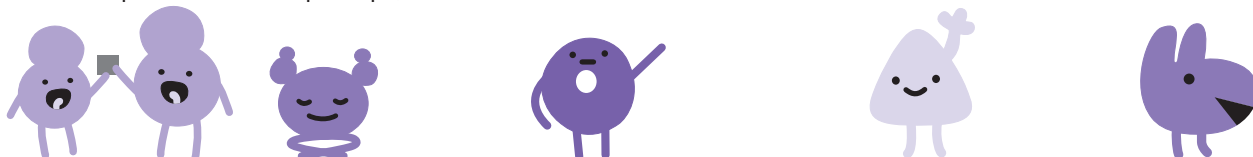


FORMULIER 3.1 SPACE Dataverzameling en Doelen

Kind: Volwassene: Datum:

Instructies

- Leg de algemene kwaliteit van gedeelde betrokkenheid en regulatie vast en stel dan doelen voor elke toestand.
- Tel en omcirkel communicatieve vaardigheden en stel dan doelen voor deze vaardigheden.
- Gebruik pagina 2 om de speelvaardigheden en doelen van het kind vast te leggen.
- Leg alleen spontane initiatieven tot het gebruik van vaardigheden vast (geen geïmiteerde responsen of responsen na een prompt).



GEGEVENSVERZAMELING

Gedeelde betrokkenheid	Regulatie	GA-vaardigheden	Verzoekvaardigheden	Taalgebruik (MLU)
Geen	Geen	RESPONS op GA-wijzen Nog niet 1 2 3	KIJKEN om te verzoeken Nog niet 1 2+	Geen woorden
Kortstondige momenten	Kortstondige momenten	KIJKEN om te delen Nog niet 1 2+	REIKEN om te verzoeken Nog niet 1 2+	Gedeeltelijk/benaderingen
Aanhoudende momenten	Aanhoudende momenten	TONEN om te delen Nog niet 1 2+	GEVEN om te verzoeken Nog niet 1 2+	1 woord
1-2 minuten	1-2 minuten	WIJZEN om te delen Nog niet 1 2+	WIJZEN om te verzoeken Nog niet 1 2+	Combinaties van 2 woorden
Meerdere minuten	Meerdere minuten	GEVEN om te delen Nog niet 1 2+	TAALGEBRUIK om te verzoeken Nog niet Ja	Frasen (zinnen van enkele woorden)
Grootste deel van de interactie	Grootste deel van de interactie	TAALGEBRUIK om te delen Nog niet Ja	COMBINEERT oogcontact, gebaren en taalgebruik Nog niet Verzoeken Gedeelde aandacht	Langere zinnen

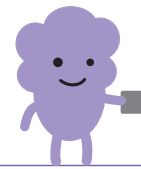
DOELEN VOOR GEDEELDE BETROKKENHEID EN REGULATIE

Gedeelde betrokkenheid	Kortstondige momenten	Aanhoudende momenten	1-2 minuten	Meerdere minuten	Grootste deel van de interactie
Regulatie	Kortstondige momenten	Aanhoudende momenten	1-2 minuten	Meerdere minuten	Grootste deel van de interactie

DOELEN VOOR COMMUNICATIE

Gedeelde aandacht	Reageren	Kijken*	Tonen	Wijzen	Geven	Coördineren vaardigheden
Verzoeken		Kijken*	Reiken	Geven	Wijzen	Coördineren vaardigheden
Taalgebruik	Diversiteit				Complexiteit	

*Kies als deze is gekozen ook een gebaar als doel (tonen, wijzen of geven).



