

Codeboek interviewstudie

Open codes

Finale open codes	Codes niet meegenomen in categorisering omdat ze niet aansloten bij de onderzoeksvraag
aanbiedingsvorm afstemmen op belevingswereld kind	
aanpassen aan intelligentie/aandacht kind	
Aantal fouten beperken om succeservaring te bereiken	
ADHDER behoefte aan veel variatie	
Afwisseling van belang om motivatie te behouden	
als een kind ruimte nodig heeft, keuzemogelijkheden bieden	
Als er geen aanpassingen meer mogelijk zijn, wel meer verbaal feedback geven	
Als er geen aanpassingen mogelijk zijn overgaan naar expliciet	
Als het te moeilijk is, oefening makkelijker maken	
Als kind boos is minder vraaggestuurd werken	
als kind niet leert van de fouten, dan werkwijze aanpassen	
als kind niet luistert, bij de hand nemen en op het einde eigen ding doen	Niet meegenomen
Als kind niet tot de juiste uitvoering komt, dan meer sturen	
Als kind niet vooruit gaat dan meer expliciet	
Als kind onvoldoende leert, dan video feedback	
als taak moeilijk is, blocked practice oefenen	
Als taak te moeilijk is, aanpassing in oefening	
Analogie leren eerder bij jonger kind dan ouder kind	
Analogie leren om plezier te beleven en coördinatie te verbeteren	
Analogie minder geschikt voor complexere vaardigheden	
Bij angst veel laten experimenteren	
associatieve fase eerder verbale instructies/feedback	
Associatieve fase, dubbeltaken aanbieden om te komen tot de autonome fase	
Auditieve feedback als het moeilijk gaat	Niet meegenomen
auditieve feedback voor verbetering looppatroon	Niet meegenomen
autonome fase meer expliciet leren	
beginnende leerfase foutloos leren en in latere leerfase meer fouten toelaten	
beheerste vaardigheid eerder geen demonstratie	
Belangrijk feedback te geven op wat goed ging	Niet meegenomen
Bepaalde grof motorische taken ga je opsplitsen in deelstappen	
betere bewegingsuitvoering, geen analogie leren toepassen	Niet meegenomen
Bewegingsangst, foutloos leren	
bij ADHD autonome leerfase extra belangrijk	
Bij ADHD grenzen aangeven	
Bij ADHD korte instructies	

Bij ADHD momenten inlassen waarin het kind zijn energie kwijt kan	
Bij ADHD prikkels reduceren	
Bij ADHD, bezinning voor oefening met klaarstaan	
bij ADHD, werken met visueel waarschuwingssysteem (iets leuks wordt ontnomen na bv 3 waarschuwingen)	Niet meegenomen
Bij ADHD, Zelfevaluatie	
Bij angst eerder foutloos leren	
bij angst geleidelijkere opbouw ivm motivatie	
Bij angst het kind laten ervaren dat hij/zij het kan	
Bij angst hulpmiddelen gebruiken om succeservaring te bereiken, waardoor meer zelfvertrouwen	
Bij angst ouders erbij, geeft gevoel van veiligheid	
Bij angst tactiele ondersteuning geven	
Bij ASS afhankelijk van kind in welke mate structuur gehanteerd wordt	
Bij ASS expliciet werken	
Bij ASS minder verbale feedback, meer visualisatie	
Bij ASS structuur geven door materiaal te behouden en oefening zelf aan te passen	
Bij ASS visuele cues gebruiken	
Bij autisme instructies van ouders over wat werkt	
Bij behoefte aan structuur zelfde opdrachten doen	
bij betere toegankelijkheid kind, meer expliciet	
bij boosheid/frustratie belangrijk dat ze goed gevoel krijgen	
bij co-op balans tussen denken en doen behouden	Niet meegenomen
Bij DCD belangrijk feedback te geven op wat goed ging	
Bij DCD meer verbale feedback	
Bij DCD of ontwikkelingsproblematiek is gebruik van verschillende materialen belangrijk	
Bij DCD starten met expliciet leren, waardoor ze ook een aantal dingen impliciet leren	
Bij DCD uitdaging voorzien op einde van behandeling waardoor niet enkel succeservaringen	
Bij DCD'ers de taak functioneel en duidelijk oefenen, anders raken ze de draad kwijt	
Bij DCD'ers werken met visuele cues voor motivatie	
Bij DCDer beperkte hoeveelheid informatie geven	
Bij DCDer geen trial en error gebruiken, leidt tot frustratie	
Bij DCDer hoeveelheid instructie afbouwen zodat het kind de sturing zelf overneemt	
Bij DCDer meer expliciet voor betere transfer naar ADL	
Bij DCDer met CVI verbale en auditieve feedback	
Bij DCDer met laag zelfbeeld geen ouders betrekken in therapie	
bij DCDer op grens werken van kunnen en niet kunnen	
Bij DCDer steeds op eenzelfde manier instructie	
Bij DCDer visuele en auditieve instructies	
Bij DCDer visuele feedback	
Bij DCDer zelfde bewoording gebruiken in instructie en feedback	

