

1 De doelgroep

Vaardigheidstekorten op school

Aanvankelijk omvat de wereld van het kind alleen het gezin. Als het kind ouder wordt, groeit zijn wereld en nemen contacten buiten het gezin een steeds belangrijker plaats in. Waar kinderen samenkomen spelen zij, doen zij dingen samen in groepsverband en moeten zij een beroep doen op sociale vaardigheden.

Op school komen kinderen op een natuurlijke plaats samen en moeten kinderen functioneren in een groep. Hoewel de meeste kinderen zich normaal ontwikkelen, onderscheidt iedere groep wel een of meerdere kinderen die achterblijven in hun sociale ontwikkeling en/of veelvuldig problemen ondervinden met andere kinderen. Dit wordt alom gesignaleerd door opvoeders.

Over het algemeen is het aantal kinderen met sociale vaardigheidstekorten op scholen in onderwijs-voorrrangsgebieden en op scholen in het speciaal onderwijs groter dan in het reguliere onderwijs. Het aantal kinderen met vaardigheidstekorten is op deze scholen aanzienlijk, namelijk vaak meer dan de helft van het totale aantal. Deze kinderen zijn nog niet zo ontspoord dat hulpverlening voor hen noodzakelijk is. Maar om daadwerkelijke ontsporing te voorkomen, bieden leerkrachten aan deze kinderen steeds vaker een sociale vaardigheidstraining aan. Ook voor deze kinderen is gebleken dat *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* een effectieve aanpak biedt. Leerkrachten ervaren dat sociaal gedrag makkelijker en beter bespreekbaar wordt met hun leerlingen. Leerkrachten zijn niet de doelgroep, maar ervaren wel zelf voordeel van het uitvoeren van de bijeenkomsten.

In Nederland zien we dat steeds meer scholen structureel aandacht besteden aan het gedrag van hun leerlingen – ook als er nog geen sprake is van probleemgedrag. En in de afgelopen jaren bleek dat de speelsheid van dit programma het geschikt maakt om klassikaal als lessen (zie ook instructie voor trainers, hoofdstuk 6) op reguliere basisscholen uit te voeren. Meestal gebeurt dit in groep vier. Hier gebruiken leerkrachten de training dan preventief.

Sociaal niet-vaardige kinderen

Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor is ontwikkeld voor het kind met sociale vaardigheidstekorten van zes tot tien jaar. Dit kind komt voortdurend in ongewenste situaties terecht. Sociale contacten met andere kinderen lopen vaak op een mislukking uit. Het kind met sociale vaardigheidstekorten voelt zich meestal ongelukkig tussen andere kinderen. Met één ander kind samen spelen lukt soms nog wel, maar functioneren in een groep is een stuk lastiger. Hoe vaker dit kind in contact komt met andere kinderen, hoe moeilijker het zich weet te handhaven. Daardoor staat het sociaal niet-vaardige kind meestal alleen, verkeert het ongewild in een geïsoleerde positie zonder vriendjes en vaak zelfs zonder vriendschappelijke contacten. Wat het kind mist, zijn sociale vaardigheden. In *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* worden deze gedefinieerd als: de gewoontes, de houding, de kennis en de vaardigheden die gericht zijn op het kunnen functioneren in een groep en het kunnen deelnemen aan activiteiten die in groepsverband gedaan worden (Jansen, Vos, Van der Brom & Schüller, 1977).

Verschillende problemen, verschillende gezichten

Helaas is de aanwezigheid van problemen die tot sociale vaardigheidstekorten leiden niet meteen aan de neus van een kind te zien. Het kind met vaardigheidstekorten kan daarnaast vele, uiteenlopende gezichten hebben. Hier volgt een aantal voorbeelden. *Saskia* is een teruggetrokken, angstig kind. Ze kan zich slecht verweren tegen leeftijdsgenootjes. Daarom doet ze vrijwel alles wat een ander kind haar zegt. Eigenlijk laat ze voortdurend over zich heen lopen. Ze toont steeds minder moed om contacten te maken met andere kinderen, doordat ze steeds meer ervaringen van mislukking opdoet.