GEGEVENSVERZAMELING VAN SPEELVAARDIGHEDEN

Eenvoudig	Niet functioneel Geen 1-2 typen 3+ typen	Eenvoudig functioneel Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Uit elkaar halen Nog niet 1-2 typen 3+ typen
Combinatie	Presentatie-combinatie Nog niet 1-2 typen 3+ typen		Algemene combinatie Nog niet 1-2 typen 3+ typen
Presymbolisch	Doen alsof bij zichzelf Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Constructiespel Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Doen alsof bij de ander/pop Nog niet 1-2 typen 3+ typen
	Conventionele combinatie Nog niet 1-2 typen 3+ typen		Reeks van één handeling Nog niet 1-2 typen 3+ typen
Symbolisch	Substitutie met object Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Substitutie zonder object Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Doen alsof door figuur Nog niet 1-2 typen 3+ typen
	Reeks van verschillende handelingen Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Sociodramatisch Nog niet 1-2 typen 3+ typen	Thematisch Nog niet 1-2 typen 3+ typen

SPELDOELEN

Verworven spelniveau Doel-spelniveau

Denk eraan ook de kwaliteit van de vaardigheden te vergroten!

Diversiteit

Flexibiliteit

Creativiteit

Aantekeningen:

FORMULIER 3.2 SPACE Getrouwheid Uitvoering

Kind: Volwassene: Beoordelaar:

Datum onderzoek Datum beoordeling

Instructies

- Noteer 'Ja' als de volwassene de strategie op passende wijze en volgens de richtlijnen van JASPER heeft ingezet.
- Noteer 'Nee' als de volwassene de strategie niet op passende wijze en volgens de richtlijnen van JASPER heeft ingezet.
- Noteer 'N.v.t.' als de volwassene tijdens de sessie geen gelegenheid had om de strategie in te zetten.
- Op de achterzijde van het formulier kunnen aanvullende aantekeningen worden gezet.

Handeling tijdens onderzoek		Ja	Nee	
1	Volwassene biedt volledige set van de juiste materialen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2	Volwassene begint het onderzoek door te gebaren met een open handpalm en te zeggen: 'Laten we spelen!' en wacht dan om het kind speelgoed te laten kiezen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3	Volwassene helpt het kind door de inrichting van de omgeving alle materialen op te merken en daarmee bezig te zijn.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4	Volwassene vermijdt het modelleren van spelhandelingen en vermijdt het geven van verbale of fysieke prompts met betrekking tot het speelgoed.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5	Volwassene gebruikt passende ondersteuning voor betrokkenheid en regulatie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Set van blokken, vrachtwagen, vormensorteerder en puzzel		Ja	Nee	
6	Volwassene biedt afgesloten doos of tas met speelgoed aan en wacht tot het kind de doos opent en het speelgoed onderzoekt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7	Volwassene geeft het kind genoeg tijd om met alle materialen in de set te spelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Set van schuur, voedsel, meubels en figuren		Ja	Nee	
8	Volwassene biedt afgesloten doos of tas met speelgoed aan en wacht tot het kind de doos opent en het speelgoed onderzoekt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9	Volwassene geeft het kind genoeg tijd om met alle materialen in de set te spelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Ballon of bellenblaas		Ja	Nee	
10	Volwassene legt ballon of bellenblaas midden op tafel en biedt deze 2-4 keer aan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
11	Volwassene wacht en biedt het kind gelegenheid tot het doen van spontaan geïnitieerde verzoeken (oogcontact, wijzen, geven, taalgebruik) en geeft het kind geen prompts om de ballon of bellenblaas terug te geven aan de volwassene.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Wijst naar afbeeldingen		Ja	Nee	
12	Volwassene voltooit reeks van 3 keer wijzen naar afbeeldingen. Het wijzen van de volwassene is volledig en gaat niet verder dan de elleboog. Volwassene houdt de blik gericht op waar volwassene naar wijst en kijkt niet terug naar het kind. Volwassene wijst in de juiste volgorde (links gekruist, rechts gekruist, achter).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
13	Volwassene noemt twee keer de naam van het kind terwijl volwassene wijst naar de afbeelding. Volwassene wacht op een respons en benoemt dan de afbeelding.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Opwindspeelgoed		Ja	Nee	
14	Volwassene activeert opwindspeelgoed op hoek van tafel (buiten bereik van het kind), wacht en geeft het kind gelegenheid om om het speelgoed te verzoeken of opwinding te delen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Bal		Ja	Nee	
15	Volwassene legt om te beginnen de bal midden op de tafel en steekt handen uit alsof volwassene klaar is om de bal te vangen. Volwassene pauzeert en wacht op het initiatief van het kind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
16a	Als het kind de bal rolt, rolt de volwassene die een paar keer heen en weer. OF	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
16b	Als het kind de bal niet rolt, rolt de volwassene die eenmaal naar het kind en haalt die dan weg als het kind niet geïnteresseerd is in het heen en weer rollen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Activiteit met betrokkenheid bij de persoon (indien uitgevoerd)		N.v.t.	Ja	Nee
17	Volwassene begint met uitnodiging, zoals 'Laten we een liedje zingen', of 'Laten we een spelletje doen'.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18	Volwassene wacht om het kind te laten verzoeken en herhaalt liedje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Scoring

