

Evaluatie van een meetinstrument naar de sociale
informatieverwerking bij kinderen met een licht verstandelijke
beperking en gedragsproblemen.

*Een evaluatief onderzoek naar de werking van een nieuw ontwikkeld
diagnostisch meetinstrument, genaamd de SIVT.*



Feuerstein & Feuerstein, 2003

Auteur: M.J.M. Scheepmaker

Onder begeleiding van:

M. Van Nieuwenhuijzen & A. Vriens

Utrecht/Duivendrecht: Universiteit Utrecht/De Bascule

Vakgroep Ontwikkelingspsychologie

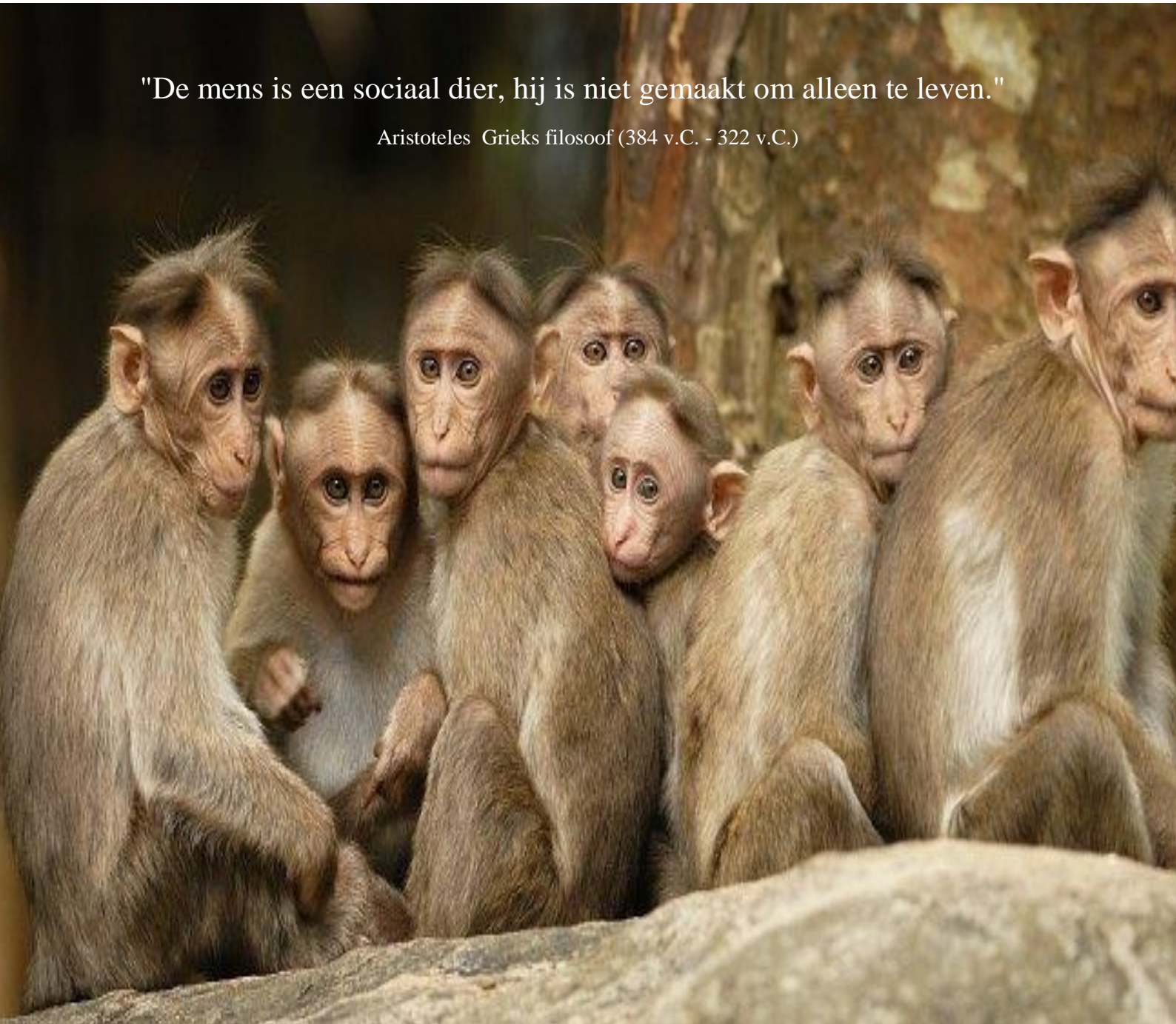
Universiteit Utrecht

Juni 2008

Een evaluatie naar de werking van een nieuw ontwikkeld diagnostisch meetinstrument voor de sociale informatieverwerking bij kinderen met een licht verstandelijke beperking. Een vergelijking tussen de resultaten op de SIVT bij deelnemers met een verstandelijke beperking met en zonder gedragsproblemen.

"De mens is een sociaal dier, hij is niet gemaakt om alleen te leven."

Aristoteles Grieks filosoof (384 v.C. - 322 v.C.)



Inhoudsopgave

1 Inleiding.....	5-13
1.1 Het meten van de sociale informatieverwerking.....	6-7
1.2 Het SIV model.....	7-10
1.3 Het competentiemodel.....	10-11
1.4 Voorwaarde voor een adequate SIV.....	12
1.5 Vraagstelling en verwachtingen.....	12-13
2 Methoden.....	14-22
2.1 Onderzoeksdeelnemers.....	14-15
2.2 De Sociale Informatieverwerking Test.....	15-19
2.3 Onderzoeksprocedure.....	19-20
2.4 De Codering.....	20-22
2.5 Beschrijving data-analyse.....	22
3 Resultaten.....	23-28
3.1 Evaluatie SIVT.....	23
3.2 Betrouwbaarheid SIVT.....	24-26
3.3 Discriminante validiteit SIVT.....	26-28
4 Discussie.....	29-33
4.1 Interne validiteit.....	29-31
4.2 Discriminante validiteit.....	31-33
4.3 Conclusie.....	33
5 Nabeschuwing.....	34-35
Dankwoord.....	36
Literatuurlijst.....	37-39
Bijlage 1: Afnameprotocol SIVT.....	40-74
Bijlage 2: Codeboek SIVT.....	76-85

Summary

This study aims to evaluate a newly developed instrument for measuring social information processes (SIP) in children with mild intellectual disabilities (MID). SIP is different in children with MID, compared to SIP in children without MID. There was need for an instrument made especially to measure SIP in children with MID. The SIVT was developed following the SIP model and the competence model. It consists of 8 different tasks, using different materials like pictures and video fragments. This study wants to answer the question: Is the SIVT an instrument with good validity and reliability? To examine this, we measured 24 seven to sixteen year old children with the SIVT. 15 participants received treatment at a psychiatric institute, 9 of them went to a primary school for special education. The results show that 8 scales could be made, after combining variables with a significant relationship. Some variables of the SIVT could distinguish between participants with behavioral problems and participants without those problems. The SIVT has some reliability and validity, but not enough to conceive it as a good and trustworthy instrument for measuring SIP in children with MID. Further research is needed with more participants to be able to draw firm conclusions.

Samenvatting

Dit onderzoek evalueert de werking van het nieuw ontwikkelde diagnostische meetinstrument voor de sociale informatieverwerking (SIV) bij kinderen met een licht verstandelijke beperking (LVB); de SIVT. Er was nog geen diagnostisch meetinstrument voor de SIV van deze doelgroep beschikbaar. De SIVT is geconstrueerd uit verschillende al bestaande materialen en heeft als theoretische uitgangspunten het SIV model en het competentiemodel. Bij 24 deelnemers is de SIVT afgenomen, 15 deelnemers waren in behandeling bij een kinderpsychiatrische instelling en 9 deelnemers zaten op een basisschool voor speciaal onderwijs. Resultaten laten zien dat er 8 betrouwbare schalen gevormd konden worden uit variabelen die onderling een betrouwbare samenhang hadden. Deze 8 schalen bestaan uit te weinig variabelen om alle stappen van het SIV model te meten. Een aantal variabelen kon onderscheid maken tussen deelnemers met gedragsproblemen en deelnemers zonder gedragsproblemen. Aan de hand van deze resultaten kan de SIVT niet gezien worden als een valide of betrouwbaar instrument om de SIV te meten bij kinderen met een licht verstandelijke beperking. Verder onderzoek met meer deelnemers is nodig om sterkere conclusies te kunnen formuleren.

1 Inleiding

Beperkingen in het korte termijn geheugen, informatieverwerkingscapaciteiten, volgehouden aandacht, sociale informatieverwerking (SIV) en leerstrategieën maken het voor de kinderen met een licht verstandelijke beperking (LVB) een extra grote opgave om adequaat sociaal gedrag te vertonen en aan te leren, hetgeen zich nogal eens vertaalt in emotionele en gedragsproblemen en psychiatrische problematiek (Van Nieuwenhuijzen, Orobio de Castro, & Matthys, 2006). Al deze beperkingen kunnen gediagnosticeerd worden met behulp van een verscheidenheid aan meetinstrumenten. Sociale informatieverwerking van kinderen met een LVB is een uitzondering hierop, hiervoor is tot op heden geen betrouwbaar en valide instrument voor handen. Sociale informatie wordt door kinderen op verschillende manieren verwerkt. Er zijn groepen kinderen waarvan is te stellen dat ze doorgaans dezelfde, specifieke afwijkingen in de sociale informatieverwerking laten zien (Weiss, Dodge, Bates, & Pettit, 1992). Van Nieuwenhuijzen, Orobio de Castro, Wijnroks, Vermeer, & Matthys (in press) hebben gevonden dat de SIV van kinderen met LVB en gedragsproblemen anders is dan de SIV van kinderen met LVB zonder gedragsproblemen. Verder lijkt probleemgedrag van kinderen met LVB te kunnen worden voorspeld aan de hand van de individuele afwijkingen in sociale informatieverwerking (Van Nieuwenhuijzen, Orobio de Castro, Wijnroks, Vermeer, & Matthys, 2004; Van Nieuwenhuijzen, Bijman, Lamberix, Wijnroks, Orobio de Castro, Vermeer, & Matthys, 2005; Van Nieuwenhuijzen et al., 2006; Van Nieuwenhuijzen et al., in press).

Voor diagnostiek en behandeling is het zeer belangrijk om te weten waar het bij kinderen in de sociale informatieverwerking precies fout gaat en of er een beperking is in de sociale informatieverwerking. Wanneer zich problemen voordoen in de verwerking van sociale informatie dan zal de behandeling beter passend gemaakt kunnen worden aan de competenties van het kind. Er is vanuit de praktijk veel vraag naar een gevalideerd en genormeerd meetinstrument om de sociale informatieverwerkingsprocessen op individueel niveau in kaart te kunnen brengen. Het doel van dit onderzoek is daarom het evalueren van het nieuw ontwikkelde diagnostische meetinstrument voor de sociale informatieverwerking bij kinderen met een LVB: de Sociale Informatieverwerking Test (SIVT).

1.1 Het meten van de sociale informatieverwerking

Sociale informatieverwerking wordt in het algemeen onderzocht door middel van vragen over hypothetische situaties, zoals ‘Wat zou jij doen als dit met jou gebeurde?’ De probleemsituaties worden dan aangeboden door middel van een geluidsoptname (Orobio de Castro, Veerman, Koops, Bosch, & Monshouwer, 2002), aan de hand van videovignetten (Dodge, Pettit, McClaskey, & Brown, 1986; Lochman & Dodge, 1994; Leffert & Siperstein, 1996; Matthys, Cuperus, & Van Engeland, 1999), of aan de hand van foto’s (Healy & Materpasqua, 1992; Dodge, Lochman, Harnish, Bates, & Pettit, 1997). De hypothetische situaties geven informatie over de kennis van de sociale informatieverwerking van het kind, alsmede informatie over het daadwerkelijke gedrag van het kind. Reacties op hypothetische situaties zijn voor kinderen met een licht verstandelijke beperking een valide indicatie van de sociale informatieverwerking, aangezien deze reacties gerelateerd zijn aan actueel agressief gedrag en dus aan reacties bij echte sociale problemen (Van Nieuwenhuijzen et al., 2005).

De hypothetische situaties die in het onderzoek van Van Nieuwenhuijzen et al. (2005) gebruikt zijn, komen uit de Sociale Probleem-oplossingstest (SPT) van Matthys et al. (1999). De SPT is een meetinstrument voor de sociale informatieverwerking van kinderen zonder een verstandelijke beperking. De SPT bestaat uit 15 videofragmenten en elk fragment wordt gevolgd door een gestructureerd interview aan de hand van de stappen van het model van Dodge (1986) (zie 1.2 Het SIV model). Het is een valide instrument dat onderscheid kan maken tussen kinderen met externaliserende gedragsproblemen (oppositieel opstandige gedragsstoornis/ antisociale gedragsstoornis, en aandachtstekort hyperactiviteitsstoornis; ODD/CD/ADHD) en kinderen zonder genoemde stoornissen (Matthys et al., 1999). De SPT is helaas niet geschikt voor kinderen met een licht verstandelijke beperking. Het meetinstrument is daar te uitgebreid en ingewikkeld voor. Er is bij het onderzoek naar de sociale informatieverwerking van kinderen met een verstandelijke beperking, gekozen voor videovignetten uit de SPT, omdat deze groep kinderen moeite hebben met het begrijpen van verbale informatie (Van Nieuwenhuijzen et al., 2005). De SPT is dus aangepast voor onderzoek naar de SIV van kinderen met een licht verstandelijke beperking. Hierdoor ontstond de Sociale Probleemoplossings Test voor Moeilijk Lerende Kinderen (SPT-MLK; Van Nieuwenhuijzen, Bijman, Lamberix, Wijnroks, & Matthys, 2001). Het aantal videovignetten ging van 15 naar 5 en de vragen werden eenvoudiger gemaakt. Dit instrument om de sociale informatieverwerking bij kinderen met een LVB te meten is enkel en alleen voor onderzoeksdoeleinden te gebruiken en tot op heden niet voor diagnostiek (Van

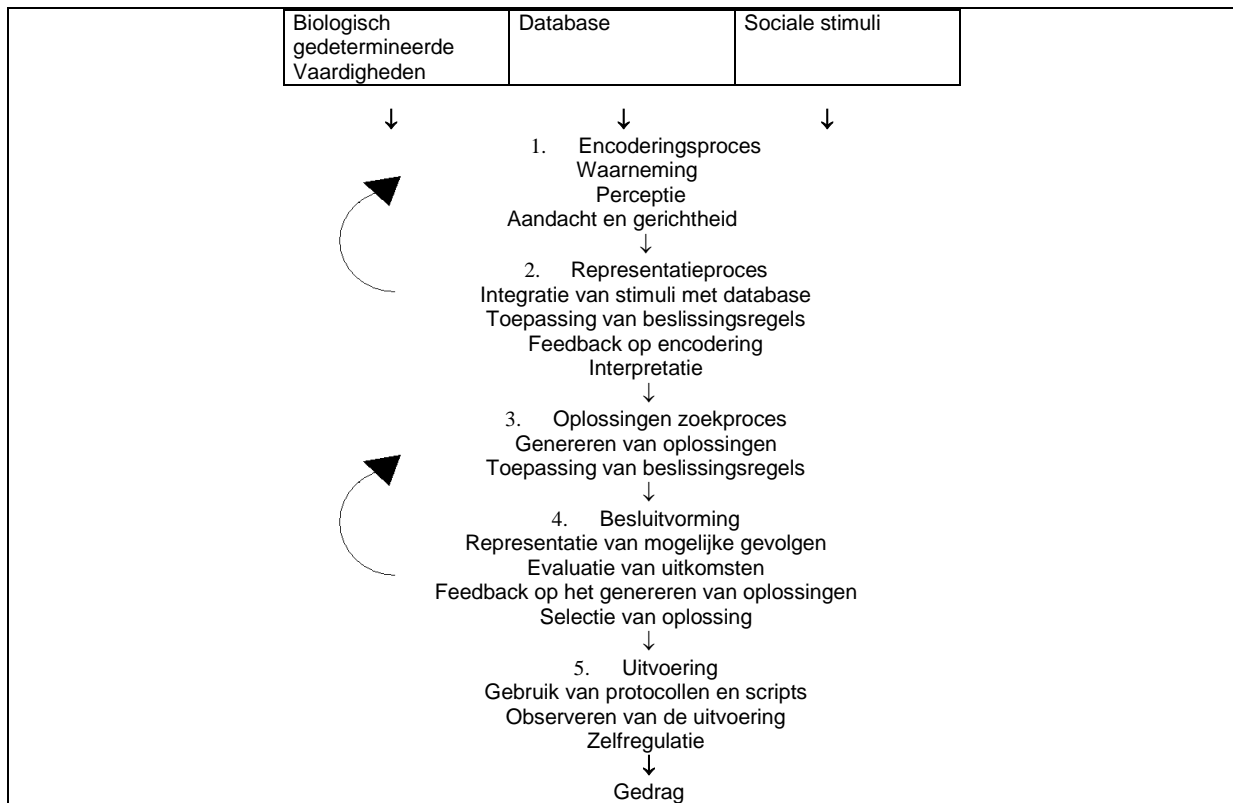
Nieuwenhuijzen et al., 2001). Bovendien gebruikten de SPT en de SPT-MLK maar 1 soort materiaal (de videovignetten). Handelend naar het competentiemodel, dat beschreven zal worden in 1.3, is het beter om verschillende soorten materiaal te gebruiken. Hiermee kunnen de verschillende niveaus van vaardigheden gemeten worden.

