



Academie Mens en Maatschappij
Leerpakket 9.2

**Computergebruik onder
jongeren met en jongeren
zonder ASS**

Monique Engelbertink, Annemieke Willems,
Jaap Nieuwhof, Moniek Gerritsen, Joyce Zwoferink

Saxion Enschede
Academie Mens en Maatschappij
Onderzoekslijn 9.2 Jongeren en het virtuele milieu

Januari 2012

Computergebruik onder jongeren met en jongeren zonder ASS

*Een onderzoek naar het computergebruik onder jongeren met en jongeren zonder ASS
gemeten na schooltijd via zelfregistratie en een onderzoek naar opvoedingsstijlen
onder moeders van zonen met ASS en moeders van zonen zonder ASS*

Overall onderzoeksrapportage 2008- 2011

Monique Engelbertink, Annemieke Willems, Jaap Nieuwhof,
Moniek Gerritsen, Joyce Zwoferink

Saxion locatie Enschede

Academie Mens en Maatschappij

Onderzoekslijn 9.2 'Jongeren en het virtuele milieu'

Voorwoord

Dit onderzoek is uitgevoerd in het kader van de onderzoekslijn 'Jongeren en het Virtuele milieu' van leerpakket 9.2 van de Academie Mens en Maatschappij van Saxion Enschede. De samenwerking met Wilma Meere (toenmalig coördinator Virtueel Leven Enschede) heeft geleid tot de samenwerking met VSO het Mozaïek en Martine Delfos. Het onderzoek inclusief de rapportage heeft zich voltrokken in de periode november 2008 – juli 2011. De pilot onder vijf jongeren van het Mozaïek heeft plaatsgevonden in januari 2009. De dataverzameling bij de jongeren heeft plaats gevonden in de maand april 2009. De dataverzameling bij de ouders heeft plaats gevonden in de maand april 2010. Het kwalitatieve vervolgonderzoek onder moeders heeft plaats gevonden in de maanden november en december 2010.

De inhoudelijke en randvoorwaardelijke zaken rondom het onderzoek zijn geregeld en besproken in een stuurgroep in 2008 – 2009 bestaande uit Monique Engelbertink (Saxion), Marije Borghuis, Annemiek Willems (beiden orthopedagogen Mozaïek) en Jeroen Langbroek (afdelingsleider onderbouw, Noordik). Martine Delfos (Hogeschool Edith Stein / PICOWO) heeft feedback gegeven op de onderzoeksopzet van de pilot en het onderzoeksinstrument. De stuurgroep bestond in 2009 – 2011 uit Monique Engelbertink, Annemieke Willems en Jaap Nieuwhof (teamvoorzitter leerjaar 2, Noordik).

Studentenonderzoekers waren: Femke Jonkman, Saskia Looman, Mariet Koumans (pilot 2009); Marijke Pegge en Marike Grouve (dataverzameling bij jongeren 2009 data-invoer is herhaald uitgevoerd in januari 2010); Moniek Gerritsen en Joyce Zwoferink (dataverzameling bij ouders 2010, concept overall rapportage 2011); Jezien Hessing- Meijerink, Dick ter Haar (dataverzameling bij moeders Noordik, rapportage 2011); Esra Turkedemir, Noortje Kok (dataverzameling bij moeders Mozaïek, rapportage 2011). Verantwoordelijk voor de verwerking van de data in SPSS zijn Monique Engelbertink en Safoura Ghaeminia. Wij hebben daarbij dankbaar gebruik gemaakt van de kennis van Saxion collega Johan Smits.

Hierbij wil ik iedereen bedanken voor de enthousiaste inzet om het onderzoek uit te voeren. Met name wil ik daarbij de jongeren en ouders bedanken die vijf dagen lang de activiteiten na schooltijd registreerden. En hartelijk dank aan de moeders die geïnterviewd zijn over hun opvoedingsstijl betreffende het virtuele milieu.

Dit onderzoek heeft een te laag aantal respondenten om representatief te zijn voor de gehele populatie in Nederland. Dit onderzoek hoopt een stimulans te zijn voor andere onderzoekers om grootschalig vervolgonderzoek te doen gebruikmakend van de onderzoekservaring die bij dit onderzoek is opgedaan.

Drs. M.M.J. (Monique) Engelbertink
Onderzoeksleider onderzoekslijn 'Jongeren en het virtuele milieu'
Onderzoeksdocent Academie Mens en Maatschappij
Saxion

Leeswijzer

De overalrapportage begint met een samenvatting. Er is een samenvatting van het kwantitatieve onderzoek wat betreft de zelfregistratie van activiteiten in real life en het virtuele milieu. En er is een samenvatting van het kwalitatieve onderzoek onder moeders van jongens (14-16 jaar) met autisme en jongens zonder autisme. Er is gekozen voor alleen een managementsamenvatting van dit kwalitatieve onderzoek om de leesbaarheid van het geheel te vergroten. De afzonderlijke bachelor rapporten van dit kwalitatieve onderzoek is op te vragen bij de onderzoeksleider. In hoofdstuk 1 zijn de aanleiding van het onderzoek met de doelen beschreven. In hoofdstuk 2 wordt het theoretisch kader van elk van de drie deelonderzoeken weergegeven. In hoofdstuk 3 zijn de doelen, hoofd- en deelvragen, methode van onderzoek, de resultaten, de conclusie en aanbevelingen van deelonderzoek 1 uitgewerkt. In hoofdstuk 4 zijn de doelen, hoofd- en deelvragen, methode van onderzoek, de resultaten, de conclusie en aanbevelingen van deelonderzoek 2 uitgewerkt. In hoofdstuk 4 is deelonderzoek 3 uitgewerkt.

Het kwantitatieve onderzoek van onderzoekslijn 9.2 'Jongeren en het virtuele milieu' bestaat uit drie deelonderzoeken. Het eerste onderzoek (Looman, Koumans & Jonkman, 2009) heeft tot doel gehad om een observatielijst te ontwikkelen, waarin leerlingen van Voortgezet Speciaal Onderwijs (VSO) Mozaïek in kunnen vullen wat ze in hun vrije tijd doen en hoe ze dit ervaren (te gebruiken voor deelonderzoek 2). Het tweede onderzoek (Gerritsen & Zwoferink, 2010) heeft tot doel gehad om inzicht te krijgen in de computergerelateerde activiteiten tijdens de vrijetijdsbesteding van jongeren (12-16 jarigen) met en zonder autisme. De respondenten kwamen van Christelijke Scholengemeenschap (CSG) Het Noordik en VSO Mozaïek beiden te Almelo. Het derde onderzoek (Gerritsen & Zwoferink, 2010) is het vervolg op bovenstaande onderzoeken en heeft hetzelfde doel als het tweede onderzoek. De observator is bij dit onderzoek de ouder in plaats van de jongere zelf. De ouder registreert de activiteiten van de jongere terwijl dat bij het tweede onderzoek de jongere zelf was. Het gaat hierbij om computergerelateerde activiteiten en niet computergerelateerde activiteiten. Samenvattend zal het kwantitatieve onderzoek zich richten op het krijgen van inzicht in de verdeling en invulling van vrije tijd van leerlingen zonder autisme en van leerlingen met autisme (ASS), middels zelfregistratie door de leerlingen c.q. de ouders.

De observatielijst is middels een pilot getest op vijf leerlingen van het Mozaïek. Deelonderzoek twee heeft 29 bruikbare registraties opgeleverd van CSG het Noordik en 18 bruikbare registraties van de leerlingen van VSO het Mozaïek. De resultaten zijn op een dusdanige kleine onderzoeksgroep gebaseerd dat geen significantie is berekend en de onderzoekers alleen kunnen spreken van trends onder beide onderzoeksgroepen. Deelonderzoek drie, het vervolgonderzoek onder ouders van het Mozaïek en CSG Het Noordik heeft zeven registraties opgeleverd waarvan er vier bruikbaar waren. De resultaten van het onderzoek onder ouders zijn vanwege te lage respons niet uitgewerkt.

Jongens met autisme en jongens zonder autisme besteden beiden twee keer zo veel vrije tijd in een schoolweek aan niet computergerelateerde activiteiten in vergelijking met computergerelateerde activiteiten. Er is weinig onderscheid te zien tussen de totale tijdsduur van niet computergerelateerde activiteiten binnen en buiten huis bij jongeren met en zonder autisme. De tijdsduur van vier uur niet computergerelateerde vrije tijd komt overeen met eerder gehouden onderzoek van het CBS (2003). Het is opvallend hoe bijna op de minuut af de totale hoeveelheid tijd hetzelfde wordt besteed door jongeren met autisme en jongeren zonder autisme in dit onderzoek. Daarnaast zijn er vanuit deelonderzoek twee weinig verschillen gekomen tussen de soort activiteit die jongens met autisme ondernemen in vergelijking met jongens zonder autisme. De opvallendste verschillen, qua soort activiteit en de hoeveelheid tijd die eraan besteed is, zijn de volgende. Ongeveer een vijfde van beide onderzoeksgroepen spelen offline games. Echter de jongens zonder autisme besteden aan offline games ongeveer anderhalf uur meer tijd aan in een schoolweek van de jongens met autisme. Ook besteedt de groep jongens zonder autisme meer tijd (4,5 uur meer per week) aan MSN in vergelijking met jongens met autisme. Jongens zonder autisme besteden 3 uur meer tijd in de week aan niet computergerelateerde activiteiten buitenshuis. Dit zijn activiteiten zoals op visite gaan, sporten en buiten spelen.