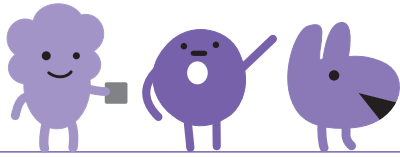
Totaal 'Ja':van.....percentage getrouwheid (slagingspercentage = 90%):%

FORMULIER 6.1 Spelroutines Samenstellen

Kind: Verworven spelniveau:

Volwassene: Doel-spelniveau:

Datum: Doel-verzoekgebaar:



Doelgebaar van gedeelde aandacht:

Doel-taalniveau:

ROUTINES

Stel acht verschillende spelroutines samen.

Routines	Speelgoed	Handelingen	Woorden en Gebaren
Routine 1:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 2:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 3:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 4:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	

FORMULIER 6.1 Spelroutines Samenstellen (vervolg)



Routines	Speelgoed	Handelingen	Woorden en Gebaren
Routine 5:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 6:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 7:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	
Routine 8:	Basis:	Basis:	
	Uitbreiding:	Uitbreiding:	

Opmerkingen:

FORMULIER 8.1 BMT: Beoordeel de situatie, Maak een plan en Toets het succes

Kind: Volwassene: Datum:


Beoordeel de situatie: Wat gebeurde er? Welke problemen deden zich voor in de routine of in het gedrag van het kind?

<p>Onderzoek de routine</p> 	<p>Onderzoek het gedrag van het kind</p> <div data-bbox="1082 573 1369 676"><p>Probeer formulier 16.1 'Onderzoek het gedrag van het kind' te gebruiken!</p></div> 
---	---

Maak een plan: Wat kan ik doen om te helpen? Hoe kan ik kernstrategieën en voorwaardelijke strategieën inzetten om verandering teweeg te brengen?

<p>Verander de omgeving</p>	<p>Verander je eigen handelen</p>	<p>Reageer op de functie van het gedrag van het kind</p>
<div data-bbox="140 1514 199 1619"></div> <p>Geef prioriteit aan kernstrategieën</p> <ul style="list-style-type: none">• Richt de omgeving in• Limiteer en modelleer• Ontwikkel spelroutines• Breid spelroutines uit• Gebruik communicatiestrategieën• Programmeer voor gebaren en taalgebruik• Ondersteun betrokkenheid en regulatie• Ondersteun productief spel		<div data-bbox="1321 1525 1465 1619"></div> <p>Overweeg voorwaardelijke strategieën</p> <ul style="list-style-type: none">• Incorporeer visuele ondersteuning• Gebruik sturende prompts• Zet voorwaardelijke strategieën voor betrokkenheid en regulatie in• Bereid je voor op het afbouwen

Toets het succes: Had mijn plan het bedoelde effect? Is er iets wat ik in de toekomst kan verbeteren?