In de klinische praktijk (de Bascule; Academisch centrum voor kinder – en jeugdpsychiatrie) bestond al de gedachte dat de sociale informatieverwerking bij kinderen gemeten moest worden aan de hand van verschillende materialen. Dit niet alleen om het competentiemodel na te leven, maar ook om de test zo interessant mogelijk te houden voor de doelgroep. In de Bascule werd voor diagnostiek naar sociale informatieverwerkingsproblemen bij kinderen en jeugdigen binnen de LVB sector gebruik gemaakt van de test voor Sociale informatieverwerking Processen (SIP), ontworpen door Vriens en Ise (2004). Van de SIP was geen handleiding en de test bestond bij elke afname uit ander materiaal. Het materiaal werd aangepast aan eigenschappen van de cliënt, zoals de leeftijd en het probleemgedrag. Er is wel een basis van de SIP en die bestaat uit foto's waarop mensen staan afgebeeld die een emotie uitbeelden (Harrison, 1996). De SIP is echter nooit onderzocht op validiteit en betrouwbaarheid. Er zijn dus beperkingen aan de bestaande meetinstrumenten voor de sociale informatieverwerking van kinderen met een licht verstandelijke beperking. In deze studie is geprobeerd deze beperkingen op te lossen door een nieuw meetinstrument te ontwikkelen dat voldoet aan de eisen die gesteld worden vanuit de wetenschap en de therapeutische setting. De Sociale Informatieverwerking Test (SIVT) is een meetinstrument dat gevormd is vanuit de praktijk en de wetenschap. Het is een combinatie van de SPT-MLK en de SIP, zoals deze binnen de Bascule gebruikt werd. Hieronder zal beschreven worden wat het theoretisch kader van de SIVT is en hoe de sociale informatieverwerking gemeten wordt.

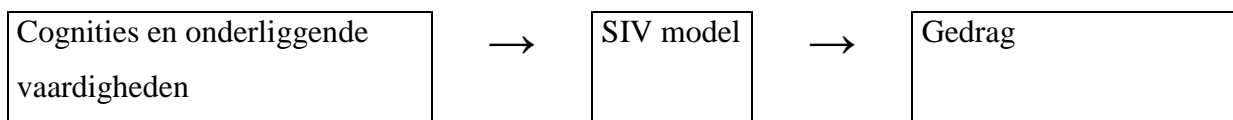
1.2 Het SIV model

De SPT, SPT-MLK en de SIP zijn gebaseerd op het model van Dodge (1986). In dit model wordt verondersteld dat gedrag wordt voorspeld aan de hand van een aantal mentale stappen waarin sociale informatie wordt verwerkt. In Figuur 1 staan deze stappen beschreven, zoals in het oorspronkelijke model van Dodge (1986). Dodge heeft het model samengesteld om te kunnen verklaren hoe sociale informatie verwerkt wordt en hoe dit tot gedragsproblemen kan leiden. Het model met de stappen van de Sociale Informatieverwerking dat door Dodge is ontwikkeld (het SIV model) medieert tussen cognities/vaardigheden en sociaal gedrag (zie *Figuur 2*). Dat wil zeggen dat het SIV model en gedrag gerelateerd zijn aan elkaar.

Lichamelijke factoren, vaardigheden en ervaringen uiten zich pas in sociaal gedrag als het SIV model, al dan niet adequaat, doorlopen is (Orobio de Castro, 2004).



Figuur 1: Het oorspronkelijke model van de sociale informatieverwerking ontwikkeld door Dodge in 1986.

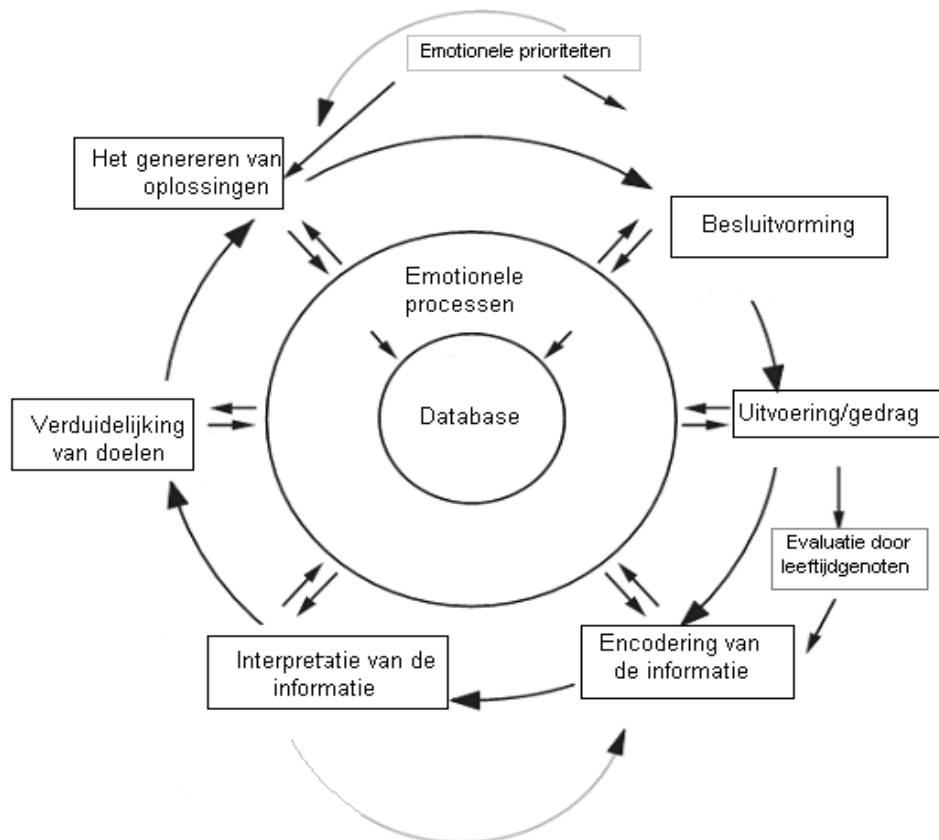


Figuur 2: Het SIV model als mediator tussen de cognities en onderliggende vaardigheden en gedrag.

De mentale stappen uit het model zijn; encoding, interpretatie, doelen verduidelijking, oplossingen genereren en besluitvorming. Deze mentale stappen worden continu beïnvloed door de zogenaamde database van het individu, of het geheugen, waarin sociale kennis is opgeslagen (zie *Figuur 1*). In een sociale situatie nemen kinderen informatie waar en interpreteren ze deze. Gebaseerd op deze informatie stellen ze doelen vast, zoeken in hun geheugen naar mogelijke oplossingen, evalueren deze oplossingen en selecteren een oplossing voor de uitvoering. Individuele verschillen bij elk van deze mentale stappen van het SIV model kunnen leiden tot individuele verschillen in de reacties op een bepaalde sociale situatie.

Het originele model van Dodge (1986) laat de stappen zien, alsof ze lineair doorlopen worden. Dit is echter niet het geval. Het SIV model is circulair, de stappen worden in de volgorde van het originele model doorlopen, maar er vinden ook terugkoppelingen plaats en na de uitvoering begint het proces geregeld weer opnieuw. Tevens worden stappen wel eens overgeslagen. Het circulaire model is weergegeven door Crick en Dodge in 1994. Er zijn op het model van Crick en Dodge (1994) vervolgens weer aanpassingen gemaakt door Lemerise en Arsenio (2000). Zij hebben de stap ‘emotionele processen’ in het SIV model verwerkt.

Volgens Lemerise en Arsenio (2000) spelen emoties op verschillende manieren een rol in het SIV model. De aard van emotionele banden met een interactiepartner kunnen bijvoorbeeld de encoding en interpretatie beïnvloeden. Als een individu boos is zal deze een situatie anders waarnemen en interpreteren dan een vrolijk gestemd individu die dezelfde situatie ziet. Zo kunnen emoties alle stappen van de sociale informatieverwerking beïnvloeden. Het lijkt hierdoor dat emotionele processen geen aparte stap is, maar in de database geplaatst zou moeten worden. Dit is echter geen goede conclusie. Emotionele processen die het SIV model beïnvloeden zijn namelijk situatie specifiek en veranderen continu, de database niet. Het meetinstrument moet om deze reden ook emotionele processen meten, omdat het doorlopen van het model hierdoor beïnvloed wordt. Uitgangspunt van de SIVT is het model van Lemerise en Arsenio uit 2000 (zie *Figuur 3*). Het model heeft de basis gevormd voor de SIVT. De stappen van het model bepalen welke vragen er gesteld moesten worden om de sociale informatieverwerking te kunnen meten.



Figuur 3: Het model van sociale informatieverwerking door Lemerise en Arsenio, 2000.

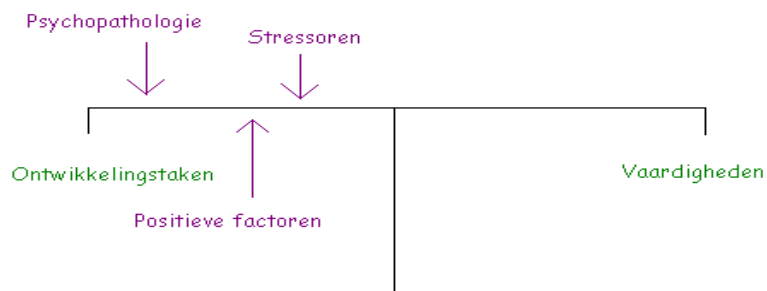
1.3 Het competentiemodel

Naast het SIV model is er een tweede theoretisch uitgangspunt voor de SIVT, namelijk het competentiemodel. Competentie kan worden gezien als een evenwichtstoestand tussen de verwachtingen en vragen van de omgeving enerzijds (taken) en de beperkingen en mogelijkheden van een individu anderzijds. De mogelijkheden en beperkingen van het individu zie je terug in de vaardigheden, vaardigheidstekorten en de invloed van bevorderende factoren en stressoren in het individu zelf (zie *Figuur 4*).

De stressoren in het individu zelf kunnen bijvoorbeeld lichamelijke problemen zijn, maar ook psychische problemen vallen hieronder. De vaardigheden zijn zogenaamd taak-specifieke gedragsrepertoires (Bartels & Schaik, 1997). Met een vaardigheid ben je in staat een bepaalde taak uit te voeren. Voorbeelden van vaardigheden zijn de onderliggende vaardigheden bij de stappen van het SIV model. Bij de stap encoding zijn de onderliggende vaardigheden bijvoorbeeld: de detailwaarneming en emotieherkenning. Als een individu over de vaardigheden detailwaarneming en emotieherkenning beschikt, kan de taak van de encoding goed uitgevoerd worden. De stappen van het SIV model zijn zowel vaardigheden

als taken. De encoding is een vaardigheid waarover een individu moet beschikken om de taak 'goed sociaal gedrag' te kunnen uitvoeren. Tevens is de encoding een taak waarvoor weer onderliggende vaardigheden vereist zijn.

Het competentiemodel is een analysemodel; een middel om te analyseren waar een individu staat ten opzicht van de omgeving en een middel om in kaart te brengen wat de sterke en zwakke vaardigheden van een individu zijn. Zo zorgt het competentiemodel voor een beter beeld van het individu en hiermee voor een effectievere en beter passende behandeling. Een vereiste van dit analysemodel voor de SIVT is om de taken in een oplopende moeilijkheidsgraad aan te bieden. Zo kan er precies gemeten worden welke taken te moeilijk zijn voor een kind en bij welke stap vaardigheden tekort schieten. Als een kind geen emoties herkent, zal het moeite hebben om goed sociaal gedrag te vertonen bij sociale probleemsituaties. Het kind zal mogelijk door de slechte herkenning van emoties de situatie verkeerd interpreteren en inadequate oplossingen bedenken en uitvoeren. Maar hoe is dan te ontdekken op welke stap het mis gaat? Om deze vraag te kunnen beantwoorden is er materiaal nodig dat enkel de basisvaardigheid emotieherkenning kan meten. Het is om deze reden beter om de sociale informatieverwerking met de SIVT te meten aan de hand van verschillende materialen en in een oplopende moeilijkheidsgraad.



Figuur 4: Een grafische weergave van de verschillende factoren in het competentiemodel.

1.4 Voorwaarde voor een adequate SIV

Volgens het model van Dodge (1986) zijn er een aantal factoren van invloed op sociale informatieverwerking (Zie *Figuur 1*). De biologisch gedetermineerde vaardigheden is één van die factoren. Hier wordt onder andere de vaardigheid om perspectief te kunnen nemen onder verstaan. Perspectief nemen is het in staat zijn om de wereld door de ogen van een ander te zien. Kinderen die moeilijkheden ervaren bij perspectief nemen, hebben meer problemen in hun sociale interacties en inter-persoonlijk functioneren dan kinderen bij wie de vaardigheid perspectief nemen goed ontwikkeld is (Collot d'Escury-Koenigs, 1990). Het is een achterliggende vaardigheid die nodig is om sociale informatie adequaat te kunnen verwerken.

Bekend is al dat perspectief neem vaardigheden minder goed ontwikkeld zijn bij kinderen met een LVB ten opzichte van hun leeftijdsgenoten, niet omdat de ontwikkeling deficiënt is, maar omdat deze vertraagd is (Ponsioen, 2001; Barnhard, & Hartsink, 2003). Uit onderzoek van Ponsioen en Van der Molen (2002) blijkt dat de groep kinderen met een LVB ook achterblijft in prestatie op taken die een beroep doen op het werkgeheugen. Dit zou ook een verklaring bieden voor het minder goed presteren van kinderen met een licht verstandelijke beperking op perspectief neem taken. Volgens Ponsioen (2001) komt dit doordat de perspectief neem taken een groot beroep doen op het werkgeheugen en dat de spontane antwoorden onderdrukt moeten worden voor een correcte beantwoording (inhibitie). Hier is echter nog geen bewijs voor gevonden. Het is bij een test met hypothetische situaties, zoals de SIVT, belangrijk om te meten of de kinderen zich wel kunnen inleven in de situaties. Vandaar dat de vaardigheid om perspectief te kunnen nemen wordt gemeten met een onderdeel van de SIVT.

1.5 Vraagstelling en verwachtingen

Omdat de SIVT een nieuw ontwikkeld diagnostisch meetinstrument is zal de vraagstelling van dit onderzoek zijn:

Is de SIVT (Sociale Informatieverwerkings Test) een valide instrument om de sociale informatieverwerkingsprocessen in kaart te brengen van kinderen met gedragsproblemen binnen de LVB sector?

De vraagstelling is opgedeeld in deelvragen om meer te weten te komen over de resultaten die verkregen worden met de SIVT. De deelvragen zijn:

1. Is er een onderlinge samenhang tussen de verschillende taken per SIV stap?
2. Kan de SIVT onderscheid maken tussen de twee groepen deelnemers; kinderen met gedragsproblemen en kinderen zonder gedragsproblemen?

De eerste vraag behandelt de validiteit van het meetinstrument. Er bestaan verschillende soorten validiteit (De Heus, Van der Leeden, & Gazendam, 2006). Voor dit onderzoek wordt de interne validiteit gemeten (betrouwbaarheid): hangen verschillende taken voor 1 SIV stap samen? Er wordt verwacht dat de stappen van het SIV model bij beeld en geluid anders doorlopen zullen worden dan bij kaarten en dat verschillende taken voor 1 SIV stap alleen samenhangen binnen de onderdelen. Bijvoorbeeld bij de 4 kaarten van onderdeel 7. Er wordt verwacht dat de 4 kaarten op dezelfde manier geëncodeerd en geïnterpreteerd worden. Er wordt niet verwacht dat de encoding bij de 4 kaarten gelijk is aan de encoding bij aangeboden materiaal met beeld en geluid (onderdelen 1 en 8, zie 2.2 De Sociale Informatieverwerking).

Daarnaast wordt de discriminante validiteit gemeten. De vraag behorende bij de discriminante validiteit is of de SIVT onderscheid kan maken tussen groepen deelnemers. In dit geval tussen deelnemers met gedragsproblemen en deelnemers zonder gedragsproblemen. De verwachting is dat er met de SIVT onderscheid gemaakt kan worden tussen kinderen met een LVB met gedragsproblemen en de kinderen met een LVB zonder gedragsproblemen.

2 Methoden

2.1 Onderzoeksdeelnemers

Er waren in totaal 24 deelnemers, allen met een licht verstandelijke beperking. Voor de term licht verstandelijke beperking zijn verschillende definities. Het criterium voor toelating tot een school in Nederland voor kinderen met een licht verstandelijke beperking is een intellectueel functioneren van onder het gemiddelde, dit houdt in een totale intelligentiequotiënt (TIQ) van 50-85 (Dekker, Koot, Van der Ende, & Verhulst, 2002). Om deze reden is de definitie voor kinderen met een licht verstandelijke beperking die in dit onderzoek is toegepast: kinderen met een TIQ van 50-85.

Er waren 6 meisjes die deelnamen en 18 jongens. Een aantal van de deelnemers (15) was aangemeld bij de Bascule in de periode van november 2007 tot maart 2008. Ze komen uit Amsterdam en omgeving en wonen in stedelijk gebied. Voor 10 deelnemers was dit de eerste aanmelding voor gedragsproblemen bij een instelling voor Kinder - en Jeugdpsychiatrie en voor 5 deelnemers was dit niet de eerste instelling waar ze aangemeld zijn. Het andere deel van de deelnemers (9) was niet aangemeld bij de Bascule en zat op een Speciale Basisonderwijs school (SBO). De deelnemers van het SBO kwamen van 4 verschillende klassen van een school gelokaliseerd in stedelijk gebied.

Het totale aantal deelnemers is gesplitst in 2 groepen: een groep met gedragsproblemen en een groep zonder gedragsproblemen. De deelnemers die bij de Bascule aangemeld waren binnen de zorglijn gedragsstoornissen vormden de groep deelnemers met gedragsproblemen. Twee deelnemers waren aangemeld bij de Bascule binnen de zorglijn emotionele stoornissen en behoorden tot de groep deelnemers zonder gedragsproblemen. Voor de deelnemers van het SBO werd de mening van de orthopedagoog van de school gebruikt om de deelnemers te verdelen. Er werden daarnaast leerkrachtgegevens gebruikt over het gedrag van de kinderen. Geen van de 9 kinderen werden binnen de groep gedragsproblemen geplaatst. Op deze manier ontstond het design weergegeven in Tabel 1.

Tabel 1: Onderzoeksdesign met de verdeling van de deelnemers over de groepen.

Herkomst deelnemers	Aantal deelnemers			Standaarddeviatie leeftijd
	Groep met gedragsproblemen	Groep zonder gedragsproblemen	Gemiddelde leeftijd in maanden (minimum, maximum leeftijden)	
Bascule	13	2	144 (87, 200)	37
SBO	0	9	139 (120, 176)	17
Totaal	13	11	142 (87, 200)	29

2.2 De Sociale Informatie Verwerking Test

Zoals in de inleiding al genoemd, is de SIVT een meetinstrument dat verkregen is na samenvoeging van de SPT-MLK en de SIP van de Bascule. De SIVT, in zijn huidige vorm, is ontworpen voor de kinderen en jeugdigen met een LVB met of zonder gedragsproblemen. De SIVT bestaat uit 8 onderdelen, waarvan onderdeel 1 en 8 twee videofragmenten zijn van de SPT-MLK. In Tabel 2 zijn de onderdelen weergegeven met het bijbehorende materiaal.