Ook *Danny* is een kind dat niet goed voor zichzelf kan opkomen, maar Danny overschreeuwt zichzelf. Danny zegt altijd dat *hij* de grootste en de sterkste is en dat alleen hij de beste computer heeft en de beste voetbal enzovoort. Danny schept op, hij denkt dat hij dat nodig heeft om bij de andere kinderen te horen. Hij overdrijft en hij waait met alle winden mee om maar geaccepteerd te worden. Zo blijft er weinig van zijn eigenheid over. Hij is niet geliefd en hij heeft geen vriendjes. Hij speelt meestal alleen.

Bert maakt weinig oogcontact. Hierdoor komt hij over als een schuw jongetje. Toch weet Bert heel goed wat hij wil. Hij loopt over met spelideeën en deelt graag aan andere kinderen de lakens uit. Hij weet zijn activiteiten niet goed af te stemmen op de behoeftes van andere kinderen, waardoor ze afhaken en hij alleen overblijft.

Robbie is een kleine wervelwind. Hij is altijd in beweging en ook zijn mond staat nauwelijks stil. Verder is hij erg impulsief en daarmee bezorgt hij andere kinderen ongewild steeds last. In contact met hen heeft hij de neiging over hen heen te lopen (het is gebeurd voor hij het weet) en bij het buiten spelen loopt hij ze letterlijk omver. Zo raakt hij aanhoudend in ruzies verzeild. En als Robbie boos wordt bestaat er ontploffingsgevaar ...

Joris is een kleine stoere bink. Als hij speelt met andere kinderen loopt dat samenspel vaak uit op ruzie. Joris' handen zitten los. Hij geeft andere kinderen er vaak de schuld van als het misloopt. Wanneer je nauwkeurig kijkt en je brengt in beeld hoe het samen spelen tot stand komt, zie je dat Joris nooit initiatief neemt. En als hij bij een spelend groepje staat te kijken zonder dat hij vraagt of hij mee mag doen, legt hij dit uit als: 'ik mag toch niet meedoen'. Hij neemt geen initiatieven, omdat hij veronderstelt dat zijn initiatieven toch niet zullen slagen. Hij weet ook niet goed hoe hij het aan moet pakken. Een stoere bink is Joris alleen aan de buitenkant.

Fatma is een meisje met enorm veel pit, goed van de tongriem gesneden maar daardoor erg overheersend. Ze legt anderen vaak haar wil op en als ze haar zin niet krijgt, kan ze enorm driftig worden. Omdat ze te weinig rekening houdt met de wil van anderen, haken andere kinderen steeds af.

Cindy heeft altijd kwaaltjes. Ze komt uit school met buikpijn en als dat over is heeft Cindy weer iets anders. Ze heeft ook serieuze klachten, zoals eczeem en slaapproblemen. Cindy wordt vaak wakker van nare dromen. Ze durft ook weinig, zo durft ze bijvoorbeeld niet te skeeleren, niet te fietsen en niet te zwemmen.

Al deze kinderen hebben dingen gemeen. Saskia, Danny, Bert, Robbie, Joris, Fatma en Cindy horen niet bij een groepje als ze op school zijn of na schooltijd tijdens het buiten spelen. Ze horen nergens echt bij en zijn veroordeeld om vaker dan ze lief is alleen te spelen. Al deze kinderen hebben een lage dunk van zichzelf. De meeste van hen worden door andere kinderen gepest.

Het ontstaan van vaardigheidstekorten

Vaardigheidstekorten kunnen ontstaan door een stoornis in het kind zelf of door omgevingsfactoren. Bij de laatste speelt steeds de opvoeding van het kind een grote rol.