<p>Kijk wat er werkte</p>	<p>Plan voor de toekomst</p> <div data-bbox="1283 1890 1469 1973"><p>Bereid je voor op het afbouwen van ondersteuning!</p></div> 
---------------------------	--

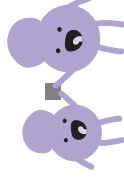
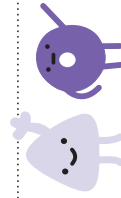
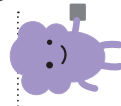
FORMULIER 16.1 Onderzoek het gedrag van het kind

Kind: Volwassene:

	Beschrijf het gedrag	Wat gebeurde onmiddellijk daarvoor?	Wat gebeurde onmiddellijk daarna?	Mogelijke functie van het gedrag
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				
Sessie nr. Datum				

FORMULIER 18.1 Interventieboek

Kind: Volwassene:



Sessie details	Doelen	Spel	Gebaren	Taalgebruik	Betrokkenheid	Regulatie
Sessie nr. Datum: Duur:	Spel: Verzoekgebaar: GA-gebaar: Taalgebruik: Betrokkenheid: Regulatie:	Verzoeken: GA:				
Sessie nr. Datum: Duur:	Spel: Verzoekgebaar: GA-gebaar: Taalgebruik: Betrokkenheid: Regulatie:	Verzoeken: GA:				
Sessie nr. Datum: Duur:	Spel: Verzoekgebaar: GA-gebaar: Taalgebruik: Betrokkenheid: Regulatie:	Verzoeken: GA:				

FORMULIER 18.2 Dataverzamelingsblad

Kind: Volwassene:

Instructies:

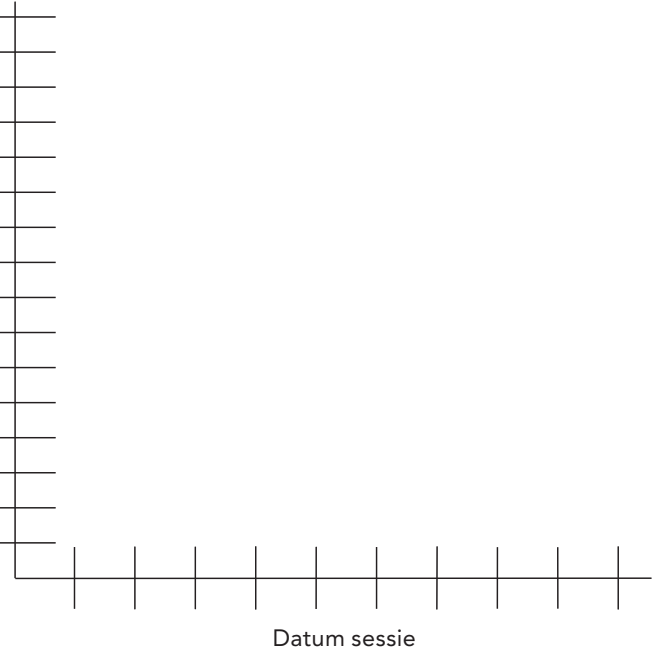
- Gebruik de volgende grafieken om de vooruitgang van het kind in de loop van de tijd te meten.
- Zet de sessiedatum op de horizontale as en de vaardigheden van het kind of de toestanden op de verticale as.

Hoogste spelniveau waartoe initiatief is genomen:

Noteer het hoogste spelniveau waartoe het kind tijdens de sessie het initiatief heeft genomen (niet geïmiteerd)



- Thematisch
- Sociodramatisch
- Reeks van verschillende handelingen
- Doen alsof door figuur
- Substitutie zonder object
- Substitutie met object
- Reeks van één handeling
- Conventionele combinatie
- Doen alsof bij de ander/pop
- Constructiespel
- Doen alsof bij zichzelf
- Algemene combinatie
- Presentatie-combinatie
- Uit elkaar halen
- Eenvoudige functionele handeling
- Niet-functionele handeling