De volgorde van de onderdelen is zorgvuldig bepaald met als achterliggende theorie het competentiemodel. Dit model is in de inleiding al beschreven en het model schrijft voor dat diagnostici niet alleen de gebreken van de kinderen willen kennen, maar ook de vaardigheden. De SIVT begint met een videofragment, omdat kinderen dit leuk vinden en de sociale informatieverwerking in zijn geheel gemeten kan worden, dat wil zeggen dat alle stappen van het SIV model bij beeld en geluid uitgevraagd worden. Daarna worden, geheel volgens het competentiemodel, de basisvaardigheden gemeten. Vandaar dat de Verdwijnpaak als onderdeel 2 komt. Deze meet namelijk een onderliggende vaardigheid van de sociale informatieverwerking. Daarna wordt de herkenning van de 4 basisemoties gemeten in onderdeel 3, van gemakkelijk (getekende kaarten) naar moeilijk (foto's). Vervolgens wordt in onderdeel 4 de emotieherkenning van complexer materiaal gemeten. En zo worden er verschillende basisvaardigheden gemeten totdat bij onderdeel 7 alle stappen gemeten worden aan de hand van getekende situatiekaarten en bij onderdeel 8 wederom aan de hand van beeld en geluid.

Tabel 2: De onderdelen van de SIVT met bijbehorende materialen.

Onderdeel	Naam	Materiaal
1 en 8	Film SPT- MLK: Voetballen en Lego	Dit zijn videofragmenten uit de SPT (Matthys, Cuperus & Van Engeland, 1999) met vragen uit de SPT-MLK (Van Nieuwenhuijzen et al., 2001)
2	Verdwijnplaat	Ontwikkeld door Ise (2004) in opdracht van de Bascule.
3	Emotiekaarten met basisemoties	4 kaarten uit Een Doos vol Gevoelens (Centrum voor Ervarings Gericht Onderwijs; Kog & Moons, 1996) en 4 foto's uit het werkboek van Feuerstein (Feuerstein & Feuerstein, 2003).
4	Emotiekaarten met meerdere personen	6 foto's van de Emotions Color Cards Collective (Harrison, 1996).
5	Absurde tekeningen	4 tekeningen uit het werkboek van Feuerstein (Feuerstein & Feuerstein, 2003).
6	Stripverhalen	3 getekende stripverhalen uit Suess, Grossman en Sroufe (1992).
7	Situatiekaarten	4 situatiekaarten uit de Color Cards- Social Behavior doos (Harrison, 1996).

Onderdeel 1 en 8

De SPT-MLK is speciaal ontwikkeld voor kinderen met een lager intelligentie niveau dan gemiddeld. Desondanks zijn de vragen die bij de SPT-MLK hoorden veranderd. Tijdens afnamen van de SPT-MLK is er namelijk geconstateerd dat de vragen niet open genoeg waren en de validiteit niet groot genoeg was. Er zijn nu 13 vragen gevormd die samen alle stappen van het SIV model uitvragen. Er is gekozen voor 2 videofragmenten van de SPT-MLK. In beide wordt een jongen benadeeld. Door de complexiteit en de snelheid waarmee informatie wordt aangeboden, wordt er een groter beroep gedaan op de detailwaarneming en het kunnen selecteren van relevante details. Bij deze taak wordt zowel het begrijpen als het kunnen oplossen van sociale situaties in kaart gebracht. De deelnemers krijgen verder materiaal zonder bewegend beeld en geluid, hierdoor kan er onderzocht worden of de aanbidding van het soort materiaal gevolgen heeft voor de informatieverwerking van de deelnemers. Het videofragment aan het eind kan mogelijke leereffecten meten. Als er een leereffect is opgetreden is dit een prima observatie voor de diagnostiek. Deelnemers hebben dan tijdens de afname geleerd waar ze op moeten letten en wat voor oplossingen ze kunnen uitvoeren.

Onderdeel 2

Dit is de verdwijnplaat, ontwikkeld binnen de Bascule door Ise (2004). Dit onderdeel meet de vaardigheid om perspectief te kunnen nemen. Het is van belang om te onderzoeken of de deelnemers zich wel in kunnen leven in anderen en dus of ze zich in kunnen leven in de hypothetische situaties van de SIVT. De verdwijnplaat is een tekening van een muis. Daarover kan een blad worden gelegd met een gat erin. De twee blaadjes zitten aan elkaar vast en kunnen open geslagen worden. De vraag aan de deelnemers is of ze zich kunnen voorstellen wat een ander zou antwoorden als hij/zij alleen de staart zag van de muis door het gat ziet en gevraagd wordt wat het is.

Onderdeel 3

Dit onderdeel bestaat uit 2 delen, 4 kaarten uit Een Doos vol Gevoelens (Centrum voor Ervarings Gericht Onderwijs; Kog & Moons, 1996) en 4 kaarten uit de Emotions Color Cards collectie (Harrison, 1996). Alle kaarten vertonen een basisemotie. De 4 basisemoties zijn bang, boos, blij en bedroefd. De kaarten uit Een Doos vol Gevoelens zijn getekend en laten 4 keer hetzelfde kind zien dat met het hele lichaam een basisemotie uitbeeldt. De kaarten van Emotions Color Cards zijn foto's van mensen die tevens de basisemoties laten zien. Op enkele foto's is niet het hele lichaam afgebeeld, maar alleen gezicht en torso. Met dit onderdeel wordt gekeken naar het vermogen om te differentiëren tussen gevoelens en naar de snelheid waarmee dit gebeurt.

Onderdeel 4

Onderdeel 4 bestaat uit 6 foto's van de Emotions Color Cards (Harrison, 1996) waarop meerdere personen staan afgebeeld die emoties laten zien. Op sommige foto's is er duidelijk 1 emotie die de hoofdtoon voert, maar bij 2 foto's is het niet mogelijk om maar 1 emotie te noemen en gaat het vooral om waar de deelnemers aan kunnen zien welke emotie er is afgebeeld. De uitleg van de deelnemer moet dan dus goed passen bij de emotie die genoemd wordt. De snelheid van de emotieherkenning wordt daarom bij de laatste twee foto's van dit onderdeel niet gemeten.

Onderdeel 5

Voor onderdeel 5 wordt gebruik gemaakt van het werkboek van Feuerstein (Feuerstein & Feuerstein, 2003). Hierin staan absurde tekeningen (C3, C4, D1, D5) waar tijdens de afname van de SIVT enkele vragen over gesteld worden. De tekeningen zijn zo gekozen, dat de moeilijkheidsgraad oploopt. Het zijn tekeningen waarin 1 of meerdere dingen niet kloppen. Er kunnen aspecten omgedraaid zijn, maar ook rare dingen aan toegevoegd zijn. Er staan in het protocol voor de afname hulpzinnen bij iedere tekening en als de deelnemer het absurde (de

essenties) niet ziet, dan kunnen de hulpzinnen gebruikt worden om de deelnemer te richten op de juiste informatie. Op deze manier kan gekeken worden of de aanbieder van hulp de aandacht van de deelnemer kan sturen richting het noemen van het absurde.

Onderdeel 6

Drie stripverhalen vormen samen onderdeel 6. Het zijn stripverhalen bestaande uit 3 getekende zwart/wit plaatjes met alledrie persoonlijke intenties die geïnterpreteerd kunnen worden (Suess, Grossman & Sroufe, 1992). De plaatjes worden tegelijkertijd aangeboden, zodat de deelnemer in 1 oogopslag het verhaaltje kan zien. De intenties die afgebeeld worden verschillen per strip, de eerste is ambigu, de tweede intentioneel en de derde per ongeluk. Er wordt met dit onderdeel gemeten of deelnemers verbanden kunnen leggen en oorzaak - gevolgrelaties correct kunnen interpreteren.

Onderdeel 7

Dit onderdeel bestaat uit 4 getekende situatiekaarten. Deze kaarten zijn afkomstig uit de Color Cards Social Behavior doos (Harrison, 1996). Op de kaarten staat een sociaal probleem afgebeeld en de deelnemers krijgen hier een aantal vragen over. De dertien vragen, die tevens bij beide videofragmenten gesteld worden (onderdelen 1 en 8), meten alle stappen van het SIV model. Op alle kaarten van dit onderdeel wordt iemand benadeeld.

In Tabel 3 staat weergegeven welke aspecten van de sociale informatieverwerking, met welke onderdelen van de SIVT worden gemeten.

Tabel 3: De meetpretenties weergegeven per onderdeel van de SIVT

Onderdeel SIVT	Encoding	Interpretatie	Verduidelijking van doelen	Oplossingen genereren	Besluitvorming
1 en 8: Films SPT	Encoding met hulp van beeld en geluid	Interpretatie bij beeld en geluid	Verduidelijking van doelen bij beeld en geluid	Oplossingen genereren aan de hand van beeld en geluid	Besluitvorming naar aanleiding van beeld en geluid
2: Verdwynplaat	Encoding bij eenvoudige tekening				
3: Emotiekaarten met basisemoties	Emotieherkenning bij statische en eenvoudige foto's				
4: Emotiekaarten met meerdere personen	Emotieherkenning bij statische en complexere foto's				
5: Absurde tekeningen	Encoding bij getekende absurde situatie (1 afbeelding)	Interpretatie bij getekende absurde situatie (1 afbeelding)			
6: Stripverhalen	Encoding bij getekend verhaal (serie afbeeldingen)	Interpretatie bij getekend verhaal (serie afbeeldingen)			
7: Situatiekaarten	Encoding bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)	Interpretatie bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)	Doelen verduidelijken bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)	Oplossingen genereren bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)	Besluitvorming bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)

2.3 Onderzoeksprocedure

De SIVT is bij de Bascule opgenomen in de richtlijn voor diagnostiek, om deze reden was het niet nodig om toestemming van de ouders/opvoeders te vragen aangezien er al toestemming was gegeven voor diagnostisch onderzoek bij de Bascule. Aan de ouders van de deelnemers van de SBO school is schriftelijk toestemming gevraagd. De resultaten van de SIVT zijn schriftelijk en mondeling aan de ouders/opvoeders gegeven. In een periode van 10 weken is bij de Bascule de SIVT afgenomen, door gedragswetenschappers, bij elk kind dat aangemeld werd binnen de zorglijn Gedragsstoornissen. Daarnaast zijn er 2 kinderen meegenomen in het onderzoek die aangemeld waren bij de zorglijn Emotionele stoornissen. De gedragswetenschappers zijn getraind in het afnemen van de SIVT en de vragen van de SIVT werden gecodeerd door de onderzoeker. Bij de SBO school heeft er een random selectie

plaatsgevonden en is de SIVT bij de geselecteerde deelnemers afgenomen door een student en de onderzoeker. Beiden zijn bedreven in het afnemen van de SIVT.

2.4 De Codering

Stap 1: Encodering

Voor de vragen die horen bij de encodering (Wat zie je? Wat is er gebeurd?) is het de bedoeling dat er per gegeven antwoord eerst wordt gekeken binnen welke categorie het antwoord valt. Vervolgens moeten het aantal cues per categorie worden geteld en ingevuld worden op het scoreformulier. De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie en 4) interpretatie en 5) irrelevant. Op deze manier wordt er vastgesteld op welke soort informatie bij de encodering gelet wordt. Bij de encodering na de interpretatie hoort nog categorie 6 'Niet Kloppend'. Antwoorden worden in deze categorie gezet als wat er gezien is niet klopt met de interpretatie, eerder genoemd door de deelnemer. Encodering bij de emotieonderdelen (onderdelen 3 en 4) werd gecodeerd met het aantal aspecten van de emotie dat genoemd werd. Er moesten minimaal 2 aspecten (dit konden zowel aspecten van gezichtsuitdrukkingen als lichaamshoudingen zijn) genoemd worden voor 2 punten. Werd er maar 1 aspect genoemd, dan werd dit gecodeerd als 1 punt en bij 0 genoemde aspecten werden het als 0 punten gecodeerd.

Stap 2 : Interpretatie

Vragen naar de interpretatie zijn semigesloten vragen als: Gebeurde het per ongeluk of expres? Daarnaast zijn de vragen bij de absurde tekeningen ook vragen naar de interpretatie. Bij dit onderdeel wordt gevraagd wat er niet klopte. Het aantal punten van de genoemde essenties is een indicatie voor de interpretatie. Per essentie werden er 3 punten gecodeerd. De codering kan daardoor van 0 tot 9 lopen. Per gegeven hulpzin werd er een punt van de codering afgetrokken.

Stap 3: Doelen verduidelijking

Voor de stap doelen verduidelijking van het SIV model is er gezocht in de literatuur naar bestaande doelen, maar er bleken geen bestaande onderverdelingen voor doelen te zijn. De doelen zijn om gebrek aan al bestaande doelen zelf geconstrueerd. Uit literatuur was wel bekend dat er meerdere soorten doelen zijn (Crick & Dodge, 1996). Een doel is een gerichte staat van opwinding dat functioneert als een oriëntatie richting een bepaalde uitkomst (Crick & Dodge, 1996). Voor de SIVT is er besloten een onderverdeling te maken in interne en externe doelen. Deze doelen zijn vervolgens onderverdeeld in doelen die gekoppeld zijn aan

de oplossingen waarbij ze horen. Zo zijn er interne agressieve, submissieve en assertieve doelen en deze 3 soorten doelen zijn er ook extern. Er is hierdoor een categorische verdeling gemaakt voor de doelen die geantwoord kunnen worden, bestaande uit 6 coderingen/categorieën.

Stap 4: Emoties

Deze stap is onderverdeeld in emotieherkenning en de beleving van eigen gevoelens. Emotieherkenning werd gemeten in onderdelen 3 en 4. De emoties moesten binnen 10 seconden adequaat genoemd worden. Per goed herkende emotie was een punt te verdienen en een extra punt als dit binnen de tijd gebeurde. Bij de laatste 2 foto's van onderdeel 4 werd het tijdsaspect niet gemeten. De beleving van de eigen gevoelens konden aangegeven worden op een schaal (0 tot en met 5) per basisemotie (boos, bang, blij en verdrietig). De waarde 0 stond voor helemaal niet, 1 was bijna niet, 2 stond voor een beetje, 3 was gemiddeld, 4 was erg en 5 stond voor heel erg.

Stap 5: Oplossingen genereren

Er werd een spontaan antwoord bij vraag 7 gevraagd en het repertoire aan oplossingen werd bij vraag 9 uitgevraagd. De oplossingen werden onderverdeeld in 5 categorieën: assertief / pro-sociaal, agressief / antisociaal, submissief / passief, gekozen gecontroleerde emotie en autoriteit om hulp vragen. Bij de onderdelen waar deze stap gemeten werd (onderdelen 1, 7 en 8) werd het totaal aan oplossingen per categorie opgeteld en als variabele in de analyses meegenomen.

Stap 6: Besluitvorming

Deze stap bestaat uit 4 onderdelen. Het eerste onderdeel is de evaluatie van gegeven oplossingen. De vraag die gesteld wordt: Vind je het handig voor die persoon dat hij dit doet? Het antwoord kan dan ja of nee zijn. Het tweede onderdeel is de consequentie. Als er bij de evaluatie nee werd gezegd, dan is de consequentie het antwoord op de vraag: waarom niet? Hier zijn 5 consequenties voor geconstrueerd: te teruggetrokken, te boos/ uitdagend/ brutaal, te onduidelijk, geen goede oplossing en een andere oplossing is beter. Het derde onderdeel is de competentie. Hier gaat het er om of de deelnemers zelf deze gegeven oplossing zouden toepassen. Hier worden alleen ja of nee antwoorden gegeven. Het laatste onderdeel is de besluitvorming, welke oplossingen vinden de deelnemers het beste. Dit kan de assertieve, agressieve of submissieve oplossing zijn.

Stap 7: Uitvoering

De uitvoering is een stap die we niet kunnen meten aangezien we hypothetische situaties gebruiken. Voor de diagnostiek naar de SIV is het belangrijk om de uitvoering en dus vaak

het probleemgedrag te vergelijken met het doorlopen van de andere stappen van het SIV model.

Perspectief name:

Perspectief name wordt gemeten aan de hand van de verdwijnplaat. Indien er iets anders wordt geantwoord dan een staart of een muis worden er 2 punten verdiend. Indien er een staart wordt geantwoord is er 1 punt verdiend. Bij elk ander antwoord wordt er een 0 gescoord.

2.5 Beschrijving data-analyse

Om vraag 1 te beantwoorden (Hoe is de betrouwbaarheid tussen de taken van de SIVT en de stappen van het SIV model?) zijn er schalen geconstrueerd met behulp van betrouwbaarheidsanalyses. Alle variabelen (taken van de SIVT) behorende bij een SIV stap die samen hingen werden samengevoegd tot een schaal. Variabelen werden samengevoegd in een schaal als de onderlinge betrouwbaarheid groter dan 0,60 was (Cronbach's alpha). Dit is een laag criterium, maar passend bij het aantal deelnemers in het onderzoek. Variabelen zonder variantie of zonder samenhang met andere variabelen worden niet betrokken bij verdere analyses.

Om vraag 2 te beantwoorden (Kan er met het meetinstrument onderscheid gemaakt worden tussen kinderen met een LVB en gedragsproblemen en kinderen met een LVB zonder gedragsproblemen?) zijn er meerdere MANOVA's uitgevoerd, met de groepen als onafhankelijke variabele en de schalen als afhankelijke variabelen. Schalen werden samen in een MANOVA analyse gedaan als ze samen bij een SIV stap hoorden. Als criterium voor significantie werd een p waarde van kleiner dan 0,10 gesteld. Dit is ruim gekozen in verband met de kleine groep deelnemers.