Daarentegen bezoeken jongens met autisme langer een profielsite en spelen zij langer op de spelcomputer dan jongens zonder autisme. Er zijn twee jongeren uit de onderzoeksgroep van jongeren met autisme die chatten. Jongeren zonder autisme chatten niet. De jongens met autisme besteden ongeveer 3,5 uur meer aan computergerelateerde activiteiten binnenshuis. Omdat de jongens de soort activiteit niet opgeschreven hebben is niet duidelijk te zeggen wat ze gedaan hebben in deze tijd. Het kan variëren van sleutelen aan de computer, skypen of het ontwikkelen van een website.

Grootschalig onderzoek zou aan te bevelen zijn om zodoende meer inzicht te krijgen of bovenstaande bevindingen blijven bestaan bij een grotere groep van respondenten. Vormen jongeren met autisme een risicogroep rondom compulsief computergebruik? En zo ja op welke

leeftijd zou dit kunnen ontstaan aangezien uit dit onderzoek blijkt dat jongeren (14-16 jaar) met autisme relatief niet veel verschillen in soort activiteit en met wie ze de activiteit uitvoeren. Er is in elk geval geen verschil in totale tijd die ze besteden aan computergerelateerde activiteiten. Bij vervolgonderzoek wordt aangeraden om de jongeren als registratiebron te gebruiken in plaats van hun ouders. Indien er financiële middelen voorhanden zijn kan de registratie makkelijker gemaakt worden middels een APP of telefoonregistratie. Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep op de tijd hebben. De responspercentage van met name de jongeren met autisme was laag en kan verklaard worden doordat jongeren met autisme de tijd een ongrijpbaar gegeven vinden. De onderzoeksresultaten kunnen vertekend zijn middels deze lage responspercentage. De responspercentage kan mogelijk hoger gemaakt worden middels een APP of telefoonregistratie. Daarentegen valt wel op dat indien de jongeren met autisme mee deden met dit onderzoek en de tijd registreren zij dit op net zo nauwkeurige wijze lijken te doen als jongeren zonder autisme aangezien de tijdsduur van vele activiteiten en soort contact nauwgezet overeen komen tussen beide doelgroepen.

MANAGEMENTSAMENVATTING KWALITATIEVE ONDERZOEK 2010-2011

Het onderzoek bestaat uit twee deelonderzoeken. Deelonderzoek 1 is gedaan onder 14 moeders van jongens (14-16 jaar) die op het CSG Noordik zitten en deelonderzoek 2 is gedaan onder 12 moeders van jongens met autisme (14-16 jaar) die op het Mozaïek zitten. Overall hoofdvraag van deelonderzoek 1 en 2 is:

“Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de opvoedstijlen van moeders rondom het computergebruik van hun zoons (14-16 jaar) met en zonder ASS en welke verschillen en overeenkomsten zijn er in de behoefte aan opvoedingsondersteuning met betrekking tot het computergebruik van hun zoons?”

De informatie voor dit onderzoek is verkregen door literatuuronderzoek en het afnemen van 24 diepte interviews onder de moeders. De interviews zijn afgenomen aan de hand van lijsten met open vragen en stellingen. De basis voor het interview is driedig, te weten:

- Hoe stellen moeders hun grenzen?
- Hoe signaleren moeders problemen bij hun zoon?
- Hoe ondersteunen moeders hun zoon?

Moeders van jongens zonder autisme geven bijna altijd positieve ondersteuning op het computergebruik van hun zoon bijvoorbeeld door het geven van een compliment. Moeders van jongens met autisme geven vaker niet dan wel positieve ondersteuning op het computergebruik van hun zoon. Door het niet geven van positieve ondersteuning missen de moeders een positief contactmoment met hun zoon. Het lijkt erop dat moeders zich niet bewust zijn van het niet geven van positieve ondersteuning. Het kan zijn dat het stellen van de vraag al positieve effecten heeft teweeg gebracht bij de onderzoeksgroep.

In het stellen van regels geven moeders van jongens zonder autisme aan dat zij duidelijke regels stellen. Moeders van jongens met autisme geven vaker aan dat zij de regels afstemmen op het individu. Mogelijk dat het afstemmen op het individu beter werkt voor jongens met autisme en dat daarmee ongewenst gedrag voorkomen wordt. Het kan ook zijn dat deze moeders te voorzichtig zijn met het stellen van duidelijke regels om ongewenst gedrag bij de jongere te vermijden.

Bij beide onderzoeksgroepen overheerst de autoritatieve opvoedingsstijl. Ouders stellen voldoende grenzen, geven warmte en hebben oog voor de individuele behoefte van hun kind. Twee moeders met jongens met autisme hanteren een afwezige opvoedstijl. Het kan zijn dat de behoeften van hun zoon te weinig aandacht krijgt middels deze opvoedstijl om zich optimaal te ontwikkelen.

Alle moeders geven aan geen behoefte te hebben aan opvoedingsondersteuning op het gebied van computergebruik van hun zoon. Twee moeders van jongens met autisme geven aan dat de ondersteuning een aantal jaren terug wel gewenst was. Opvoedondersteuners zouden zich nadrukkelijker kunnen richten op het bereiken van deze groep moeders. De helft van de moeders met zonen met autisme geven wel aan dat ze graag met andere ouders willen praten over het ondersteunen en begrenzen van het computergebruik. Het is aan te bevelen dat het voortgezet onderwijs dit aanbod creëert in samenwerking met het LOES loket. Ook is het aan te bevelen een sociale kaart te maken op het gebied van opvoedingsondersteuning rondom het virtuele milieu (zowel het aanbod van websites als het face-to-face aanbod in de buurt).

1. INLEIDING	10
1.1 Aanleiding van het onderzoek	
1.2 Overall doelstelling en vraagstellingen van het onderzoek	
2. JONGEREN EN HET VIRTUEEL MILIEU	13
2.1 Wat is autisme spectrum stoornis (ASS)?	
2.2 Wat is er bekend in de literatuur over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme rondom contacten met Real Life Friends en Virtuele Mates (M8's)?	
2.3 Wat is er bekend in de literatuur over tijdsbeleving van jongeren tussen de 12-16 jaar (in relatie tot computergerelateerde activiteiten)?	
2.4 Wat is bekend in de literatuur over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten?	
2.5 Welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd?	
2.6 <i>Conclusies theoretische deelvragen</i>	
3. ONDERZOEK 1: WAAR LIGT DE GRENS?	43
3.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen	
3.1.1 <i>Doelstelling</i>	
3.1.2 <i>Hoofdvraag en deelvragen</i>	
3.2 Methode van onderzoek	
3.2.1 <i>Type onderzoek</i>	
3.2.2 <i>Respondenten</i>	
3.2.3 <i>Instrumenten</i>	
3.2.4 <i>Procedure</i>	
3.3 Resultaten	
3.3.1 <i>Bevindingen per kolom</i>	
3.4 Conclusie hoofdvraag	
3.5 Aanbevelingen	
4. ONDERZOEK 2: REAL LIFE FRIENDS & HET VIRTUEEL MILIEU:	
registratie via jongeren	52
4.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen	
4.1.1 <i>Doelstelling</i>	
4.1.2 <i>Hoofdvraag en deelvragen</i>	
4.2 Methode van onderzoek	
4.2.1 <i>Type onderzoek</i>	
4.2.2 <i>Respondenten</i>	
4.2.3 <i>Instrumenten</i>	
4.2.4 <i>Procedure</i>	
4.3 Resultaten	
4.4 Conclusie praktijkgerichte deelvragen	
4.5 Conclusie hoofdvraag	
4.6 Aanbevelingen	
5. ONDERZOEK 3: REAL LIFE FRIENDS EN HET VIRTUELE MILIEU:	
registratie via ouders	78
5.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen	
5.1.1 <i>Doelstelling</i>	
5.1.2 <i>Hoofdvraag en deelvragen</i>	

5.2 Methode van onderzoek

5.2.1 Type onderzoek

5.2.2 Respondenten

5.2.3 Instrumenten

5.2.4 Procedure

5.3 Geen resultaten

5.4 Aanbevelingen

LITERATUURLIJST	85
------------------------	----

BIJLAGEN	87
-----------------	----

Bijlage 1 Observatie / activiteitenlijst

Bijlage 2 Codelijst

Bijlage 3 Instructielijst leerlingen

Bijlage 4 Handleiding ouders

Bijlage 5 Operationalisering codelijst computergerelateerde activiteiten

1. INLEIDING

In deze inleiding wordt de aanleiding van het onderzoek beschreven (1.1) en wordt de doelstelling en de vraagstelling beschreven (1.2).

1.1 Aanleiding van het onderzoek

De grootste e-mailers en internetgebruikers binnen de Europese Unie zijn de Nederlandse jongeren. Dat blijkt uit onderzoek van de Europese Commissie onder jongeren tussen de vijftien en vierentwintig jaar (Bogaerts, 2009). In Nederland zit 87% van de jongeren minstens een keer per week achter de computer. Diekstra en Wubs (2010) zeggen dat jongeren tussen de tien en zestien jaar elke dag gemiddeld 3,7 uur aan de media zoals tv, (spel) computer en mobiele telefoon besteden en dat wordt elk jaar meer.

Internet beheerst een groot deel van het leven van een jongere. Volgens Diekstra en Wubs zijn jongeren actief bezig met de nieuwe media zoals MSN'en, smsen en ze gebruiken internet. Deze activiteiten gebeuren vaak zonder dat hun ouders weten wat zij doen. Hierdoor hebben de jongeren een voorsprong op hun ouders wat betreft de ontwikkeling van de media (Pardoen en Pijpers, 2005). Hierdoor kunnen ouders hun kind onvoldoende helpen bij hun virtuele ontwikkeling terwijl zij hier recht op hebben.

