

Professioneel pedagogisch handelen

Omgaan met probleemgedrag in
opvoedingssituaties

Bijlagen bij deel III

Gerbert Sipman

uitgeverij | C
coutinho

bussum 2014

Deze bijlagen horen bij de derde, herziene druk van **Professioneel pedagogisch handelen** van Gerbert Sipman.

© 2014 Uitgeverij Coutinho bv

Alle rechten voorbehouden.

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan Stichting Reprerecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp, www.reprerecht.nl). Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16h Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.stichting-pro.nl).

Uitgeverij Coutinho

Postbus 333

1400 AH Bussum

info@coutinho.nl

www.coutinho.nl

Noot van de uitgever

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Personen of instanties die aanspraak maken op bepaalde rechten, wordt vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

ISBN 978 90 469 0421 3

NUR 847

Inhoud

- 1 Stappenplan Ben Furman | 4
- 2 Interactiewijzer: toelichting en sleutel bij de Bots-vragenlijst | 6

1 Stappenplan Ben Furman

Furman beschrijft de volgende vijftien stappen om tot gedragsverandering te komen:

1 Problemen vertalen in vaardigheden.

Nagaan welke vaardigheid het kind moet hebben om het probleem te overwinnen. Hierbij moet gezocht worden naar de vaardigheid die achter het probleem schuilgaat door 'het probleem te pellen'. Wanneer een kind meerdere problemen heeft en dus meerdere vaardigheden moet aanleren, wordt samen met hem besloten welke vaardigheid als eerste aangeleerd gaat worden. Complexe problemen worden gesplitst in aan te leren deelvaardigheden.

2 Het eens worden over de vaardigheid die geleerd moet worden.

Het probleem met het kind bespreken en het eens worden over de vaardigheid die hij gaat leren. Hierbij is het probleem het probleem van alle betrokkenen samen.

3 De voordelen van een vaardigheid onderzoeken.

Het kind zich meer bewust maken van de voordelen die het heeft om iets te kunnen om zo de motivatie te verhogen.

4 De vaardigheid een naam geven.

Het kind de vaardigheid een naam laten geven die past bij de aan te leren vaardigheid. Dit heeft een inspirerende werking voor het kind.

5 Een totemfiguur kiezen.

Het kind een dier of een ander figuur laten kiezen dat helpt bij het leren van de vaardigheid. Totemfiguren kunnen het kind eraan herinneren en de kracht geven dat ze hun vaardigheid moeten (blijven) oefenen en ze kunnen kinderen meer zelfvertrouwen geven dat ze die vaardigheden kunnen leren. Ook kan de totemfiguur troost en steun bieden wanneer het kind de vaardigheid tijdelijk kwijt is.

6 Supporters werven.

Het kind een aantal mensen laten vragen om supporter te worden. Supporters kunnen het kind helpen, stimuleren en zelfvertrouwen geven bij het aanleren van de nieuwe vaardigheid.

7 Meer zelfvertrouwen geven.

Het kind meer zelfvertrouwen laten krijgen dat hij de vaardigheid kan leren; het laten kiezen van een totemfiguur en het laten werven van supporters zijn hierop gericht. Om te bereiken dat het kind voldoende motivatie en energie heeft om zich in de vaardigheid te bekwaamen, moet ervoor gezorgd worden dat hij het leuk vindt om de vaardigheid te oefenen door het geven van uitgebreide complimentjes en positieve feedback bij elk teken van vooruitgang.

8 Plannen maken om het te vieren.

Samen met het kind vooraf een plan maken hoe te gaan vieren dat de vaardigheid beheerst wordt om zo de motivatie nog verder te verhogen. Het is ook voor het kind een signaal dat de volwassene vertrouwen heeft in het slagen van het aanleren van de nieuwe vaardigheid.

9 De vaardigheid omschrijven.

Het kind zelf laten vertellen en voordoen hoe hij zich zal gedragen wanneer hij de vaardigheid beheerst, zodat het kind duidelijk voor ogen heeft welk doelgedrag hij wil gaan vertonen.