Variabelen van de SIVT die niet in schalen konden worden samengenomen, werden gekoppeld aan variabelen die dezelfde stap van het SIV model zouden moeten meten. De 4 onderdelen van de stap Besluitvorming zijn bijvoorbeeld samengenomen. Bij deze samengenomen variabelen werden MANOVA analyses uitgevoerd. Variabelen die niet konden worden gekoppeld aan andere variabelen (Zoals de Perspectief neem variabele (Onderdeel 2), want er is maar 1 variabele die dit meet), werden los geanalyseerd met behulp van ANOVA analyses. Op deze manier is er voor elke variabele onderzocht of er een significant verschil is tussen de gemiddelden van beide groepen deelnemers.

3 Resultaten

3.1 Evaluatie SIVT

De SIVT bevat veel variabelen en duurt iets meer dan een uur om af te nemen. Er zijn variabelen zonder variantie gevonden en het is belangrijk om deze goed te evalueren. Mogelijk kunnen deze variabelen uit het instrument gehaald worden zonder de resultaten en diagnostische kwaliteit te beperken en zo de afnameduur verkorten. In de Nabeschatting (hoofdstuk 5) zal er verder geëvalueerd worden. Er zal nu een korte beschrijving worden gegeven van de opvallendheden.

Ten eerste de variabelen behorende bij vraag 3 (Waaraan kun je dit zien?). Bij alle onderdelen waar deze vraag gesteld wordt (Onderdelen 1, 7 en 8) hebben de antwoorden geen variantie. Vraag 3 wordt alleen gesteld indien deelnemers een probleem noemden dat niet het juiste probleem was. Bij deze 24 deelnemers kwam het niet voor dat vraag 3 gesteld moest worden. Aangezien er geen antwoorden op vraag 3 waren, is vraag 3 uit verdere analyses gelaten.

Ten tweede zijn er een aantal coderingen van antwoorden mogelijk niet goed gekozen. De coderingen 'verbaal' en 'emotie' zijn bijna niet gecodeerd. De deelnemers gebruikten vaak non-verbale aspecten van de afgebeelde sociale situatie om tot een antwoord te komen. Vooral bij de kaarten worden deze coderingen niet geantwoord door de deelnemers.

Ten derde is bij de emotie vraag (Hoe zou jij je voelen?) het onderdeel 'E: Niets' niet bruikbaar. Deze codering zou gebruikt moeten worden bij deelnemers die geen waarden aan de emoties kunnen of willen geven. In plaats van deze codering werd op zulke momenten bij alle emoties apart een 0 gescoord. Bij alle vragen die niet gesteld hoefden te worden, zijn de variabelen uit verdere analyses gelaten.

Ten vierde, qua oplossingen van deze deelnemers kan gezegd worden dat zij de gecontroleerde emotieoplossingen bijna niet toepassen. Verder valt op dat de deelnemers bij onderdelen 3 en 4 bijna exact gelijk aan elkaar antwoorden. Dit is een positief punt voor de deelnemers, zij herkennen de emoties afgebeeld op de foto's en kaarten correct en binnen de tijd.

3.2 Betrouwbaarheid SIVT

Er konden 8 schalen gevormd worden van de variabelen van de SIVT. Deze 8 schalen bevatten variabelen van verschillende onderdelen. Dit gaat tegen de verwachting in dat elk onderdeel een andere vaardigheid meet. Per onderdeel konden er maar weinig variabelen in schalen worden gedaan. Er waren, waarschijnlijk vanwege het kleine aantal deelnemers, maar een paar variabelen die een betrouwbare samenhang hadden. In Tabel 4 is te zien welke variabelen in de schalen zitten en wat de betrouwbaarheid is van de 8 schalen.

Tabel 4: Geconstrueerde schalen met bijbehorende Cornbach's alpha's, gemiddelden en standaarddeviaties per groep en univariate effecten.

Schalen	Inhoud schalen (**/***)	Cornbach's Alpha	Gemiddelden groep met gedragspro- blemen, N = 13 (Sd)	Gemiddelden groep zonder gedragspro- blemen, N = 11 (Sd)	F (df = 1,22)	P
1: Probleem-herkenning	O7v2 alle kaarten	0,68	1,65 (0,60)	1,80 (0,31)	0,50	0,49
2: Emotie verdrietig	O1+O7+O8 v6 emotie verdrietig	0,70	1,77 (1,48)	1,45 (0,89)	0,38	0,55
3: Totaal aantal assertieve oplossingen	O1+O7+O8 v7 en 9 totaal aantal assertieve oplossingen	0,69	0,82 (0,52)	1,15 (0,50)	2,51	0,13
4: Totaal aantal agressieve oplossingen	O1+O7+O8 v7 en 9 totaal aantal agressieve oplossingen	0,61	1,29 (0,54)	1,33 (0,76)	0,02	0,89
5: Encodering non-verbale informatie	O1+O7+O8 v1 en 5 nonverbaal, O5+O6v1nonverbaal en O6v3nonverbaal	0,73	1,90 (0,53)	1,78 (0,46)	0,35	0,56
6: Encodering geïnterpreteerde informatie	O1+O7+O8 v1 en 5 interpretatie, O5+O6v1interpretatie en O6v3interpretatie	0,70	0,39 (0,18)	0,76 (0,27)	15,49	0,001*
7: Encodering irrelevante informatie	O1+O7+O8 v1 en 5 irrelevant, O5+O6v1irrelevant en O6v3irrelevant	0,72	0,22 (0,23)	0,44 (0,35)	3,34	0,08*
8: Emotieherkenning	Totaal punten O3+O4	0,86	3,75 (0,34)	3,93 (0,34)	1,71	0,21

* = $p < 0,10$

** O = Onderdeel van de SIVT

*** v = Vraag van een onderdeel van de SIVT

De sterkste samenhang (Cornbach's Alpha = 0,86) werd gevonden bij de emotieherkenning. Onderdelen 3 en 4 konden worden samengevoegd in deze schaal. Dit laat zien dat de basis emotieafbeeldingen (Onderdeel 3) dezelfde vaardigheid meten als de meer complexere emotieafbeeldingen (Onderdeel 4).

De eerste schaal is gevormd uit de variabelen behorende bij vraag 2 van alle kaarten van onderdeel 7. Deelnemers kregen 2 punten als ze het probleem adequaat herkenden, 1 punt als ze de gevolgen van het probleem zagen en 0 punten als ze het probleem niet herkenden (zie Bijlage 2). Er was een betrouwbaarheid van 0,68 tussen de variabelen. Dit stelt dat onderdeel 7 de probleemherkenning betrouwbaar meet, zonder verschillende vormen van de vaardigheid bij de verschillende kaarten. De probleemherkenning bij onderdelen 1 en 8 hangen niet samen met die van onderdeel 7 en de probleemherkenning bij beeld en geluid verschilt daardoor met die bij situatiekaarten.

De tweede schaal bestaat uit de emotie verdrietig van vraag 6 bij de onderdelen 1, 7 en 8. Deelnemers konden een score van 0 tot en met 5 geven aan de emotie verdrietig. Er was een significante samenhang (Cornbach's alpha = 0,70) tussen de variabelen bij de verschillende onderdelen. De emotiestap van het SIV model wordt dus bij verschillende materialen (onderdelen) gemeten en de onderdelen hangen samen op deze stap van het SIV model.

De deelnemers konden bij vraag 7 een spontane oplossing geven en bij vraag 9 andere oplossingen uit hun repertoire. De oplossingen werden ingedeeld in 5 soorten: assertieve, agressieve, submissieve, gecontroleerde emotie en een autoriteit om hulp vragen. Het totaal aantal assertieve en het totaal aantal agressieve oplossingen bleken samen te hangen tussen de onderdelen onderling (respectievelijk een Cornbach's alpha van 0,69 en 0,61). Deze variabelen vormen de 3^e en 4^e schalen. Het totaal aantal assertieve en agressieve oplossingen verschilt dus niet significant per onderdeel. De overgebleven soorten oplossingen (submissieve, gecontroleerde emotie en een autoriteit om hulp vragen) hangen niet betrouwbaar samen over de onderdelen.

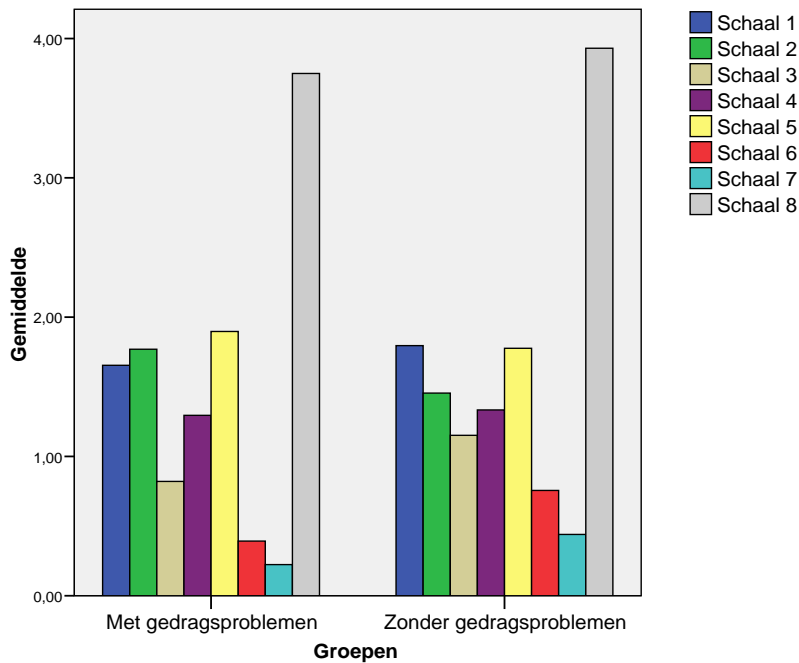
Tot slot was er geen samenhang tussen de codering per onderdeel, maar wel tussen verschillende coderingen van de codering over verschillende onderdelen. De variabele codering van bijvoorbeeld vraag 1 had in zijn geheel geen betrouwbare samenhang bij onderdeel 7. De codering non-verbaal had echter wel een betrouwbare samenhang (Cornbach's alpha = 0,73) met de coderingen non-verbaal bij de andere kaarten van onderdeel 7, maar ook bij de andere onderdelen (1, 5, 6 en 8). Daarnaast hadden de coderingen interpretatie en irrelevant van de stap codering van het SIV model ook een betrouwbare

samenhang met dezelfde coderingen bij andere onderdelen (respectievelijk een Cornbach's alpha van 0,70 en 0,72).

3.3 Discriminante validiteit SIVT

Om de relatie te onderzoeken tussen de verschillende groepen (deelnemers met gedragsproblemen en deelnemers zonder gedragsproblemen) en de resultaten op de SIVT zijn er verschillende MANOVA en ANOVA analyses uitgevoerd. Allereerst werd er gekeken naar de schalen. Schalen die bestonden uit variabelen van dezelfde vragen in de SIVT zijn tegelijkertijd in een MANOVA opgenomen als onafhankelijke variabelen. Er werden twee MANOVA's uitgevoerd met de volgende onafhankelijke variabelen: de schalen van de totale assertieve en de totale agressieve oplossingen en de schalen van de encoding van non-verbale, geïnterpreteerde en irrelevante informatie.

Er werd een significant multivariaat effect gevonden van gedragsstoornissen op de resultaten van de SIVT bij schalen encoding van non-verbale, geïnterpreteerde en irrelevante informatie, $F(1, 22) = 5,79, p = 0,01$ (zie *Tabel 4*). Daarnaast werden er significante univariate effecten gevonden bij de encoding van geïnterpreteerde informatie en bij de encoding van irrelevante informatie. In *Tabel 4* en *Figuur 5* is te zien dat de deelnemers zonder gedragsproblemen gemiddeld meer geïnterpreteerde en irrelevante informatie encodeerden dan deelnemers met gedragsproblemen. Bij de andere schalen is er geen significant verschil gevonden tussen de gemiddelden van de twee groepen.



Figuur 5: Grafiek met de gemiddelde van de schalen per groep weergegeven. Gemiddelden van de groepen bij de schalen encoding van geïnterpreteerde informatie (6) en encoding van irrelevante informatie (7) verschillen significant van elkaar.

Daarnaast werd er gekeken naar de variabelen die niet tot schalen konden worden samengevoegd. Bij deze variabelen, behorende bij verschillende stappen van het SIV model, is er gekeken of er een significant verschil was tussen de groep deelnemers met gedragsproblemen en de groep deelnemers zonder gedragsproblemen (zie *Tabel 5*). Bij de variabelen behorende bij een stap van het SIV model, of 1 vraag uit de SIVT is een MANOVA uitgevoerd. Bij de variabele perspectief nemen is er voor een ANOVA analyse gekozen, dit omdat er geen andere variabelen waren die bij deze SIV stap hoorden. Bij de interpretatie stap van het SIV model is er een multivariaat significant verschil tussen de groepen gevonden (zie *Tabel 5*). Er werden echter geen significante verschillen gevonden na univariate analyses.

Verder werd er een multivariaat significant verschil tussen de gemiddelden van de groepen gevonden bij de emotiestap van het SIV model (zie *Tabel 5*). Univariate significante verschillen werden gevonden bij de emotie blij van onderdeel 1, $F(1,20) = 3,49, p = 0,08$ en bij de emotie boos bij kaart 3 van onderdeel 7, $F(1,20) = 8,90, p = 0,01$. Deelnemers met gedragsproblemen geven gemiddeld een hogere score aan de emotie blij bij onderdeel 1 (gemiddelde = 1,09) dan deelnemers zonder gedragsproblemen (gemiddelde = 0,27).

Daarnaast geven ze gemiddeld een lagere score bij de emotie boos bij kaart 3 van onderdeel 7 (gemiddelde = 0,45) dan de deelnemers zonder gedragsproblemen (gemiddelde = 2,45).

Tabel 5: Gegevens over de variabelen die niet tot schalen konden worden samengevoegd, gemiddelden, standaarddeviaties en de resultaten van de analyses.

Variabelen	Inhoud (**/***)	Gemiddelden groep met gedragsproblemen (Sd), N	Gemiddelden groep zonder gedragsproblemen (Sd), N	F (df)	P
Encoding	O1+O5+O7+O8v1 en 5en O6v3 verbaal, emotie en nietkloppend	0,11 (0,06), 7	0,15 (0,08), 10	1,17 (1,15)	0,63
Interpretatie	O1+O7+O8v4 en O6v2 Totaal aantal coderingen expres en per ongeluk	1,42 (0,09), 13	1,49 (0,05), 11	3,24 (1,22)	0,03*
Emotie	O1+O7+O8v6 boos/bang/blij	1,39 (1,11), 11	1,01 (0,49), 11	9,97 (1,20)	0,04*
Spontane oplossingen	O1+O7+O8v7	2,39 (0,57), 10	2,18 (0,72), 11	1,48 (1,19)	0,26
Oplossingen repertoire	O1+O7+O8Totaal aan oplossingen submissieve, gecontroleerde emotie en autoriteit om hulp vragen	0,40 (0,13), 13	0,41 (0,18), 11	0,96 (1,22)	0,56
Doelen	O1+O7+O8v8, opgedeeld in totaal aan interne en externe doelen	0,72 (0,28), 13	0,96 (0,11), 11	1,51 (1,22)	0,24
Evaluatie	O1+O7+O8v10/11/12a	0,83 (0,21), 13	1,00 (0,17), 11	0,58 (1,22)	0,74
Besluitvorming	O1+O7+O8v13	1,62 (0,34), 11	1,94 (0,24), 11	1,49 (1,20)	0,25
Perspectief nemen	O2v2	1,50 (0,80), 12	1,55 (0,69), 11	0,02 (1,21)	0,89
Essenties	O5 Totale Essentieherkenning	2,94 (1,08), 12	3,43 (0,78), 7	1,39 (1,17)	0,29

* = $p < 0,10$

** O = Onderdeel van de SIVT

*** v = Vraag van een onderdeel van de SIVT

4 Discussie

Het huidige onderzoek evalueerde de werking van het meetinstrument de SIVT bij kinderen met een licht verstandelijke beperking. De vraagstelling van het onderzoek was een vraag naar de validiteit van de SIVT.

4.1 Interne validiteit

Voor de beantwoording van de eerste deelvraag werd er gekeken naar de interne validiteit van de SIVT en of de verschillende taken per stap van het SIV model samenhangen. Er werd verwacht dat taken binnen de onderdelen van de SIVT zouden samenhangen, maar dat taken tussen onderdelen niet samen zouden hangen. Resultaten wijzen uit dat een aantal taken van de SIVT blijken samen te hangen met andere taken die dezelfde stap van het SIV model meten. Die taken zijn samengevoegd tot schalen en op deze manier zijn er 8 schalen gevormd. Sommige samenhangende taken besloegen echter ook verschillende onderdelen, wat tegen de verwachting van het onderzoek in gaat. Er zijn vooral taken van onderdelen 1, 7 en 8 die betrouwbaar blijken samen te hangen. Hierdoor zou de conclusie getrokken kunnen worden dat onderdelen 1, 7 en 8 hetzelfde meten. Indien deze conclusie klopt zou dit betekenen dat het niet uit maakt of de probleemsituatie op een kaart staat of wordt aangeboden aan de hand van beeld en geluid. Deze conclusie kan niet getrokken worden. Er is namelijk een schaal gevormd uit de probleemherkenning bij alle kaarten van onderdeel 7, die niet samenhang met de probleemherkenning bij de onderdelen 1 en 8. Problemen worden dus op een andere manier herkend bij beeld en geluid dan bij kaarten. Probleemherkenning is een onderdeel van de stap encoding van het SIV model. De meerderheid van de stappen van het SIV model hebben een betrouwbare samenhang tussen onderdelen 1, 7 en 8. Dit houdt in dat er weinig verschil zit in de SIV bij verschillende soorten aangeboden materiaal.

Vanuit de praktijk werd gedacht dat als er bij een van de eerste stappen van het SIV model iets mis gaat, dat het effect hiervan te zien is bij de rest van de stappen van het SIV model. Als er dus verkeerd geëncodeerd wordt (bijvoorbeeld het probleem wordt niet goed herkend), heeft dit invloed op de interpretatie en de daarop volgende stappen. Dit zou betekenen dat als problemen anders herkend worden aan de hand van beeld en geluid dan bij kaarten, dat dit verschil ook aanwezig zou moeten zijn bij de andere stappen. Dit is niet het geval. Het lijkt erop dat een bepaald soort materiaal kan zorgen voor een verschillende verwerking van de sociale informatie op een stap en geen invloed heeft op de andere stappen van het SIV model. Dit verschil in de verwerking van sociale informatie is voor de

diagnostiek belangrijk; elk zwak aspect van de SIV moet gevonden worden, zodat een behandeling zich hierop kan richten. Concluderend kan er gesteld worden dat ondanks dat er bij de verschillende materialen veel samenhang is tussen de resultaten er toch verschillende soorten materiaal aangeboden moeten worden, omdat er in dit onderzoek een verschil is gevonden bij een onderdeel van een SIV stap.