Stoornissen en handicaps in het kind zelf kunnen bijvoorbeeld zijn:

- stemmingsstoornissen, zoals depressiviteit;
- psychiatrische stoornissen, zoals hechtingsproblematiek;
- aandachtstoornissen, zoals ADHD;
- pervasieve ontwikkelingsstoornissen: autisme of een aan autisme verwante stoornis, PPD-NOS;
- andere verstandelijke handicaps;
- lichamelijke handicaps (bijvoorbeeld doofheid).

Negatieve omgevingsfactoren bewerkstelligen bij het kind een

- sociaal-emotionele ontwikkelingsachterstand.

Het gezin en de opvoeding vormen een belangrijke factor in de omgeving van het kind. Kinderen die opgroeien in gezinnen waar geen gezond opvoedingsklimaat heerst, lopen het risico dat zij achter raken in hun ontwikkeling. In *multiprobleemgezinnen* bijvoorbeeld (gezinnen met meerdere problemen, zoals wonen in een achterstandsbuurt én financiële problemen én relatieproblemen), zijn ouders lang niet altijd in staat om voldoende aandacht en energie voor de opvoeding op te brengen. Thuis wordt dan geen vaste structuur geboden, er is geen dagritme en er zijn geen vaste afspraken waaraan het kind houvast heeft. Zo kan het kind verwaarloosd worden. Dit kan de sociale ontwikkeling van het kind belemmeren. Wanneer er ook nog stoornissen in het kind zelf aanwezig zijn, gaan factoren in het kind zelf en factoren vanuit de omgeving elkaar op negatieve wijze beïnvloeden.

Ook wanneer ouders sociale vaardigheidstekorten vertonen, is dat van invloed op de opvoeding. Vaak geven ouders deze tekorten door aan hun kind. Daarnaast kunnen opvoeders of andere volwassenen een kind (ongewild) frustreren of beschadigen door geweld en/of misbruik.

Zowel de problematiek veroorzaakt door omgevingsfactoren als de problematiek in het kind zelf, uit zich veelal in:

- slecht of niet luisteren (geen gezag accepteren);
- slecht kunnen integreren, zich dingen slecht eigen kunnen maken (slecht kunnen leren);
- vastlopen op school;
- bravouregedrag, onverschilligheid, agressief gedrag;
- weinig 'ik'-kracht, laag zelfbeeld, minderwaardigheidsgevoelens, weinig zelfvertrouwen;
- sociaal isolement;
- egocentrisme;
- vaardigheidstekorten op velerlei terrein, met name sociale vaardigheidstekorten.

De aanpak van vaardigheidstekorten

In de bijeenkomsten van *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* komen enkele thema's ten aanzien van vaardig en onvaardig gedrag aan bod die we met de kinderen oefenen. Deze thema's gaan in op gedrag en niet op de onderliggende problematiek. In de praktijk zien we dat *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* op velerlei plaatsen wordt uitgevoerd en dat de doelgroep daardoor breed is. Voor welke kinderen het in welke mate effectief is, is niet wetenschappelijk onderzocht. Het Nederlands Jeugdinstituut (Nji) adviseert *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* preventief te gebruiken.

Professionals zetten *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* in als onderdeel van de hulp aan verschillende kinderen. Een sociale vaardigheidstraining is niet meer dan een onderdeel van de behandeling van de problematiek van een kind.

2 Theoretische basis

Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor is gebaseerd op de theorie van Goldstein. Goldstein ontwikkelde in de jaren zeventig een kortdurende, directieve therapiemethode voor volwassenen met een laag ontwikkelingsniveau. De Goldsteinmethode is gericht op het aanleren van sociale vaardigheden via het systematisch toepassen van leertheoretische en gedragstherapeutische principes (Beekers, 1982). De twaalf thema's van de bijeenkomsten van *Leer samen spelen* zijn een samenvatting van de eenentwintig thema's van de training Ringrose en Nijenhuijs, *Bang zijn voor andere kinderen*. Van hen komen ook de inmiddels in trainingsland ingeburgerde termen; wegkruipen voor subassertief gedrag en knokken voor agressief gedrag.