Jongeren leven dus in een virtueel milieu. Dit is de fictieve wereld die gecreëerd wordt door de media waarin ouders en kind zich passief (met name televisie en video) en actief en interactief (met name internet, computer, mobieltjes en gaming) bewegen (Delfos, 2008). Een andere omschrijving die Delfos geeft is een wereld waarin men zich zowel reëel (als zichzelf) als fictief (met een andere identiteit en zelfs wisselende identiteiten) beweegt. Voorbeelden van deze fictieve wereld zijn volgens Pardoen en Pijpers 3D-werelden zoals "Second Life" en vooral "Habbo Hotel" waar jongeren een alter ego aanmaken en een virtueel bestaan leven. Is deze nieuwe werkelijkheid gevaarlijk verslavend of een kans om sociale vaardigheden te ontwikkelen? Voor jongeren is de computer niet meer weg te denken en is de computer een onderdeel van hun leefwereld geworden.

Jongeren die extra gevoelig zijn om in het virtuele milieu te worden opgenomen, zijn kinderen en jongeren met het Autisme Spectrum Stoornis (ASS). Zij kunnen zich moeilijk inleven in een ander en doen weinig of geen pogingen om met anderen in contact te komen. Het gevolg hiervan is dat er nauwelijks tot geen vriendschappen met leeftijdsgenoten ontstaan (VanderEycken & Van Deth, 2004). Kenmerkend voor autisme is onder andere de sociale interactie die vaak onvoldoende ontwikkeld is. Dit ervaren kinderen en jongeren met autisme, vooral in deze maatschappij waarin een bepaalde vorm van socialiteit erg belangrijk is, als zeer complex. Doordat sociale interacties zo lastig zijn voor deze doelgroep 'vluchten' zij in de virtuele wereld die voor hen 'veilig' is (Delfos, 2008).

Is deze wereld voor hen daadwerkelijk ook veilig? Ouders en verzorgers maar ook leerkrachten komen regelmatig met dit soort vragen aangezien de computer een belangrijke vrijetijdsinvulling blijkt te zijn voor jongeren met autisme en zij hier moeilijk in te begrenzen zijn (M. Borghuis, persoonlijke mededeling, 9 november 2008).

Voortgezet Speciaal Onderwijs (VSO) het Mozaïek is gespecialiseerd in het onderwijs aan leerlingen van veertien tot en met twintig jaar met een psychiatrische problematiek zoals autistische stoornissen en angststoornissen. Het merendeel van de leerlingen valt onder de categorie autisme spectrum stoornissen (PDD-NOS, klassiek autisme of het syndroom van Asperger). Ten gevolge van de genoemde stoornissen vragen deze leerlingen extra onderwijszorg.

Op VSO het Mozaïek is opgevallen dat de computer voor leerlingen met autisme een belangrijke vrijetijdsinvulling is en dat bij veel van de leerlingen hun specifieke interesses op het gebied van ICT

(informatie- en communicatietechnologie) liggen (M. Borghuis, persoonlijke mededeling, 9 november 2008).

Om meer inzicht te krijgen in het computergebruik van jongeren met autisme spectrum stoornis (ASS) is vanaf september 2008 een samenwerking gestart met de Academie Mens en Maatschappij (AMM) van Hogeschool Saxion te Enschede om langdurig onderzoek te doen. Welke plek neemt het virtuele milieu in bij jongeren met ASS en zijn er redenen tot zorgen? VSO het Mozaïek kan met behulp van de onderzoeken haar beleid eventueel aanpassen zodat zij betere ondersteuning kan geven aan de leerkrachten, ouders en jongeren met autisme met betrekking tot computer gerelateerde activiteiten.

Het onderzoek bestaat uit drie deelonderzoeken. Het eerste onderzoek, 'Waar ligt de grens?' (Looman, Koumans & Jonkman, 2009) heeft tot doel gehad om een observatielijst te ontwikkelen, waarin leerlingen in kunnen vullen wat ze in hun vrije tijd doen en hoe ze dit ervaren.

Om inzicht te krijgen in wat het verschil is in de computergerelateerde activiteiten die jongeren met autisme spectrum stoornis uitvoeren en die jongeren zonder autisme spectrum stoornis uitvoeren is CSG het Noordik vanaf februari 2009 bij de samenwerking betrokken. Het Noordik is een christelijke school met een protestants-christelijke achtergrond en zij bieden scholing aan jongeren tussen veertien en twintig jaar zonder autisme (Noordik, 2009). Het tweede onderzoek, "Real life friends of het virtueel milieu" (Gerritsen & Zwoferink, 2010) heeft tot doel gehad om inzicht te krijgen in de computergerelateerde activiteiten tijdens de vrijetijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme.

Het derde onderzoek 'Jongeren en het virtuele milieu' is het vervolg op bovenstaande onderzoeken en heeft hetzelfde doel als het tweede onderzoek. De observator is bij het huidige onderzoek de ouder in plaats van de jongere zelf. De ouder registreert de activiteiten van de jongere terwijl dat bij het tweede onderzoek de jongere zelf was. Deze onderzoeksopzet is samen met VSO het Mozaïek opgezet zodat er gekeken kan worden of de resultaten van de ouders overeenkomen met de resultaten van de jongeren. Wanneer deze resultaten overeenkomen dan lijken beide doelgroepen op een zelfde wijze te noteren. Wanneer de resultaten niet overeenkomen zal gekeken moeten worden welke verschillen en overeenkomsten er zijn en geanalyseerd moeten worden en welke mogelijke oorzaken dit heeft. Samenvattend zal het onderzoek zich richten op het krijgen van inzicht in de verdeling en invulling van vrije tijd van leerlingen zonder autisme en van leerlingen met autisme, middels de registratie van ouders / verzorgers van de leerlingen.

1.2 Overall doelstelling en vraagstellingen van het onderzoek

Overall doelstelling van het onderzoek is: In kaart brengen van het computergebruik van jongeren met en zonder autisme door inzicht te krijgen in de verdeling en invulling van vrije tijd van jongeren met en zonder autisme en de contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu.

Hoofdvraag deelonderzoek 1

'Hoe dient een observatielijst eruit te zien, zodat inzicht verkregen wordt in de invulling van vrije tijd buiten school van jongeren met autisme (12-16 jaar) naar de contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu en hoe ervaren de jongeren de activiteiten die ze in hun vrije tijd doen?'

Hoofdvraag deelonderzoek 2 (registratie via jongeren)

'Welke activiteiten voeren jongeren (14-16 jaar) met en zonder Autism Spectrum Stoornis uit in hun vrije tijd wat betreft de contacten die ze hebben in real life en contacten in het virtueel milieu en hoe ervaren de jongeren deze contacten?'

Hoofdvraag deelonderzoek 3 (registratie via ouders)

‘Welke activiteiten voeren jongeren (14-16 jaar) met en zonder Autisme Spectrum Stoornis uit in hun vrije tijd wat betreft de contacten die ze hebben in real life en contacten in het virtueel milieu en hoe ervaren de jongeren deze contacten?’

Hieraan gekoppeld zijn theoretische deelvragen die in hoofdstuk 2 allereerst worden uitgewerkt.

- 1 Wat is autisme spectrum stoornis (ASS)?
- 2 Wat is er bekend in de literatuur over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme rondom contacten met Real Life Friends en Virtuele Mates?
- 3 Wat is er bekend in de literatuur over tijdsbeleving van jongeren tussen de 12-16 jaar (in relatie tot computergerelateerde activiteiten)?
- 4 Wat is bekend in de literatuur over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten?
- 5 Welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd?

2. Jongeren en het virtueel milieu

In dit hoofdstuk worden de theoretische deelvragen 1 tot en met 5 beantwoord. In paragraaf 2.1 wordt deelvraag 1 uitgewerkt. Wat is autisme spectrum stoornis (ASS)? In paragraaf 2.2 wordt deelvraag 2 uitgewerkt. Wat is er bekend in de literatuur over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme rondom contacten met Real Life Friends en Virtuele Mates (M8's)? Theoretische deelvraag 3 wordt uitgewerkt in paragraaf 2.3. Wat is er bekend in de literatuur over tijdsbeleving van jongeren tussen de 12-16 jaar (in relatie tot computergerelateerde activiteiten)? In paragraaf 2.4 wordt deelvraag 4 uitgewerkt: Wat is bekend in de literatuur over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten? Tenslotte wordt in paragraaf 2.5 uitgewerkt: welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd? Paragraaf 2.6 eindigt met de conclusies op deze deelvragen.

2.1 Wat is autisme spectrum stoornis (ASS)?

Het woord autisme is afgeleid van het Griekse woord 'Autos, dat 'zelf' betekent. Autismen betekent 'in zichzelf zijn', of 'in zichzelf gekeerd'. Het woordenboek van Dale (2009) beschrijft autisme als een ontwikkelingsstoornis waarbij contact met de buitenwereld en communicatie niet of moeizaam plaatsvinden. Kanner beschrijft in 1943 de stoornis autisme, die hij in zijn werk met kinderen tegenkwam (Zeevalking, 2000). De stoornis wordt beschreven aan de hand van de volgende kenmerken:

- In extreme mate in zichzelf gekeerd zijn;
- Moeite met taal en gebruik van symbolen;
- Bizar gedrag.