Onderdelen 3 en 4 konden worden samengevoegd tot een schaal. De emotieherkenning was hetzelfde bij de onderdelen met een verschillende moeilijkheidsgraad. Mogelijk is er geen oplopende moeilijkheidsgraad bij de emotieherkenning. Als er een basisvaardigheid aanwezig is bij het herkennen van emoties kan het zo zijn dat met deze vaardigheid ook complexere emoties herkend kunnen worden. Voor de diagnostiek zou dit inhouden dat enkel de basisvaardigheid gemeten hoeft te worden. Het kan echter ook inhouden dat het materiaal een onvoldoende oplopende moeilijkheidsgraad had.

Concluderend kan er over de interne validiteit gezegd worden dat deze niet sterk lijkt te zijn. De 8 schalen die gevormd zijn beslaan helaas niet alle stappen van het SIV model. Dit kan te maken hebben met het zeer kleine aantal deelnemers. Als er meer deelnemers waren zou de betrouwbaarheid tussen de onderdelen mogelijk groter zijn. Daardoor zouden er meer schalen gevormd kunnen worden, en mogelijk schalen die uit meer variabelen bestaan. Indien hetzelfde resultaat gevonden wordt bij een grotere groep deelnemers, dan kan er geconcludeerd worden dat de SIVT een instrument is zonder sterke interne validiteit. Dit zou kunnen komen door het materiaal, de keuzes die gemaakt zijn tijdens de ontwikkeling of de codering. Een mogelijke oplossing voor het probleem van een lage interne validiteit zou een aanpassing van het materiaal kunnen zijn. Als het materiaal niet goed de stappen van het SIV model kan meten is er ander materiaal nodig. Gedacht zou kunnen worden aan meer materiaal dat specifiek 1 stap van het SIV model meet, of juist meer soorten materiaal waarbij alle stappen van het SIV model uitgevraagd kunnen worden. Voor nu is de SIVT goed te gebruiken als diagnostisch instrument. Met behulp van de resultaten op de SIVT en de observaties komen gedragswetenschappers veel te weten over de sociale informatieverwerking van kinderen met een licht verstandelijke beperking. Niet alle stappen van het SIV model worden nu betrouwbaar gemeten. De stappen van het model zijn wetenschappelijk bewezen en de SIVT zal dus aangepast moeten worden zodat alle stappen betrouwbaar aan bod komen. Toekomstig onderzoek zou uit moeten wijzen of minder soorten materiaal dezelfde diagnostische kwaliteit kunnen hebben als de materialen die nu de SIVT vormen.

Tevens zou met toekomstig onderzoek bekeken moeten worden of het materiaal van onderdelen 3 en 4 een voldoende oplopende moeilijkheidsgraad heeft, of dat er geen oplopende complexiteit van emotieherkenning bestaat. Tot slot is het vooral belangrijk om een grotere groep deelnemers te hebben bij toekomstig onderzoek.

4.2 Discriminante validiteit

Er is gekeken naar de discriminante validiteit van de SIVT; kan de SIVT onderscheid maken tussen deelnemers met gedragsproblemen en deelnemers zonder gedragsproblemen? Met bepaalde onderdelen kan de SIVT inderdaad onderscheid maken tussen de twee groepen deelnemers. De schaal van de encoding van geïnterpreteerde informatie en de schaal van de encoding van irrelevante informatie maken een significant onderscheid tussen de groepen. Deelnemers zonder gedragsproblemen coderen gemiddeld meer geïnterpreteerde en irrelevante informatie dan deelnemers met gedragsproblemen. Er was geen hypothese over de verschillen tussen de groepen op deze coderingen, aangezien deze coderingen nieuw gevormd zijn en er geen literatuur voorhanden is over deze coderingen. Er is geen significant verschil gevonden tussen de andere coderingen voor de encoderingsstap van het SIV model en dit is opvallend.

Uit de literatuur blijkt dat kinderen met gedragsproblemen minder non-verbale aspecten coderen (Van Nieuwenhuijzen et al., 2004). Dat het verschil tussen de gemiddelden van de groepen op de andere coderingen niet gevonden is bij dit onderzoek, kan mogelijk verklaard worden door de nieuwe coderingen. Bij de coderingen interpretatie en irrelevant kunnen namelijk non-verbale aspecten meegenomen worden. Het antwoord: 'ik denk dat hij net ruzie had' werd bij andere onderzoeken gecodeerd in de non-verbale categorie. Bij het huidige onderzoek wordt ditzelfde antwoord gecodeerd in de categorie interpretatie (de deelnemer kan dit niet zien aan het materiaal). De non-verbale aspecten zijn in het huidige onderzoek, in tegenstelling tot bij andere onderzoeken, dus ook geplaatst bij andere coderingen en niet enkel bij de coding non-verbaal. Aangezien de deelnemers met gedragsproblemen van het huidige onderzoek minder geïnterpreteerde en irrelevante aspecten coderen is de kans groot dat bij een onderverdeling van deze aspecten in de non-verbale coding de resultaten aan zouden sluiten bij de resultaten van eerdere onderzoeken. Er werd verwacht dat er waardevolle informatie gevonden kon worden met de nieuwe coderingen, dit bleek ook het geval. Uit dit onderzoek is gebleken dat niet de non-verbale coding

onderscheid kan maken tussen groepen, maar bepaalde onderdelen van de non-verbale codering, zoals interpretatie en irrelevante informatie.

Bij de interpretatie stap van het SIV model is er een multivariaat effect tussen de groepen gevonden, de deelnemers zonder gedragsproblemen interpreteerden minder vaak de intentie expres. Er kon echter niet gezien worden bij welke variabele dit verschil lag, doordat er geen univariate effecten zijn gevonden. Dat er geen univariate effecten zijn gevonden komt hoogst waarschijnlijk, doordat er een te klein aantal deelnemers is. Dit kleine aantal deelnemers verlaagt de power van de analyse. Er worden mogelijk wel univariate effecten gevonden als het aantal deelnemers groter is. Dat de deelnemers zonder gedragsproblemen minder vaak de intentie expres interpreteerden toont een vijandige attributiebias aan bij de deelnemers met gedragsproblemen. Dit sluit aan bij de literatuur. Doordat kinderen op een verkeerde manier interpreteren reageren ze niet adequaat op de sociale situatie en vertonen ze gedragsproblemen. Voor het meetinstrument betekent dit resultaat dat een vijandige attributiebias correct gemeten kan worden met de verschillende materialen. Welk materiaal dit onderscheid kan maken moet nog verder onderzocht worden.

Verder werd er een significant verschil gevonden tussen de groepen bij de emotiestap van het SIV model. Deelnemers met gedragsproblemen gaven gemiddeld een hogere score aan de emotie blij bij onderdeel 1 dan deelnemers zonder gedragsproblemen. Daarnaast gaven ze gemiddeld een lagere score bij de emotie boos bij kaart 3 van onderdeel 7 dan de deelnemers zonder gedragsproblemen. Van de 6 emotievragen (onderverdeeld in 4 emoties) verschillen de groepen dus op twee emoties bij specifieke onderdelen. Het is opvallend dat er wel een discriminerende validiteit is gevonden bij een emotie van onderdeel 1, maar niet bij onderdeel 8, terwijl dit beide videomateriaal betreft. Mogelijke leereffecten kunnen zijn opgetreden bij onderdeel 8, die de discriminerende validiteit van de SIVT verlagen. Een advies voor vervolg onderzoek zou zijn om te vergelijken hoe de SIVT werkt bij 1 onderdeel met beeld en geluid en hoe het werkt bij 2 onderdelen met beeld en geluid. Verder is het mogelijk dat de videofragmenten teveel op elkaar lijken waardoor het leereffect te groot is. Nieuwe videofragmenten zouden een uitkomst kunnen bieden.

Alle resultaten moeten met waakzaamheid geïnterpreteerd worden, aangezien er maar een kleine groep deelnemers meegenomen is in het onderzoek. De deelnemers zonder gedragsproblemen komen allen van één speciale basisonderwijs school en hierdoor kan een scheve verdeling in de selectie zijn ontstaan. De leeftijden van de deelnemers lopen erg uiteen (minimum van 7 jaar en maximum van 16 jaar). De SIVT is ontworpen voor alle leeftijden, maar te verwachten valt dat de jongere kinderen problemen niet altijd herkennen en dat

oudere kinderen het materiaal niet uitnodigend vinden om antwoord te geven. Leeftijd is in dit onderzoek niet meegenomen als variabele in verband met het kleine aantal deelnemers. Mogelijk is leeftijd wel een belangrijke factor in het proces van sociale informatieverwerking.

Tot slot moet er opgemerkt worden dat het materiaal waaruit de SIVT nu bestaat bijzonder gedateerd is. De meeste deelnemers moesten lachen om de oude videofragmenten. Op die manier gaat er toch een deel van de inleving verloren en kan het zijn dat de antwoorden niet valide zijn. De foto's zijn van slechte kwaliteit en zullen in de toekomst verbeterd moeten worden.

4.3 Conclusie

De SIVT heeft een zwakke interne validiteit in zijn huidige staat. Er zijn al wel 8 schalen gevormd, maar deze zijn te beperkt om alle stappen van het SIV model te meten. Verder kan de SIVT met een paar onderdelen al onderscheid maken tussen de deelnemers zonder gedragsproblemen en de deelnemers met gedragsproblemen. Voor de start van een meetinstrument zijn dit al best goede resultaten. Er zijn veel keuzes gemaakt in de ontwikkeling van de SIVT. Keuzes betreffende de vragen, het materiaal, de volgorde en de codering. Gesteld kan worden dat er nu behoorlijk wat aanwijzingen ontstaan zijn voor de verbetering van het instrument. De slechte keuzes zijn tijdens dit onderzoek gevonden en zullen nu bijdragen aan de verbetering van het instrument. Voor de praktijk is er nu een eerste stap gezet naar de validatie van de SIVT. Er ligt een handleiding, er is materiaal en de eerste diagnostische resultaten zijn binnen. Na meer onderzoek, en mogelijk een aantal aanpassingen, kan de SIVT een valide en betrouwbaar meetinstrument worden om de SIV van kinderen en jeugdigen met een licht verstandelijke beperking te meten.

5 Nabeschuwing

Het huidige onderzoek was niet ontworpen om een definitief antwoord te geven op de vraag naar de validiteit van het meetinstrument de SIVT. Verder onderzoek naar de validiteit en de werking van de sociale informatieverwerking is nodig bij kinderen met een licht verstandelijke beperking. Misschien is het mogelijk om in de toekomst onderzoek te doen naar de validiteit van de SIVT en de werking van de sociale informatieverwerking bij kinderen met een licht verstandelijke beperking en een andere comorbide stoornis dan gedragsproblemen. Hoe verloopt de sociale informatieverwerking bijvoorbeeld bij kinderen met een licht verstandelijke beperking en een stoornis binnen het autistisch spectrum, of een depressie. Er is nog te weinig bekend over de sociale informatieverwerking van kinderen met deze stoornissen en dit zou mogelijk met de SIVT goed onderzocht kunnen worden.

Vanuit de praktijk (de Bascule) wordt de SIVT geprezen, maar er is natuurlijk ook een kleine hoeveelheid kritiek geweest. De meeste kritiek ging over de duur van de afname. Aangezien de SIVT in de richtlijn voor diagnostiek zit en daarin gesteld is dat de SIVT na een intelligentieonderzoek moet worden afgenomen, is er een extra contactuur tussen onderzoeker en cliënt nodig. De afname kost voor de beginnende gedragswetenschapper ruim een uur en ze zouden graag het instrument iets korter zien. Nu blijkt dat bij een aantal vragen geen variantie in de antwoorden wordt verkregen, kunnen deze variabelen er in de toekomst misschien uitgehaald worden. Er zijn vragen/coderingen die er met de resultaten van dit onderzoek en de kritiek van de gedragswetenschappers meteen uitgehaald kunnen worden. De vraag 3 naar verkeerd herkende problemen levert bijvoorbeeld geen extra informatie. Deze vraag is overbodig aangezien hij nooit gesteld is bij deze groep deelnemers. Indien hij wel gesteld wordt, worden er antwoorden verkregen die geen toegevoegde waarde hebben. Bij vraag 1 wordt namelijk gevraagd wat gezien wordt en dit geeft dan een antwoord voor vraag 3 indien er een probleem is genoemd dat niet de essentie van de kaart/videofragment is.

Een tweede kritiekpunt van collega's was dat het niet handig is dat er een tv met een dvd speler nodig is voor de afname. Een belangrijk uitgangspunt van de SIVT is het competentiemodel. Dit model stelt dat het beter is als er op verschillende niveaus getest wordt. Om deze reden zijn er verschillende materiaalsoorten in de SIVT opgenomen. De videofragmenten leveren informatie over de sociale informatieverwerking bij beeld en geluid en kunnen een belangrijke bijdrage leveren aan de informatie over zwakke en sterke punten

van een kind. Helaas is het feit dat er dan een dvd-speler nodig is een ongemak dat voor lief moet worden genomen.

Dit onderzoek was een eerste stap naar de validatie van de SIVT. De dataverzameling is nu gestart en zal de komende jaren doorgaan. De meningen van de gedragswetenschappers over de afname worden verzameld en het meetinstrument kan worden aangepast als dit nodig blijkt te zijn. In de toekomst zal er een normgroep gevormd kunnen worden en dan zal de scoring van de SIVT voor de diagnostiek gemakkelijker gaan. De status van de SIVT op dit moment is: nog in ontwikkeling. Het materiaal is afkomstig van andere meetinstrumenten. In de toekomst is het de bedoeling om nieuw materiaal te laten ontwikkelen. Vooral de videofragmenten zijn gedateerd. Dit kan echter pas gebeuren als de SIVT betrouwbaar en valide bevonden is.

De gedragswetenschappers die al gebruik kunnen maken van de SIVT zijn tevreden met de resultaten en de eerste behandelingen gericht op resultaten van de SIVT zijn gestart. Het belang van de SIVT is dus bij de Bascule al te merken, nu nog bij andere instellingen.

Dankwoord

Allereerst wil ik alle kinderen en jongeren bedanken die hebben deelgenomen aan het onderzoek. Voor de kinderen was het een extra onderzoek in de toch al zo drukke tijd voor de vakantie. Toch waren ze allemaal erg enthousiast en hebben ze het onderzoek interessant en leuk gemaakt.

Bij de dataverzameling heb ik ontzettend veel hulp gehad van Hilde. Zij is orthopedagoge bij de SBO school waar een deel van de deelnemers onderzocht is. Zij heeft een grote bijdrage geleverd aan de dataverzameling en zonder haar zou ik veel minder data hebben. Daarnaast wil ik alle medewerkers van deze school bedanken voor hun gastvrijheid en interesse. Ik voelde me zeer welkom op de school.

Mijn stageplek bij de Bascule heeft me veel meer opgeleverd dan enkel de deelnemers. Ik heb daar de SIVT mogen implementeren en ondanks enkele tegenslagen, bleef iedereen geïnteresseerd en enthousiast. Ik ben zeer blij met het feit dat er elk jaar een nieuwe stagiaire verder zal gaan met de dataverzameling en het onderzoek. In het bijzonder wil ik Aart bedanken. Zonder zijn visie en begeleiding was het onderzoek er niet gekomen.

Aan de begeleiding van Maroesjka heb ik ontzettend veel steun gehad. Ze heeft me ontzettend veel geleerd over het proces van wetenschappelijk onderzoek. Daarnaast heeft ze me gesteund als het even allemaal niet ging. Haar pragmatische aanpak, wanneer nodig, heeft me door het eind van mijn onderzoek geholpen.

Tot slot natuurlijk een grote dank aan Rik. Als ik het niet meer zag zitten hielp hij me om het einddoel voor ogen te houden. Hij is een grote steun voor me geweest.

Hartelijk dank allemaal!

Literatuurlijst

- Barnhard, S., & Hartsink, D. (2003). *De ontwikkeling van sociale cognitie bij licht verstandelijk gehandicapte kinderen*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam.
- Bartels, A.A.J., & Schaik, J.H. (1997). *Handleiding dagcentrum Forensische Jeugdpsychiatrie voor adolescenten en jongvolwassenen. Derde versie*. Duivendrecht: Paedologisch Instituut Amsterdam.
- Collot d'Escury-Koenigs, A. (1990). *What is on a child's mind? Practical applications on perspective taking*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam.
- Crick, N.C., & Dodge, K.A. (1994). A Review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological Bulletin*, *115*, 74-101.
- Crick, N.R., & Dodge, K.A. (1996). Social information processing mechanisms in reactive and proactive aggression. *Child Development*, *67*, 993-1002.
- De Heus, P., Van der Leeden, R., & Gazendam, B. (2006). *Toegepaste Data-analyse*. 's Gravenhage: Reed Business Information.
- Dekker, M.C., Koot, H.M., van der Ende, J., & Verhulst, F.C. (2002). Emotional and behavioral problems in children and adolescents with and without intellectual disability. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, *43*, 1087-1098.
- Dodge, K.A. (1986). A social information processing model of social competence in children. In M. Perlmutter (Ed.), *Minnesota symposium on child psychology*, *18*, *Cognitive Perspectives on children's social and behavioral development* (pp. 75-125). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Dodge, K.A., Lochman, J.E., Harnish, J.D., Bates, J.E., & Pettit, G.S. (1997). Reactive and proactive aggression in school children and psychiatrically impaired chronically assaultive youth. *Journal of Abnormal Psychology*, *106*, 37-51.
- Dodge, K.A., Pettit, G.S., McClaskey, C.L., & Brown, M.M. (1986). Social competence in children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, *51*. (2, Serial No. 213).
- Feuerstein, R., & Feuerstein, R.R. (2003). *Feuerstein Instrumental Enrichment-Basic*. Jerusalem: The International Center for the Enhancement of Learning Potential.
- Harrison, V.(Ed.) (1996). *Color Cards Emotions*. Oxon, United Kingdom: Winslow Press.
- Harrison, V.(Ed.) (1996). *Color Cards Social Behavior*. Oxon, United Kingdom: Winslow Press.