In dit hoofdstuk komen de *leertheorie* (leren door belonen en straffen) en de *sociale leertheorie* (leren door imiteren), twee theorieën waarop Goldsteins methode is gebaseerd, zeer beknopt aan de orde. Daarop volgt een beschrijving van de gedrags-therapeutische principes van de Goldsteinmethode.

Leertheoretisch model

Het *leertheoretisch model* legt de nadruk op het *bekrachten* van gewenst gedrag en het *ontmoedigen* van ongewenst gedrag: leren door belonen en straffen. Het bekrachten gebeurt in de dagelijkse praktijk door kinderen complimenten en beloningen te geven voor gewenst gedrag. Het ontmoedigen van ongewenst gedrag gebeurt door dit gedrag van kinderen te negeren of hen ervoor te straffen. Door deze reacties leren kinderen welk gedrag volwassenen van hen wensen.

Ongewild belonen volwassenen kinderen echter regelmatig voor ongewenst gedrag. Wanneer Samira zeurt en daarmee bereikt dat ze haar zakje chips krijgt, wordt ze in feite beloont voor het zeuren. Lekker, de volgende keer zal ze zeker wéér zeuren! Het gedrag zeuren wordt zo aangeleerd.

En als Anton oorverdovend krijs omdat hij niet onder de douche wil en zijn gekrijs ertoe leidt dat hij niet onder de douche hoeft, wordt zijn gedrag bekrachtigd. Anton voelt zich beloond voor het krijsen.

Sociale leertheorie

In de *sociale leertheorie* stelt Bandura dat kinderen door imitatie (complexe) gedragspatronen overnemen. Kinderen nemen gedrag over, veelal van hun opvoeders, dat succes heeft in hun ogen.

Er zijn bijvoorbeeld ouders die de gewoonte hebben om op het moment dat instructies niet meteen opgevolgd worden hun stem te verheffen. Ze herhalen instructies snel, raken snel geïrriteerd en hoe bozer ze worden, hoe meer ze gaan roepen en schreeuwen. Dit gebeurt niet alleen bij de kinderen, maar ook elkaar instrueren ze met harde stem. Kinderen die hieraan gewend zijn, zullen alleen nog maar reageren op een 'harde' instructie want dan pas is het menens. Ze hebben de mate van succes van de instructie gekoppeld aan het volume van de instructie. Als zij werkelijk iets willen, zullen ze dat dan ook niet rustig vragen of overleggen maar op diezelfde manier met veel volume kenbaar maken. Succes van gedrag vormt voor kinderen een

duidelijk bewijs dat het getoonde gedrag het imiteren waard is. Zo groeien verwachtingen die kinderen hebben van wat effectief en vruchtbaar sociaal gedrag is.

Bandura onderscheidt in totaal vier factoren die invloed hebben op die verwachting van sociaal gedrag:

- succes van het eigen gedrag van het kind;
- observatie van succesvol gedrag van anderen;
- verbale beïnvloeding door anderen;
- fysiologische gewaarwordingen.

De informatie die het kind haalt uit het observeren van gedrag van anderen zou een grotere invloed hebben dan verbale beïnvloeding. Maar de grootste invloed blijkt uit te gaan van wat het kind ervaart als gevolg van zijn eigen gedrag.

De theorie van Goldstein

De methode van Goldstein is gericht op het vergroten van sociale vaardigheden. Via het aanleren van vaardigheden beoogt hij eigenschappen te verbeteren zoals zelfstandigheid, assertiviteit, accuraatheid van waarnemen en communiceren, tolerantie voor frustratie, en interne controle. Deze verbeteringen maken mensen beter opgewassen tegen de eisen die het dagelijks leven aan hen stelt.

De manier waarop Goldstein mensen gedrag aanleert, is effectief gebleken. Deze manier van aanleren bestaat uit vier onlosmakelijke stappen die Goldstein de vier hoofdcomponenten van zijn training noemt, namelijk:

1 Modeling

De deelnemers kijken het vaardige gedrag af van een 'model'.

