatief en de 3 zelf is neutraal. Bij de vraag over het algemene cijfer is 6 of hoger als positief benaderd en een 5 of lager negatief.

Aan de hand van het gemiddelde is bepaald of de tool aan de eisen voldoet om in toolbox te blijven. Het gemiddelde van de vier specifieke schaalvragen is per tool uitgerekend. Of de tool aan de eisen voldoet is het volgende protocol gehanteerd.

1 – 2,4 Voldoet niet aan de eisen

2,5 – 3,5 Twijfelgeval, in dit geval is gekeken naar het algemene cijfer. Is het algemene cijfer positief (6 of hoger) dan voldoet de tool aan de eisen, is het algemene cijfer negatief (5 of lager) dan voldoet de tool niet aan de eisen.

3,6 – 5 Voldoet aan de eisen

In de kolom gemiddelde 4 schaalvragen is af te lezen of de tool voldoet aan de eisen om in de toolbox te blijven. Als de achtergrond groen gekleurd is betekend dit dat de tool heeft voldaan aan de eisen zoals hierboven benoemd. Is de achtergrond rood dan betekend dit dat de tool niet heeft voldaan aan de eisen.

De tools die niet hebben voldaan aan de eisen zijn:

- Pictogrammen van structuur – visualisatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,5. De tool is hiermee beoordeeld als twijfelgeval. Het algemene cijfer is een 5. Dat betekent dat de tool uiteindelijk niet voldoet aan de eisen.
- Fysiek contact van prikkelreductie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,25. Hiermee is de tool beoordeeld als voldoet niet aan de eisen van de toolbox.
- Praatmeter van communicatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,25. Hiermee is de tool beoordeeld als voldoet niet aan de eisen van de toolbox.
- Aanvoerder van communicatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2. Hiermee is de tool beoordeeld als voldoet niet aan de eisen van de toolbox.
- Coach van communicatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2. Hiermee is de tool beoordeeld als voldoet niet aan de eisen van de toolbox.
- Afspraken van communicatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,25. Hiermee is de tool beoordeeld als voldoet niet aan de eisen van de toolbox.
- Rollen van spel – inhoud
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,75. De tool is hiermee beoordeeld als een twijfelgeval. Het algemene cijfer is een 6. Dat betekent dat de tool positief beoordeeld zou moeten worden en dus voldoet aan de eisen. Toch is het uiteindelijk oordeel van deze tool negatief en voldoet deze niet aan de eisen. Deze keuze is gemaakt omdat de betrouwbaarheid van het algemene cijfer in twijfel wordt getrokken. De 6 komt niet overeen met andere resultaten uit de tabel. Over het algemeen wordt een 6 gegeven aan tools met een gemiddeld van 3 of hoger. En tools met een gemiddelde van 2,75 krijgen een cijfer van 5. Daarbij wordt de tool neutraal beoordeeld op de werkbaarheid, speelbaar en of het de leerling helpt. Dit zijn de belangrijkste punten waar de tool aan moet voldoen. Dit alles meegenomen in de overweging is er toch besloten om deze tool te beoordelen als voldoet niet aan de eisen.
- Sorry zeggen van spel – fair play
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,5. De tool is hiermee beoordeeld als twijfelgeval. Het algemene cijfer is een 4. Dat betekent dat de tool uiteindelijk niet voldoet aan de eisen.

Naast de tools die niet voldoen aan de eisen, zijn er ook tools die ondanks de gemiddelde score in de categorie twijfelgeval uiteindelijk positief beoordeeld zijn. Hieronder de uitwerking van deze tools.

- Winst en verlies van structuur – voorspelbaarheid
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3,5. Het algemene cijfer is een 7. De tool zit hoog in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is ruim positief. De tool voldoet aan de eisen.
- Time-out van structuur – voorspelbaarheid
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3. Het algemene cijfer is een 6. De tool is beoordeeld met voldoet aan de eisen.
- Tijd klok van structuur – structuur
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3,5. Het algemene cijfer is een 6. De tool zit hoog in de range van de twijfelgevallen, het algemene cijfer is positief maar niet extreem hoog. De tool is beoordeeld met voldoet aan de eisen.
- Periodeplanning van structuur – structuur
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 2,75. Het algemene cijfer is een 6. De tool zit laag in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is maar net positief. De tool is wel beoordeeld met voldoet aan de eisen. De cijfers van de tool is hierbij vergeleken met de tool Rollen van spel – inhoud. Het gemiddelde en het algemene cijfer zijn bij deze tools hetzelfde. Er is voor gekozen om deze tool positief te beoordelen omdat de werkbaarheid van de tool hoog ligt. Het doel van deze tool is niet om de leerlingen te helpen tijdens het spelen maar het is meer een ondersteuning voor de gehele les/periode. De tool heeft laag gescoord op de speelbaarheid en het

helpen van de leerling tijdens het spelen. Aangezien de tool een ander doel heeft is er bij deze tool gekozen om deze te beoordelen met voldoet aan de eisen.

- Teams van structuur – visualisatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3,5. Het algemene cijfer is een 7. De tool zit hoog in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is ruim positief. De tool voldoet aan de eisen.
- Regels van structuur – visualisatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3. Het algemene cijfer is een 6. De tool voldoet aan de eisen.
- Geluidmeter van prikkelreductie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3,5. Het algemene cijfer is een 7. De tool zit hoog in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is ruim positief. De tool voldoet aan de eisen.
- Geluid van prikkelreductie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3. Het algemene cijfer is een 7. De tool zit gemiddeld in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is ruim positief. De tool voldoet aan de eisen.
- Corrigeren van communicatie
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3. Het algemene cijfer is een 8. De tool zit gemiddeld in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is hoog in het binnen de positieve range. De tool voldoet aan de eisen.
- Positie uitleg van spel – voor en na
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3. Het algemene cijfer is een 8. De tool zit gemiddeld in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is hoog in het binnen de positieve range. De tool voldoet aan de eisen.
- Bespreken van spel – fair play
Het gemiddelde van de vier schaalvragen is 3,5. Het algemene cijfer is een 8. De tool zit hoog in de range van de twijfelgevallen en het algemene cijfer is hoog in het binnen de positieve range. De tool voldoet aan de eisen.