10 Naar buiten treden.

Mensen laten weten welke vaardigheid het kind aan het leren is. Mensen die op de hoogte zijn van de aan te leren vaardigheid kunnen tegelijk dienen als supporter. Daarnaast biedt het naar buiten treden openheid en worden vooroordelen beperkt.

11 De vaardigheid oefenen.

Samen met het kind afspreken hoe hij de vaardigheid gaat oefenen.

12 Geheugensteuntjes bedenken.

Het kind zelf laten vertellen hoe hij wil dat anderen reageren wanneer hij zijn vaardigheid vergeet. Dit om het kind voor te bereiden op de mogelijkheid dat het niet altijd zal lukken en om zo veel mogelijk te voorkomen dat een eventuele terugval een demoraliserend effect heeft.

13 Vieren dat het gelukt is.

Wanneer het kind de vaardigheid beheerst, wordt dit gevierd en krijgt hij de kans iedereen te bedanken die daarbij geholpen heeft. Hierdoor kan de pas verworven vaardigheid een gewoonte gaan worden, in plaats van dat de vaardigheid iets is wat hij kan als hij daar bewust aan denkt. Door anderen die geholpen hebben te bedanken, krijgt het kind vaak een betere reputatie en meer waardering.

14 De vaardigheid aan anderen doorgeven.

Het kind stimuleren om een ander kind de vaardigheid te leren.

15 Op naar de volgende vaardigheid.

Het tot overeenstemming komen met het kind over de volgende vaardigheid die hij gaat leren.

Dit stappenplan is in eerste instantie gericht op jonge kinderen. Voor oudere kinderen is het echter ook bruikbaar door stappen als het kiezen van een totemfiguur en/of het geven van een naam aan de vaardigheid over te slaan of aan te passen aan de leeftijd van het kind. De andere stappen zijn zeker ook toepasbaar bij oudere kinderen.

2 Interactiewijzer: toelichting en sleutel bij de BOTS-vragenlijst

De BOTS-vragenlijst is ontleend aan de *Interactiewijzer* van Rob Versteegen en Henny Lodewijks (2008) en bestaat uit vier subvragenlijsten: A1, A2, B1 en B2. De A1-vragenlijst inventariseert in welke mate het kind bepaalde sociale vaardigheden beheerst in zijn relatie met de opvoeder. Bij elk van de acht interactieposities zijn vier vragen geformuleerd; in totaal 32. Op een 5-puntsschaal kun je telkens de intensiteit van beheersing van de betreffende sociale vaardigheid aangeven.

Een score van 0 geeft een normale intensiteit aan, dat wil zeggen het kind vertoont de vaardigheid in situaties waar dat nodig is. De scores -1 en -2 geven respectievelijk aan dat het kind de betreffende vaardigheid te weinig of veel te weinig vertoont. De scores van +1 en +2 geven respectievelijk aan dat de vaardigheid te veel en veel te veel voorkomt. In die gevallen vertoont het kind de vaardigheid te pas en te onpas.

De A2-vragenlijst inventariseert de intensiteit van mogelijke reacties van de opvoeder op het betreffende kind. Telkens wordt voor de meest voor de hand liggende neiging gekozen: soms is die complementair, soms symmetrisch. Deze lijst bestaat uit acht items. Hier gebruiken we een 3-puntsschaal. De omschrijvingen hier variëren van (-) = nauwelijks of niet, (0) = binnen normale grenzen, tot (+) = duidelijk. Voor deze scores is gekozen omdat het om een globale indicatie gaat. Er worden geen getallen maar tekens gebruikt, om bij het invullen het interactiewiel beter te kunnen lezen.

De B1-vragenlijst inventariseert in welke mate het kind bepaalde sociale vaardigheden beheerst in zijn relatie met andere kinderen. Deze lijst bestaat uit 32 items, voor elke interactiepositie 4. Op een 5-puntsschaal kun je de intensiteit aangeven.

In deze 5-puntsschaal is, evenals bij de A1-vragenlijst, bij het middelpunt (0) een ankeromschrijving gegeven. We hebben dat punt benoemd als: 'in situaties waar dat nodig is, laat het betreffende kind de genoemde vaardigheid zien'. Daarmee worden de punten beneden dit ankerpunt geïnterpreteerd als in de richting van een tekort en de punten daarboven als in de richting van een excès.