2 Gedragsoefening

De deelnemers oefenen het vaardige gedrag in de training.

3 Bekrachtiging

De deelnemers krijgen een positieve respons op het geoefende vaardige gedrag.

4 Transfer training

De deelnemers oefenen het vaardige gedrag buiten de training in hun eigen situatie.

Deze vier hoofdcomponenten worden in de beschreven volgorde uitgevoerd (Beekers, 1982). Deze stappen vormen het fundament voor *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor*. Voor het leren van vaardigheden aan kinderen blijkt de weg via deze vier componenten effectief. De vier stappen vormen dan ook de basis van iedere bijeenkomst.

In het volgende worden uitingvormen van de vier hoofdcomponenten in sociale vaardigheidstrainingen uitgebreider beschreven. In hoofdstuk 3 worden ze beschreven in relatie tot de inhoud van deze training.

1 Modeling

Aan de deelnemers wordt een aantal voorbeelden getoond van de vaardigheid c.q. van de specifieke gedragingen waaruit de vaardigheid bestaat. Dit kan gedemonstreerd worden door de therapeut, maar ook aan de hand van geluidsbanden, video's of films.

De modeling is effectiever naarmate het model (degene die de vaardigheid demonstreert) voldoet aan de volgende kenmerken:

- maakt een bedreven of deskundige indruk;
- heeft status;
- toont overeenkomst met de deelnemer (is bijvoorbeeld van hetzelfde geslacht en leeftijd);
- is vriendelijk en behulpzaam.

Modeling is vooral effectief wanneer het model *van het getoonde vaardige gedrag positieve gevolgen ondervindt*. De deelnemer ziet dan hoe het vaardige gedrag voordeel oplevert.

Voor het te leren gedrag geldt dat het beter aangeleerd wordt naarmate:

- het gedrag duidelijk en gedetailleerd is;
- het gedrag meerdere malen wordt getoond;
- de volgorde van voorbeeldgedragingen van makkelijk naar moeilijk verloopt;
- irrelevante gedragingen worden weggelaten;
- verschillende modellen het gedrag tonen (Beekers, 1982).

2 Gedragsoefening

De deelnemer wordt gevraagd (en gestimuleerd) om het vaardige gedrag dat wordt voorgedaan door het model zelf uit te voeren binnen de bijeenkomsten. Aanvankelijk wordt gestreefd naar directe imitatie van het gedemonstreerde gedrag. Geleidelijk aan worden aan de deelnemer hogere eisen gesteld. Aan de deelnemer wordt gevraagd steeds meer aspecten van het vaardige gedrag tegelijk te laten zien. Bijvoorbeeld de ander aankijken én stevig staan én duidelijk praten én een goede vraag stellen. Daarnaast nemen de vaardigheden die behandeld worden in moeilijkheidsgraad toe – aan het einde van de training oefenen de deelnemers bijvoorbeeld het reageren op een afwijzing. Ook wordt er een verschuiving verlangd van het nadoen van andermans gedragingen naar een meer persoonlijke uitvoering van de vaardigheid. Persoonlijke versies moeten door de deelnemer zelf worden aangedragen, want alleen hij zelf kan aangeven welke situaties hij in zijn dagelijks leven meemaakt.

3 Bekrachtiging

Goldstein noemt de mate waarin de deelnemer in zijn gedragsoefening bekrachtiging krijgt bepalend voor zijn vertrouwen in het vaardige gedrag. Er wordt immers vanuit gegaan dat de deelnemer het vaardige gedrag nooit geleerd heeft omdat hij nooit in dit gedrag geloofde. Ook vertrouwde hij er niet op dat hij in staat zou zijn het vaardige gedrag met succes uit te voeren.