Bij DCDer zoeken naar juiste techniek, gebruikelijke techniek loslaten (veterstrikken)	
Bij DCDer zonder ontwikkelingsproblematiek meer variatie en minder structuur in het oefenen	
Bij dubbeltaken vooral motorische dubbeltaken	
Bij eigen wil, niet vragen als therapeut om iets aan te passen maar gewoon doen	
bij ernstige DCD succeservaring bereiken belangrijk	
Bij faalangst, meer richting foutloos leren	
Bij fietsen meer verbale feedback	
Bij fietsen visuele cues	
Bij frustratie bij schrijven minder vertellen en met picto's werken	
Bij frustratie korter oefenen	
Bij frustratie visuele in plaats van verbale feedback	
Bij frustratie, meer focussen op succeservaringen	
bij frustratie, taak makkelijker maken	
Bij frustratie/boosheid belangrijk dat ze goed gevoel krijgen	
Bij gebrek aan inzicht laten ervaren	
Bij geleerde vaardigheden, zelf fouten laten vertellen	Niet meegenomen
Bij grote cognitieve belasting eerder visueel dan verbale feedback (ivm werkgeheugen)	
bij grove motoriek, feedback via demonstratie en vraaggestuurd	
Bij ieder kind anders	
Bij impulsiviteit meer structuur	
Bij jonge DCDer speelse aanpak	
Bij jonge DCDer verbaliseren van handelingen	
Bij jonge DCDer werken met visuele cues	
bij jonge kinderen die raden of gokken naar uitvoering, dan foutloos leren	
bij jonge kinderen, feedback via goede/foute imitatie	
bij jonge kinderen, lichaamsgerichte instructie/feedback	
bij jonge kinderen, meer in deeltaken werken	
Bij jongere kinderen geen video feedback	
bij jongere kinderen en schrijven, meer variatie tussendoor	
Bij jongere kinderen observationeel leren	
Bij jongere kinderen snel starten met dubbeltaken	
Bij jongere leeftijd minder vraaggestuurd werken	
Bij kinderen met laag zelfbeeld weinig minder vrij oefenen	
Bij kleuters (vnl. jongens) werken op balvaardigheden want is naarmate ze ouder worden een vereiste in hun vrije tijd en op de speelplaats	Niet meegenomen
Bij kleuters de grofmotorische taken samen mee doen	Niet meegenomen
Bij meer nood aan bevestiging, meer focussen op succeservaring	
Bij moeite met organiseren, gebruik stappenplan	
Bij moeite met uitvoeren van vaardigheden in groep, deze individueel extra oefenen	
bij moeizame motoriek meer tijd nodig om te leren	
bij niet inzien van fout in taak, demonstratie geven	

Bij nieuwe taak met deelstapjes eerder expliciet (koprol)	
Bij ouder kind verbaliseren van handelingen	
Bij oudere kinderen gebruik video feedback	
Bij oudere kinderen, vraaggestuurde lichaamsgerichte instructie/feedback	
Bij overprikkelde kinderen bepaalde prikkels weghalen	
bij schrijven moeilijker om vraaggestuurd te begeleiden	
Bij schrijven vasthouden aan vaste techniek	
Bij schrijven zelf feedback laten geven	
bij schrijven, impliciete instructie en feedback door eigen keuzes en vraaggestuurd	
bij schrijven, meer lichaamsgerichte feedback	
Bij schrijven, techniek van de schrijfmethode volgen	
Bij specifieke fout in lichaamsbeweging dan meer lichaamsgerichte feedback geven	Niet meegenomen
Bij verbaal minder sterke kinderen werken met plaatjes	
Bij verminderde aandacht meer inspraak in oefening	
bij verminderde aandacht, overgaan naar een andere taak	
Bij verminderde cognitie minder vraaggestuurd werken (meer zeggen wat moet)	
Bij verminderde concentratie korter oefenen	
Bij verminderde concentratie zichtbaar maken hoe lang iets duurt	
Bij verminderde motivatie uitlokkend leren	
bij verminderde motivatie, meer belonen	
Bij vermoeidheid en meerdere hulpvragen, overgaan naar andere hulpvraag	
bij vermoeidheid milder in wat van het kind verwacht wordt ivm motivatie	
bij vermoeidheid minder feedback en instructie	
Bij vermoeidheid oefening makkelijker maken en pauzes inlassen	
Bij veters strikken, functioneel oefenen	
Bij voldoende IQ, dan zelfgestuurde feedback	
Bij weinig zelfvertrouwen opbouw in kleine stapjes	
Bij weinig zelfvertrouwen, verbale motivatie	
Bij zwakke taalvaardigheden minder informatie geven	
bouwt hoeveelheid instructie en feedback af tijdens het leerproces	
broertjes en zusjes betrekken voor motivatie	
Broertjes en zusjes betrekken voor zelfvertrouwen	
CO-OP strategie bij oudere kinderen om onafhankelijkheid stimuleren	
Cognitief goed, proces bevragen en laten uitleggen	
Cognitief goede kinderen, Overgang naar andere activiteiten zelf laten uitzoeken adhv de geleerde strategie	
Cognitief minder, meer tijd en meer herhaling	
Cognitief minder, tactiele feedback	
cognitieve fase en richting associatieve fase meer impliciet leren	
cognitieve fase, meer pauze inlassen	
cognitieve fase, minder herhaling haalbaar	