De overige tools die positief beoordeeld zijn vallen in de range voldoet aan de eisen. Deze tools hadden allemaal een gemiddelde van 3,6 of hoger en daarbij een positieve beoordeling bij het algemene cijfer.

Alle tools die hebben voldaan aan de eisen zijn in de toolbox blijven staan. De tools die niet hebben voldaan aan de eisen zijn verwijderd uit de toolbox.

6.8 Vragenlijst toolbox

Luuk Houx & Stagebegeleider

1. Ik geef de toolbox over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tools zijn gebruiksvriendelijk (makkelijk inzetbaar, duidelijk, te doen)?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tools zijn functioneel? Zo niet, welke niet? En welke wel?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

Niet: Veld, de structuur die een afgebakend veld geeft is goed voor sommige leerlingen. Maar door dat van te voren vast te stellen kun je het gedurende het spel niet meer aanpassen om de mindere bewegens tegemoet te komen.

Wel: Regels, leerlingen met ASS hebben ontzettend veel behoefte aan duidelijkheid en structuur. Met bepaalde regels toevoegen of juist expres weglaten kun je hier mee spelen.

4. De tools zijn duidelijk omschreven?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

5. Het idee van de toolbox, flapover, is makkelijk in te zetten tijdens de les?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

6. Heeft u nog op- of aanmerken op de tools?

Persoonlijk zou ik als docent het prettig vinden als er concrete voorbeelden toegevoegd worden. Welke regels kun je hanteren, hoe groot moet het veld zijn, hoe groot maak je de groepjes, welke taken laat je een scheidsrechter/coach uitvoeren etc. etc.

7. Heeft u nog op- of aanmerkingen op de toolbox als geheel?

Nu staan er ontzettend veel bruikbare tools in een bestand geordend op onderdeel. Het leken er soms veel, wat te veel naar mijn idee. Misschien is het een idee om het gebruiksvriendelijker te maken door een andere structuur. Bijv.: per onderdeel op een A4-tje waarbij je direct kunt zien welke tools er bij dat onderdeel horen.

Alain Costongs

1. Ik geef de toolbox over het algemeen het volgende cijfer:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. De tools zijn gebruiksvriendelijk (makkelijk inzetbaar, duidelijk, te doen)?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

3. De tools zijn functioneel? Zo niet, welke niet? En welke wel?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

Niet: Beweegpatroon, ik weet niet of dit het spel meer structuur geeft of juist onoverzichtelijker maakt. Praatmeter, het is een spel en leerlingen zijn fanatiek hierdoor zullen ondanks de afspraken toch praten op een manier die niet is afgesproken. Aanvoerder, welke leerling moet je hier dan voor kiezen en wat moet deze leerling zeggen. Daarbij zullen ook hier de andere leerlingen toch praten. Gebieden, ik denk dat je het spel niet te veel moet kaderen en het wel een spel moet laten blijven.

Wel: Tijd klok, werkt heel verduidelijkend voor de leerlingen. Regels, de leerlingen hebben behoefte aan vaste en duidelijk regels. Time-out, de kans om even tot rust te komen om vervolgens weer mee te doen werkt vaak wel. Na de time-out krijgen ze dan weer een kans om mee te doen. Doel, overzichtelijk en verduidelijkend als het doel dezelfde kleur heeft. Rollen, als de verwachtingen per rol duidelijk zijn en zijn geoefend weten ze beter wat ze moeten doen. Positief afsluiten, zorgt ervoor dat de leerlingen met een positief gevoel terug kijken op de les.

4. De tools zijn duidelijk omschreven?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	Mee eens	<u>Helemaal mee eens</u>
☐	☐	☐	☐	☒

5. Het idee van de toolbox, flapover, is makkelijk in te zetten tijdens de les?

Helemaal niet mee eens	Niet mee eens	Neutraal	<u>Mee eens</u>	Helemaal mee eens
☐	☐	☐	☒	☐

6. Heeft u nog op- of aanmerken op de tools?

De tools zijn duidelijk omschreven. Ik zou nog eens goed kijken naar welke tools functioneel zijn, zie hierboven, en de niet/minder functionele tools weghalen. Verder zijn het per onderdeel heel veel tools waardoor het soms wat onoverzichtelijk is. En mogelijk tastbare/buikbare tools toevoegen, zoals de pictogrammen.

7. Heeft u nog op- of aanmerkingen op de toolbox als geheel?
Zie hierboven.

.

6.9 Verwerking vragenlijst toolbox

Uit de vragenlijst zijn een aantal verbeterpunten van de toolbox ontstaan. Aangezien er maar een twee vragenlijsten zijn ingevuld is het niet mogelijk om te beoordelen wat de behoeften nog zijn binnen de toolbox. Daarom is er voor gekozen om aan de hand van de vragenlijsten over de toolbox aanbevelingen voor een vervolg onderzoek te noteren. De definitieve toolbox is dus alleen ontstaan aan de hand van de vragenlijst over de tools.