Daarom dient de deelnemer *voortdurend* te ervaren dat uitvoering van het vaardige gedrag positieve terugkoppeling, instemming, bijval en enthousiasme oplevert. Al in de modeling-fase wordt het imiteren van het model beloond. Tijdens de gedragsoefeningen wordt *voortdurend* goedkeuring gegeven voor vaardig gedrag; iedere activiteit van de deelnemer die meer beantwoordt aan het vaardige gedrag verdient aandacht en bijval van zowel de trainer als de groepsleden.

Niet iedereen vindt dezelfde vorm van bekrachtiging prettig. Verder kan bekrachtiging ook overgedoseerd worden. Hiervoor moet worden gewaakt, omdat het ondersteunende effect in dat geval verloren gaat. Welke bekrachtiging het meeste aanslaat en op welke wijze dit het beste kan gebeuren, is afhankelijk van de behoefte van de deelnemer en moet dus ook per deelnemer worden bepaald.

De trainers kunnen zowel sociale bekrachtigers als materiële bekrachtigers aanwenden. Een aantal voorbeelden:

- materiële beloningen (denk ook aan de mogelijkheid van inwisselbare beloningen: kruisjes of stickers, waarmee gespaard kan worden voor grotere beloningen. Dit kunnen bijvoorbeeld zijn een stuiterbal, een pennetje, een puntenslijper, een armbandje);
- sociale beloningen, bijvoorbeeld een glimlach, een compliment;
- activiteiten: een uitstapje, maar ook een taakje mogen doen dat populair is (zoals koekjes uitdelen);
- visuele beloningen, bijvoorbeeld plaatjes, stickers;
- eetbare beloningen, bijvoorbeeld snoep.

Doorgaans geldt dat de bekrachtiging het meest effectief is als zij onmiddellijk volgt na het optreden van het vaardige gedrag. Uitstel kan leiden tot het onbedoeld belonen van irrelevant of zelfs ongewenst gedrag dat optreedt tijdens de uitstelperiode.

4 Transfertraining

Voor het welslagen van de training vormt deze laatste stap een onmisbaar onderdeel. In de training moeten de modeling, de gedragsoefening en bekrachtiging zodanig worden toegepast, dat de deelnemer het nieuwe vaardige gedrag ook blijvend zal gaan toepassen buiten de training, in zijn dagelijks leven. Bij de gedragsoefeningen wordt geleidelijk aan meer gewerkt met situaties die de deelnemer zelf inbrengt. Om de deelnemer het vaardige gedrag in zijn dagelijks leven te laten oefenen wordt 'huiswerk' meegegeven in de vorm van doe-opdrachten. De deelnemer zal echter alleen gestimuleerd worden om te oefenen wanneer hij de positieve effecten van zijn nieuwe vaardige gedrag ook in zijn dagelijks leven ondervindt. Hierbij zijn de reacties die de deelnemer uit zijn omgeving krijgt doorslaggevend. Voor het slagen van de training wordt van de dagelijkse omgeving van de deelnemer dan ook een actieve rol verwacht.

Samen Spelen maakt sociaal vaardig

In *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* staat het spel van het kind centraler dan in andere sociale vaardigheidstrainingen.

Spel neemt een belangrijke plaats in wanneer het gaat om het ontwikkelen van sociale vaardigheden. Spel is voor kinderen doel op zichzelf, maar ook een middel om de wereld en hun eigen plek daarin te leren kennen. Door te spelen ervaart het kind zijn mogelijkheden en zijn beperkingen. Het kind verwerkt ervaringen tijdens zijn spel en brengt structuur aan in deze ervaringen.

Het samen spelen vormt een elementaire behoefte van ieder kind. Hierin vindt het kind het terrein waar geëxperimenteerd kan worden met verhoudingen en interacties tussen kinderen onderling (of tussen volwassenen en kinderen) en kan het kind zich ontwikkelen.

Zo worden aan de ene kant sociale vaardigheden geoefend en ontwikkeld in het samen spelen. Tegelijkertijd geldt ook het omgekeerde: om met andere kinderen te kunnen spelen moet het kind over voldoende sociale vaardigheden beschikken.

Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor vormt voor dit spelend leren een veilige basis.

Binnen de training ervaart het kind:

- ik word als individu niet steeds op mijn tekortkomingen gewezen en gecorrigeerd, maar ik mag leren, samen met anderen;
- ik kan van andere kinderen vaardig gedrag afkijken;
- ik ben niet anders dan de andere kinderen in de groep, dit geeft mij een gevoel van veiligheid;
- ik hoor bij een groepje kinderen, misschien wel voor het eerst! Hierdoor voel ik me gesteund, krijg ik zelfvertrouwen van waaruit ik kan leren;
- ik kán sociaal vaardig gedrag vertonen! In de bijeenkomsten van de training en tijdens het oefenen wordt dat wel bewezen;
- ik ervaar tijdens het oefenen het positieve effect van mijn vaardige gedrag;
- ik krijg er meer vertrouwen in dat ik positieve reacties van anderen kan bewerkstelligen door het leren van vaardig gedrag.

En binnen en buiten de training merkt het kind:

- ik merk dat ik tot méér in staat ben dan dat ik tot nu toe geloofde;
- ik kan door sociaal vaardig gedrag interacties beter laten slagen;
- ik krijg hierin meer zelfvertrouwen.

3 Werkwijze en middelen

In *Leer Samen Spelen met Tim en Flapoor* spelen de vier hoofdcomponenten van Goldstein: *modeling*, *gedragsoefening*, *bekrachtiging* en *transfertraining* een centrale rol. Zij vormen de basis voor alle aan te leren vaardigheden. In dit hoofdstuk wordt beschreven op welke wijze deze componenten ten grondslag liggen aan de training. De *modeling* en de *gedragsoefening* zijn buiten dit hoofdstuk voor ieder thema vrijwel woordelijk beschreven in de bijeenkomsten. *Bekrachtiging* is nauwelijks los te zien van de andere drie componenten, het staat niet op zichzelf en kan pas vorm krijgen als we beginnen met trainen en oefenen. De vierde hoofdcomponent, *transfertraining*, heeft vele praktische aspecten die niet in de bijeenkomsten staan beschreven, *transfertraining* vindt immers buiten de bijeenkomsten plaats. Aanwijzingen voor de wijze waarop deze component in de praktijk kan worden gebracht zijn te vinden in hoofdstuk 5.

Vervolgens komt de functie van een aantal andere middelen zoals die worden toegepast in de training aan de orde. Ook de wijze waarop deze worden ingezet, bepaalt het succes van de training.

Werkwijze

Modeling

In de bijeenkomsten wordt eerst het *ongewenste* gedrag in rollenspel voorgedaan door de trainers (in de rol van Tim en Flapoor). Meestal is dit gedrag kinderen bekend en vertrouwd, er is in ieder geval altijd een aantal kinderen dat zichzelf hierin duidelijk herkent. Toch is het niet alle kinderen even duidelijk dat dit gedrag ongewenst is, want zij zien dit gedrag als een noodzakelijke manier om een situatie te kunnen hanteren. Al is het resultaat van hun gedrag dus onplezierig, de kinderen zullen zich niet anders gedragen dan dat ze gewend zijn.

Vervolgens wordt in het rollenspel een model getoond van het *gewenste* gedrag. Veel kinderen hebben er minder vertrouwen in dat ze dit gedrag kunnen navolgen. Om ze hierin te trainen, wordt met name gebruikgemaakt van het imiterende rollenspel waarbij het kind de trainer letterlijk nadoet.

Bandura stelt dat instructie door voorbeeldgedrag bij kinderen sterker werkt dan verbale instructie. Aan de hand van het nadoen van voorbeeldgedrag ervaren kinderen niet alleen nieuwe gedragspatronen, maar ook het gunstige resultaat van het gewenste gedrag.

Modeling kan worden gekenmerkt als een kunstmatig leerproces dat dezelfde elementen bevat als het natuurlijke leerproces: kinderen gaan stap voor stap afkijken en stap voor stap nadoen. Dit onderverdelen van het gedrag in stappen noemen we *shapen*.