cognitieve fase, minder verbaal meer laten ervaren	
cognitieve fase, zoekende naar wat voor het kind het beste is	
Competitie als een kind hierdoor beter zijn best doet	
Complexere taken eerst in deelstapjes oefenen, daarna in geheel	
Complimenten geven om motivatie te verhogen	
DCDer gebaat bij expliciet leren	
DCDer heeft minder variabiliteit en moeite met complexiteit, creatieve dingen en spelletjes moeilijker	
DCDer heeft minder zelfreflectie, daarom impliciet leren (foutloos) moeilijker	
DCDer heeft minder zelfreflectie, daarom minder vraaggestuurd werken	
DCDer heeft slecht lichaamsgevoel, dus geen lichaamsgerichte instructies en feedback	
DCDer komt niet tot ontdekken, daarom meer sturen	
DCDer laten ervaren en fouten maken	
DCDer meer laten manueel sturen	
DCDer met meer doorzettingsvermogen meer ruimte voor fouten	
DCDer minder groot bewegingsrepertoire, daarom sturen buiten comfort zone	
DCDer moeite met koppelen van deelhandelingen, daarom voorkeur voor oefenen volledige taak.	
DCDer moeite met plannen, daarom visuele stappenplan bij taken met meerdere stappen	
DCDer moeite met te veel informatie, dus opdracht stil leggen voordat je informatie geeft	
DCDer niet te veel fouten laten maken ivm motivatie	
DCDer weet vaak niet wat fout gaat, benoem de fout	
DCDer werkt op top van kunnen, daarom structuur nodig	
DCDer zonder gedragsproblematiek krijgt meer inspraak in wat geoefend wordt (formuleren hulpvragen)	
DCDers laten veel variatie zien, daarom foutloos leren om juiste patroon in te slijpen	
DCDers meer tijd nodig om te oefenen	
Demonstratie als het moeilijk is	
Dingen toevoegen die het kind leuk vindt voor positieve ervaring	
door andere kinderen laten voordoen omdat ze zich dan makkelijker kunnen identificeren	
Dubbeltaak als iets makkelijk gaat	
dubbeltaken gebruiken om transfer makkelijker te maken naar ADL	
dubbeltaken om te automatiseren	
Eerste behandelingen en keuze meichenbaum, heel consequent bij alle taken toepassen	Niet meegenomen
ernstigere DCD eerder foutloos leren	
Expliciet leren bij kinderen die makkelijker motorisch leren	
externe cues om activiteit te sturen	Niet meegenomen
Fijne motoriek accent op planmatig handelen (zelf plan bedenken)	
Focus op therapeut zorgt voor beter begrip van de opdrachten en dus betere uitvoering bij kleuters en kinderen met DCD	Niet meegenomen

Fouten letterlijk benoemen als kind geen inzicht heeft in gemaakte fouten	
Fouten zijn nodig om te leren	
Foutloos leren soms moeilijk afhankelijk van de soort taak	
gebruikt combi impliciet en expliciet leren	
Goed IQ dan veel voorlichting geven	
gooien/vangen eerder variatie in parameters	
grof motorisch eerder expliciet dan schrijven	
Grof motorisch taak, demonstreren en dan tactiele feedback	
Grof motorische taken, meer variatie door meerdere hulpvragen	
grove motoriek eerder spelvorm of competitie	
impliciet leren zorgt voor minder time on task	
In associatieve leerfase laten leren van andere kinderen	
In beginnende leerfase eerder expliciet	
In beginnende leerfase foutloos leren om frustratie te voorkomen	
In beginnende leerfase foutloos leren voor succes ervaring	
In cognitieve fase meer instructie en feedback	
In latere leerfase eerder vraaggestuurd werken	
Indien het kind de taak leuk vindt, zal hij/zij het langer volhouden en dus ook langer meedoen met taken die wel wat moeilijker zijn	
Jonge kinderen eerder spelvorm	
jonger kind met instructie meer aansluiten bij beleavingswereld	
Jongere kinderen focus eerder op basisvaardigheden	
jongere kinderen meer laten ontdekken	
jongere kinderen meer structuur in oefenen	
jongere kinderen vaker werken met parcoure	
Jongere leeftijd minder bewegingsbeschrijving	
Keuzes afhankelijk van interactie kind, taak en omgeving	
Keuzes afhankelijk van kind, niet van taak	
Kind fout laten vertellen bij geen inzicht, dit zelf laten ontdekken	
kind meest bepalend in keuzes daarna omgeving	
Kind zelf oplossing laten bedenken om toch succeservaring te bereiken	
Kind zelf oplossing laten bedenken, zodat het langer blijft hangen	
kind zichzelf laten uitdagen maken om transfer te verbeteren	
Kinderen die beter kunnen verwoorden waar ze behoefte aan hebben, krijgen meer inspraak in wat ze willen oefenen en hoe ze het willen oefenen	
Kinderen kleuterklas of grotere kinderen eerder spelvorm of competitie	
Kinderen met ADHD bewust maken van hun onoplettendheid	
Kinderen met eigen wil eerder foutloos leren	
Kinderlijke DCDers met knuffels, knuffels betrekken in de oefening	Niet meegenomen
Kindfactoren het belangrijkste	
Kindfactoren meest bepalend bij start behandeltraject	
klimmen meer vraaggestuurd begeleiden dan schrijven	
knippen - progressie in taak/materiaal	
Leerstijl T&E, niet teveel uitleg geven	

leren veters strikken door verhaaltje toe te passen	
makkelijker om focus aan te brengen in instructie en feedback als taak al deels beheerst wordt	
Manieren waarop structuur aangebracht wordt	Niet meegenomen
meer instructie als het moeilijk is	
meer verbale cues als schrijfoefening moeilijk is	
Met DCDer oefenen op de grens van zijn kunnen	
MID/ADHD/ASS meer structuur	
Moeilijk moment van het kind tijdens therapie, meer sturing nodig	
Motivatatie stijgt door inzicht te krijgen in fouten en bewegingen	
Motivatatie verhogen door in te spelen op de fantasiewereld van het kind	
Motivatatie verhogen door zelf aanpassingen te maken	
Motor imagery toepassen bij cognitief goede kinderen	
Na aantal sessies in therapie, prikkelen door zelf aanpassingen te maken om zichzelf uit te dagen	
nieuwe vaardigheid aanleren eerder demonstratie geven	
Oefening afstemmen op interesse kind	
oefening afstemmen op leeftijd kind	
Oefening en materiaal afstemmen op beheersingsniveau kind	
Omgevingsfactoren belangrijker naarmate behandeltraject vordert	
opbouw complexiteit in grove motoriek makkelijker dan in schrijven	
Opbouw met start op beheersingsniveau voor succeservaring	
ouder kind meer expliciete instructies	
ouder kind zelf tot oplossing laten komen	
Oudere kinderen cognitiever werken dan jongere kinderen	
oudere kinderen focus eerder op hulpvraag	
Pienter kind zelf hulpvraag laten verwoorden	
Planmatige taken, meer opsplitsen in deelstappen	
Plezier belangrijk voor motivatie	
progressie maken van individuele sessies naar groep sessies als een taak lukt	
Reel beeld over eigen kunnen krijgen door oefening voor start in te schatten	Niet meegenomen
Samen oplossingen zoeken door broertjes en zusjes betrekken	
Schrijven meer techniek gebonden dan balvaardigheden	
schrijven stimuleren door rijmzinnnetjes	
Specifieke taken eerder expliciet	
Stap terug in therapie om kind succeservaring te geven	
start behandeling, werken op het beheerste niveau	
succeservaring belangrijk voor zelfvertrouwen	
Succeservaring van belang voor motivatie	
Succeservaringen moeten niet foutloos zijn	
Trial&Error eerder bij groepsactiviteiten	Niet meegenomen
Trial&Error, focussen op de vooruitgang bij de feedback	Niet meegenomen
taak moeilijk maar acceptabel, feedback geven	