De aanbevelingen die uit de vragenlijsten zijn ontstaan zijn:

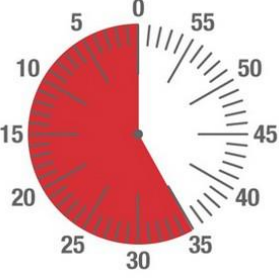
- Onderzoek doen naar concrete voorbeelden. Om de tools te ondersteunen en de vakleerkrachten LO nog beter te ondersteunen kan het prettig zijn als er concrete voorbeelden worden genoemd waar de docent mee aan de slag kan.
- Verder onderzoek doen naar de vormgeving van de toolbox. Is de opzet zoals deze er nu is werkbaar, inzetbaar en gebruiksvriendelijk of is er behoefte aan een andere vormgeving. Onderzoeken of er een andere vorm van de toolbox is die overzichtelijker is.
- Vervolg onderzoek naar de verschillende tools en de functionaliteit hiervan. De tools nog een keer in de praktijk brengen, mogelijk op meerdere scholen. Aan de hand van deze resultaten kijken welke tools daadwerkelijk functioneel zijn en de grootte van de groep beperken tot alleen de functionele tools.

Toolbox

Doelspelen met ASS



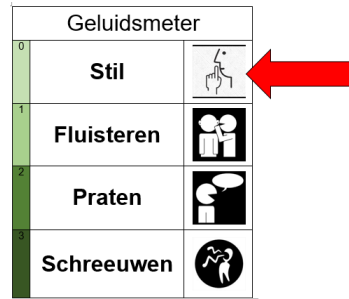
Structuur

Voorspelbaarheid	Structuur	Visualisatie
Winst en verlies Bereid de leerlingen voor op het winst en verlies wat komen gaat. Maak ze er van bewust dat ze kunnen winnen en verliezen en mogelijk laten bedenken hoe ze daar dan mee omgaan. Bereid de leerlingen voor op mogelijke winst en verlies 	Tijdklok Maak gebruik van een timer die aangeeft hoelang de activiteit (nog) duurt. Benadruk tijdens het spelen hoe lang de activiteit nog duurt, geef de laatste minuut aan en tel de laatste 10-20 seconde af. 	Doel Combineer de teamkleur met de kleur van het doel. 
• Regels Zorg dat de regels duidelijk zijn, vraag na of de regels begrepen zijn en wees consequent in het naleven van de regels. • Teamafspraken Maak in het team afspraken over het samenwerken: - Posities - Verdedigen / aanvallen • Beweegpatroon Gebruik spots, terugkeer punten zodat leerlingen een vast terugkeer punt hebben. • Scheidsrechter Gebruik een scheidsrechter, fluit bij overtreding, maak duidelijk wat er is en herstart het spel. • Time-out Mogelijkheid om tot rust te komen, mogelijk in combinatie met voorspelbaar maken winst en verlies (wat doe ik als ik verlies en hoe ga ik daar mee om).	• Groepering Werk in kleinere groepen, bijvoorbeeld 3 tegen 3. • Veld Speel in een kleiner veld, dit is overzichtelijker. • Afbakening Het veld duidelijk afbakenen en visueel maken: - Pylonen, banken, wanden of duidelijke lijnen. • Periode planning Geef aan het begin van de periode aan wat er allemaal behandeld gaat worden. En neem aan het begin van de les door wat de leerlingen die les allemaal gaan doen.	• Teams Gebruik hesjes voor een duidelijke verdeling van de teams. • Regels Geef een voorbeeld en/of gebruik pictogrammen om de regels te verduidelijken. • Uitleg Gebruik een plaatje tijdens de uitleg, let op met combineren plaatje en praatje. • Observeren Laat de leerling kort aan de kant zitten om te kijken hoe het spel verloopt.

Prikkelreductie

Geluidmeter

Spreek voor het spel af met de leerlingen op welk geluidsniveau er gesproken wordt. Maak dit visueel door de geluidsmeter in te zetten.



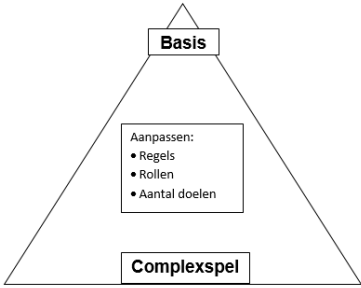
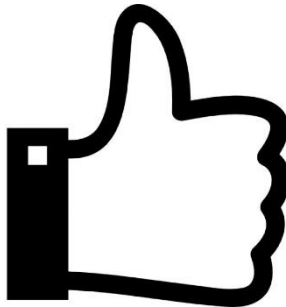
- **Geluid**
Voorkom onnodige geluiden. Denk aan kleine aanpassingen zoals een andere bal.
- **Materiaal**
Zet zo min mogelijk materialen in de zaal, en haal overbodige materialen weg.
- **Vrije zone**
Geef de leerling een vrije zone, hierin kan deze niet verdedigd worden. Of maak een keepersgebied waarin alleen de keeper mag komen.
- **Time-out**
Afgesproken mogelijkheid om tot rust te komen.
- kleedkamer, matje in de hoek van de zaal etc.

Communicatie



• Beeldspraak Besef dat taal letterlijk wordt genomen en bereid andere leerlingen(mogelijk niet ASS leerlingen) hier op voor. • Corrigeer Corrigeer de leerlingen op hun taalgebruik, geef het goede voorbeeld en help de leerling om het goed/ anders te verwoorden.