- Healy, K.N., & Masterpasqua, F. (1992). Interpersonal cognitive problemsolving among children with mental retardation. *American Journal on Mental Retardation*, 96, 367-372.
- Ise, E. (2004). *De Verdwinplaten*. Duivendrecht: De Bascule.
- Kog, M., & Moons, J. (1996). *Een Doos vol Gevoelens*. Leuven, België: Centrum voor Ervarings Gericht Onderwijs.
- Leffert, J.S., & Siperstein, G.N. (1996). Assessment of social-cognitive processes in children with mental retardation. *American Journal on Mental Retardation*, 100, 441-455.
- Lemerise, E.A., & Arsenio, W.F. (2000). An Integrated Model of Emotion Processes and Cognition in Social Information Processing. *Child Development*, 71(1), 107-118.
- Lochman, J.E., & Dodge, K.A. (1994). Social-cognitive processes on severely violent, moderately aggressive, and non-aggressive boys. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 62, 366- 374.
- Matthys, W., Cuperus, J.M., & Van Engeland, H. (1999). Deficient social problem-solving in boys with ODD/CD, with ADHD, and with both disorders. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 38 (3), 311-321.
- Orobio de Castro, B. (2004). The development of social information processing and aggressive behaviour: Current issues. *European Journal of Developmental Psychology*, 1 (1), 187-102.
- Orobio de Castro, B., Veerman, J.W., Koops, W., Bosch, J.D., & Monshouwer, H.J. (2002). Hostile attribution of intent and aggressive behavior: A meta-analysis. *Child Development*, 73, 916-934.
- Ponsioen, A.J.G.B. (2001). *Cognitieve vaardigheden van licht verstandelijk gehandicapte kinderen en jongeren*. Amsterdam: EPOS.
- Ponsioen, A.J.G.B., & Van der Molen, M. (2002). *Cognitieve vaardigheden van licht verstandelijk gehandicapte kinderen en jongeren. Een onderzoek naar mogelijkheden*. Utrecht: Het Landelijk Kenniscentrum LVB.
- Suess, G.J., Grossmann, K.E., & Stroufe, A.L. (1992). Effects of infant attachment to mother and father on quality of adaptation in preschool: From dyadic to individual organisation of self. *International Journal of Behavior Development*, 15 (1), 43-65.
- Van Nieuwenhuijzen, M., Bijman, E.R., Lamberix, I.C.W., Wijnroks, L., & Matthys, W. (2001). *Handleiding voor de SPT-MLK*. Utrecht: Universiteit van Utrecht, Departement Speciaal Onderwijs.

- Van Nieuwenhuijzen, M., Bijman, E.R., Lamberix, I.C.W., Wijnroks, L., Orobio de Castro, B., Vermeer, A., & Matthys, W. (2005). Do children do what they say? Responses to hypothetical and real- life social problems in children with mild intellectual disabilities and behaviour problems. *Journal of Intellectual Disability Research*, 49 (6), 419-433.
- Van Nieuwenhuijzen, M., Orobio de Castro, B., & Matthys, W. (2006). *LVB jeugdigen: Specifieke problematiek en behandeling*. Utrecht: Landelijk Kenniscentrum LVB.
- Van Nieuwenhuijzen, M., Orobio de Castro, B., Wijnroks, L., Vermeer, A., & Matthys, W. (2004). The relations between intellectual disabilities, social information processing, and behavior problems. *European Journal of Developmental Psychology*, 1, 215-229.
- Van Nieuwenhuijzen, M., Orobio de Castro, B., Wijnroks, L., Vermeer, A., & Matthys, W. (in press). Social problem solving and mild intellectual disabilities: Relations with externalizing behavior and therapeutic context. *American Journal on Mental Retardation*.
- Vriens, A., & Ise, E. (2007). *Onderzoek naar sociale informatieverwerking en sociale competentie bij kinderen en jeugdigen met een verstandelijke beperking (SIP)*. Duivendrecht: De Bascule.
- Weiss, B., Dodge, K.A., Bates, J.E. & Pettit, G.S. (1992). Some consequences of early harsh discipline: Child aggression and a maladaptive information processing style. *Child Development*, 63, 1321-1335.

Bijlage 1: Afnameprotocol SIVT



Naam:

Geboortedatum:

Onderzoeker:

Behandelverantwoordelijke:

Datum afname:

4 Afname (protocol)

De afname zal rond een uur duren. Zorg dat al het materiaal aanwezig is in de testkamer en dat het er rustig is. Alle antwoorden moeten letterlijk genoteerd worden op de stippen en als er meer ruimte nodig is kan de vrije ruimte gebruikt worden, mits het nummer van de vraag er duidelijk bij vermeld staat. Bij meerkeuze vragen moeten de antwoorden omcirkeld worden door de testleider. Observaties of opmerkingen kunnen genoteerd worden in de daarvoor bedoelde ruimtes na ieder onderdeel. Al het materiaal is genummerd en zit in de SIVT mappen.

Introductie

Ik wil graag weten hoe jij dingen ziet, wat jij erover denkt en wat jij erbij voelt. Om dit te weten van je zal ik je een aantal vragen moeten stellen. Een lijst met vragen is natuurlijk saai, dus ik heb leuke spullen bij me waar ik je dan wat vragen over ga stellen. Ik heb filmpjes, foto's en tekeningen meegenomen en die zal ik je straks 1 voor 1 laten zien. Al jouw antwoorden schrijf ik op, zodat als ik weg ga ik nog goed weet wat je allemaal vertelde. Ik zal dus veel gaan schrijven, maar jij hoeft alleen maar dingen te zeggen. En alles wat je zegt is goed, er zijn namelijk geen foute antwoorden en het is dus ook geen test zoals je die wel eens op school moet maken. Je krijgt hier geen cijfer voor en ik ben zelfs de enige persoon die jouw antwoorden weet, verder ziet niemand het.

Ik geef zo bij elk onderdeel nog uitleg en als je dan iets niet begrijpt mag je dit altijd aan me vragen.

Heb je nu misschien al een vraag?

Dan gaan we nu beginnen.

1: Film SPT

Voetballen

Materiaal: Een dvd met de 2 films van de SPT-MLK, blad met antwoordmogelijkheden.

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: Alle stappen van het SIP model, omdat ze stuk voor stuk uitgevraagd worden.

Instructies afname:

Dit filmpje gaat over drie jongens. Ze staan op een voetbalveld en willen gaan voetballen. Daar komen twee vriendjes aanlopen. Kijk maar goed.

Start de film.

Vraag 1: *Wat gebeurde er in het filmpje?*

(Als het nodig is 1 keer doorvragen: *Wat kan je er nog meer over vertellen?*) Noteer het antwoord letterlijk. Als de deelnemer al een intentie (per ongeluk of expres) noemt, moet dit genoteerd worden bij vraag 1 en kan vraag 4 overgeslagen worden. Het spontane antwoord is namelijk erg waardevol.

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; **de jongen wordt buitengesloten, hij mag niet meedoen**, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4**.

Vraag 2: *Er is in het filmpje een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; **de jongen wordt buitengesloten, hij mag niet meedoen**, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en **naar vraag 4 gaan**. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3**.

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk?*

.....
.....

Vraag 5: *Waarom kon je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je niet werd uitgekozen met voetballen, zoals in het filmpje?* Indien spontaan antwoord noteer hier:

Ik noem zo een gevoel, een emotie, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) *0 betekent helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.* Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Als jij (net als de jongen met het rode T-shirt) niet mee kan doen met voetballen, wat zou je dan doen?* Noteer het antwoord letterlijk.

.....
.....
.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat jezou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10.**

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b.**

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c.**

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

De jongen met het rode T-shirt gaat nu wat doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 1.

Vraag 10a: *Is het voor de jongen met het rode T-shirt handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 10.c. Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als jij niet werd gevraagd om mee te voetballen?*

.....
.....

Nu gaat de jongen met het rode T-shirt iets anders doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 2.

Vraag 11a: *Is het voor de jongen met het rode T-shirt handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als jij niet werd gevraagd om mee te voetballen?*

.....
.....

Nu gaat de jongen met het rode T-shirt weer iets anders doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 3.

Vraag 12a: *Is het voor de jongen met het rode T-shirt handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 12.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als jij niet werd gevraagd om mee te voetballen?*

.....
.....

De jongen met het rode T-shirt deed iedere keer iets anders. Ik laat je dat nog een keer zien, maar nu achter elkaar. Daarna kies jij welke je de beste vindt.

Start de dvd voor responsen 1, 2 en 3. En geef het formulier waarop de responsen uitgeschreven staan. Zorg ervoor dat alleen de responsen van dit onderdeel zichtbaar zijn.

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....
.....

Opmerkingen:

2: Verdwinplaat

Materiaal: De verdwinplaat van de muis.

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: Perspectief neem vaardigheden van het kind.

Instructies Afname:

Laat de tekening zien:

Vraag 1: *Wat is dit?*

.....
.....

Doe dan de verdwinplaat erover:

Vraag 2: *Stel je nou eens voor dat er iemand binnenkomt en die heeft de tekening die jij net zag, niet gezien. Als ik dan vraag aan die persoon (die de tekening niet gezien heeft) wat dit is, wat zal hij/zij dan zeggen?*

.....
.....
.....
.....

Opmerkingen:

3: Emotiekaarten met basisemoties

Materiaal:

Deel 1: Uit een doos vol gevoelens. Dit zijn de grote platen met tekeningen.

- Kaart 1: Verdriet
- Kaart 2: Blijdschap
- Kaart 3: Boosheid
- Kaart 4: Angst

Deel 2: Uit het werkboek van Feuerstein. Dit zijn de kleine foto's.

- Foto 1: Jongen die sip kijkt (Verdriet)
- Foto 2: Vrouw die bang kijkt (Bang)
- Foto 3: Man die lacht (Blij)
- Foto 4: Jongen die boos kijkt (Boos)

Een stopwatch of horloge.

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: De emotieherkenning van de 4 basisemoties; boos, bang blij en bedroefd. Deze vaardigheid hoort bij de encoding, stap 1 van het SIP model.

Instructies afname:

Bij elke kaart of foto worden dezelfde vragen gesteld:

Vraag 1: *Hoe voelt deze persoon zich?*

Bij deze vraag moet de tijd in de gaten gehouden worden. Als een kind twijfelt is het nodig de tijd te meten tot het definitieve antwoord. Twijfel kan worden herkend aan het noemen van meerdere antwoorden, het hardop praten over de mogelijke emotie, het om bevestiging vragen etc.

Vraag 2: *Waarom kan je dat zien?*

Bij deze vraag moeten alle antwoorden van het kind volledig genoteerd worden. Doorvragen waar nodig (indien er maar 1 aspect genoemd wordt) : *Waar kun je het nog meer aan zien?*

	Tijdsduur in seconden	Hoe voelt deze persoon zich?	Waarom kan je dat zien?
Deel 1: Kaart 1: Verdriet			
Kaart 2: Blijdschap			

Kaart 3: Boosheid			
Kaart 4: Angst			
Deel 2: Foto 1: Verdriet			
Foto 2: Bang			
Foto 3: Blij			
Foto 4: Boos			

Opmerkingen:

4: Emotiekaarten met meerdere personen.

Materiaal: Emotion Color Cards

- Foto 1: Groep verdrietige vrouwen (Verdriet)
- Foto 2: Boze man met achtergrond (Boos)
- Foto 3: Juichende kinderen (Blij)
- Foto 4: Groepje meisjes (Blij)
- Foto 5: Radeloze vrouw (meerdere mogelijkheden)
- Foto 6: Meisje en jongen (meerdere mogelijkheden)

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: Emotieherkenning van de 4 basisemoties bij een grotere context (meer personen).
Stap 1 van het SIP model, de encoding.

Instructies afname:

Vraag 1: *Welk gevoel past bij deze foto?*

Bij deze vraag moet de tijd in de gaten gehouden worden. Als een kind twijfelt is het nodig de tijd te meten tot het definitieve antwoord. Twijfel kan worden herkend aan het noemen van meerdere antwoorden, het hardop praten over de mogelijke emotie, het om bevestiging vragen etc.

Vraag 2: *Waarom kan je dat zien?*

Op de laatste 2 foto's is de emotie minder eenduidig te zien, en de mensen op de foto's laten verschillende emoties zien. Van belang bij deze foto is om te letten op de interpretatie. Noemt een kind een niet zo voor de hand liggende emotie, maar wordt deze goed verklaard (waar zie je het aan) dan is het antwoord correct. Bij absurde emoties is het antwoord natuurlijk altijd fout, zelfs als er een mooie verklaring op volgt. Doorvragen waar nodig (indien er maar 1 aspect genoemd wordt) : *Waar kun je het nog meer aan zien?*

	Tijdsduur in seconden	Welk gevoel past bij deze foto?	Waar zie je dat aan?
Foto 1: Verdrietige vrouwen			
Foto 2: Boze man			

Foto 3: Juichende kinderen			
Foto 4: Groepje meisjes			
Foto 5: Radeloze vrouw			
Foto 6: Meisje en jongen			

Opmerkingen:

5: Absurde tekeningen.

Materiaal: Uit het werkboek van Feuerstein: Absurde tekeningen C3, C4, D1 en D5

Tijdsduur: 10 minuten

Meetpretentie: De capaciteit om verbanden te leggen en oorzaak-gevolg relaties te snappen. Stap 2 van het SIP model; de interpretatie.

Doorvragen waar mogelijk en nodig. Als er 1 absurd iets wordt genoemd, terwijl er 3 zijn dan:

Wat klopt er nog meer niet aan de tekening?

Weet de deelnemer niet hoe hij/zij iets moet verwoorden dan mag het ook aangewezen worden. Het moet dan wel te onderbouwen zijn dat het kind moeite heeft met verbale uitingen (dit kan met de WISC aangetoond zijn of met andere observaties/instrumenten).

Als er na 30 seconden nog geen antwoord is gegeven op vraag 1, dan wordt de tweede vraag gesteld. Als dit gebeurt moet dit goed genoteerd worden. Als op vraag 2 ook niets absurds genoemd kan worden, wordt een hulpzin gegeven. Per essentie die niet genoemd is, wordt dus een hulpzin gegeven.

Tekening 1 (man in babykleding, kind in mannenkleding)

Essentie: De kleding is omgewisseld.

Vraag 1: *Wat zie je?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 2: *Wat klopt er niet aan deze tekening?*

.....
.....
.....
.....

Hulpzin: *Kijk eens naar de kleding van de personen op de tekening.*

Tekening 2 (twee tafels, een met veel mensen en weinig fruit, en een met weinig mensen en veel fruit)

Essentie 1: De emoties zijn verwisseld.

Essentie 2: De hoeveelheden fruit zijn omgedraaid.

Essentie 3: Vogels zitten niet op tafels.

Vraag 1: *Wat zie je?*

.....

.....

.....

.....

Vraag 2: *Wat klopt er niet aan deze tekening?*

.....

.....

.....

.....

Hulpzin 1: *Kijk eens naar hoe de mensen zich voelen op de tekening.*

Hulpzin 2: *Let op hoeveel fruit er in de schalen zit.*

Tekening 3 (vrachtwagen met 1 koffer die geduwd wordt, en auto met vele koffers en persoon erop die hard rijdt)

Essentie 1: De hoeveelheden koffers zijn omgewisseld.

Essentie 2: De man zit op de koffers.

Essentie 3: De snelheden kloppen niet.

Vraag 1: *Wat zie je?*

.....

.....

.....

.....

Vraag 2: *Wat klopt er niet aan deze tekening?*

.....

.....

.....

.....

Hulpzin 1: *Kijk eens naar hoeveel koffers de vrachtwagen en de auto hebben.*

Hulpzin 2: *Kijk eens naar de bestuurders van de vrachtwagen en de auto.*

Hulpzin 3: *Let op hoe hard de vrachtwagen en auto gaan.*

Tekening 4 (peuter rent over de finish, terwijl zwetende man erachter loopt)

Essentie: Een baby kan niet winnen van een hardloper.

Vraag 1: *Wat zie je?*

.....

.....

.....

.....

Vraag 2: *Wat klopt er niet aan deze tekening?*

.....
.....
.....
.....

Hulpzin: *Kijk eens naar wie er wint.*

Opmerkingen:

6: Stripverhalen

Materiaal: 3 stripverhalen bestaande uit 3 afbeeldingen. De afbeeldingen worden tegelijk aangeboden, zodat het verhaal direct zichtbaar is. Strips: 1, 2 en 3.

1: Jongen schopt bal tegen meisje; intentie is ambigu.

2: Jongen stompt meisje op schommel; intentie is expres.

3: Jongen duwt jongen van schommel; intentie is per ongeluk.

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: De vaardigheden van het kind om oorzaak-gevolg relaties te herkennen en interpretaties te vormen bij een sociaal verhaaltje. Dit is stap 2 van het SIP model, de interpretatie.

Instructies afname:

Bied alle kaartjes per strip op 1 vel aan, zodat het kind ze allemaal kan zien. Bij elke strip worden de volgende 3 vragen gesteld:

Strip 1:

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 2: *Is het per ongeluk of expres gebeurd?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 3: *Waaraan kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

Strip 2:

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 2: *Is het per ongeluk of expres gebeurd?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 3: *Waaraan kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

Strip 3:

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 2: *Is het per ongeluk of expres gebeurd?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 3: *Waaraan kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

Opmerkingen:

7: Situatiekaarten

Materiaal: Color Cards getekende situaties: 8, 24, 25 en 35

- 1: Jongen in rolstoel op schoolplein die gepest wordt.
- 2: Caissière die aan het telefoneren is.
- 3: Jongen die bommetje maakt in zwembad.
- 4: Eten is op bij lopend buffet.

Tijdsduur: 15 minuten

Meetpretentie: Alle stappen van de SIP, omdat ze stuk voor stuk uitgevraagd worden. Op de kaarten staan duidelijke emoties afgebeeld en hiermee moet het probleem herkend worden.

Instructies afname:

Kaart 1: Jongen in rolstoel op het schoolplein die gepest wordt.