Toepassing motorisch leren afgestemd op wat kind nodig heeft	
Transfers stimuleren door variatie in omgeving/situatie	
vaardigheden beklijven minder bij DCD, herhaling nodig	
vaardigheid oefenen in spelvorm voor betere transfer	
vaardigheid oefenen in spelvorm voor motivatie	
Valgevaar - meer steun/makkelijker maken	Niet meegenomen
Vanaf eerste leerjaar inspraak geven in behandeling	Niet meegenomen
veel compensaties bij DCDers dus spontane uitvoering ook bekijken	
veiligheid van het kind waarborgen door aandacht voor het kind	Niet meegenomen
Veiligheid van het kind waarborgen door oefeningen op het kind af te stemmen	Niet meegenomen
Verbaal sterke kinderen zijn goed verbaal te sturen	
verminderde motivatie, meer in spelvorm oefenen	
Vermoeidheid en enkele hulpvraag, pauze inlassen of even kletsen	Niet meegenomen
verschil grove en fijne motoriek in gebruik materialen	
veters strikken, oefenen in deelstappen	
veterstrikken concrete opdracht, meer verbale instructies	
visueel maken bij schrijven	
Visueel stappenplan maken bij taken met meerdere stappen (bijv. aankleden)	
visuele begeleiding (samen voordoen) als het kind niet weet hoe het moet	
voorkeur expliciet leren	
voorkeur impliciet leren (kind zelf laten ontdekken)	
voorkeur voor impliciete feedback door zelfevaluatie omdat dit beter beklijft	
vorm instructie afstemmen op voorkeur kind	
weinig zelfvertrouwen, foutloos leren	
Zelf verantwoordelijkheid stimuleren daardoor kinderen gemotiveerder	
Zelf verantwoordelijkheid stimuleren door kind laten kiezen naar materiaal, spel,...	
Zelfevaluatie makkelijker bij schrijven omdat product zichtbaar is	
Zoeken naar juiste ingang voor het kind	
zoveel mogelijk impliciet bij bepaalde taken expliciet	

Categorieën met bijbehorende open codes

Overzicht van de categorieën:

- Kind kenmerken
- Taak constraints
- Kinderen ervaren taken als moeilijk om te leren
- Kinderfysiotherapeuten ervaren taken als moeilijk om aan te leren
- Omgevingseisen (bepalen taakcomplexiteit)
- Kinderfysiotherapeut kenmerken
- Motivatie als voorwaarde voor leren
- Strategieën om motivatie te beïnvloeden
- Strategieën om automatisatie te bevorderen
- Strategieën om transfer te bevorderen
- Ervaringen van succes en falen
- Leerfasen
- Specifieke leerproblemen in kinderen met DCD
- Indirecte/directe stijl
- Interactie kind, taak en omgeving
- Intuïtie
- Zoektocht naar wat werkt
- Kind en taak kenmerken die keuzes beïnvloeden

Kind kenmerken
aanpassen aan intelligentie/aandacht kind
ADHDer behoefte aan veel variatie
als een kind ruimte nodig heeft, keuzemogelijkheden bieden
Als er geen aanpassingen meer mogelijk zijn, wel meer verbaal feedback geven
Als er geen aanpassingen mogelijk zijn overgaan naar expliciet
Als kind boos is minder vraaggestuurd werken
als kind niet leert van de fouten, dan werkwijze aanpassen
Als kind niet tot de juiste uitvoering komt, dan meer sturen
Als kind niet vooruit gaat dan meer expliciet
Als kind onvoldoende leert, dan video feedback
Analogie leren eerder bij jonger kind dan ouder kind
Bewegingsangst, foutloos leren
bij ADHD autonome leerfase extra belangrijk
Bij ADHD grenzen aangeven
Bij ADHD korte instructies
Bij ADHD momenten inlassen waarin het kind zijn energie kwijt kan
Bij ADHD prikkels reduceren
Bij ADHD, bezinning voor oefening met klaarstaan
Bij ADHD, Zelfevaluatie
Bij angst eerder foutloos leren
bij angst geleidelijkere opbouw ivm motivatie
Bij angst het kind laten ervaren dat hij/zij het kan
Bij angst hulpmiddelen gebruiken om succeservaring te bereiken, waardoor meer zelfvertrouwen
Bij angst ouders erbij, geeft gevoel van veiligheid
Bij angst tactiele ondersteuning geven