De B2-vragenlijst inventariseert de intensiteit van mogelijke reacties van andere kinderen op het betreffende kind. Deze lijst bestaat uit acht items. Hierbij wordt dezelfde gedachtegang aangehouden als bij de A2-vragenlijst. We komen hier tegemoet aan de wens uit de praktijk om aan te kunnen geven of de hele groep of een gedeelte van de groep op de genoemde manier reageert.

Deze differentiatie kun je aangeven door telkens een combinatie van drie tekens te gebruiken. Bijvoorbeeld: als iedereen overwegend op de genoemde manier reageert, geef je dat aan door drie plussen te omcirkelen. Reageert een minderheid op de genoemde manier nau-

welijks tot niet en een meerderheid wel, dan omcirkel je één min en twee plussen. Reageert een derde van de groep niet, een derde binnen normale grenzen en een derde heel duidelijk, dan omcirkel je één min, één nul en één plus.

Het interactiewiel hebben we ontworpen om de verscheidenheid aan informatie overzichtelijk in een schema te kunnen onderbrengen. Voor de naam 'interactiewiel' is gekozen vanwege de uiterlijke gelijkenis met een wiel.

We hanteren daarbij twee wielen om het onderscheid tussen de interactie kind-opvoeder en de interactie kind-andere kinderen aan te kunnen geven.

Daarin onderscheiden we een grote binnencirkel en een kleine buitenring. In de binnencirkel worden de vaardigheden in kaart gebracht en in de buitenring de reacties. In de buitenring worden de uitkomsten van de A2- en B2-vragenlijst ingebracht. In de binnencirkel wordt per interactiepositie het gebied gearceerd, dat correspondeert met de verkregen totaalscore van de vier genoemde sociale vaardigheden.

De totaalscore per interactiepositie wordt verkregen door de scores bij de betreffende sociale vaardigheden op te tellen. Op die manier ontstaat een totaalscore van minimaal -8 en van maximaal +8. Bijvoorbeeld: bij een scoreverloop van (-1), (+1), (0) en (+1) is de totaalscore +1. Bij een scoreverloop van (-2), (-2), (-1) en (-1) is de totaalscore -6.

Met de aldus verkregen visuele weergave kun je vrij snel analyseren waar de tekorten en de excessen van het kind liggen. Ook kunnen de omgevingsreacties in beeld worden gebracht.

In de continuümgedachte, die ten grondslag ligt aan de vragenlijst, is het moeilijk aan te geven op welk punt normaliteit overgaat in abnormaliteit. Daarnaast is het onze ervaring dat sommige opvoeders moeite hebben om gebruik te maken van de extreme scoringsmogelijkheden.

Uit eigen onderzoek blijkt dat de volgende richtlijnen voor de interpretatie van de totaalscores als uitgangspunt genomen kunnen worden:

- Bij een totaalscore van +2 of +3 is waarschijnlijk sprake van een exces en bij een totaalscore van +4 of meer is duidelijk sprake van een exces.
- Bij een totaalscore van -2 of -3 is waarschijnlijk sprake van een tekort en bij een totaalscore van -4 tot -8 is zeker sprake van een tekort.

Zowel voor de A1- als voor de B1-vragenlijst geldt de volgende sleutel:

BS:	10	17	23	27
SB:	1	5	11	18
SO:	7	13	19	30
OS:	4	12	25	28
OT:	6	20	29	32
TO:	2	16	21	24
TB:	9	14	22	31
BT:	3	8	15	16

Zowel voor de A2- als voor de B2-vragenlijst geldt de volgende sleutel:

BS: Vraag 7
 SB: Vraag 4
 SO: Vraag 1
 OS: Vraag 3

OT: Vraag 6
 TO: Vraag 5
 TB: Vraag 8
 BT: Vraag 2

Sleutel A1-vragen		Sleutel A2-vragen		Sleutel B1-vragen		Sleutel B2-vragen	
Boven samen		Boven samen		Boven samen		Boven samen	
Vraag	10	Vraag	7	Vraag	10	Vraag	7
	17				17		
	23				23		
	27				27		
Totaal BS		Totaal BS		Totaal BS		Totaal BS	