Autisme is een stoornis in de informatieverwerking dat zich afspeelt in de hersenen, het beïnvloedt de prikkelverwerking (Landelijk Netwerk Autismen, 2003; De Bruin, 2004). Volgens de Bruin nemen jongeren met autisme op een andere manier waar, dan jongeren zonder autisme. Waarnemen doet men via de ogen, oren, huid, mond en neus. De manier van waarnemen door jongeren met autisme is gefragmenteerd en sterkt gericht op details. De informatie die is waargenomen door de jongere gaat naar de hersenen waar de informatie wordt verwerkt en waarop vervolgens gereageerd wordt. De informatie wordt bij jongeren met autisme alleen op een andere manier verwerkt dan bij jongeren zonder autisme. De waarneming van de zintuigen komen als losse puzzelstukjes in de hersenen aan en hierdoor is de samenhang voor hen moeilijk te ontdekken. Daardoor geven zij vaak ook een andere betekenis aan wat zij waarnemen. Ze leggen vaak verkeerde verbanden waardoor ze niet goed reageren op een situatie. De losse puzzelstukjes die in de hersenen zijn aangekomen moeten namelijk eerst in elkaar gepuzzeld worden voordat de waarneming als geheel gezien kan worden en er betekenis aan kan worden gegeven. De hersenen kunnen dit heel snel, maar het moet wel gebeuren. Bij alles wat iemand met autisme hoort, ziet, ruikt, voelt en proeft moet hij puzzelen. Daardoor moet hij heel hard werken om alle informatie te verwerken. Bijvoorbeeld: een jongere met autisme neemt waar dat er iemand naar de voordeur loopt en hij hoort de bel. Omdat deze waarneming naar de hersenen gaat waar hij de puzzelstukjes eerst in elkaar moet puzzelen is de handeling om de deur open te doen niet vanzelfsprekend voor hem. Vandaar dat het kan voorkomen dat de jongere niet opendoet en rustig blijft zitten, zonder het idee te hebben dat hij iets moet doen. Wanneer de zintuigen veel informatie tegelijkertijd te verwerken hebben, komen alle losse puzzelstukjes in de hersenen op een grote hoop terecht. Dit moet eerst uit elkaar gepuzzeld worden. Het verwerken van indrukken kost de jongere met autisme dus meer tijd dan een ander. Tevens hebben deze jongeren grote moeite met het zich verplaatsen in de ander, zodat sociale situaties niet worden begrepen of aangevoeld en sociaal gedrag moeizaam tot ontwikkeling komt.

Oorzaak van autisme

Delfos en Gottmer (2006) beschrijven dat de oorzaak van autisme niet voor de hand liggend is. Inmiddels blijkt er dat er een genetisch patroon onder autisme ligt. Chromosomen vier, zeven, tien, zestien, negentien, tweeëntwintig en het X-chromosoom, waarbij chromosoom 7 het meest kenmerkend is. Een simpele verklaring voor autisme is hierdoor niet mogelijk en moet volgens hen gezocht worden in een omvattende theorie. Autismen heeft namelijk invloed op alle terreinen van het menselijke functioneren.

Hans Asperger beschrijft in 1944 al dat het lijkt alsof autisme samenhang heeft met extreem mannelijke hersenen. Delfos en Gottmer geven aan dat autisme een korte, maar krachtige onderzoekstraditie heeft. Tot enige tijd geleden bestaan er drie belangrijke theorieën op het gebied van autisme die ieder een deel van het probleem verklaren, maar niet het hele gebied. Samen vormen ze puzzelstukjes ten opzichte van het geheel:

- Theory of mind (TOM);
- Theorie van de centrale coherentie (CC);
- Theorie van de planning en de executive function (EF);

Later worden de theorie van het ESB-brein en het socioschema ontwikkeld.

Theory of mind (TOM)

De theory of mind is een theorie over het eigen denken en voelen en over het denken en voelen van anderen. Ieder mens ontwikkelt een eigen theory of mind. Op basis hiervan kan men het eigen gedrag en het gedrag van een ander begrijpen en voorspellen.

‘De theory of mind is het gereedschap waarmee sociale interactie geïnterpreteerd en gestuurd kan worden. Een theory of mind ontwikkelt zich op basis van empathie, het zich verplaatsen in een ander.’ (Delfos & Gottmer, 2006, p. 38). Mensen met autisme tonen weinig empathie, zij kunnen zich namelijk niet voorstellen dat de ander eigen gevoelens en gedachten heeft, die niet hetzelfde zijn als die van hen. De theory of mind van iemand met autisme is daarom gebrekkig. Een ontwikkelde theory of mind is nodig voor communicatie, om een voorstelling te kunnen maken van de symbolische functie van taal en heeft ook betrekking op de ontwikkeling van fantasie. Omdat mensen met autisme weinig empathie tonen, bij fantasie gebrek hebben aan of het zelfs ontbreken van het ‘doen-alsof’ spel en zij niet kunnen bedenken dat een woord naar een begrip verwijst dat zij niet kunnen zien of voelen hebben zij dus een onderontwikkelde theory of mind. Als gevolg hiervan is alle gedrag dat mensen in de sociale wereld vertonen onbegrijpelijk. Men kan het gedrag niet inschatten en dit hangt samen met het empathisch vermogen.

De TOM is een belangrijk puzzelstukje in de psychologische verklaring voor autisme. Het kan verklaren waarom mensen met autisme zoveel moeite hebben om gedrag van anderen te begrijpen en te voorspellen.

Theorie van de centrale coherentie (CC)

Het kernaspect van de theorie van de centrale coherentie is dat mensen met autisme een beperkt vermogen hebben om details samen tot een geheel te maken. Ze kunnen de samenhang slecht vormen. Bij mensen zonder autisme worden details en fragmenten op het niveau van de hersenen samengevoegd tot een coherent geheel. De losse details kunnen mensen met autisme juist wel heel goed opvangen waardoor ze veel details zien waar de meeste mensen niet op letten. Delfos en Gottmer (2006) beschrijven dat mensen met autisme soms moeite hebben om hun ervaringen te selecteren en deze tot een samenhangend verhaal te maken. Ze vertellen uitgebreid en noemen alle details omdat ze zelf niet goed weten wat belangrijk is en wat niet. *‘De theorie van de centrale coherentie gaat ervan uit dat er een disfunctioneren bestaat op het niveau van de hersenen in het vormen van een samenhangend beeld op basis van verschillende details. De moeite met*

gezichtsherkenning is daar een onderdeel van, namelijk de moeite om verschillende aspecten van een emotie (gezichtsuitdrukking, beweging, stem) met elkaar te verbinden. De theorie van de centrale coherentie benadert het probleem van de sociale interactie als onvermogen verschillende details van de sociale interactie om te zetten in een samenhangend sociaal plaatje waardoor sociaal gedrag aangestuurd kan worden' (Delfos & Gottmer, 2006, p. 42). Dit blijkt alleen echter op sociaal vlak problematisch te zijn omdat voorwerpen beter herkend worden dan mensen. Dit betekent dat de problematiek zich vooral voordoet op het gebied van de sociale interactie en minder op het gebied van de informatieverwerking in het algemeen.

De samenhang creëren vraagt tijd. Bij mensen met autisme is dit vertraagd en kost dus meer tijd om uit te voeren. De informatieverwerking bij hen loopt dus anders bij mensen zonder autisme. Drie verschillen daarbij zijn:

- Mensen met autisme kunnen minder sterk gericht zijn op mensen, dan mensen zonder autisme;
- De mate waarin verschillende onderwerpen tegelijk en in samenhang verwerkt kunnen worden. Dit wordt multi tasking genoemd. Mensen met autisme zijn steker in het op een onderwerp concentreren en kunnen moeilijker meerdere onderwerpen tegelijk verwerken;
- De behoefte bij mensen met autisme om informatie nauwkeurig en zonder fouten te verwerken. Dit vraagt meer tijd.

Als gevolg van deze verschillende factoren zal het tempo van verwerking trager kunnen verlopen.

Theorie van de planning en de executive function (EF)

Mensen met autisme hebben aan de ene kant weerstand tegen verandering en aan de andere kant moeite om hun gedrag te reguleren. Het repetitieve (herhalende) gedrag van hen kan sterk obsessief zijn. Planning en het controleren van gedrag kunnen problemen veroorzaken. Hierbij gaat het om het reguleren van gedrag. De verklaring van de theorie van de planning en executive function ligt vooral op het gebied van de organisatie van gedrag bij autisme. Bij EF gaat het om centrale regulatieprocessen, processen op het niveau van de hersenen. *'De executive function is de functie die nodig is om een set van samenhangende probleemoplossende activiteiten voor een doel vast te houden. Het gaat om het kunnen overzien wat je wanneer, op welke manier of in welke hoeveelheid nodig hebt om een taak te kunnen uitvoeren. Dit geheel omvat een of meer van de volgende elementen:*

- 1. De intentie een reactie te remmen of uit te stellen tot een meer geschikt tijdstip (bijvoorbeeld aan je huiswerk gaan omdat je morgen een tentamen hebt, in plaats van een computerspel te gaan doen waar je op dat moment zin in hebt);*
- 2. een strategisch plan van een reeks acties (bijvoorbeeld zorgen dat je de spullen in huis hebt om een werkstuk te maken en kunnen voorzien hoeveel tijd je daarvan nodig hebt);*
- 3. een mentale voorstelling van een taak maken, inclusief het opslaan in het geheugen van de relevante feiten en de gewenste doeltoestand in de toekomst (bijvoorbeeld kunnen bedenken wat er in een werkstuk komt te gaan en dat gegeven in je hoofd houden terwijl je eraan werkt).'*

Net als bij de CC, zorgen de EF voor tempoproblemen bij mensen met autisme. Zij kunnen veel complexe gedragingen wel uitvoeren maar moeten dit dan op hun eigen tempo doen. "Het belang van EF voor autisme is dat onderzoek heeft aangetoond dat bij autisme verschillende EF's een probleem vormen. Vooral het plannen van gedrag en het vasthouden ervan stuit bij mensen met autisme vaak op grote problemen. De weerstand tegen verandering die wij bij mensen met autisme zien, kan vanuit de theorie van de EF – vanuit verschillende 'executieve functies' - verklaard worden namelijk als het onvermogen een wisseling van set te kunnen volbrengen, maar ook als onvermogen zich een voorstelling te kunnen maken van een andere situatie en ten slotte als een onvermogen om een lopende activiteit te kunnen remmen.' De weerstand tegen verandering en het repetitief gedrag kan op die manier begrepen worden als het gebrek aan het kunnen remmen van gedrag.