Spel

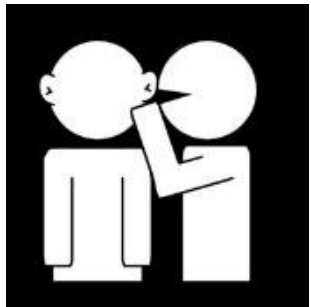
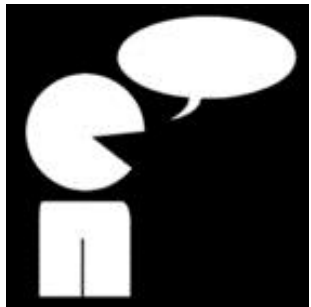
Voor en na	Inhoud	Fair play
Geef me de 5 Gebruik tijdens de uitleg de geef me de 5 methode. Leg alle onderdelen van de puzzelstukken zo concreet mogelijk uit. 	Driehoek Begin bij het spelen van een nieuw doelspelen bij de basis van het spel, laat het originele spelidee los. Begin met een simpel spel met weinig regels, rollen en doelen en bouw dit uit naar een complex spel. 	Positief afsluiten Sluit het spel op een positieve manier af. - Complimenten geven - Handen schudden 
• Positie uitleg Geef de uitleg daar waar de minste afleiding is, bijvoorbeeld met de gezichten van de leerlingen naar de muur. • Uitleg Zo kort, letterlijk en concreet mogelijk. Zorg dat de leerling stil zijn. En check of ze het daadwerkelijk hebben begrepen. • Einde spel Spreek af wanneer het spel eindigt, tijd en geef tijdens het spel ook aan hoe lang het nog duurt. Spreek een teken af zodat er een duidelijk eindsignaal is. • Vaste plekken Gebruik voor en na het spel dezelfde plek in de zaal waar de leerlingen samen komen.	• Regels Speel met zo min mogelijk regels. • Doelen Begin met spelen op 1 doel en dit uitbouwen naar 2 doelen. • Verwachting per rol Maak de verwachtingen per rol duidelijk. Bijvoorbeeld het hoofddoel van aanvallen is scoren. • Gebieden Deel het veld op, elke rol heeft zijn eigen gebied in het veld. Bijvoorbeeld aanvallers voorbij de middenlijn en de verdedigers aan de andere kant.	• Bespreken Bespreek met de leerlingen wat fair play/sportief spelen inhoudt: - Aan de regels houden - Spelleiding accepteren - Positieve omgang deelnemers • Afspraken Maak met betrekking tot fair play afspraken, hoe gaan we als klas eerlijk spelen. • Regels Zorg dat de leerlingen zich aan de regels houden, de regels consequent hanteren.

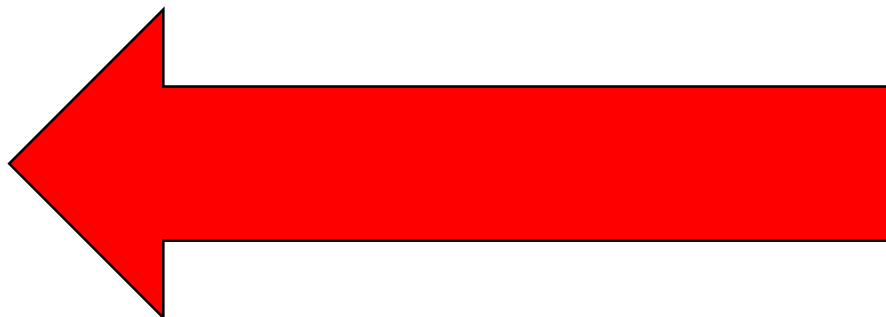
Bijlagen - Uitleg



Invultabel

Wie	
Wat	
Waar	
Wanneer	
Hoe	

Geluidsmeter		
0	Stil	
1	Fluisteren	
2	Praten	
3	Schreeuwen	



Bijlage 7: Reflectie

7.1 Sterkte- en zwakteanalyse

Interpersoonlijke competentie

Sterktes

Mijn sterkste punt binnen deze competentie zit hem in het schrijven van het artikel. Ik kan op een gestructureerde, duidelijke maar toch prettig leesbare manier schrijven. Verder kan ik de belangrijkste punten uit het onderzoek halen en benoemen. Hierdoor is het doel en het onderzoek helder beschreven voor de lezer waardoor deze zich een voorstelling kan maken van het onderzoek.

Wat heel sterk aan het onderzoek is dat er veel contact met experts en vakleerkrachten is geweest waardoor er veel kennis is uitgewisseld. In het onderzoek is dit twee kanten opgegaan. Ik heb zelf informatie opgedaan bij verschillende experts en vakleerkrachten maar ik heb middels een gesprek mijn opgedane informatie weer uitgewisseld met Corine Visser van de KVLO.

Zwaktes

Een zwakte van mij binnen het schrijven van een artikel is het beperken van de woorden. Ik weet welke essentiële punten ik in het artikel moet benoemen maar ik vind het hierin lastig om kort en bondig te blijven. Hierdoor beschrijf ik kleine onderdelen te uitgebreid waardoor ik aan het einde weer veel moet schrappen. Een verbeterpunt van mijn gedrag binnen het wisselen van kennis en informatie is dat ik in deze gesprekken vaak terughoudend ben. Ik vind het soms lastig om de leiding te nemen in het gesprek als dit niet is voorbereid en ik niet goed weet waar het gesprek naar toe gaat. Tijdens dit onderzoek ben ik hier wel sterk in gegroeid omdat ik binnen de interviews de leiding moest nemen. Wel denk ik dat ik hier nog stappen kan maken in het leiding nemen in het gesprek als het niet is voorbereid of als het doel van het gesprek onduidelijk is voor mij.

Een groot leerpunt voor mij in dit onderzoek is dat ik heb geleerd om contact te zoeken met vreemde personen en hier persoonlijk (telefonisch of afspraak op locatie) mee afspreken om informatie en kennis uit te wisselen. Ik heb dit altijd erg spannend gevonden en vond het moeilijk om mij een houding te geven in zo'n situatie. Naar mijn idee heb ik hier de grootste stappen in gemaakt. Ik kan mijzelf beter een houding geven en ben ik minder gespannen tijdens een afspraak.