Samen boven		Samen boven		Samen boven		Samen boven	
Vraag	1	Vraag	4	Vraag	1	Vraag	4
	5				5		
	11				11		
	18				18		
Totaal SB		Totaal SB		Totaal SB		Totaal SB	

Sleutel A1-vragen		Sleutel A2-vragen		Sleutel B1-vragen		Sleutel B2-vragen	
Samen onder		Samen onder		Samen onder		Samen onder	
Vraag	7	Vraag	1	Vraag	7	Vraag	1
	13				13		
	19				19		
	30				30		
Totaal SO		Totaal SO		Totaal SO		Totaal SO	

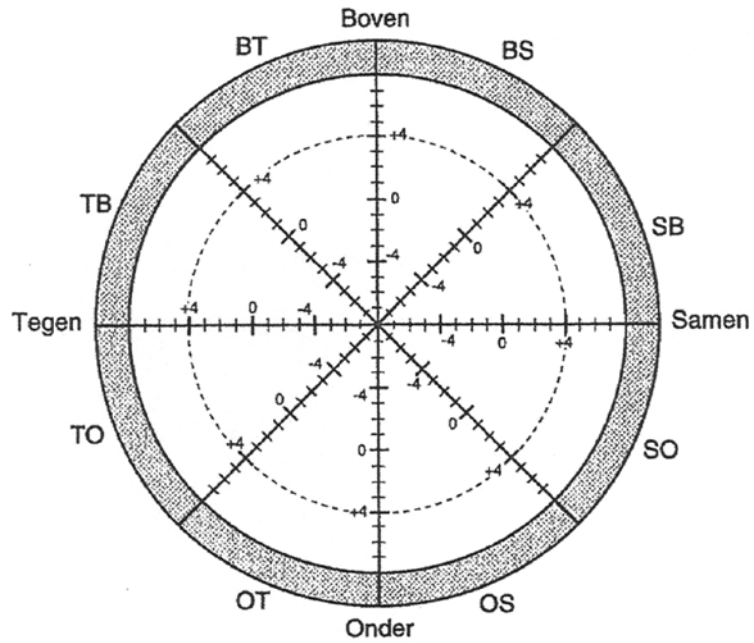
Sleutel A1-vragen		Sleutel A2-vragen		Sleutel B1-vragen		Sleutel B2-vragen	
Onder samen		Onder samen		Onder samen		Onder samen	
Vraag	4	Vraag	3	Vraag	4	Vraag	3
	12				12		
	25				25		
	28				28		
Totaal OS		Totaal OS		Totaal OS		Totaal OS	
Onder tegen		Onder tegen		Onder tegen		Onder tegen	
Vraag	6	Vraag	6	Vraag	6	Vraag	6
	20				20		
	29				29		
	32				32		
Totaal OT		Totaal OT		Totaal OT		Totaal OT	
Tegen onder		Tegen onder		Tegen onder		Tegen onder	
Vraag	2	Vraag	5	Vraag	2	Vraag	5
	16				16		
	21				21		
	24				24		
Totaal TO		Totaal TO		Totaal TO		Totaal TO	
Tegen boven		Tegen boven		Tegen boven		Tegen boven	
Vraag	9	Vraag	8	Vraag	9	Vraag	8
	14				14		
	22				22		
	31				31		
Totaal TB		Totaal TB		Totaal TB		Totaal TB	
Boven tegen		Boven tegen		Boven tegen		Boven tegen	
Vraag	3	Vraag	2	Vraag	3	Vraag	2
	8				8		
	15				15		
	26				26		
Totaal BT		Totaal BT		Totaal BT		Totaal BT	

Literatuur

Verstegen, R. & Lodewijks, H. (2008). *Interactiewijzer. Analyse en aanpak van interactieproblemen in professionele opvoedingsituaties*. Assen: Van Gorcum (zie ook www.vangorcum.nl).

Interactiewielen

Interactiewiel kind-opvoeder



Interactiewiel kind-andere kinderen