Bij angst veel laten experimenteren
Bij ASS afhankelijk van kind in welke mate structuur gehanteerd wordt
Bij ASS expliciet werken
Bij ASS minder verbale feedback, meer visualisatie
Bij ASS structuur geven door materiaal te behouden en oefening zelf aan te passen
Bij ASS visuele cues gebruiken
Bij autisme instructies van ouders over wat werkt
Bij behoefte aan structuur zelfde opdrachten doen
bij betere toegankelijkheid kind, meer expliciet
bij boosheid/frustratie belangrijk dat ze goed gevoel krijgen
Bij DCD belangrijk feedback te geven op wat goed ging
Bij DCD meer verbale feedback
Bij DCD of ontwikkelingsproblematiek is gebruik van verschillende materialen belangrijk
Bij DCD starten met expliciet leren, waardoor ze ook een aantal dingen impliciet leren
Bij DCD uitdaging voorzien op einde van behandeling waardoor niet enkel succeservaringen
Bij DCD'ers de taak functioneel en duidelijk oefenen, anders raken ze de draad kwijt
Bij DCD'ers werken met visuele cues voor motivatie
Bij DCDer beperkte hoeveelheid informatie geven
Bij DCDer geen trial en error gebruiken, leidt tot frustratie
Bij DCDer hoeveelheid instructie afbouwen zodat het kind de sturing zelf overneemt
Bij DCDer meer expliciet voor betere transfer naar ADL
Bij DCDer met CVI verbale en auditieve feedback
Bij DCDer met laag zelfbeeld geen ouders betrekken in therapie
bij DCDer op grens werken van kunnen en niet kunnen
Bij DCDer steeds op eenzelfde manier instructie
Bij DCDer visuele en auditieve instructies
Bij DCDer visuele feedback
Bij DCDer zelfde bewoording gebruiken in instructie en feedback
Bij DCDer zoeken naar juiste techniek, gebruikelijke techniek loslaten (veterstrikken)
Bij DCDer zonder ontwikkelingsproblematiek meer variatie en minder structuur in het oefenen
Bij eigen wil, niet vragen als therapeut om iets aan te passen maar gewoon doen
bij ernstige DCD succeservaring bereiken belangrijk
Bij faalangst, meer richting foutloos leren
Bij frustratie bij schrijven minder vertellen en met picto's werken
Bij frustratie korter oefenen
Bij frustratie visuele in plaats van verbale feedback
Bij frustratie, meer focussen op succeservaringen
bij frustratie, taak makkelijker maken
Bij frustratie/boosheid belangrijk dat ze goed gevoel krijgen
Bij gebrek aan inzicht laten ervaren
Bij impulsiviteit meer structuur
Bij jonge DCDer speelse aanpak
Bij jonge DCDer verbaliseren van handelingen
Bij jonge DCDer werken met visuele cues
bij jonge kinderen die raden of gokken naar uitvoering, dan foutloos leren
bij jonge kinderen, feedback via goede/foute imitatie
bij jonge kinderen, lichaamsgerichte instructie/feedback

bij jonge kinderen, meer in deeltaken werken
Bij jonger kinderen geen video feedback
bij jongere kinderen en schrijven, meer variatie tussendoor
Bij jongere kinderen observationeel leren
Bij jongere kinderen snel starten met dubbeltaken
Bij jongere leeftijd minder vraaggestuurd werken
Bij kinderen met laag zelfbeeld weinig minder vrij oefenen
Bij meer nood aan bevestiging, meer focussen op succeservaring
Bij moeite met organiseren, gebruik stappenplan
Bij moeite met uitvoeren van vaardigheden in groep, deze individueel extra oefenen
bij moeizame motoriek meer tijd nodig om te leren
bij niet inzien van fout in taak, demonstratie geven
Bij ouder kind verbaliseren van handelingen
Bij oudere kinderen gebruik video feedback
Bij oudere kinderen, vraaggestuurde lichaamsgerichte instructie/feedback
Bij overprikkelde kinderen bepaalde prikkels weghalen
Bij verbaal minder sterke kinderen werken met plaatjes
Bij verminderde aandacht meer inspraak in oefening
bij verminderde aandacht, overgaan naar een andere taak
Bij verminderde cognitie minder vraaggestuurd werken (meer zeggen wat moet)
Bij verminderde concentratie korter oefenen
Bij verminderde concentratie zichtbaar maken hoe lang iets duurt
Bij verminderde motivatie uitlokkend leren
bij verminderde motivatie, meer belonen
Bij vermoeidheid en meerdere hulpvragen, overgaan naar andere hulpvraag
bij vermoeidheid milder in wat van het kind verwacht wordt ivm motivatie
bij vermoeidheid minder feedback en instructie
Bij vermoeidheid oefening makkelijker maken en pauzes inlassen
Bij voldoende IQ, dan zelfgestuurde feedback
Bij weinig zelfvertrouwen opbouw in kleine stapjes
Bij weinig zelfvertrouwen, verbale motivatie
Bij zwakke taalvaardigheden minder informatie geven
Cognitief goed, proces bevragen en laten uitleggen
Cognitief goede kinderen, Overgang naar andere activiteiten zelf laten uitzoeken adhv de geleerde strategie
Cognitief minder, meer tijd en meer herhaling
Cognitief minder, tactiele feedback
CO-OP strategie bij oudere kinderen om onafhankelijkheid stimuleren
DCDer gebaat bij expliciet leren
DCDer heeft minder variabiliteit en moeite met complexiteit, creatieve dingen en spelletjes moeilijker
DCDer heeft minder zelfreflectie, daarom impliciet leren (foutloos) moeilijker
DCDer heeft minder zelfreflectie, daarom minder vraaggestuurd werken
DCDer heeft slecht lichaamsgevoel, dus geen lichaamsgerichte instructies en feedback
DCDer komt niet tot ontdekken, daarom meer sturen
DCDer laten ervaren en fouten maken
DCDer meer laten manueel sturen
DCDer met meer doorzettingsvermogen meer ruimte voor fouten
DCDer minder groot bewegingsrepertoire, daarom sturen buiten comfort zone