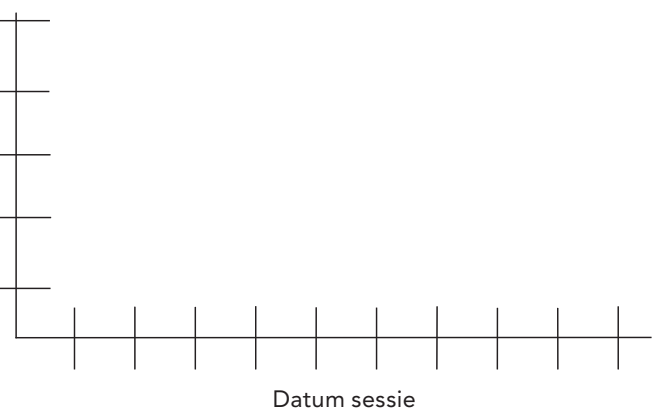
Gedeelde aandacht:

Selecteer de doelvaardigheid van het kind. Noteer het aantal keren dat de vaardigheid in elke sessie is gebruikt.

- Reageren
- Kijken
- Tonen
- Wijzen
- Geven
- Gecoördineerde vaardigheden



- +9 keer
- 7-8 keer
- 5-6 keer
- 3-4 keer
- 1-2 keer



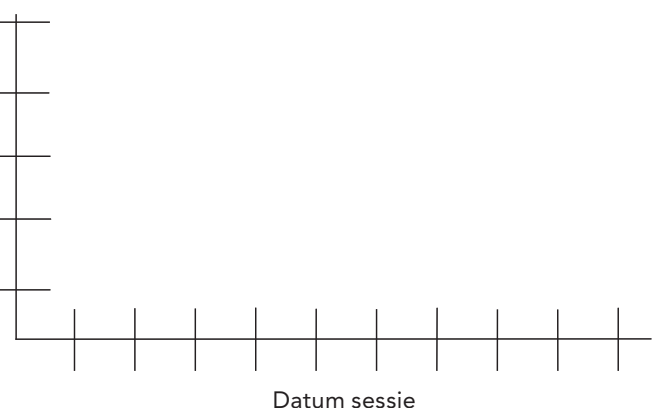
Verzoeken:

Selecteer de doelvaardigheid van het kind. Noteer het aantal keren dat de vaardigheid in elke sessie is gebruikt.

- Kijken
- Reiken
- Wijzen
- Geven
- Gecoördineerde vaardigheden



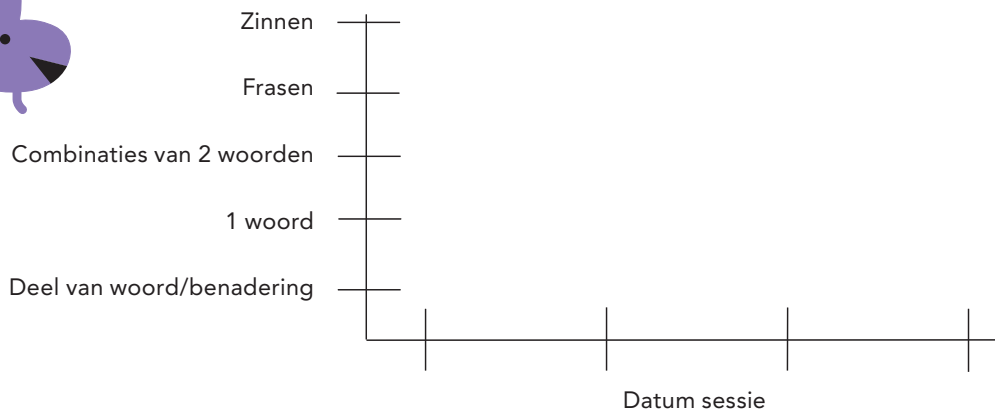
- +9 keer
- 7-8 keer
- 5-6 keer
- 3-4 keer
- 1-2 keer



FORMULIER 18.2 Dataverzamelingsblad (vervolg)