Vakinhoudelijke competentie

Sterktes

Het sterkte punt binnen de vakinhoudelijke competentie voor mij is dat ik aan de hand van theorie en verkregen kennis een product heb ontworpen waar vakleerkrachten LO in de praktijk mee aan de slag kunnen. Helaas is het niet gelukt om deze resultaten te generaliseren naar het gehele werkveld. Dit product is in continue ontwikkeling geweest waardoor ik steeds aan het evalueren en opnieuw ontwikkelen ben geweest.

Verder is er in het onderzoek daar waar mogelijk gekoppeld met dat wat er in de literatuur bekend is over het onderwerp. Aangezien er vrij weinig te vinden was over de koppeling van ASS en doelspelen was het soms lastig om deze koppeling met de literatuur te maken. Ik vind dat dit op de punten waar dit mogelijk was goed is gedaan. Wat hierin ook sterk is, is dat ik veel zelfstandig en logisch heb moeten redeneren. Hierdoor moest ik veel zoeken naar verbanden en logische koppelingen. Hier heb ik van geleerd dat je soms verder moet kijken dan wat er in de literatuur benoemd staat en zelf moet gaan redeneren om te kijken wat er allemaal mogelijk is.

Tot slot heb ik in mijn onderzoek veel kennis en informatie opgedaan over de aanpassingen die gemaakt kunnen worden binnen het aanbieden van doelspelen aan leerlingen met ASS. Hierdoor ben ik beter in staat om tijdens doelspelen de les aan te passen aan behoeften van de leerlingen binnen het speciaal onderwijs. De toolbox heeft dus uiteindelijk ook een positieve bijdrage geleverd aan mijn eigen handelen als docent.

Zwaktes

Het zwakste punt van mijn onderzoek vind ik dat het mij niet is gelukt om de toolbox op meerdere scholen in de praktijk te brengen waardoor de resultaten uiteindelijk alleen betrekking hebben op de Pleinschool Helder te Eindhoven. Ik denk dat het onderzoek wat heeft plaatsgevonden een meerwaarde is voor het

onderwijs in lichamelijke opvoeding op zowel speciaal onderwijs als regulier onderwijs. Daarom is het erg jammer dat de resultaten uiteindelijk niet te generaliseren zijn.

Wat verder een mindere kant is van het onderzoek is dat er weinig tot geen koppeling met de literatuur heeft plaatsgevonden. Daar waar mogelijk heb ik dit voldoende en goed gedaan, het was alleen niet vaak mogelijk om dit te doen. Hierdoor is het verantwoorden van de tools en de betrouwbaarheid van het onderzoek minder groot dan het had kunnen zijn.

Competentie in reflectie en ontwikkeling

Sterktes

Een sterk punt binnen deze competentie is dat ik kritisch ben op mijn eigen werk. Ik heb tussendoor veel gereflecteerd op mijn onderzoek en mijn geschreven stukken. Hierdoor ben ik elke keer iets beter gaan schrijven en onderzoeken dan dat ik dacht dat ik kon. Door mijn zelfkritische houding ben ik binnen dit onderzoek mijn eigen kunnen steeds gaan overstijgen waardoor ik zowel onderzoekend als in het schrijven van een artikel gegroeid ben.

Een ander sterk punt is dat ik goed kan reflecteren op mijn eigen handelen binnen het onderzoek. Ik weet waar de verbeterpunten voor mij als onderzoeker zitten en ik heb geprobeerd dit tijdens het onderzoek nog te verbeteren. Zo ben ik steeds actiever met het onderzoek aan de slag gegaan en heb ik zoveel mogelijk geprobeerd om de benodigde literatuur te zoeken en de juiste informatie hier uit te filteren.

Zwaktes

Een minder sterk punt hierin is dat ik perfectionistisch ben, hierdoor ben ik niet snel tevreden met wat ik doe en stel ik hoge eisen. Ik denk dat ik hierdoor meer tijd ben kwijt geraakt dan ik daadwerkelijk nodig had. Ook wilde ik hierdoor meer doen tijdens het onderzoek dan dat ik uiteindelijk gedaan heb. Hierdoor was ik in eerste instantie niet helemaal blij met de uiteindelijke resultaten en heb ik mijn moeten bijstellen. Verder ben ik door mijn perfectionisme en het te hoog gestelde doel hier en daar wat ik de knoop gekomen met de planning van het onderzoek. Ik wilde meer onderzoeken dan dat er tijd was waardoor ik meer dingen heb onderzocht op mindere kwaliteit. Achteraf had ik denk ik beter minder fasen in het onderzoek kunnen stoppen en deze fase volledig kunnen uitwerken.

7.2 Vervolgstappen

Vervolgstappen voor het onderzoek zou in mijn ogen zijn het uitbreiden van de try-out. Ik zou de toolbox op meerdere type scholen, van voortgezet speciaal tot regulier basisonderwijs, uitzetten. Hierbij zou ik de focus leggen op de behoeften van de vakleerkrachten LO en de leerlingen van ASS m.b.t. doelspelen. Vervolgens zou ik de toolbox op deze scholen in de praktijk brengen om te kijken of er wordt voldaan aan deze behoefte en waar de toolbox nog in ontwikkeld kan worden. Verder zou ik naast de flapover een meer praktisch iets gaan ontwikkelen. Dus naast de handvaten zou ik praktijk gerichte hulpmiddelen ontwikkelen die tijdens de les LO ingezet kunnen worden.