Het ESB-brein

De drie theorieën komen samen niet tot het verklaren van autisme en daarom zijn er meer omvattende theorieën bedacht. Deze theorieën gaan niet uit van een gebrek/afwijking ergens aan maar gaan uit van een anders functioneren van de hersenen. Er is onderzoek gedaan naar vrouwelijke en mannelijke hersenen. Hierdoor is het idee gekomen dat hersenen meer vrouwelijk of meer mannelijk functioneren. Het vrouwelijk brein is empatisch; sociale gevoeligheid, gevoeligheid voor communicatie, zich andermans gedachten en gevoelens kunnen voorstellen. Het mannelijke brein is systematiserend; eilanden van begaafdheid, obsessies met systemen, repetitief gedrag. Delfos en Gottmer (2006) beschrijven dat de ESB theorie uitgaat van een empathische hersenstructuur (E-type) of een systematiserende hersenstructuur (S-type). Hersenen kunnen ook meer in balans zijn (B-type) het balanced brain. Vrouwen zouden dan ook vaker het E-type brein hebben en mannen het S-type brein. Bij autisme zou sprake zijn van een S-type brein. In de ESB-brein theorie wordt autisme opgebouwd vanuit een aantal kenmerken dat samengevoegd wordt tot een logisch geheel. Door deze theorie worden een aantal aspecten van autisme duidelijk maar het geheelomvattende ontbreekt in deze theorie.

Het socioschema

Het socioschema van Delfos is ontwikkeld vanuit de manier waarop de hersenen vanaf de conceptie ontwikkelen en hoe de hersenen functioneren. Net als bij de theorie van het ESB-brein, is er aandacht voor de sekseverschillen in het functioneren van de hersenen. In deze theorie is er tevens aandacht voor de opvallende overeenkomsten tussen mannen en vrouwen. De autistische hersenen zijn meer mannelijk van aard. Dat wil zeggen: ze hebben een sterker ontwikkelde rechter hersenhelft ten opzichte van de linker. In gedrag betekent dat meer creativiteit en abstractie ten opzichte van meer talig gericht zijn en meer bewustzijn van gevoelens en gedachten. In feite gaat het bij autisme om een vertraagde ontwikkeling van bepaalde aspecten voornamelijk in de sociale interactie. Andere aspecten kunnen veel meer en verder ontwikkeld zijn. Het centrale begrip van dit model is het socioschema. Een groot verschil tussen de drie theorieën en het socioschema is dat er bij het socioschema niet wordt uitgegaan van het disfunctioneren van een deel van de hersenen en hun functies. Het uitgangspunt van het socioschema is autisme als een variant van ontwikkeling in plaats van een disfunctioneren. Delfos gaat met het socioschema uit van autisme als een variant op de 'normale' ontwikkeling.

"De vorming van het 'ik' ten opzichte van de 'ander' doet een schema ontstaan waarmee het 'ik' in de wereld wordt geplaatst. Het socioschema kan gezien worden als een omvattend 'ik geplaatst in de wereld'. Een mens vormt een schema, een besef, van wie men is, hoe men in de wereld staat en hoe men in relatie tot de mensen om zich heen staat" (Delfos, 2006, p. 47-48). Het 'ik' besef ontwikkelt volgens het socioschema minder goed bij autisme, zie figuur 1.

Figuur 1: Ik-anderdifferentiatie (Delfos, 2002)

ik-anderdifferentiatie > besef ik > besef niet-ik > besef ander
> mogelijkheid tot zich verplaatsen in een ander
> sociale kennis > sociaal inzicht > sociale vaardigheden
> mogelijkheid tot wederzijdsheid in contact
> kunnen spelen met anderen
> rekening kunnen houden met een ander
> vrienden kunnen maken
> hulp kunnen mobiliseren
> besef van tijd
> niet overvallen worden door tijdsverloop
> opdrachten kunnen volbrengen
> rekening kunnen houden met anderen
> kunnen plannen
> besef van ruimte
> kunnen oriënteren in een ruimte
> niet overal tegenaan lopen

Tijdens de ontwikkeling van de ik-ander differentiatief komen verschillende stappen aan bod:

- Het verplaatsen in de ander;
- Het ontwikkelen van sociale kennis en vaardigheden;
- Het ontwikkelen van besef van tijd;
- Het ontwikkelen van besef van ruimte.

Eerst vindt het besef plaats dat er een 'ik' is. Daarna komt het besef dat er een 'niet-ik' is. Hiermee wordt alles in de wereld om hen heen bedoeld. Pas daarna komt het besef van 'de ander', een persoon die een eigen ik heeft. Mensen met autisme hebben een beperkte gerichtheid op anderen. Zij richten zich meer op zichzelf. Hierdoor ontstaan er problemen bij de ontwikkeling van emoties, empathie en het leren inschatten van sociale interacties.

Als jongeren zonder autisme twaalf tot veertien jaar oud zijn bevinden ze zich in de differentiatiefase, waarin ze het verschil met de ouders benadrukken. In de leeftijd van veertien tot zestien jaar proberen jongeren dingen uit, ze luisteren dan bijvoorbeeld meer naar hun vrienden dan naar volwassenen. In de midden adolescentie leeftijd gaan ze weer terug naar de basis en herstelt het contact met de volwassenen (ouders).

DSM-IV

Zeevalking (2000) geeft aan dat autisme volgens de DSM-IV onder de ontwikkelingsstoornissen valt, die pervasief zijn. 'Pervasief' betekent indringend. Dit houdt in dat de invloed van deze stoornissen in alle delen van de persoonlijkheid doordringt, de totale persoonlijkheid wordt door de stoornis bepaald. Volgens de DSM-IV worden bij autisme de volgende kenmerken waargenomen:

1. Een kwalitatieve beperking in contact en sociale interacties in vergelijking met wat op basis van de verstandelijke leeftijd verwacht mag worden. Bijvoorbeeld afwijkend gebruik van non-verbaal gedrag zoals oogcontact en lichaamshouding, geen vriendschapsrelaties, niet spontaan samen spelen, geen emotionele of sociale wederkerigheid;
2. Een kwalitatieve beperking in de communicatie. Bijvoorbeeld een achterstand in of ontbreken van taal (achterstand in vergelijking met de ontwikkelingsleeftijd van de persoon), eigenaardig woordgebruik, eigenaardige intonatie, stereotiep taalgebruik;
3. Een beperkt gedragsrepertoire en zicht herhalende stereotiepe patronen van gedrag. Hiertoe worden gerekend een beperkte belangstellingswereld (bijvoorbeeld alleen maar belangstelling hebben voor de eigen hobby en van al het andere om zich heen totaal niets afweten en niets willen weten), een sterke preoccupatie op bepaalde zaken (gek zijn van trainen en daarop gefixeerd zijn), rigiditeit in routines en rituelen (altijd op dezelfde manier aan tafel schuiven en dit niet kunnen en willen veranderen), motorische maniërisme of preoccupaties met voorwerpen (fladderen met de handen, tollen met voorwerpen);
4. Er bestaat voor het derde levensjaar een achterstand in sociale interacties, in totaal ten behoeve van sociale communicatie en in symbolische spel.

Het totale cluster pervasieve ontwikkelingsstoornissen bestaat uit:

- De autistische stoornis, klassiek autisme (a);
- Het syndroom van RETT (b);
- De desintegratiestoornis van de kinderleeftijd (c);
- Het syndroom van Asperger (d);
- De pervasieve ontwikkelingsstoornis niet anders omschreven (PDD-NOS) (e).

Op de volgende pagina's worden de ontwikkelingsstoornissen in dezelfde volgorde uitgewerkt.

Klassiek autisme (a)

Klassiek autisme is de ernstigste vorm. De belangrijkste kenmerken van deze vorm zijn:

- Extreme sociale isolatie (aloneless);
- Drang om alles hetzelfde te houden (sameness);
- Fascinatie door bepaalde objecten;
- Gebrekkig gebruik van taal als communicatiemiddel.

De DSM-IV beschrijft onder ander twaalf kenmerken van klassiek autisme (Bosch, 2001). Pas wanneer men minimaal zes van deze kenmerken laat zien in het gedrag, kan de diagnose van autisme gesteld worden. Van deze zes kenmerken moeten er twee voorkomen bij onderdeel A, één bij onderdeel B en één bij onderdeel C. Hieronder staan de kenmerken die Verhulst (2006) beschrijft:

A. Sociale interactie:

1. Gebrekkig gebruik van non-verbaal gedrag, zoals oogcontact, gebaren, gezichtsuitdrukking en cetera;
2. Tekortschieten in het aangaan van vriendschappen met leeftijdsgenoten;
3. Een gebrek in het spontaan delen van vreugde en ervaringen met anderen;
4. Een gebrek aan sociale wederkerigheid. Hij of zij lijkt zich niet bewust van de gevoelens van anderen en ziet hen in spel of contact alsof zij een voorwerp zijn (mechanisch).