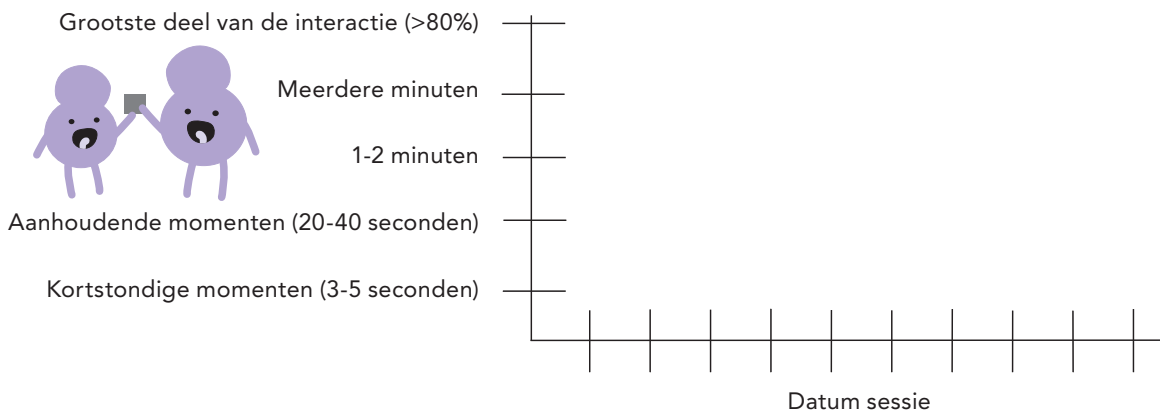
Taalgebruik:

Ga één keer per week na wat de gemiddelde lengte van de uitingen van het kind is. De verwachting is dat de vooruitgang van het taalgebruik geleidelijk is en dat je van sessie tot sessie geen significante toename ziet.



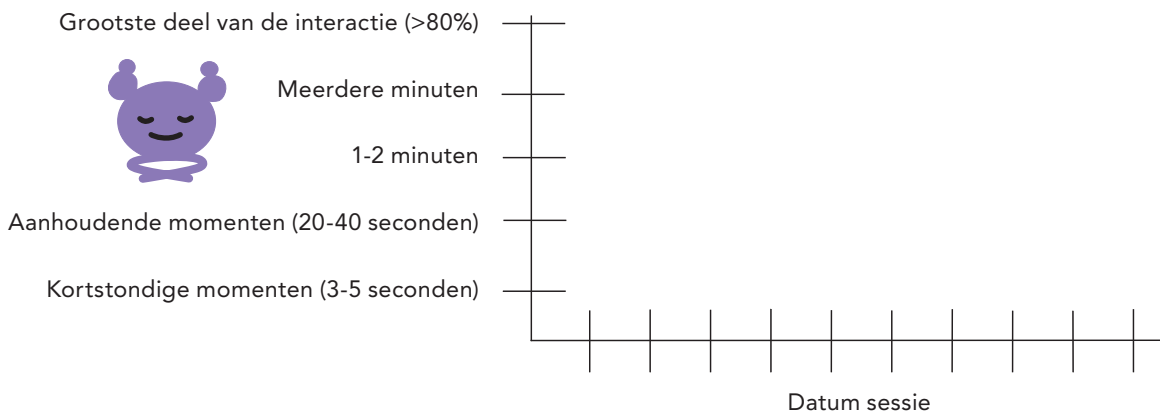
Gemiddelde duur van gedeelde betrokkenheid:

Noteer de gemiddelde duur die het kind in een toestand van gedeelde betrokkenheid is.*



Gemiddelde duur van regulatie:

Noteer de gemiddelde duur die het kind gedurende de sessie in een geregleerde toestand is.



NB Deze schalen zijn gemaakt voor een sessie van 45-60 minuten. Als jouw sessie langer is, pas het dan dienovereenkomstig aan.

* Hoewel je van sessie tot sessie variatie zult zien, blijkt uit de data dat een toename van 20% (+2 bij 10 minuten) ten opzichte van de basislijn wijst op verandering in GA en taalgebruik (Shih, Chang, Shire, & Kasari, 2017).