Vervolgstappen voor mijzelf zijn kijken waar ik de huidige toolbox voor mijzelf in zou kunnen zetten en dit in de dagelijkse praktijk ook gaan uitvoeren. Ook ben ik in contact met de KVLO die op het moment met eenzelfde soort onderzoek bezig zijn als wat ik gedaan heb. Ik hoop dat ik hier een bijdrage in kan leveren met het onderzoek wat ik zelf al heb uitgevoerd. En ik hoop dat er dan uiteindelijk een klein artikel over het onderwerp wordt gepubliceerd om vakleerkrachten ervan bewust te maken dat doelspelen voor leerlingen met ASS echt lastig is en dan ze hierbij op een simpele wijze in ondersteund kunnen worden.

Tot slot denk ik dat ik in de praktijk vaker een klein onderzoek zou gaan inzetten om problemen waar ik tegen aan loop op te gaan lossen. Ik zou dan meer richting een interventieonderzoek gaan omdat ik denk dat je hier als docent LO binnen een probleem op je school en in jouw eigen les meer aan hebt. Verder denk ik dat ik door dit onderzoek vaker kleine dingen ga uitproberen in de les en aan de hand daarvan ga kijken of het functioneel is. Tot nu toe bleef ik vaak bij dat wat ik kende en waarvan ik wist dat zou werken. Ik de toekomst zou ik graag meer nieuwe dingen willen uitproberen in de vorm van een klein onderzoek om mijn rugzak meer te vullen met dingen die ik nog niet ken.

Bijlage 8: Feedbackformulier

Rubric (feedbackformulier) concept- en eindartikel

Beroepskenmerkende situatie	Ontwikkelen en delen van expertise
Leerarrangement	Praktijkonderzoek LO
Beroepsproduct	<i>concept eindartikel - eindartikel</i>
Naam student/ studentnummer	Yannick Mougeole – 2197828
Advies conceptartikel	Positief/ negatief inleveradvies <i>Toeliching:</i>

De rubric op de volgende pagina wordt gebruikt voor feedback op het tussenproduct 'concept onderzoeksartikel' en het definitieve onderzoeksartikel. De rubric beschrijft het niveau onvoldoende, voldoende en goed. Voor het concept eindartikel wordt dit formulier voorzien van een positief of negatief inleveradvies voor het eindartikel. Dit advies is niet bindend. Echter: hou er rekening mee dat het eindartikel maar maximaal twee maal mag worden ingeleverd. Het is dus altijd raadzaam het advies te volgen, om niet het risico te lopen (nog grotere) studieovertraging op te lopen.

NB: dit is een feedbackformulier en niet het beoordelingsformulier van het eindartikel. Het eindartikel heeft een apart, beknopter en meer 'holistisch' beoordelingsformulier. Dit is omdat het niet mogelijk is een eenduidige 'weging' aan te brengen in de verschillende aspecten van het feedbackformulier.

Vormeisen

Voor het onderzoeksartikel gelden een aantal vormeisen die hieronder zijn weergegeven. De vormeisen tellen niet mee in de beoordeling, maar uiteindelijk zal je product hier wel aan moeten voldoen; zorg dus dat ook deze punten in orde zijn. De vormeisen 5,6, en 7 zijn in een apart document op de arrangementspagina toegelicht aan de hand van passages uit het boek 'Zelf Leren Schrijven' (Ackerman e.a. 2012), verplichte literatuur in het curriculum (zie link onder).

Vormeisen concept en -eindartikel	Voldaan?
1. De omvang van het artikel staat in verhouding tot de complexiteit van het onderzoek. Richtlijn is 2500 woorden (exclusief bijlagen, bronnenlijst, dankwoord en samenvatting). Het onderzoeksartikel bevat een samenvatting en een aantal verplichte bijlagen (zie toelichting in dit document)	
2. Spelling, grammatica en zinsbouw zijn in orde.	
3. De bronnen in de tekst zijn weergegeven volgens de APA-6 normen . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje APA-normen)	
4. Er is geschreven in eigen woorden.	
5. Het taalgebruik is zo veel mogelijk objectief (bijv. vermijden van 'spreektaal' en je, jij, ik, ons, enz. waar dat niet hoeft). . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	
6. Afkortingen worden op de juiste manier gebruikt en geïntroduceerd. - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	
7. Getallen worden op de juiste manier weergegeven als tekst of cijfer. . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	