Leg de kaart goed voor de deelnemer neer.

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; **de jongen wordt gepest**, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4**.

Vraag 2: *Er is op de kaart een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; **de jongen wordt gepest**, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en **naar vraag 4 gaan**. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3**.

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk?* (Situatie = expres)

.....
.....

Vraag 5: *Waarom kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

We gaan net doen alsof jij de jongen in de rolstoel bent. Dus jij bent deze (wijs de jongen aan) *jongen in de rolstoel.*

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je gepest werd, zoals op de kaart?* Indien spontaan antwoord noteer hier:.....

Ik noem zo een gevoel, een emotie, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) *0 betekent dan helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.* Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Wat zou jij doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat je....zou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10.**

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b.**

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c.**

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

Geef de deelnemer nu de eerste antwoordmogelijkheid.

Ik geef je nu een antwoord, iets wat de jongen kan doen als dat gebeurt, en daar stel ik je zo nog vragen over. Luister maar goed.

Antwoord 1: De jongen doet niets en blijft zitten waar hij zit.

Vraag 10a: *Is het voor de jongen in de rolstoel handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 10.c.
Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als jij in een rolstoel zat en gepest werd?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de tweede antwoordmogelijkheid.

Antwoord 2: Hij schopt de jongens en slaat ze en scheldt ze uit.

Vraag 11a: *Is het voor de jongen in de rolstoel handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 11.c.
Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als jij in een rolstoel zat en gepest werd?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de derde antwoordmogelijkheid.

Antwoord 3: Hij zegt tegen de jongens dat ze op moeten houden en gaat naar de juf of pleinwacht toe om te zeggen dat hij gepest wordt.

Vraag 12a: *Is het voor de jongen in de rolstoel handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als jij in een rolstoel zat en gepest werd?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de 3 antwoordmogelijkheden op papier.

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....
.....

Kaart 2: Caissière die aan het telefoneren is.

Leg de kaart goed voor de deelnemer neer.

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; **de klanten worden genegeerd, niet geholpen**, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4**.

Vraag 2: *Er is op deze kaart een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; **de klanten worden genegeerd, niet geholpen**, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en **naar vraag 4 gaan**. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3**.

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk?* (Situatie = ambigu/neutraal)

.....
.....

Vraag 5: *Waarom kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

We gaan nu net doen alsof jij de man bent die in de rij staat. Dus jij bent deze (wijs de man aan) man.

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je in de rij stond en moest wachten, zoals op de kaart?* Indien spontaan antwoord noteer hier:.....

Ik noem zo een gevoel, een emotie, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) *0 betekent dan helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.* Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Wat zou jij doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat jezou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10.**

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b.**

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c.**

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

Geef de deelnemer nu de eerste antwoordmogelijkheid.

Ik geef je nu een antwoord, iets wat de man kan doen als hij daar staat, en daar stel ik je zo nog vragen over. Luister maar goed.

Antwoord 1: Hij scheldt tegen de mevrouw en roept dat het asociaal is en dan schreeuwt hij dat ze hem moet helpen.

Vraag 10a: *Is het voor de man handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 10.c. Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als je niet geholpen werd bij de balie, omdat het meisje stond te bellen?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de tweede antwoordmogelijkheid.

Antwoord 2: Hij tikt de mevrouw op haar schouder en zegt dat er mensen staan te wachten die geholpen willen worden.

Vraag 11a: *Is het voor de man handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als je niet geholpen werd bij de balie, omdat het meisje stond te bellen?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de derde antwoordmogelijkheid.

Antwoord 3: Hij blijft wachten tot ze stopt met bellen.

Vraag 12a: *Is het voor de man handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 12.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als je niet geholpen werd bij de balie, omdat het meisje stond te bellen?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de 3 antwoordmogelijkheden op papier.

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....
.....

Kaart 3: Jongen die een bommetje maakt in een zwembad.

Leg de kaart goed voor de deelnemer neer.

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; **de jongen maakt de anderen nat**, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4**.

Vraag 2: *Er is op deze kaart een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; **de jongen maakt de anderen nat**, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en **naar vraag 4 gaan**. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3**.

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk? (Situatie = expres)*

.....
.....

Vraag 5: *Waaraan kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

We gaan nu net doen alsof jij het kindje bent die bij die vrouw zit. Dus jij bent dit (wijs het kind aan) *kindje.*

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je nat werd, zoals op de kaart?* Indien spontaan antwoord noteer hier:.....

Ik noem zo een gevoel, een emotie, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) *0 betekent dan helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.* Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Wat zou jij doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat jezou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10.**

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b.**

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c.**

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

Geef de deelnemer nu de eerste antwoordmogelijkheid.

Ik geef je nu een antwoord, iets wat het kindje bij die vrouw kan doen, en daar stel ik je zo nog vragen over. Luister maar goed.

Antwoord 1: Hij zegt dat hij daarmee op moet houden, of vraagt aan de vrouw of ze er wat over wil zeggen tegen de jongen die in het water sprong.

Vraag 10a: *Is het voor het kindje handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 10.c. Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als jij het kindje was en nat werd doordat iemand in het water sprong?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de tweede antwoordmogelijkheid.

Antwoord 2: Hij doet niets en blijft zwemmen met de vrouw.

Vraag 11a: *Is het voor het kindje handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als jij het kindje was en nat werd doordat iemand in het water sprong?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de derde antwoordmogelijkheid.

Antwoord 3: Hij scheldt de jongen uit en spat water naar hem.

Vraag 12a: *Is het voor het kindje handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 12.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als jij het kindje was en nat werd doordat iemand in het water sprong?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de 3 antwoordmogelijkheden op papier.

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....
.....

Kaart 4: Eten is op bij lopend buffet.

Leg de kaart goed voor de deelnemer neer.

Vraag 1: *Wat gebeurt hier?*

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; ***twee mensen scheppen het laatste eten op, terwijl er nog heel veel mensen achter hen wachten die ook willen eten***, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4.**

Vraag 2: *Er is op deze kaart een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; ***twee mensen scheppen het laatste eten op, terwijl er nog heel veel mensen achter hen wachten die ook willen eten***, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en **naar**

vraag 4 gaan. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3.**

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk?* (Situatie = ambigu/neutraal)

.....
.....

Vraag 5: *Waarom kun je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

We gaan nu net doen alsof jij de vrouw in de oranje jurk bent. Dus jij bent deze (wijs de mevrouw aan) *mevrouw.*

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je nog eten moest pakken, zoals op de kaart?* Indien spontaan antwoord noteer hier:.....

Ik noem zo een gevoel, een emotie, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) *0 betekent dan helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.* Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Wat zou jij doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat jezou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10**.

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b**.

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c**.

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

Geef de deelnemer nu de eerste antwoordmogelijkheid.

Ik geef je nu een antwoord, iets de mevrouw in de oranje jurk kan doen, en daar stel ik je zo nog vragen over. Luister maar goed.

Antwoord 1: Ze blijft wachten tot ze klaar zijn met opscheppen en zij aan de beurt is.

Vraag 10a: *Is het voor de mevrouw handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 10.c. Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als jij nog geen eten had en anderen het laatste restje opschepten?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de tweede antwoordmogelijkheid.

Antwoord 2: Ze vraagt aan de mensen die aan het opscheppen zijn of ze wat over willen laten voor de andere mensen.

Vraag 11a: *Is het voor de mevrouw handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als jij nog geen eten had en anderen het laatste restje opschepten?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de derde antwoordmogelijkheid.

Antwoord 3: Ze duwt de mensen die nu eten opscheppen weg en pakt het laatste restje eten.

Vraag 12a: *Is het voor de mevrouw handig om dit te doen?* Indien ja, door naar vraag 12.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als jij nog geen eten had en anderen het laatste restje opschepten?*

.....
.....

Geef de deelnemer nu de 3 antwoordmogelijkheden op papier.

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....
.....

Opmerkingen:

8: Film SPT

Lego

Materiaal: Een dvd met de 2 films van de SPT

Tijdsduur: 5 minuten

Meetpretentie: Alle stappen van het SIP model, omdat ze stuk voor stuk uitgevraagd worden.

Instructies afname:

Twee vriendjes zijn met lego aan het spelen. De jongen met het donkere haar is een vliegtuig aan het maken, maar het lukt hem niet echt. Kijk maar goed. Start de film.

Vraag 1: *Wat gebeurde er in het filmpje?*

(Als het nodig is 1 keer doorvragen: *Wat kan je er nog meer over vertellen?*) Noteer het antwoord letterlijk. Als de deelnemer al een intentie (per ongeluk of expres) noemt moet dit genoteerd worden bij vraag 1 en kan vraag 4 overgeslagen worden. Het spontane antwoord is namelijk erg waardevol.

.....
.....
.....
.....

Wordt het probleem; **het vliegtuigje van de jongen wordt kapot gemaakt door de andere jongen**, niet gezien ga dan naar vraag 2. Wordt het probleem meteen benoemd, ga **dan naar vraag 4**.

Vraag 2: *Er is in het filmpje een probleem te zien, kun jij me vertellen wat het probleem is?*

.....
.....
.....
.....

Als het probleem; **het vliegtuigje van de jongen wordt kapot gemaakt door de andere jongen**, nog niet gezien is dan kun je het probleem geven en ga **dan naar vraag 4**. Is er wel een probleem genoemd, maar niet de goede, ga **dan naar vraag 3**.

Vraag 3: *Waar zie je dat aan?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 4: *Gebeurde het expres of per ongeluk?*

.....
.....

Vraag 5: *Waarom kon je dit zien?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 6: *Hoe zou jij je voelen als je de jongen met het donkere haar was uit het filmpje?* Indien spontaan antwoord noteer hier:.....

Ik noem zo een aantal gevoelens, emoties, en dan mag jij een getal noemen van 0 tot en met 5 over hoe sterk jij dat gevoel zou hebben. Je mag het getal ook aanwijzen op dit papiertje. (geef de deelnemer het blaadje met de betekenissen van de getallen) 0 betekent dan helemaal niet, 1 betekent bijna niet, 2 betekent een beetje, 3 betekent gemiddeld, 4 betekent erg en 5 betekent heel erg.

Omcirkel het antwoord van het kind. Als de deelnemer niets voelt of het niet weet, kan dit ook gescoord worden en moet E omcirkeld worden.

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| A. Boos | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B. Bang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| C. Blij | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D. Verdrietig | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E. Niets, zou me niet zoveel uitmaken of ik weet het niet. | | | | | | |

Vraag 7: *Als jij de jongen met het donkere haar zou zijn uit de film en jouw vliegtuigje zou kapot gemaakt zijn, wat zou je dan doen?*

.....
.....
.....

Vraag 8: *Waarom zou je doen wat je bij de vorige vraag antwoordde?* Wanneer nodig kan het antwoord op vraag 7 herhaald worden.

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.a: *Je zei net dat je....zou doen* (zie antwoord bij vraag 7). *Wat zou je nog meer kunnen doen?*

.....
.....
.....
.....

Gaf de deelnemer assertieve en andere oplossingen (agressief of submissief), ga dan **naar vraag 10.**

Gaf de deelnemer enkel agressieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.b.**

Gaf de deelnemer enkel submissieve antwoorden, ga dan ook **naar vraag 9.b**

Gaf de deelnemer enkel assertieve antwoorden, ga dan **naar vraag 9.c.**

Vraag 9.b: *Wat zou je nog meer kunnen doen, dat jij normaal, of in het echt, niet zou doen?*

.....
.....
.....
.....

Vraag 9.c: *Wat zou je nog kunnen doen, dat eigenlijk niet mag?*

.....
.....
.....
.....

De jongen met het donkere haar gaat nu wat doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 1.

Vraag 10a: *Is het voor de jongen met het donkere haar handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 10.c. Zo nee door naar vraag 10.b.

.....
.....
.....

Vraag 10b: *Waarom niet?*

.....
.....
.....

Vraag 10c: *Zou jij dit ook zo doen als jij de jongen met het donkere haar was en jouw vliegtuigje zou kapot gaan?*

.....
.....
.....
.....

Nu gaat de jongen met het donkere haar iets anders doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 2.

Vraag 11a: *Is het voor de jongen met het donkere haar handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 11.c. Zo nee door naar vraag 11.b.

.....
.....
.....
.....

Vraag 11b: *Waarom niet?*

.....
.....
.....

Vraag 11c: *Zou jij dit ook zo doen als jij de jongen met het donkere haar was en jouw vliegtuigje zou kapot gaan?*

.....
.....
.....
.....

Nu gaat de jongen met het donkere haar weer iets anders doen. Daar gaan we even naar kijken.

Start de dvd weer voor respons 3.

Vraag 12a: *Is het voor de jongen met het donkere haar handig dat hij dit doet?* Indien ja, door naar vraag 12.c. Zo nee door naar vraag 12.b.

.....
.....
.....
.....

Vraag 12b: *Waarom niet?*

.....
.....
.....

Vraag 12c: *Zou jij dit ook zo doen als jij de jongen met het donkere haar was en jouw vliegtuigje zou kapot gaan?*

.....
.....
.....
.....

De jongen met het donkere haar deed iedere keer iets anders. Ik laat je dat nog een keer zien, maar nu achter elkaar. Daarna kies jij welke je de beste vindt.

Start de dvd voor responsen 1, 2 en 3. En geef het formulier waarop de responsen uitgeschreven staan. Zorg ervoor dat alleen de responsen van dit onderdeel zichtbaar zijn.

De laatste vraag staat op de volgende pagina!

Vraag 13: *Welke manier vind jij de beste?*

.....

.....

.....

.....

Bijlage 2: Codeboek SIVT

Onderdeel 1 en 8 : Videofragmenten

Vraag 1. Encoderen met hulp van beeld en geluid

Als bij vraag 1 al de intentie genoemd wordt (vraag 4), dan wordt dit deel van het antwoord gecodeerd bij vraag 4.

Het is de bedoeling dat je per gegeven antwoord eerst scoort binnen welke categorie het valt.

Vervolgens tel je het aantal cues per categorie en vul je die in op het scoreformulier.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie en 4) interpretatie en 5) irrelevant. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten. Een aantal voorbeelden:

1) *Verbaal*

Het gaat over wat iemand in het filmpje zegt/ roept of vraagt.

- Hij zegt geef maar hier
- Hij ging schelden
- Ze vragen aan Frans of hij mee wil doen

2) *Non-verbaal*

Het gaat over beschrijvingen van de situatie en acties die daarbij ondernomen worden.

- Ze gingen voetballen
- Die ene liep er naar toe
- De ander bleef staan
- Ze waren met de lego aan het spelen
- Hij pakte het vliegtuigje van de jongen

3) *Emotie*

Hierbij gaat het om het gevoel/ de gemoedstoestand van één van de kinderen in de filmpjes.

- Hij voelde zich heel alleen
- Hij werd boos
- Hij keek verdrietig

4) *Interpretatie*

Hierbij gaat het om aspecten die relevant zijn aan de situatie, maar niet daadwerkelijk te zien zijn. Ze worden afgeleid uit de situatie en zijn dus interpretaties.

5) *Irrelevant*

Het gaat om cues die niet binnen de andere categorieën vallen. Dat wil zeggen uitspraken over dingen die er niet toe doen of wanneer het kind gaat fantaseren.

- Ze zitten aan een tafel in de klas
- Ze spelen op een voetbalveldje, ik denk dat het achter hun school is
- Wij spelen ook wel eens 3 tegen 2

Voorbeelden:

Als een kind dus het volgende antwoord gegeven zou hebben, zou het als volgt gescoord worden:

“Ze waren tikkertje aan het spelen (non-verbaal) en ze gingen die rode jongen een beetje uitlachen (non-verbaal). Hij werd getikt (non-verbaal) en ging toen een andere tikken (non-verbaal) die op de grond viel (non-verbaal).”

Score: non-verbaal: 5

Een ander voorbeeld:

“Ze waren met de lego aan het spelen (non-verbaal), en bij die ene jongen lukte het niet (non-verbaal), toen zei die blonde jongen ‘geef maar hier, zo moet je dat niet doen’ (verbaal). Hij zei het een beetje onaardig (emotie). Toen maakte hij het vliegtuig kapot (non-verbaal). Ik denk dat hij dat expres deed (antwoord op vraag 4), want hij pakte het vliegtuig al af (antwoord op vraag 5) en zei boos dat hij het moest geven (antwoord op vraag 5).”

Score: non-verbaal: 2

verbaal: 1

emotie: 1

Vraag 2. Interpretatie: probleemherkenning bij beeld en geluid

Bij deze vraag gaat het erom of het probleem, de essentie van het videofragment, herkend wordt.

Bij het fragment Voetballen is het probleem:

- De jongen wordt niet gevraagd om mee te voetballen, hij wordt buitengesloten/mag niet meedoen

Bij het fragment Lego is het probleem:

- Het vliegtuigje van de ene jongen wordt kapot gemaakt door de andere jongen.

Bij beide fragmenten is de essentie dat een jongen benadeeld wordt. Als deze essentie naar voren komt in het antwoord krijgt het de codering 2.

Worden de gevolgen van dit probleem benoemd dan wordt de codering 1 aan het antwoord toegekend. Bijvoorbeeld: ‘Het probleem is dat die jongen moet huilen, of verdrietig is.’

Komen beiden niet naar voren in het antwoord dan krijgt het antwoord de codering 0.

Vraag 3. Encodering van het probleem bij beeld en geluid

De codering van vraag 3 is hetzelfde als de codering van vraag 1 voor beide videofragmenten. Het is de bedoeling dat de aantallen van de categorieën op het scoreblad worden ingevuld.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie, 4) interpretatie en 5) irrelevant. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten.

Vraag 4. Intentie interpretatie bij beeld en geluid

Als intenties bij vraag 1 al genoemd zijn, worden ze hier gecodeerd.

Dit is een gesloten vraag en de antwoorden worden als volgt gecodeerd:

Weet het niet: 0

Expres: 1

Per ongeluk: 2

Kan niet kiezen, met goede onderbouwing waarom niet: 3 (dit zou kunnen als de situatie ambigu is).

Voor de onderbouwing moet naar vraag 5 gekeken worden.