DCDer moeite met koppelen van deelhandelingen, daarom voorkeur voor oefenen volledige taak.
DCDer moeite met plannen, daarom visuele stappenplan bij taken met meerdere stappen
DCDer moeite met te veel informatie, dus opdracht stil leggen voordat je informatie geeft
DCDer niet te veel fouten laten maken ivm motivatie
DCDer weet vaak niet wat fout gaat, benoem de fout
DCDer werkt op top van kunnen, daarom structuur nodig
DCDer zonder gedragsproblematiek krijgt meer inspraak in wat geoefend wordt (formuleren hulpvragen)
DCDers laten veel variatie zien, daarom foutloos leren om juiste patroon in te slijpen
ernstigere DCD eerder foutloos leren
Expliciet leren bij kinderen die makkelijker motorisch leren
Fouten letterlijk benoemen als kind geen inzicht heeft in gemaakte fouten
Goed IQ dan veel voorlichting geven
Jonge kinderen eerder spelvorm
jonger kind met instructie meer aansluiten bij beleavingswereld
Jongere kinderen focus eerder op basisvaardigheden
jongere kinderen meer laten ontdekken
jongere kinderen meer structuur in oefenen
jongere kinderen vaker werken met parcour
Jongere leeftijd minder bewegingsbeschrijving
Kinderen kleuterklas of grotere kinderen eerder spelvorm of competitie
Kinderen met ADHD bewust maken van hun onoplettendheid
Kinderen met eigen wil eerder foutloos leren
Leerstijl T&E, niet teveel uitleg geven
MID/ADHD/ASS meer structuur
Moeilijk moment van het kind tijdens therapie, meer sturing nodig
Motor imagery toepassen bij cognitief goede kinderen
oefening afstemmen op leeftijd kind
ouder kind meer expliciete instructies
ouder kind zelf tot oplossing laten komen
Oudere kinderen cognitiever werken dan jongere kinderen
Pienter kind zelf hulpvraag laten verwoorden
Verbaal sterke kinderen zijn goed verbaal te sturen
visuele begeleiding (samen voordoen) als het kind niet weet hoe het moet
vorm instructie afstemmen op voorkeur kind
weinig zelfvertrouwen, foutloos leren

Taak constraints
als taak moeilijk is, blocked practice oefenen
Analogie minder geschikt voor complexere vaardigheden
Bepaalde grof motorische taken ga je opsplitsen in deelstappen
Bij fietsen meer verbale feedback
Bij fietsen visuele cues
Bij grote cognitieve belasting eerder visueel dan verbale feedback (ivm werkgeheugen)
bij grove motoriek, feedback via demonstratie en vraaggestuurd
Bij nieuwe taak met deelstapjes eerder expliciet (koprol)
bij schrijven moeilijker om vraaggestuurd te begeleiden
Bij schrijven vasthouden aan vaste techniek

Bij schrijven zelf feedback laten geven
bij schrijven, impliciete instructie en feedback door eigen keuzes en vraaggestuurd
bij schrijven, meer lichaamsgerichte feedback
Bij schrijven, techniek van de schrijfmethode volgen
Bij veters strikken, functioneel oefenen
Complexere taken eerst in deelstapjes oefenen, daarna in geheel
Fijne motoriek accent op planmatig handelen (zelf plan bedenken)
Foutloos leren soms moeilijk afhankelijk van de soort taak
gooien/vangen eerder variatie in parameters
grof motorisch eerder expliciet dan schrijven
Grof motorisch taak, demonstreren en dan tactiele feedback
Grof motorische taken, meer variatie door meerdere hulpvragen
grove motoriek eerder spelvorm of competitie
klimmen meer vraaggestuurd begeleiden dan schrijven
knippen - progressie in taak/materiaal
leren veters strikken door verhaaltje toe te passen
opbouw complexiteit in grove motoriek makkelijker dan in schrijven
Planmatige taken, meer opsplitsen in deelstappen
Schrijven meer techniek gebonden dan balvaardigheden
schrijven stimuleren door rijmzinnnetjes
Specifieke taken eerder expliciet
verschil grove en fijne motoriek in gebruik materialen
veters strikken, oefenen in deelstappen
veterstrikken concrete opdracht, meer verbale instructies
visueel maken bij schrijven
Visueel stappenplan maken bij taken met meerdere stappen (bijv. aankleden)
Zelfevaluatie makkelijker bij schrijven omdat product zichtbaar is

Kinderen ervaren taken als moeilijk om te leren

Niet apart gecodeerd. Dit kwam naar voren na herlezen relevante fragmenten mbt categorie "Taak constraints"

Kinderfysiotherapeuten ervaren taken als moeilijk om aan te leren

Niet apart gecodeerd. Dit kwam naar voren na herlezen relevante fragmenten mbt categorie "Taak constraints"

Omgevingseisen (bepalen taakcomplexiteit)

Bij moeite met uitvoeren van vaardigheden in groep, deze individueel extra oefenen
Bij grote cognitieve belasting eerder visueel dan verbale feedback (ivm werkgeheugen)
Bij veters strikken, functioneel oefenen
gooien/vangen eerder variatie in parameters
Grof motorische taken, meer variatie door meerdere hulpvragen
grove motoriek eerder spelvorm of competitie

Kinderfysiotherapeut kenmerken
Expliciet leren bij kinderen die makkelijker motorisch leren
gebruikt combi impliciet en expliciet leren
grof motorisch eerder expliciet dan schrijven
opbouw complexiteit in grove motoriek makkelijker dan in schrijven
voorkeur expliciet leren
voorkeur impliciet leren (kind zelf laten ontdekken)
voorkeur voor impliciete feedback door zelfevaluatie omdat dit beter beklift
Zelfevaluatie makkelijker bij schrijven omdat product zichtbaar is
zoveel mogelijk impliciet bij bepaalde taken expliciet

Motivatatie als voorwaarde voor leren
Indien het kind de taak leuk vindt, zal hij/zij het langer volhouden en dus ook langer meedoen met taken die wel wat moeilijker zijn
Stap terug in therapie om kind succeservaring te geven
bij ernstige DCD succeservaring bereiken belangrijk
Succeservaring van belang voor motivatie