Ook volwassenen leren door middel van *modeling* en *shaping*. Een voorbeeld dat voor bijna iedereen herkenbaar zal zijn, betreft het nemen van autorijlessen. Tijdens een van de eerste lessen leert men hoe je een bocht moet nemen. Men krijgt instructies waarbij de handeling wordt onderverdeeld in stappen:

- 1 rem vóór de bocht af;
- 2 schakel dán terug naar de tweede versnelling;
- 3 neem de bocht.

Door het demonstreren van het gewenste gedrag in onderdelen kan men allerlei vormen van gedrag aanleren. Bij het navolgen van het gedrag verloopt de handeling aanvankelijk stroef en onnatuurlijk, maar na verloop van tijd worden de stappen 'verinnerlijkt' en verloopt de handeling geheel automatisch.

We nemen als voorbeeld het stellen van een vraag aan iemand (zie bijeenkomst 3). Je kunt zeggen dat deze actie uit drie stappen bestaat:

- 1 de naam noemen van de ander;
- 2 de ander aankijken;
- 3 de vraag stellen.

In deze training doen de trainers het gewenste gedrag in stappen voor en daarbij benoemen zij iedere stap. Alle benoemde of uitgeschreven stappen worden *leerpunten* genoemd.

Gedragsoefening

Het oefenen van *andere* manieren van reageren, het loslaten van een belangrijk houvast namelijk het bekende gedrag, kan bedreigend zijn. Om deze bedreiging zo klein mogelijk te houden is het belangrijk dat tijdens de bijeenkomsten een veilige sfeer heerst en de opdrachten op speelse wijze worden aangeboden.

Een belangrijk leerprincipe dat wordt gehanteerd is *conditionering*: het kind ervaart prettige consequenties op gewenst gedrag, terwijl ongewenst gedrag genegeerd wordt of bestraft, met als gevolg een leereffect.

Een concreet voorbeeld: tijdens het samen spelen kan een kind het niet eens worden met een ander kind. In twee rollenspelen wordt het effect van twee verschillende manieren van reageren getoond:

1 rollenspel van het niet-vaardig gedrag: je gaat het andere kind uitschelden. Nu word je gestraft door het resultaat van je gedrag: er komt ruzie en dat betekent het einde van het samen spelen.

2 rollenspel van het vaardig gedrag: je gaat overleggen met het andere kind, waardoor je tot een compromis komt. Nu word je beloond door het resultaat van je gedrag; je onvrede wordt opgelost en je kunt lekker blijven spelen met elkaar. Het kind leert dat vaardig gedrag prettige consequenties heeft.

Bij het uitvoeren van de gedragsoefening maken de trainers gebruik van *prompting*: het geven van deelinstructies. Kijken we bijvoorbeeld weer naar het leren autorijden, dan is het duidelijk dat enkele eenvoudige handelingen in een vaste volgorde plaats moeten vinden. Wordt een handeling overgeslagen, dan gaat het fout. Prompting is het inspringen van de instructeur op het moment dat er een handeling overgeslagen of niet goed gedaan wordt. Bijvoorbeeld vóór het voorsorteren op de rijbaan zegt de instructeur: 'Nu de richtingaanwijzer aanzetten'.

Door middel van prompting ondersteunt de trainer het kind op het moment dat het mis dreigt te gaan. Want ook het plezierig omgaan met elkaar en prettig samen spelen is gedrag dat bestaat uit handelingen die in een bepaalde volgorde moeten plaatsvinden. Vaak is het nodig om het kind tijdens het spelen aan een bepaalde stap van het vaardige gedrag te herinneren met als doel de vaardigheid volledig uit te voeren en met de juiste timing. Een voorbeeld van prompting in een spelsituatie is de volgende: Jan begint tegen Toos te praten maar Toos, druk bezig in de poppenhoek, heeft hele-