Vraag 5. Encodering intentie bij beeld en geluid

De codering van vraag 5 is hetzelfde als de codering van vraag 1 voor beide videofragmenten. Het is de bedoeling dat de aantallen van de categorieën op het scoreblad worden ingevuld.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie en 4) interpretatie, 5) irrelevant en 6) niet kloppend met intentie. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten. Codering 6 is hier nieuw en houdt in dat er iets genoemd wordt wat logisch is, maar niet past bij de intentie.

Vraag 6. Emoties bij beeld en geluid

Deze vraag wordt gecodeerd precies zoals de deelnemers het antwoord noteren. De getallen die omcirkeld worden, zijn de getallen die genoteerd worden op het scoreformulier.

A 0 -1 -2 -3 -4 of 5

B 0 -1 -2 -3 -4 of 5

C 0 -1 -2 -3 -4 of 5

D 0 -1 -2 -3 -4 of 5

E = 6

Vraag 7. Oplossingen repertoire bij beeld en geluid

Bij deze vraag wordt alleen de **eerst genoemde oplossing** gescoord. De overige oplossingen worden bij vraag 9.a. gescoord. Het totaal aantal oplossingen van vraag 7 en 9 wordt genoteerd op het scoreformulier.

1: Assertief / pro-sociaal

2: Agressief / anti-sociaal

3: Submissief / passief

4: Gekozen gecontroleerde emotie

5: Autoriteit om hulp vragen

Voorbeelden per score:

Score 1: Assertief / Pro-sociaal

- Erover praten
- Vrede / vrienden maken
- Vragen waarom hij dat doet / of je mee mag doen
- Zeggen dat hij moet ophouden

Score 2: Agressief / anti-sociaal

- Hem uitschelden en een klap verkopen
- Met hem gaan vechten
- Zeggen dat hij moet opdonderen
- Terugschelden
- Boos worden
- Zijn auto kapot maken

Score 3: Submissief / Passief

- In de situatie blijven en het sociale probleem niet aangaan
- Weglopen en verder niets
- Gewoon toelaten
- Ophouden met spelen
- Niets
- Opnieuw bouwen

Score 4: Gekozen gecontroleerde emotie

- Er niets van aantrekken
- Doorlopen **en** iets leuks gaan doen (met of zonder het andere kind)
- Weglopen **en** iets anders (positieve activiteit) gaan doen (met of zonder het andere kind)
- In gedachten boos worden
- Ergens anders / met andere vriendjes spelen

Score 5: Autoriteit om hulp vragen

- Hulp vragen / halen (met of zonder boos worden / straf)
- Naar de meester / juf

Vraag 8. Doelen verduidelijking bij beeld en geluid

De twee doelen die gescoord kunnen worden zijn:

1: interne doelen

2: externe doelen

Een intern doel is om jezelf beter te voelen, je te verbeteren qua status en een extern doel is om iets te bemachtigen dat je daarvoor nog niet had, of niet voldoende had.

Deze doelen kunnen nog weer onderverdeeld worden en zo ontstaat de codering die hieronder in een schema staat weergegeven:

Interne wraakzuchtige doelen 1.1 (agressief)	Externe sociaal positieve doelen 2.1 (submissief)
Interne vermijdingsdoelen 1.2 (submissief)	Externe sociaal negatieve doelen 2.2 (agressief)
Interne verlichtingsdoelen 1.3 (assertief)	Externe praktische doelen 2.3 (assertief)

Een antwoord als : 'gewoon', 'daarom' krijgt codering 3.

Interne wraakzuchtige doelen:

Doelen die erop gericht zijn om eerdere gevoelens of gebeurtenissen te wreken. Het levert verlichting, maar wordt bereikt op een sociaal onacceptabele manier.

Voorbeelden:

- Omdat ze mij ook altijd schoppen.
- Omdat ze dat verdienen.
- Dan krijgen ze straf

Interne vermijdingsdoelen:

Gericht op het vermijden van een gevoel dat de sociale situatie levert. Dit vermijden kan zich in gedachten, maar ook in gedrag uiten.

Voorbeelden:

- Omdat ik geen ruzie wil.
- Omdat ik bang zou zijn.

Interne verlichtingsdoelen:

Gericht op je beter voelen en nare situaties op te lossen. Deze doelen en de interne vermijdingsdoelen lijken erg op elkaar, maar bij de interne verlichtingsdoelen moet erbij vermeld zijn dat het nare gevoel weg gaat!

Voorbeelden:

- Zodat ik niet meer boos op haar ben.
- Zodat ik niet meer bang ben.

Externe sociaal positieve doelen:

Deze doelen zijn sociaal, omdat ze betrekking hebben op de mensen om je heen en positief omdat ze je sociaal acceptabele dingen opleveren.

Voorbeelden:

- Zodat ze weer mijn vrienden worden.
- Zodat ze me weer aardig vinden.

Externe sociaal negatieve doelen:

Doelen die gericht zijn op het verbeteren van je sociale positie ten koste van anderen.

Voorbeelden:

- Zodat ze weten dat ik de sterkste ben.
- Zodat niemand denkt dat ik een mietje ben.

Externe praktische doelen:

Doelen die gericht zijn op het houden aan regels, normen en praktische zaken.

Voorbeelden:

- Anders moet ik wachten.
- Omdat ik naar huis moet gaan.
- Omdat dit moet van de juf/mijn ouders.
- Anders krijgt het meisje een hersenschudding.

Vraag 9.a. Respons generatie bij beeld en geluid

Kijk eerst bij vraag 7. Dubbele antwoorden tellen niet mee. Bij vraag 7 wordt slechts het eerste antwoord gescoord. De andere antwoorden schuiven door naar vraag 9.a. Als er meer dan 1 antwoord wordt genoemd bij 9.a, b of c dan worden er meerdere scores genoteerd op het scoreformulier. Herhalingen van vraag 7 worden hier niet meegeteld. Het totaal aantal genoemde oplossingen (van vraag 7 en vraag 9.a samen) wordt geteld en ingevuld op het scoreformulier.

- 1: Assertief / pro-sociaal
- 2: Agressief / anti-sociaal
- 3: Submissief / passief
- 4: Gekozen gecontroleerde emotie
- 5: Autoriteit om hulp vragen

Vraag 9.b. Respons generatie bij beeld en geluid

Codering is hetzelfde als bij vraag 9.a.

- 1: Assertief / pro-sociaal
- 2: Agressief / anti-sociaal
- 3: Submissief / passief
- 4: Gekozen gecontroleerde emotie
- 5: Autoriteit om hulp vragen

Vraag 9.c. Respons generatie bij beeld en geluid

Codering is hetzelfde als bij vraag 9.a. en 9.b.

- 1: Assertief / pro-sociaal
- 2: Agressief / anti-sociaal
- 3: Submissief / passief
- 4: Gekozen gecontroleerde emotie
- 5: Autoriteit om hulp vragen

Vraag 10. Respons keuze bij beeld en geluid

A. (evaluatie)

1. Ja
2. Nee → doorgaan naar B!
3. Weet niet (probeer deze categorie te vermijden! Zorg dat je een antwoord krijgt!)

B. (consequentie)

1. Te teruggetrokken → dan denken ze dat je bang bent, dan gaan ze juist meer pesten
2. Te boos/ uitdagend/ brutaal → dan krijg je juist ruzie
3. Te onduidelijk → dan weten ze niet wat je bedoelt
4. Geen goede oplossing → niet verder uitgewerkt, 'gewoon dat is niet goed', weet ik niet. Of een reden die niet gerelateerd is aan de oplossing, maar bijvoorbeeld aan het probleem.
5. Een andere oplossing is beter → deze andere oplossing noemend ze dan ook letterlijk.

Voorbeelden:

Jongens geven vuist tegen neus aan, schoppen tegen been aan = 2

Omdat hij toch moet zeggen wilt u alsjeblieft komen helpen = 5

Steeds moe aan voeten enzo = 4

De jongens kunnen nog steeds doorgaan = 1

Moet je nog lang wachten = 4

C.(competentie)

1. Ja

2. Nee

3. Weet niet

Vraag 11. en 12. Respons keuze bij beeld en geluid

Idem vraag 10

Vraag 13. Besluitvorming bij beeld en geluid

Omcirkel het gegeven antwoord op het scoreformulier

1. Assertief
2. Agressief
3. Submissief

Kijk of de oplossing van 10, 11 of 12 wordt gekozen en Omcirkel of er voor a, b of c wordt gekozen en kijk dan welke respons omcirkeld moet worden op het scoreformulier.

<i>Voetballen</i>	<i>Lego</i>
10: 1	10: 3
11: 3	11: 1
12: 2	12: 2

2: Verdwijnplaat

Vraag 1. Encodering

Muis/rat: 1 punt

Ander dier of weet ik niet: 0 punten

Vraag 2: Perspectiefname

Gekeken wordt of de antwoorden getuigen van een correcte perspectief name of niet. Er vallen 2 punten, 1 punt of 0 punten te verdienen.

0 punten: De deelnemer noemt letterlijk een muis als antwoord, of delen van de muis, zoals de staart.

1 punt: De deelnemer noemt alleen staarten van dieren op, zoals de staart van een kat.

2 punten: De deelnemer noemt niets van een muis en kan totaal andere antwoorden verzinnen. Ook als de deelnemer niets anders kan noemen, maar wel weet dat de ander geen muis zou zeggen is het 2 punten waard.

3: Emotiekaarten met basisemoties

De eerste vragen: Emotieherkenning bij statische en eenvoudige foto's

Bij deze vragen werd de tijd genoteerd die de deelnemer nodig had om tot een antwoord te komen.

Als er na 10 seconden nog geen antwoord is gegeven, worden er 0 punten gescoord. Is er binnen 10 seconden wel een antwoord, maar wordt er over getwijfeld door de deelnemer, dan 1 punt scoren.

Twijfel kan worden herkend aan het noemen van meerdere antwoorden, het hardop praten over de mogelijke emotie, het om bevestiging vragen etc.

Tijd in seconden < 10 dan 1 punt.

Tijd in seconden > 10 dan 0 punten.

Elke juiste emotie die genoemd wordt is 1 punt waard.

Als er binnen de tijd geantwoord wordt met een verkeerde emotie worden er geen punten voor de tijd gegeven en worden er 0 punten gescoord.

De tweede vragen: Emotieherkenning bij statische en eenvoudige foto's

Bij deze vraag moeten minstens 2 aspecten genoemd worden, waar de emotie mee herkend wordt.

Dit kunnen gezichtsuitdrukkingen zijn, maar ook lichaamshoudingen. Er worden niet minder punten gescoord als er doorgevraagd is.

0 aspecten of antwoorden als ik weet het niet: 0 punten

1 aspect: 1 punt

2 of meer aspecten: 2 punten.

Als deelnemers geen aspecten noemen, maar ze non-verbaal voordoen, wordt dit goed gerekend.

Aspecten die goed bedoeld, maar niet goed verwoord zijn, worden tevens goed gerekend. Een voorbeeld hiervan is: 'Zijn blik' of 'Gewoon hoe die kijkt.'

Puntenverdeling bij non-verbale reactie:

Voordoen van alleen de gezichtsuitdrukking of alleen de houding: 1 punt

Voordoen van gezichtsuitdrukking en houding: 2 punten

Als een kind niet de goede emotie noemt, maar wel de emotie goed uitbeeld, of correct zegt waar de juiste (niet genoemde) emotie aan te herkennen is dan:

Emotieherkenning = 0

Waarom zie je dat = 2

4: Emotiekaarten met meerdere personen

Voor de eerste 4 kaarten is de scoring hetzelfde als de scoring van onderdeel 3, maar bij de laatste twee kaarten wordt de tijd niet meegerekend.

Laatste twee kaarten. Emotieherkenning bij statische en complexere foto's

Bij de laatste twee kaarten zijn de vragen hetzelfde, maar het gaat er vooral om of de deelnemer een logische redenering gebruikt bij de emotieherkenning.

De tijd wordt niet meegerekend in de scoring.

LET OP: De antwoorden zijn wel letterlijk genoteerd!

Vraag 1:

Emotie goed benoemd: 1 punt

Emotie niet goed benoemd: 0 punten

Vraag 2:

0 punten: Er wordt geen aspect genoemd, waar de juiste (misschien niet genoemde) emotie aan te herkennen is.

1 punt: Er wordt 1 aspect genoemd waar de emotie aan te herkennen is.

2 punten: Er worden 2 of meer aspecten genoemd waar de emotie aan te herkennen is.

Het kan voorkomen dat een kind een onjuiste emotie noemt, maar dan zijn er toch nog 2 punten te behalen als er 2 aspecten worden genoemd, waar de juiste emotie aan herkend is.

5: Absurde tekeningen

Vraag 1. Encodering bij getekende absurde situatie (1 afbeelding)

Als er al aspecten van het absurde genoemd worden, worden deze gescoord bij vraag 2. De rest van het antwoord wordt gescoord op de manier die tevens gebruikt is bij de videofragmenten.

Het is de bedoeling dat de aantallen van de categorieën op het scoreblad worden ingevuld.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie en 4) irrelevant. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten.

Vraag 2. Interpretatie bij getekende absurde situatie (1 afbeelding)

Bij elke goed genoemd of aangewezen absurd aspect na vraag 2 en mogelijke hulpzinnen, krijgt de deelnemer 3 punten. Een absurd aspect wordt gerekend per essentie. Als er bijvoorbeeld in plaats van kleding verwisseld, wordt gezegd: hoedje verwisseld en broek verwisseld, dan worden hier geen punten aan toegekend. Alleen als de essentie genoemd wordt is dit 3 punten waard.

Als de deelnemer al noemt wat er niet klopt bij vraag 1, dan zijn er geen extra punten voor dit antwoord, maar mag vraag 2 logischerwijs overgeslagen worden.

Bij elke hulpzin die geboden is, wordt er 1 punt afgetrokken van het totale aantal op dit onderdeel, maar de score komt niet onder de 0. Worden er absurde aspecten genoemd na de mogelijke 3 hulpzinnen dan wordt hier gewoon 3 punten per aspect aan toegewezen.

Voorbeeld: Als er 3 aspecten genoemd zijn (elk 3 punten) na de 3 hulpzinnen (in totaal 3 punten aftrek) komt het totaal op 6 punten voor dat onderdeel. Worden er 3 hulpzinnen gegeven en er wordt geen aspect door de deelnemer genoemd, dan ligt het totaal op 0 punten en niet op –3 punten.

6: Stripverhalen

Vraag 1. Encodering bij getekend verhaal (serie afbeeldingen)

Als de intentie al genoemd wordt, moet deze gescoord worden bij vraag 2. De rest van het antwoord wordt gescoord op de manier die tevens gebruikt is bij de videofragmenten.

Het is de bedoeling dat de aantallen van de categorieën op het scoreblad worden ingevuld.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie, 4) interpretatie en 5) irrelevant. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten.

Vraag 2. Interpretatie bij getekend verhaal (serie afbeeldingen)

Per juist genoemde intentie kunnen er 2 punten genoteerd worden. Bij de ambigue intentie kunnen er 2 punten behaald worden als de deelnemer zegt dat het niet duidelijk te zien is en dat het allebei kan zijn (per ongeluk of expres). De deelnemer moet dan wel goed kunnen uitleggen wat er gebeurde in het stripverhaal (Bij vraag 1 moet de situatie correct beschreven zijn) en waarom voor dit antwoord gekozen is (vraag 3). Als de deelnemer niet weet wat er gebeurde in de strip en als respons: 'weet ik niet' antwoordt, dan worden er geen punten toegekend.

Bij de scoring van deze vraag wordt dus tevens gekeken naar het antwoord op vraag 1 en 3.

Vraag 3. Encodering van intentie bij getekend verhaal (serie afbeeldingen)

Het is de bedoeling dat de aantallen van de categorieën op het scoreblad worden ingevuld.

De categorieën zijn: 1) verbaal, 2) non-verbaal, 3) emotie, 4) interpretatie en 5) irrelevant. Je moet een zin opsplitsen in kleinere delen die vaak apart een werkwoord bevatten.

Bij de ambigue intentie moet dit antwoord meegerekend worden om de 2 punten te verkrijgen. Als bij de ambigue strip op vraag 2 wordt geantwoord met : 'Ik weet het niet' kunnen er alsnog twee punten behaald worden wanneer de deelnemer bij vraag 3 heeft uitgelegd waarom er niet met zekerheid te zeggen is wat de intentie is.

7: Situatiekaarten

Er zijn 13 dezelfde vragen bij de 4 kaarten. De codering is hetzelfde als bij de videofragmenten, behalve voor vraag 2 en 13. Per vraag wordt nu de scoring besproken:

Vraag 2. Interpretatie; probleemherkenning bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)

LET OP: alle antwoorden op vraag 2 van de kaarten moeten letterlijk worden genoteerd!

Bij deze vraag gaat het erom of het probleem, de essentie van de kaart, herkend wordt.

Bij kaart 1 is het probleem:

- De jongen wordt gepest.

Bij kaart 2 is het probleem:

- Het meisje is aan het bellen, terwijl de klanten geholpen willen worden.

Bij kaart 3 is het probleem:

- De jongen springt in het water en maakt de anderen nat.

Bij kaart 4 is het probleem:

- Twee mensen scheppen het laatste eten op, terwijl er nog heel veel mensen achter hen staan te wachten die ook willen eten.

Bij alle kaarten is de essentie dat mensen benadeeld wordt. Als deze essentie naar voren komt in het antwoord krijgt het de codering 2.

Worden de gevolgen van dit probleem benoemd dan wordt de codering 1 aan het antwoord toegekend. Bijvoorbeeld: 'Het probleem is dat die jongen moet huilen, of verdrietig is.' 'Dit kindje moet huilen.'

Komen beiden (essentie en gevolg van probleem) niet naar voren in het antwoord dan krijgt het antwoord de codering 0.

Vraag 13. Besluitvorming bij statische en getekende sociale situatie (1 afbeelding)

Omcirkel het gegeven antwoord op het scoreformulier

1. Assertief
2. Agressief
3. Submissief

Omcirkel of er voor de oplossing van 10, 11 of 12 wordt gekozen en kijk dan welke intentie omcirkeld moet worden op het scoreformulier.

Kaart 1	Kaart 2	Kaart 3	Kaart 4
10: 3	10: 2	10: 1	10: 3
11: 2	11: 1	11: 3	11: 1
12: 1	12: 3	12: 2	12: 2