

JONGE HELPEN

HET INCLUSIE-CONTROLEPANEEL

HET INCLUSIE-CONTROLEPANEEL

Inleiding

Om een kickass activiteit in elkaar te steken, dien je dit goed voor te bereiden. Want goed begonnen, is half gewonnen. Als er kinderen of jongeren met een inclusie-achtergrond meegaan, kan je ook voor hen het spel nóg beter maken, door met een paar extra zaken rekening te houden.

Om je daarbij een houvast te geven, kan je gebruik maken van het inclusie-controlepaneel. Dit paneel werd oorspronkelijk ontwikkeld door Autisme Centraal, om mensen met autisme beter te begrijpen en beter te kunnen begeleiden. Een enthousiaste groep Jonge Helden ging hiermee aan de slag om dit paneel uit te breiden naar andere doelgroepen en specifiek uit te werken voor jeugdwerkactiviteiten.

Het controlepaneel geeft je geen controle over kinderen of jongeren, maar laat het wel toe om je activiteit of spel te controleren op inclusie-vriendelijkheid. Het helpt jou om drempels om te zetten in kansen, iets waar wij bij Jonge Helden volop voor willen gaan. Het paneel bestaat uit 6 delen, en elk deel heeft zijn eigen specifieke knopjes en schakelaars. Hoe meer knopjes jullie als team in de juiste positie kunnen zetten voor elke deelnemer, hoe meer iedereen op zijn manier zal kunnen genieten. Hieronder kan je de uitleg van elk paneeldeelje terugvinden, samen met wat concrete tips om deze toe te passen.

Ben je wat overdonderd door alle informatie op het controlepaneel? Don't worry: de beste leerplek is jouw kamp, speelweek of cursus zelf. Je zal verbaasd staan van hoe je kinderen of jongeren leert kennen door ermee te spelen, door ermee in interactie te gaan. EN: je staat er niet alleen voor: je hebt een team én de medewerkers van Jonge Helden om te helpen!

Paneel A: Anders denken

Goed begeleiden begint met goed begrijpen. Het is namelijk zo dat elke persoon vanuit zijn/haar eigen ervaringen de situatie interpreteert. Dat denken kunnen wij als begeleider niet zien. Wij zien enkel het gedrag, dat we al snel als 'probleemgedrag' bestempelen. Je kan dit eigenlijk het beste vergelijken met een **ijsberg**: jij ziet maar een topje dat boven water steekt, het gedrag. Er is echter ook nog altijd (het veel grotere) deel onder het wateroppervlak, waar de oorzaak van dat gedrag ligt.

Dé basis van Paneel A is eigenlijk: **niets is vanzelfsprekend**. Zo zal iemand met een andere culturele achtergrond bijvoorbeeld niet alle sprookjes kennen, die voor ons 'standaard' of vanzelfsprekend lijken. Het team kan bijvoorbeeld superhard gewerkt hebben aan een spel met visuele ondersteuning en daarbij een rood en een groen pad gemaakt hebben. Super zichtbaar toch? Jammer genoeg niet voor het kind met kleurenblindheid. Je speluitleg was goed voorbereid, maar de deelnemers moesten een hele hoop informatie in 1 keer verwerken. Een kind of jongere met autisme kan dit vaak moeilijker. Omdat de deelnemer het spel niet goed begrepen heeft, haakt hij af en doet niet goed mee. En dat is het gedrag dat jij ziet.

Durf als begeleider bij het voorbereiden vanzelfsprekendheden in vraag stellen. Bots je tijdens de activiteit toch op problemen, kijk dan ook verder dan het gedrag. Hierop reageren met bestraffen, belonen of negeren heeft vaak weinig zin. Luister naar de deelnemer, graaf samen naar de oorzaak.

Paneel B: Basisrust

Basisrust gaat enerzijds om het evenwicht te vinden tussen **mogelijkheden en uitdagingen**. Om optimaal mee te kunnen spelen of knutselen, is het belangrijk dat er een goed evenwicht is tussen wat het kind kan (=mogelijkheden) en dat waarbij het kind wordt uitgedaagd. Het is belangrijk om bij een uitdaging deze lat niet te hoog te leggen. Anders wordt het kind ontmoedigd in plaats van gestimuleerd.

Anderzijds mag je basisrust ook best letterlijk nemen. Als een kind om één of andere reden overprikkeld raakt of overstuur is, zoek je best een rustig plekje op waar hij/zij terug kan kalmeren. Dit kan een vooraf afgesproken plekje zijn binnen (het rusthoekje met de inclusiematerialen), maar voor andere kinderen kan het ook voldoende zijn om in de buurt van één van de begeleiders tot rust te komen. Het ene kind zal misschien zelf goed kunnen aangeven hier nood aan te hebben, bij anderen moet je als begeleider de stap naar rust zetten. Probeer ook op het ritme van het kind te werken. Soms kunnen een paar minuutjes genoeg zijn, soms zal de deelnemer na een kwartier misschien nog altijd aangeven niet terug klaar te zijn voor de groep.

Paneel C: Concrete communicatie

Concrete communicatie bestaat uit korte, eenvoudige zinnen, **zonder (te veel) beeldspraak**. Dit geldt zeker ook voor een speluitleg. Zeg eenduidig wat je bedoelt, zeg niet teveel en niet te weinig, en zeg het op een positieve manier.