B. Tekortkomingen in de communicatie (verbaal en non-verbaal):

1. Een late, of soms gebrek aan, ontwikkeling van de gesproken taal;
2. Beperkingen in het beginnen van een gesprek met een ander of het onderhouden daarvan;
3. Stereotiep of herhalend gebruik van taal, bijvoorbeeld: Echolalie (het zinloos, letterlijk herhalen van een woord of zin dat de ander net heeft gezegd), stereotiepe spraak, taalherhalingen, verwisselen van persoonlijke voornaamwoorden (vaak wordt 'ik' en 'jij' verwisselt), idiosyncratische taal (taal van het kind zelf, eigen of individuele taal);
4. Een gebrek aan spontaan fantasiespel, sociaal imiterend spel en gevarieerd spelgedrag.

C. Beperkte herhalende en stereotiepe gedragingen, activiteiten en interesses:

1. Sterke preoccupatie (overdreven in beslag worden genomen) met een of meer stereotiepe gedragingen;
2. Vasthouden aan specifieke, niet-functionele routines of rituelen;
3. Stereotiepe en herhalende lichaamsbewegingen (bijvoorbeeld fladderen met de handen).
4. Aanhoudende preoccupatie met delen van voorwerpen;

Wanneer er dus zes of meer van bovenstaande kenmerken naar voren komen in het gedrag, kan de diagnose "klassiek autisme" gesteld worden.

Syndroom van RETT (b)

Verhulst (2006) beschrijft dat het bij het syndroom van RETT gaat om het verlies van eerder aangeleerde vaardigheden. De ontwikkeling van een kind verloopt op motorisch en sociaal gebied tot en met de eerste vijf tot achtenveertig maanden goed. Na deze ontwikkeling volgt een korte periode van stabiliteit, waarmee de vaardigheden langzaam verloren gaan. Het syndroom van RETT komt bijna uitsluitend voor bij meisjes.

Hieronder wordt een opsomming weergegeven zoals vermeld in de DSM-IV.

- Alle volgende:
 1. Duidelijk normale en perinatale (rondom de geboorte) ontwikkeling;
 2. Duidelijk normale psychomotorische ontwikkeling gedurende de eerste vijf maanden na de geboorte;
 3. Normale schedelomvang bij de geboorte.
- Begin van alle volgende, na de periode van normale ontwikkeling:
 1. Afname van de schedelgroei tussen de eerste vijf tot 48 maanden van het leven van een kind;

2. Verlies van eerder verworven handvaardigheden tussen de eerste vijf tot 30 maanden van het leven van een kind. Een gevolg hiervan zijn stereotiepe handbewegingen, zoals handwringen;
3. Verlies van sociale betrokkenheid (sociale interactie ontwikkelt zich later wel);
4. Optreden van slechte coördinatie bij het lopen of bij bewegingen van de romp;
5. Ernstige beperkingen in de ontwikkeling van de expressieve en receptieve taal met een ernstige psychomotorische achterstand.

Andere kenmerken van het syndroom van RETT zijn:

- stereotiepe handbewegingen;
- vermindering van interesse in sociaal contact;
- epilepsie;
- spasticiteit;
- zijwaartse verkromming van de ruggengraat (scoliose);
- ademhalingsproblemen (zoals hyperventilatie);
- onwillekeurige bewegingen;
- rompataxie (stoornis tussen het motorisch zenuwstelsel en de spieren).

Doordat de vaardigheden die verworven zijn langzaam wegvallen, eindigt deze stoornis bijna altijd in een lager verstandelijk niveau of een verstandelijke beperking.

Desintegratieve stoornis (c)

Volgens Verhulst (2006) heeft de desintegratieve stoornis over het algemeen dezelfde kenmerken als het syndroom van RETT. Wanneer er echter een langere periode (meer dan vijf tot achtenveertig maanden) van normale ontwikkeling en functioneren op motorisch en sociaal gebied aan vooraf is gegaan, wordt er gesproken over een desintegratieve stoornis. Deze stoornis is niet het verlengde van het syndroom van RETT. Het syndroom van RETT komt uitsluitend voor bij vrouwen. De desintegratieve stoornis komt, evenals bij klassiek autisme, het syndroom van Asperger en PDD-NOS, bij mannen en vrouwen voor, waarbij het meest bij mannen.

Van deze stoornis staan de criteria vermeld in de DSM-IV:

- A. Een duidelijke normale ontwikkeling gedurende ten minste de eerste twee jaar van het leven van een kind. Dit blijkt uit de bij de leeftijd passende verbale en non-verbale communicatie, sociale reacties, spel en aanpassingsgedrag.
- B. Verlies van eerder verworven vaardigheden (voor het tiende jaar) op ten minste twee van de volgende terreinen:
 1. Expressieve en receptieve taal;
 2. Sociale vaardigheden en aanpassingsgedrag;
 3. Zindelijkheid;
 4. Spel;
 5. Motorische vaardigheden.
- C. Afwijkingen in het functioneren op ten minste twee van de volgende terreinen:
 1. Beperkingen in sociale interacties (bijvoorbeeld beperkt non-verbaal gedrag, moeite met het maken en onderhouden van vriendschappen met leeftijdgenoten);
 2. Beperkingen op het gebied van communicatie (bijvoorbeeld achterstand of afwezigheid van gesproken taal, stereotiep of herhalend taalgebruik);
 3. Beperkte, stereotiepe en herhalende gedragspatronen, belangstelling en activiteiten.
- D. De stoornis is niet eerder toegeschreven aan een andere specifieke pervasieve ontwikkelingsstoornis.

Verhulst (2006) beschrijft dat bij de desintegratieve stoornis het gaat om verlies van eerder verworven vaardigheden gepaard met een verlies van interesse in de omgeving. Dit is bij het syndroom van RETT niet het geval. Het syndroom van RETT en de desintegratiestoornis worden

onder autisme genoemd omdat de gevolgen van de stoornis veel overlap hebben met de kenmerken van klassiek autisme, het syndroom van Asperger en PDD-NOS. Er zijn echter duidelijke verschillen in de beginstadia. Zoals hierboven beschreven staat doorloopt het kind de eerste vijf tot achtenveertig maanden een gewone ontwikkeling, waarin verschillende vaardigheden verworven worden. Na deze leeftijd treedt er een verlies op van de verworven vaardigheden. Mensen met klassiek autisme, het syndroom van Asperger en PDD-NOS missen verschillende vaardigheden al vanaf de geboorte en zij ontwikkelen deze vaak wel maar moeizamer.

Syndroom van Asperger (d)

Volgens de DSM-IV komen de kenmerken van het syndroom van Asperger, veel overeen met de kenmerken van het klassiek autisme. Bij het syndroom van Asperger zijn er alleen geen problemen op gebied B, de taalontwikkeling. Het syndroom van Asperger zorgt voor problemen op sociaal gebied, relaties en vriendschappen, maar ook op het gebied van werk. Het syndroom gaat vaak gepaard met motorische onhandigheid. Het afwijkend gedrag blijft bestaan tot en met de adolescentie en volwassenheid. Deze stoornis komt vaker voor bij jongens dan bij meisjes. Jongeren met het syndroom van Asperger hebben problemen met sociale interactie. De motoriek is vaak wat stijf en houterig en deze jongeren hebben vaak beperkte interesses. De taalontwikkeling verloopt in het begin van het leven van deze jongeren moeizaam, maar als het eenmaal op gang komt kunnen ze in opvallend goede zinnen praten. Op het eerste gezicht lijkt de taal goed ontwikkelt, maar dit is niet juist. Ze hebben namelijk moeite met het geven van de juiste betekenis aan de informatie die zij ontvangen en ze hebben hulp nodig bij het ontdekken van de samenhang hierin. Dit afwijkende gedrag blijft bestaan tot en met de adolescentie en volwassenheid.

Deze stoornis, evenals alle stoornissen binnen het autisme spectrum, komt vaker voor bij jongens dan bij meisjes (Verhulst, 2006).

Jongeren met dit syndroom hebben een normale of hoognormale intelligentie. Bij deze jongeren wordt soms de diagnose Hoog Functionerend Autisme (HFA) gebruikt. Auditief zijn deze jongeren sterk. Waar andere jongeren met autisme auditief zwak zijn en vooral visuele ondersteuning nodig hebben, hebben jongeren met het syndroom van Asperger vooral een verbaal auditieve benadering nodig (Delfos, 2003).

PDD-NOS (e)

PDD-NOS staat voor Pervasive Developmental Disorder – Not Otherwise Specified. In het Nederlands betekent dit: Pervasieve ontwikkelingsstoornis – niet anderszins omschreven. Jongeren met PDD-NOS voldoen niet aan de criteria van de andere stoornissen binnen het autisme spectrum, terwijl er toch ernstige tekorten in de sociale interactie en in de communicatie zijn, evenals stereotiepe gedragspatronen en interesses. Doordat deze stoornis diep ingrijpt in de ontwikkeling van het kind, is er sprake van een pervasieve ontwikkelingsstoornis (Verhulst, 2006).

In de DSM-IV staat het volgende geschreven: PDD-NOS wordt gebruikt als er een ernstige en pervasieve tekortkoming is in de ontwikkeling van de wederkerige sociale interactie of van de verbale en non-verbale communicatieve vaardigheden, of als er stereotiep gedrag, interesses en activiteiten aanwezig zijn, terwijl niet voldaan wordt aan de criteria voor een specifieke pervasieve ontwikkelingsstoornis, schizofrenie, schizotypische persoonlijkheidsstoornis of ontwijkende persoonlijkheidsstoornis. Zo behoren tot deze categorie ook de 'atypische autisme-beelden' die niet voldoen aan de criteria van het klassiek autisme vanwege een begin op latere leeftijd, vanwege atypische of te weinig symptomen of deze allemaal (Verhulst, 2006).