Strategieën om motivatie te beïnvloeden
aanbiedingsvorm afstemmen op beleavingswereld kind
Afwisseling van belang om motivatie te behouden
Analogie leren om plezier te beleven en coördinatie te verbeteren
Bij DCD'ers werken met visuele cues voor motivatie
Bij verminderde motivatie uitlokkend leren
bij verminderde motivatie, meer belonen
broertjes en zusjes betrekken voor motivatie
Broertjes en zusjes betrekken voor zelfvertrouwen
Competitie als een kind hierdoor beter zijn best doet
Complimenten geven om motivatie te verhogen
DCDer niet te veel fouten laten maken ivm motivatie
Dingen toevoegen die het kind leuk vindt voor positieve ervaring
Indien het kind de taak leuk vindt, zal hij/zij het langer volhouden en dus ook langer meedoen met taken die wel wat moeilijker zijn
Kinderen die beter kunnen verwoorden waar ze behoefte aan hebben, krijgen meer inspraak in wat ze willen oefenen en hoe ze het willen oefenen
Motivatatie stijgt door inzicht te krijgen in fouten en bewegingen
Motivatatie verhogen door in te spelen op de fantasiewereld van het kind
Motivatatie verhogen door zelf aanpassingen te maken
Oefening afstemmen op interesse kind
Plezier belangrijk voor motivatie
Stap terug in therapie om kind succeservaring te geven
vaardigheid oefenen in spelvorm voor motivatie
verminderde motivatie, meer in spelvorm oefenen
weinig zelfvertrouwen, foutloos leren
Zelf verantwoordelijkheid stimuleren daardoor kinderen gemotiveerder
Zelf verantwoordelijkheid stimuleren door kind laten kiezen naar materiaal, spel,...

Strategieën om automatisatie te bevorderen
Bij DCD'ers de taak functioneel en duidelijk oefenen, anders raken ze de draad kwijt
Bij DCDer beperkte hoeveelheid informatie geven
bouwt hoeveelheid instructie en feedback af tijdens het leerproces
DCDer moeite met koppelen van deelhandelingen, daarom voorkeur voor oefenen volledige taak.
impliciet leren zorgt voor minder time on task
vaardigheden beklijven minder bij DCD, herhaling nodig

Strategieën om transfer te bevorderen
Bij dubbeltaken vooral motorische dubbeltaken
Bij DCD'ers de taak functioneel en duidelijk oefenen, anders raken ze de draad kwijt
Bij DCDer meer expliciet voor betere transfer naar ADL
CO-OP strategie bij oudere kinderen om onafhankelijkheid stimuleren
dubbeltaken gebruiken om transfer makkelijker te maken naar ADL
kind zichzelf laten uitdagen maken om transfer te verbeteren
Na aantal sessies in therapie, prikkelen door zelf aanpassingen te maken om zichzelf uit te dagen
oudere kinderen focus eerder op hulpvraag
progressie maken van individuele sessies naar groep sessies als een taak lukt
Samen oplossingen zoeken door broertjes en zusjes betrekken
Transfers stimuleren door variatie in omgeving/situatie
vaardigheid oefenen in spelvorm voor betere transfer

Ervaringen van succes en falen
Aantal fouten beperken om succeservaring te bereiken
Als het te moeilijk is, oefening makkelijker maken
Als taak te moeilijk is, aanpassing in oefening
Bij DCD uitdaging voorzien op einde van behandeling waardoor niet enkel succeservaringen
bij DCDer op grens werken van kunnen en niet kunnen
bij ernstige DCD succeservaring bereiken belangrijk
Bij meer nood aan bevestiging, meer focussen op succeservaring
Fouten zijn nodig om te leren
Met DCDer oefenen op de grens van zijn kunnen
Opbouw met start op beheersingsniveau voor succeservaring
succeservaring belangrijk voor zelfvertrouwen
Succeservaring van belang voor motivatie
Succeservaringen moeten niet foutloos zijn

Leerfasen
associatieve fase eerder verbale instructies/feedback
Associatieve fase, dubbeltaken aanbieden om te komen tot de autonome fase
autonome fase meer expliciet leren
beginnende leerfase foutloos leren en in latere leerfase meer fouten toelaten
beheerste vaardigheid eerder geen demonstratie
bij ADHD autonome leerfase extra belangrijk
bouwt hoeveelheid instructie en feedback af tijdens het leerproces
cognitieve fase en richting associatieve fase meer impliciet leren

cognitieve fase, minder herhaling haalbaar
cognitieve fase, minder verbaal meer laten ervaren
cognitieve fase, zoekende naar wat voor het kind het beste is
Demonstratie als het moeilijk is
Dubbeltaak als iets makkelijk gaat
dubbeltaken om te automatiseren
In associatieve leerfase laten leren van andere kinderen
In beginnende leerfase eerder expliciet
In beginnende leerfase foutloos leren om frustratie te voorkomen
In beginnende leerfase foutloos leren voor succes ervaring
In cognitieve fase meer instructie en feedback
In latere leerfase eerder vraaggestuurd werken
makkelijker om focus aan te brengen in instructie en feedback als taak al deels beheerst wordt
meer instructie als het moeilijk is
meer verbale cues als schrijfoefening moeilijk is
nieuwe vaardigheid aanleren eerder demonstratie geven
Oefening en materiaal afstemmen op beheersingsniveau kind
progressie maken van individuele sessies naar groep sessies als een taak lukt
start behandeling, werken op het beheerste niveau
taak moeilijk maar acceptabel, feedback geven

Specifieke leerproblemen in kinderen met DCD
Bij DCD'ers de taak functioneel en duidelijk oefenen, anders raken ze de draad kwijt
Bij DCDer beperkte hoeveelheid informatie geven
Bij DCDer steeds op eenzelfde manier instructie
Bij DCDer zelfde bewoording gebruiken in instructie en feedback
Bij moeite met organiseren, gebruik stappenplan
DCDer heeft minder variabiliteit en moeite met complexiteit, creatieve dingen en spelletjes moeilijker
DCDer moeite met koppelen van deelhandelingen, daarom voorkeur voor oefenen volledige taak.
DCDer moeite met plannen, daarom visuele stappenplan bij taken met meerdere stappen
DCDer moeite met te veel informatie, dus opdracht stil leggen voordat je informatie geeft
DCDers meer tijd nodig om te oefenen
vaardigheden beklijven minder bij DCD, herhaling nodig