Streef daarbij naar **een zo visueel en permanente vorm** als mogelijk, waarbij je rekening houdt met alle mogelijkheden van communicatie nl. gesproken, gebaren, geschreven, afbeeldingen en eventueel voorwerpen. Hoe meer je deze verschillende factoren inzet, hoe concreter en toegankelijker je uitleg zal zijn.

Paneel D: Dubbelspoor

Als organisatie en als team kunnen we verschillende zaken organisatorisch aanpassen of voorzien om onze werking laagdrempeliger te maken. Stappenplannen, dagschema's, visuele tijdsaanduiding, een heldere speluitleg, een schuine ramp in plaats van een trap, een persoonlijk onthaal, een rustige ruimte... de mogelijkheden zijn bijna eindeloos.

Naast de omgeving aanpassen -wat helaas niet altijd en overal mogelijk is- is het heel belangrijk om ook persoonlijk te werken. Op een dubbelspoor dus. Besef dat je als begeleider misschien wel het belangrijkste stukje van de omgeving bent: durf dus alle vooroordelen laten varen. Kijk en leer van de kinderen en jongeren waar jij mee omgaat en doe meer van wat werkt. Is het kind niet zelfredzaam genoeg om zich alleen te douchen, dan zingen we in de douche toch gewoon een liedje over de volgorde van het wassen!?

Terwijl wij van hen leren, kunnen zij (in kleine stapjes) van ons leren. Dankzij jullie inspanningen leren ze sociale of communicatieve vaardigheden, zichzelf amuseren, leren ze nieuwe dingen kennen...

Paneel E: Eigenheid

Wat moeten we nu precies aanpassen aan ons spel en aan onze omgeving? Hoe moeten we juist concreter communiceren? Hoe werken we zoveel mogelijk drempels weg? Hét antwoord bestaat niet. Het lijkt een evidentie, maar we houden er vaak te weinig rekening mee: mensen **verschillen**, zeker kinderen en jongeren met een inclusie-achtergrond, eender wat dat is. Ieder kind is uniek, persoonlijke interesses of talenten spelen een even belangrijke rol als eigen specifieke moeilijkheden of zwaktes.

Daarom stellen wij een speelfiche op van kinderen of jongeren die wat extra zorg of aandacht kunnen gebruiken. We doen dat samen met de ouders. Daarin schrijven we al zoveel mogelijk op wie het kind juist is: wat doen ze graag, wat doen ze niet graag, wat werkt wel en wat werkt niet. Op die manier kunnen jullie als team alvast beroep doen op de ervaring van dé experts. Durf ouders ook aan te spreken wanneer je als team moeilijkheden ondervindt.

Op ons controlepaneel zelf staan heel wat factoren rond de eigenheid van personen. Uiteraard is het moeilijk om met alles en iedereen rekening te houden, maar het is wel een mooie uitdaging om daarnaar te streven.

Paneel F: Functionaliteit

Wat je ook aanpast of wil (aan)leren, geef kinderen of jongeren een zinvolle uitleg waarom je dat doet, wat zij er mee kunnen doen. Laat ze de functionaliteit van je begeleiding merken. Dat is nuttig in het hier en nu, maar ook op langere termijn. Je kan met jouw ondersteuning inspelen op de competenties, de autonomie en de verbondenheid van de kinderen. Laat hen voorzichtig groeien in wat zij al kunnen, en maak het plezierig én nuttig. Zo steekt jouw energie in al deze positieve dingen, en zo weinig mogelijk in het 'omgaan met moeilijk gedrag'.

Ook in je activiteiten kan je rekening houden met 'functionaliteit'. Sommige kinderen en jongeren stellen bij zichzelf vaak de vraag: Waarom zou ik dat doen? Wat ben ik hiermee? Het is voor hen belangrijk om een verband of "beloning" op korte termijn te zien. Dit kan je ook doortrekken in jouw activiteiten: elke stap in een spel dient dus een goede reden te hebben.

HET INCLUSIE-CONTROLEPANEEL

Gebaseerd op het controlepaneel van Autisme Centraal.

BASISRUST

UITDAGINGEN

MOGELIJKHEDEN

DUBBELSPOOR

OMGEVING

TIJD

RUIMTE

ACTIVITEIT

VERWACHTINGEN

PERSON

COMMUNICATIE

SOCIAAL

SPEL

ZELFREDZAAMHEID

LEREN

PIJKELS

MOGELIJKHEIDSGRAAD

DUIDELIJKHEID

CONTEXT

STAPPEN

TEMPO

ANDERS DENKEN

OFF

ON

EIGENHEID

LEEFTIJD

INTELLEGENTIE

SOCIAAL, EMOTIONELE ONTWIKKELING

GENDER

BEGRIJPSNIVEAU

INTERESSES

TALENTEN

GEVOELIGHEDEN

PERSOONLIJKHEID

VOORGESCHIEDENIS

WAARDEN EN NORMEN

CONCRETE COMMUNICATIE

VOLDOENDE

POSITIEF

NEGATIEF

EXPLICIET

BEGRIJPBELIJK

GESPROKEN

GEBAREN

GESCHREVEN

AFBEELDINGEN

VOORWERPEN

ANDERE

FUNCTIONALITEIT

COMPETENTIE

AUTONOMIE

VERBONDENHEID

LEUK

NU

LATER

NUTTIG

JONGE HEIDEN