Samenvattend komt bovenstaande erop neer dat jongeren met PDD-NOS wel kenmerken van een autistische stoornis vertonen, zoals beperkingen op sociaal gebied, problemen met de taalontwikkeling en beperkte interesses en activiteiten.

Maar er zijn onvoldoende symptomen aanwezig om te behoren tot een andere specifieke pervasieve stoornis. Mensen met PDD-NOS voldoen niet aan de diagnostische criteria uit de DSM-IV voor

klassiek autisme of het syndroom van Asperger. PDD-NOS valt dus buiten de andere stoornissen, het is een soort restcategorie en wordt daarom ook wel een 'verlegenheidsdiagnose' genoemd (Delfos, 2003).

McDD

McDD betekent Multiple complex Development Disorder. In het Nederlands betekent dit meervoudige complexe ontwikkelingsstoornis. In de DSM-IV valt McDD onder de restcategorie PDD-NOS. Wijnker en Lahuis (2009) beschrijven McDD als een stoornis in de informatieverwerking van de hersenen. Het onderscheidt zich door de specifieke problemen in de regulatie van emoties van andere vormen van autisme. Boosheid kan bij mensen met McDD snel ontaarden in woede, angst kan zich ontaarden in paniek. Mensen met McDD vertonen kenmerken van angststoornissen, schizofrenie en van autisme. Het gedrag kan echter lijken op dat van mensen van ADHD of stemmingsstoornissen. Kinderen met McDD kunnen uitgroeien naar de autistische kant, naar de schizofrene kant of zij groeien over de stoornis heen. Uit onderzoek van Rutger-Jan van der Gaag uit 1993 blijkt dat kinderen met McDD in de adolescentie opschuiven naar het schizofrenie-spectrum. Cohen, Towbin, Mayes, Volkmar en Friedman (1994) beschrijven de criteria voor McDD:

A. Stoornissen in de regulatie van gevoelstoestanden en angsten:

1. Ongewone of vreemde intense angsten en fobieën, of regelmatig voorkomende bizarre angstreacties;
2. Steeds terugkomende paniekperiodes of overspoeld worden door angst;
3. Perioden van gedragsontregeling. Kenmerken hiervan zijn beduidend onrijp, primitief of gewelddadig gedrag;
4. Emotionele en stemmingsschommelingen zonder duidelijke aanwijsbare aanleiding.

B. Stoornissen in sociaal gedrag:

1. Gebrek aan sociale belangstelling, onthechting, vermijding van of terugtrekken uit sociale situaties, ondanks aanwezigheid van sociale vaardigheden;
2. Ontbreken van bestendige relaties met leeftijdsgenoten;
3. Aanklappen van 'haat-liefderelaties';
4. Groot gebrek aan empathisch vermogen.

C. Stoornissen van het denken:

1. Irrationaliteit, magisch denken, bizarre ideeën, herhalingen van nonsens woorden en verwarring tussen fantasie en realiteit;
2. Toestand van perplexiteit, makkelijk te verwarren zijn;
3. Overgevaardeerde ideeën met inbegrip van almachtsfantasieën, in beslag genomen worden door paranoïde ideeën, overdreven bezig zijn met fantasiefiguren, verhoogde achterdocht en denkbeeldige vrienden.

Een kenmerk van McDD is een meer psychotische wijze van zijn. Dit komt tot uiting in het gedrag van de persoon. Wanneer er sprake is van minimaal vijf kenmerken van punten die Cohen et al. (1994) beschrijven, waarvan er ten minste één in elke groep (1, 2, 3), is er sprake van de diagnose McDD.

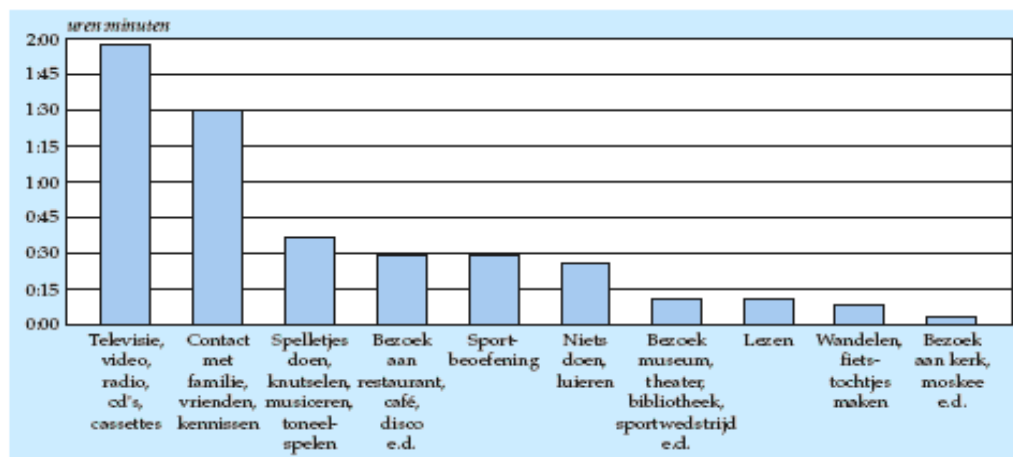
2.2 Wat is er bekend in de literatuur over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme rondom contacten met Real Life Friends en Virtuele Mates (M8's)?

2.2.1 Vrijtijdsbesteding van jongeren in het algemeen

Vrije tijd kan op vele manieren worden ingevuld (CBS, 2003). Jongeren hebben momenten of periodes van vrije tijd nodig. Tijdens deze momenten kunnen ze uitrusten van hun werkzaamheden of vullen ze deze tijd met bezigheden in om te ontspannen. Jongeren met autisme hebben vaak meer problemen met het invullen van hun vrije tijd dan andere leeftijdgenoten (Cremers, 2007).

Volgens het CBS (2003) beschikken jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar over ongeveer zes uur vrije tijd per dag. Tussen jongeren onderling bestaan verschillen in vrijetijdsbesteding. Bovendien zijn er verschillen in vrijetijdsgedrag tussen jongens en meisjes. Een groot deel van de vrije tijd van jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar, gemiddeld bijna twee uur per dag, wordt doorgebracht met televisie of video kijken of luisteren naar muziek. Contacten met familieleden, vrienden en kennissen nemen 1,5 uur in beslag. Ongeveer een half uur per dag zijn jongeren bezig met spelletjes, knutselen, musiceren of toneelspelen. Tevens besteden jongeren een half uur per dag aan 'nietsdoen en luieren', aan sport of een bezoek aan een restaurant, café of disco'. Figuur 2 geeft schematisch de gemiddelde vrijetijdsbesteding van jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar in Nederland weer.

Figuur 2: gemiddelde vrijetijdsbesteding van jongeren



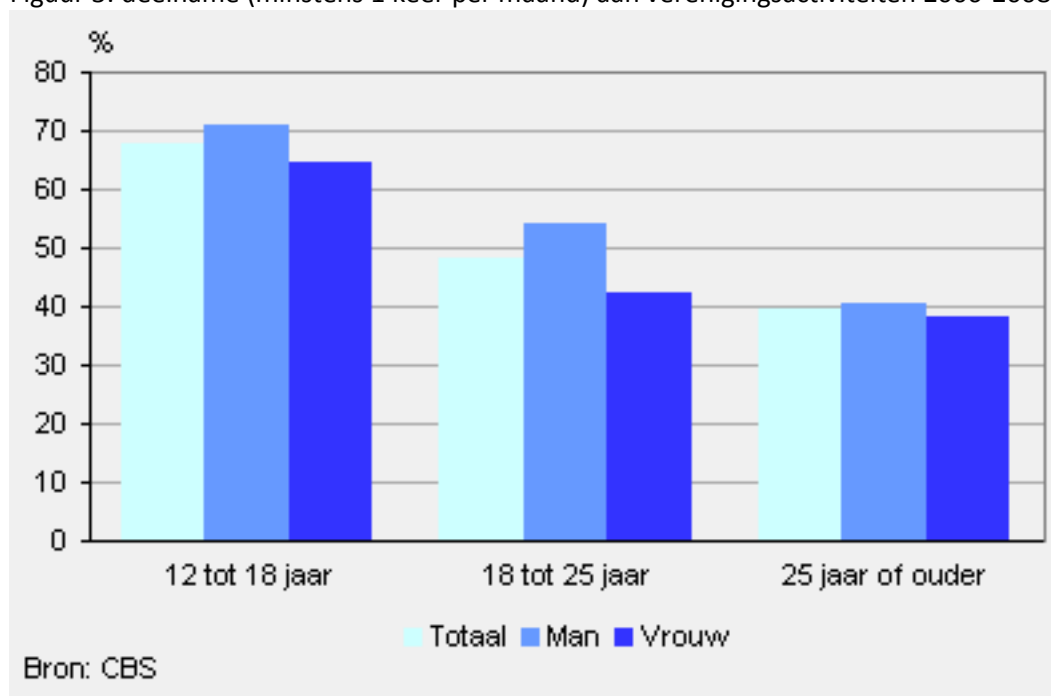
CBS – POLS (2003)

Relatief veel jongeren tot 18 jaar doen aan lichamelijke sportbeoefening. Acht van de tien jongeren beoefenen minimaal een uur per week lichamelijke sport. Ook nemen relatief veel jongeren deel aan verenigingsactiviteiten. Meer dan de helft van de jongeren doet minstens een maal per maand mee aan een activiteit die in verenigingsband georganiseerd wordt. 15 procent van de jongeren bespeelt minimaal een uur per week een muziekinstrument in zijn of haar vrije tijd. Ook het uitgaan naar cafés en discotheken is een belangrijke vrijetijdsinvulling. Ongeveer de helft van de jongeren gaat minimaal één keer per maand uit. De bioscoop wordt ook door veel jongeren bezocht. Een aantal jongeren doen ook vrijwilligerswerk. Vaak op het gebied van jeugd- en buurthuiswerk, scouting en sportverenigingen (Centraal Bureau voor de Statistiek, Jeugd 2003, cijfers en feiten, 2003).