Checklist strategieën



DE OMGEVING INRICHTEN

- Kies bij de ontwikkeling passend speelgoed (H. 6)
- Kies een geschikt speelgebied: tafel, vloer of een combinatie daarvan (H. 7)
- Blijf tegenover het kind zitten (H. 7)
- Beperk afleidingen in de ruimte (H. 7)
- Zet routineopties op (H. 7)
- Beheer de omgeving (H. 7)
 - Vul zo nodig speelgoed aan
 - Leg vergelijkbare stukken bij elkaar
 - Ruim rommel op
 - Richt de omgeving opnieuw in na het opnieuw beginnen
- Bereid de omgeving voor op uitbreidingen (H. 7, 11)

ONTWIKKEL DE ROUTINE EN HOUD DIE IN STAND

- Leg de basis (H. 5, 10)
 - Beheer de omgeving (H. 10)
 - Imiteer productieve spelhandelingen (H. 9, 10)
 - Modelleer wanneer het kind ondersteuning nodig heeft (H. 9, 10)
- Begin opnieuw met de routine (H. 5, 10)
 - Zet het materiaal opnieuw klaar (H. 10)
 - Ondersteun de volgende stappen (H. 10)
- Breid de routine uit (H. 5, 11)
 - Bereid de omgeving voor op uitbreidingen
 - Imiteer productieve speluitbreidingen
 - Modelleer uitbreidingen zo nodig
 - Gebruik zowel horizontale als verticale uitbreidingen



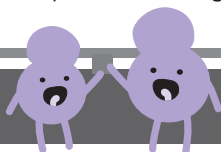
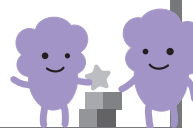
BEVORDER COMMUNICATIE

- Gebruik commentariërende taal (H. 6)
- Sluit aan bij de MLU van het kind (H. 6)
- Laat ruimte voor de beurt van het kind (H. 5, 10, 12)
- Gebruik in jouw beurt taal en gebaren (H. 12)
- Imiteer passende communicatie en breid die uit (H. 12)
- Modelleer taalgebruik en gebaren (H. 12)
- Programmeer voor gedeelde aandacht en zoekvaardigheden (H. 13)
- Incorporeer zo nodig AAC (H. 14)



VERBETER ROUTINES IN DE LOOP VAN DE TIJD

- Gebruik het BMT-raamwerk voor probleemoplossing (H. 8)
- Moedig flexibiliteit aan (H. 11, 17)
- Vergroot de complexiteit en diversiteit van spel en communicatie (H. 11, 12)
- Link routines aan elkaar (H. 11)
- Bouw de ondersteuning af (H. 8)
 - Bouw omgevingsondersteuning af
 - Bouw het modelleren en het geven van prompts af
- Gebruik voornamelijk kernstrategieën



ONDERSTEUN BETROKKENHEID EN REGULATIE

- Ondersteun overgangen (H. 8)
- Gebruik visuele ondersteuning
- Gebruik een AAC-apparaat (H. 14)
- Schep duidelijke verwachtingen
- Reguleer positief affect
- Pak ontregeling en verstoring gedrag aan (H. 16)
 - Bepaal de functie van het gedrag
- Breng kernstrategieën in evenwicht (H. 5-14)
 - Creëer een ondersteunende omgeving (H. 7, 8)
 - Wees een gelijkwaardige en actieve spelpartner (H. 5, 10)
 - Breng imiteren en modelleren in evenwicht (H. 9)
 - Bevorder communicatie (H. 12-14)
- Gebruik het BMT-raamwerk voor probleemoplossing voor betrokkenheid en regulatie (H. 15-16)
- Overweeg een voorwaardelijke strategie (H. 15, 16)
 - Gebruik persoonsbetrokkenheid
 - Neem een goed verworven routine op
 - Eis passende verzoeken
 - Wees consequent in je verwachtingen
 - Richt het kind opnieuw
 - Negeer actief