Indirecte/directe stijl
Als er geen aanpassingen meer mogelijk zijn, wel meer verbaal feedback geven
Als er geen aanpassingen mogelijk zijn overgaan naar expliciet
Als kind niet tot de juiste uitvoering komt, dan meer sturen
Als kind niet vooruit gaat dan meer expliciet
Bij eigen wil, niet vragen als therapeut om iets aan te passen maar gewoon doen
Bij frustratie bij schrijven minder vertellen en met picto's werken
Bij jongere leeftijd minder vraaggestuurd werken
Bij moeite met organiseren, gebruik stappenplan
Bij oudere kinderen, vraaggestuurde lichaamsgerichte instructie/feedback
Bij verminderde cognitie minder vraaggestuurd werken (meer zeggen wat moet)
Bij verminderde motivatie uitlokkend leren

Cognitief goed, proces bevragen en laten uitleggen
Cognitief goede kinderen, Overgang naar andere activiteiten zelf laten uitzoeken adhv de geleerde strategie
DCDer gebaat bij expliciet leren
DCDer heeft minder zelfreflectie, daarom minder vraaggestuurd werken
DCDer moeite met plannen, daarom visuele stappenplan bij taken met meerdere stappen
Fijne motoriek accent op planmatig handelen (zelf plan bedenken)
jongere kinderen meer laten ontdekken
jongere kinderen meer structuur in oefenen
Kind fout laten vertellen bij geen inzicht, dit zelf laten ontdekken
Kind zelf oplossing laten bedenken om toch succeservaring te bereiken
Kind zelf oplossing laten bedenken, zodat het langer blijft hangen
MID/ADHD/ASS meer structuur
Oudere kinderen cognitiever werken dan jongere kinderen
Planmatige taken, meer opsplitsen in deelstappen
Specifieke taken eerder expliciet
voorkeur voor impliciete feedback door zelfevaluatie omdat dit beter beklift

Interactie kind, taak en omgeving
Bij ieder kind anders
Keuzes afhankelijk van interactie kind, taak en omgeving
Keuzes afhankelijk van kind, niet van taak
kind meest bepalend in keuzes daarna omgeving
Kindfactoren het belangrijkste
Kindfactoren meest bepalend bij start behandeltraject
Omgevingsfactoren belangrijker naarmate behandeltraject vordert
Toepassing motorisch leren afgestemd op wat kind nodig heeft

Intuïtie
Bij ieder kind anders
Keuzes afhankelijk van interactie kind, taak en omgeving
Toepassing motorisch leren afgestemd op wat kind nodig heeft

Zoektocht naar wat werkt
veel compensaties bij DCDers dus spontane uitvoering ook bekijken
Zoeken naar juiste ingang voor het kind
Bij ieder kind anders
Bij DCDer zoeken naar juiste techniek, gebruikelijke techniek loslaten (veterstrikken)

Kind en taak kenmerken die keuzes beïnvloeden
Enkele specifieke open codes, maar alle individuele kind en taakfactoren worden ook genoemd in de categorieën "kindkenmerken" en "taak constraints" en die zijn ook onderliggend aan deze categorie.
ADHDER behoefte aan veel variatie
als een kind ruimte nodig heeft, keuzemogelijkheden bieden
als kind niet leert van de fouten, dan werkwijze aanpassen
Als er geen aanpassingen mogelijk zijn overgaan naar expliciet
Als kind boos is minder vraaggestuurd werken

Als kind onvoldoende leert, dan video feedback
Als kind niet tot de juiste uitvoering komt, dan meer sturen
Als het te moeilijk is, oefening makkelijker maken
Als taak te moeilijk is, aanpassing in oefening
Demonstratie als het moeilijk is

Thema's met bijbehorende categorieën

Gepubliceerd als tabel in het artikel

Themes	Name	Categories
Theme 1	Tailor-made treatment	Interaction of child, task and environment (Interactie kind, taak en omgeving)
		Intuition (Intuïtie)
		Search for "what works" (Zoektocht naar wat werkt)
		PPT characteristics (Kinderfysiotherapeut kenmerken)
		Child and task characteristics guiding PPTs' choices (Kind en taak kenmerken die keuzes beïnvloeden)
Theme 2	Therapists' teaching style	Indirect/direct style (Indirect/directe stijl)
		PPT characteristics (Kinderfysiotherapeut kenmerken)
		Child characteristics (Kind kenmerken)
Theme 3	Motivation	Motivation as a prerequisite for learning (Motivatatie als voorwaarde voor leren)
		Child characteristics (Kind kenmerken)
		Strategies to improve motivation (Strategieën om motivatie te beïnvloeden)
Theme 4	Optimal level of practice	Experiences of succes and failure (Ervaringen van succes en falen)
		Learning stages (Leerfasen)
		Specific learning disabilities of children with DCD (Specifiek leer problemen in kinderen met DCD)
Theme 5	Automatization and transfer	Specific learning disabilities of children with DCD (Specifiek leer problemen in kinderen met DCD)
		Strategies to enhance automatization (Strategieën om automatisatie te bevorderen)
		Strategies to enhance transfer (Strategieën om transfer te bevorderen)
Theme 6	Task complexity	Task constraints (Taak constraints)
		Environmental demands (Omgevingseisen)
		Children experience tasks as difficult to learn (Kinderen ervaren taken als moeilijk te leren)
		PPTs experience tasks as difficult to teach (Kinderfysiotherapeuten ervaren taken als moeilijk aan te leren)