RUBRIC INLEIDING

Goed	Voldoende	Onvoldoende
In de inleiding komt een groot aantal ter zake doende theoretische en vakmatige invalshoeken aan bod, basis van een ruime hoeveelheid veelzijdige, hoogwaardige bronnen zoals vakpublicaties en vergelijkbaar onderzoek uit wetenschappelijke publicaties .	In de inleiding komen de belangrijkste theoretische en vakmatige invalshoeken aan bod, op basis van vakpublicaties en enkele wetenschappelijke publicaties .	De belangrijkste theoretische en/of vakmatige invalshoeken komen te weinig aan bod en/of de bronnen die hiervoor zijn gebruikt zijn kwalitatief beneden de maat .
Opmerkingen:		
Er is sprake van een goede inhoudelijke samenhang binnen het literatuuronderzoek/ theoretisch kader, de verschillende onderdelen volgen elkaar logisch wijze op (van breed naar smal toe naar de onderzoeksvraag)	Er is sprake van samenhang binnen het literatuuronderzoek/ theoretisch kader, de meeste alinea's is volgen elkaar logisch op (van breed naar smal toe naar de onderzoeksvraag)	Het literatuuronderzoek/ theoretisch kader is inhoudelijk onsamenhangend en niet logisch opgebouwd .
Opmerkingen:		
De tekst is onderverdeeld in alinea's op een wijze die de inhoud duidelijk ondersteunt ; er wordt gewerkt met relevante verbindingszinnen en kernzinnen .	De tekst is op een logische wijze onderverdeeld in alinea's .	De tekst is niet of nauwelijks onderverdeeld in logische alinea's
Opmerkingen		
De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek zijn duidelijk beschreven , en de relevantie is onderbouwd vanuit meerdere perspectieven (bijv. persoonlijk, doelgroep, werkplek, vakgebied, maatschappij of wetenschap).	De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek zijn duidelijk beschreven en relevant voor de (eigen) beroepspraktijk.	De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek komen niet duidelijk naar voren.
Opmerkingen:		
De onderzoeksvraag : - is te beantwoorden binnen de mogelijkheden van PO. - bevat alleen begrippen/variabelen die zijn toegelicht in de inleiding. - bevat de specifieke doelgroep. - is een open vraag of specifieke ontwikkelvraag.		De onderzoeksvraag : - is niet te beantwoorden binnen de mogelijkheden van PO. - bevat begrippen/variabelen die niet zijn toegelicht in de inleiding. - bevat niet de specifieke doelgroep. - is een gesloten vraag of ongerichte ontwikkelvraag
Opmerkingen:		

RUBRIC ONDERZOEKSOPZET

Goed	Voldoende	Onvoldoende
<i>A. Onderzoekspopulatie en -context</i>		
De context waarin het onderzoek plaatsvindt is gedetailleerd beschreven en compleet. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn compleet en gedetailleerd beschreven zodat de lezer een goed beeld krijgt van de populatie en mogelijke verstoringen variabelen. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn benoemd.</i>	De context waarin het onderzoek plaatsvindt is voldoende beschreven. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn zo beschreven dat de lezer zich een voldoende beeld kan vormen van de populatie voor de interpretatie van de uitkomsten van het onderzoek. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn benoemd.</i>	De context waarin het onderzoek plaatsvindt komt niet of niet voldoende aan bod. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn niet of niet voldoende beschreven. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn niet benoemd.</i>
Opmerkingen		
<i>B. Ontwerp en procedures van het onderzoek</i>		
De onderzoeksopzet is helder beschreven, sluit aan bij de inleiding en onderzoeksvraag en laat toe rekening te houden met mogelijke beïnvloedende variabelen. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt logisch uit de besproken literatuur (inleiding) en is grondig onderbouwd vanuit meerdere betrouwbare bronnen</i>	De onderzoeksopzet is voldoende helder beschreven en sluit aan bij de inleiding en onderzoeksvraag. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt logisch uit de besproken literatuur (inleiding), is voldoende uitgewerkt en onderbouwd met een of enkele bronnen.</i>	De onderzoeksopzet is onvoldoende helder beschreven en/of sluit niet aan bij de inleiding en onderzoeksvraag. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt niet logisch uit de besproken literatuur (inleiding), is onvoldoende uitgewerkt en/of onvoldoende onderbouwd.</i>

De onderzoeksvariabelen zijn uitgebreid gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn zo helder beschreven dat het onderzoek goed controleerbaar en eventueel herhaalbaar is. De planning van het onderzoek is stapsgewijs beschreven en verantwoord (eventueel met verwijzing naar de bijlagen).	De onderzoeksvariabelen zijn voldoende gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn voldoende helder beschreven. De planning van het onderzoek is stapsgewijs beschreven (eventueel met verwijzing naar de bijlagen)	De onderzoeksvariabelen zijn niet of niet voldoende gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn onvoldoende helder beschreven. De planning van het onderzoek is niet of niet op een logische wijze (stapsgewijs) beschreven.
Opmerkingen:		
C. Onderzoeksinstrumenten		
Er wordt vanuit verschillende invalshoeken, met verschillende meetmethoden onderzoek gedaan (triangulatie), waarbij <i>veelal</i> kwalitatieve én kwantitatieve onderzoeksinstrumenten gecombineerd worden gebruikt op een manier die een duidelijke meerwaarde oplevert. De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of verantwoord vanuit een uitgebreid en gedegen operationalisatie-schema. De belangrijkste mogelijke verstorende variabelen worden benoemd en verklaard. Er wordt aangegeven hoe de verstorende variabelen onder controle gehouden kunnen worden.	Er wordt vanuit verschillende invalshoeken, met verschillende meetmethoden onderzoek gedaan (triangulatie). De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of op correcte wijze verantwoord vanuit een operationalisatie-schema. Een of meer mogelijke verstorende variabelen worden benoemd en verklaard	Er wordt slechts op één manier, één bepaalde variabele gemeten of onderzocht. De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn onvoldoende geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden niet voldoende onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of verantwoord vanuit een operationalisatie-schema. Er worden geen mogelijke verstorende variabelen benoemd en verklaard
Opmerkingen:		

<i>D. Analyse van onderzoeksgegevens</i>		
De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: naast gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters) ook een of meerdere andere uitkomstmaten (effectgrootte, correlaties). en: - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een goed dekkend coderingsschema en label-structuur voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters), en waar van toepassing effectgrootte; en/of: - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een eenvoudig coderingsschema voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens past niet goed bij de onderzoeksvraag en bevat geen of in onvoldoende mate beschrijvende statistiek en/of gestructureerde data-analyse.
Opmerkingen		

RUBRIC RESULTATEN

Goed	Voldoende	Onvoldoende
De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: naast gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters) ook een of meerdere andere uitkomstmaten (effectgrootte, correlaties). - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een goed dekkend coderingsschema en label-structuur voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters), en waar van toepassing effectgrootte; <i>en/of</i>: - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een eenvoudig coderingsschema voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten past niet goed bij de onderzoeksvraag en bevat geen of in onvoldoende mate beschrijvende statistiek en/of gestructureerde data-analyse.
Opmerkingen:		
De gepresenteerde resultaten zijn relevant voor de onderzoeksvraag		De beschreven resultaten zijn voor een groot deel niet relevant voor de onderzoeksvraag
Opmerkingen:		
De resultaten worden objectief , zonder te interpreteren beschreven		De resultaten worden niet objectief beschreven en al in de resultaten geïnterpreteerd
Opmerkingen:		
De resultaten zijn compleet , met andere woorden ze bevatten alle gegevens die relevant zijn voor de interpretatie van de onderzoeksuitkomsten		De resultaten zijn niet compleet, er missen gegevens die relevant zijn voor de interpretatie van de onderzoeksuitkomsten
Opmerkingen:		
De resultaten worden duidelijk beschreven en overzichtelijk weergegeven • Eventuele figuren bevatten de belangrijkste gegevens en zijn een meerwaarde ten opzichte van alleen tekst • Tabellen vergemakkelijken het overzicht over de gegevens		De beschreven resultaten worden niet helder en overzichtelijk weergegeven
Opmerkingen:		
Figuren en tabellen gaan vergezeld van een duidelijke, begrijpbare titel en legenda .		Figuren en tabellen gaan vergezeld van een onduidelijke, of onbegrijpbare titel en legenda .
Opmerkingen:		

RUBRIC DISCUSSIE-CONCLUSIE

Goed	Voldoende	Onvoldoende
Er is sprake van een goede inhoudelijke samenhang binnen de discussie, de verschillende onderdelen volgen elkaar logisch op.	Er is sprake van samenhang binnen de discussie, de meeste alinea's is volgen elkaar logisch op.	De discussie is inhoudelijk onsamenvattend .
Opmerkingen:		
De tekst is onderverdeeld in alinea's op een wijze die de inhoud duidelijk ondersteunt ; er wordt gewerkt met relevante verbindingszinnen en kernzinnen .	De tekst is op een logische wijze onderverdeeld in alinea's .	De tekst is niet of nauwelijks onderverdeeld in logische alinea's
Opmerkingen:		
In de discussie worden de resultaten van het onderzoek zo goed mogelijk verklaard vanuit verschillende theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding, waar mogelijk ook op basis van aanvullende, relevante literatuur en in relatie tot eerder, vergelijkbaar onderzoek.	In de discussie worden de resultaten van het onderzoek in verband gebracht met de theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding, waar mogelijk in relatie tot eerder, vergelijkbaar onderzoek.	In de discussie worden de resultaten van het onderzoek niet (genoeg) in verband gebracht met de theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding
Opmerkingen:		
Alle belangrijke beperkingen van het onderzoek, met name met betrekking tot validiteit, betrouwbaarheid en generaliseerbaarheid , worden op heldere en kritische wijze bediscussieerd.	Enkele belangrijke beperkingen van onderzoek, met name met betrekking tot validiteit, betrouwbaarheid en generaliseerbaarheid , worden kritisch bediscussieerd.	De belangrijkste beperkingen van het onderzoek worden niet of niet adequaat besproken
Opmerkingen:		
De conclusie: - komt logisch voort uit de eigen resultaten - geeft antwoord op de onderzoeksvraag en eventuele deelvragen - mondt uit in vernieuwende concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek en geeft aan wat de mogelijke bredere implicaties zijn voor de beroepspraktijk.	De conclusie: - komt logisch voort uit de eigen resultaten - geeft antwoord op de onderzoeksvraag - mondt uit in concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek.	In de conclusie wordt geen (volledig) antwoord gegeven de onderzoeksvraag en de conclusie leidt niet tot concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor de stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek.
Opmerkingen:		

EXCELLENTIEPUNTEN ONDERZOEKSARTIKEL

Excellentiepunten:

Wanneer je al op het niveau 'goed' zit, maar je het toch nóg beter kan en wil kun je aandacht besteden aan de volgende punten:

- **Taalgebruik** dat volledig foutloos is en echt prettig leest, dat uitnodigt tot verder lezen.
- Een **zeer uitgebreide hoeveelheid, kwalitatief hoogstaande bronnen**. Zo kun je bij elke bewering vaak meer dan één bron vinden, zijn er vaak in internationale bronnen te vinden, en maken echte wetenschappelijke (peer reviewed) onderzoeksartikelen je inleiding ook vaak sterker (zeker wanneer het vergelijkbaar onderzoek is qua inhoud en/of opzet). Je inleiding krijgt daardoor meer **diepgang**.
- Vaak wordt in de aanleiding iets gezegd over de situatie op de stageschool. Het is nog sterker wanneer je deze beginsituatie extra goed in kaart is gebracht met een **vooronderzoek(je)**. Bijvoorbeeld door docenten uit de vaksectie te interviewen, documenten van school op te vragen en te lezen/analyseren, enz.
- Er is een **grote onderzoeksgroep** gemeten en/of onder **complexe omstandigheden**
- De **onderzoeksopzet** getuigt van **originaliteit**; het onderzoek is relevant maar nog niet of nauwelijks op die manier gedaan.
- Er heeft een **pilot-studie** plaatsgevonden waarop onderzoeksopzet, dataverzameling, en/of analyses zijn gebaseerd en/of aangepast.
- Vanuit een grondig operationalisatie-schema is een eigen en **vernieuwend meetinstrument** ontworpen en gevalideerd binnen de onderzoeksgroep en/of context.
- Er is op een *juiste manier* **toetsende statistiek** toegepast.