Hermes, Naber en Dieleman (2007) geven aan dat voor jongeren tussen de vijftien en vierentwintig jaar internet op de eerste plaats komt. Zij consumeren 42% van hun mediatijd online en laten daarmee de tv en radio achter zich met respectievelijk 27% en 24%. Van de groep twaalf tot negentien jarigen in Nederland kijkt meer dan de helft tussen één en tweeënhalf uur per dag televisie. De computer wordt door 85% van de Nederlandse jongeren van twaalf tot negentien jaar minimaal een keer per week gebruikt om te internetten. 86% van de twaalf tot veertigjarigen geeft aan chat/MSN te gebruiken, daarna volgen online games met 70%. Voor vijftien tot negentien jarigen scoort MSN'en en chatten het hoogst met 92%. Daarna komen mailen (80%), surfen (75%) en muziek downloaden (72%).

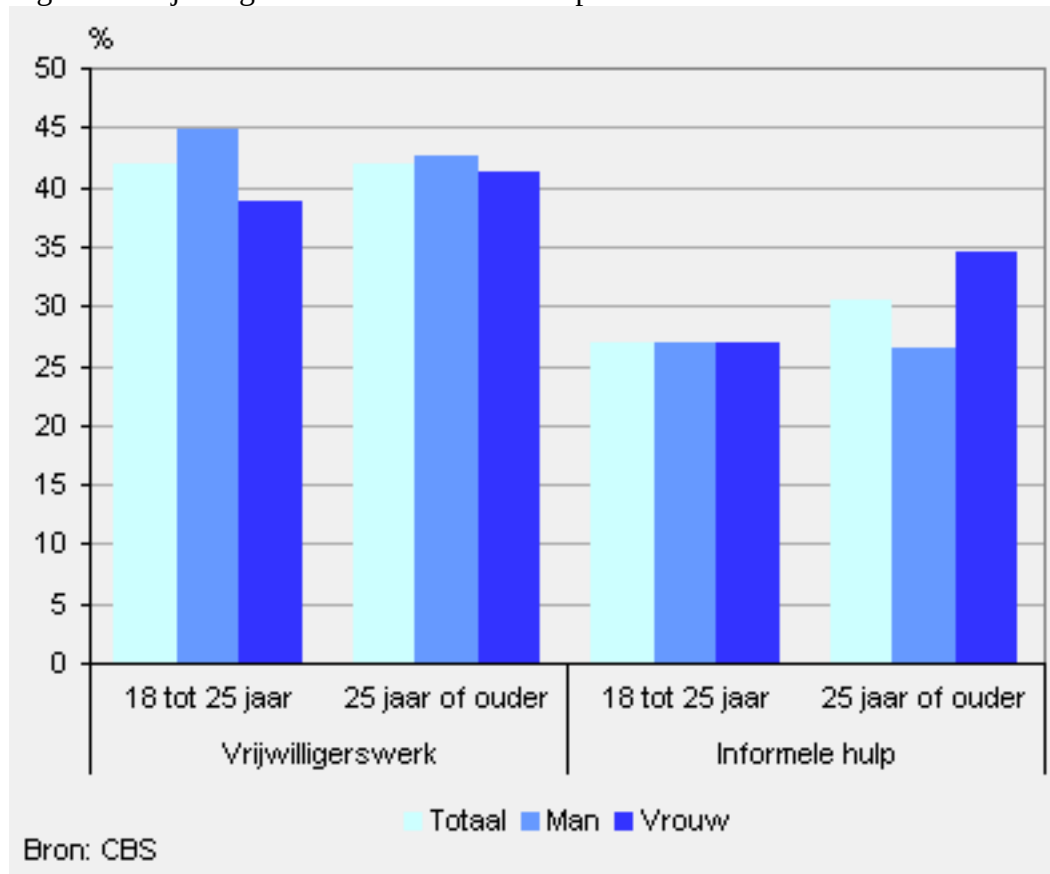
Riele, Schmeets en Ewalds (2010) geven aan dat in de periode 2006-2008 bijna zeven op de tien jongeren van twaalf tot achttien jaar maandelijks meedoen aan activiteiten in verenigingsverband. Jongeren zijn vooral vaker lid van sportverenigingen dan de vijftientwintig plussers. Ongeacht de leeftijd zijn het vaker mannen dan vrouwen die deelnemen aan activiteiten van verenigingen. Zie figuur 3 voor een weergave van deelname aan verenigingsactiviteiten.

Figuur 3: deelname (minstens 1 keer per maand) aan verenigingsactiviteiten 2006-2008



Daarnaast doen ruim vier op de tien jongeren aan vrijwilligerswerk. Jongeren zetten zich vooral in voor sportverenigingen en voor jeugdwerk. Jongeren geven minder vaak informele hulp. In 2008 geeft ruim 25 % van de jongeren wel eens hulp aan anderen. Hierbij valt te denken aan de eigen familie, vrienden, buren en kennissen (Riele, Schmeets en Ewalds, 2010). Zie figuur 4 voor een schematische weergave onder jongeren van achttien tot en met vijfentwintig jaar en ouder met betrekking tot vrijwilligerswerk en informele hulp in 2008.

Figuur 4: vrijwilligerswerk en informele hulp 2008

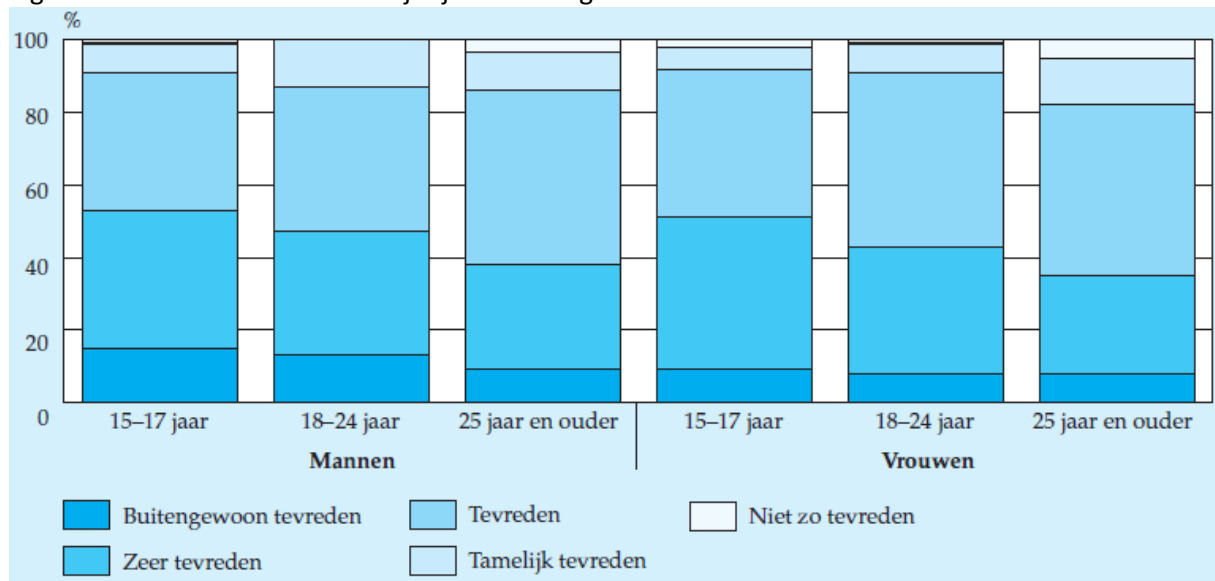


Nikken (2009) geeft aan dat uit onderzoek van stichting Mijn Kind Online en Motivaction, blijkt dat 16% van de ouders aangeven dat de meest geliefde vrijetijdsbesteding van hun kind computeren is. 14% geeft aan dat TV kijken de meest geliefde activiteit is. Dus voor bijna een op de drie kinderen, van twee tot twaalf jaar is de meest geliefde activiteit voor een beeldscherm zitten. Bij bijna 5% is lezen meest favoriet en 40% van de ouders geven aan dat hun kind het liefste buiten speelt.

Tevredenheid vrijetijdsbesteding

Uit onderzoek van het CBS (2003) is er een duidelijke meerderheid van de jongeren tevreden, zeer tevreden of zelfs buitengewoon tevreden met de vrijetijdsbesteding. Van de vijftien tot vierentwintig jarigen is 10 % tamelijk tevreden en slechts 1 % is niet zo tevreden over de wijze waarop de vrije tijd wordt doorgebracht. In figuur 5 wordt de tevredenheid van de vrijetijdsbesteding weergegeven.

Figuur 5: tevredenheid van de vrijetijdsbesteding



CBS – POLS (2001)

2.2.2 Vrijetijdsbesteding jongeren met autisme

Het doel van vrije tijd is ontspanning. Een uitgangspunt hierbij is dat er zelf wordt gekozen en bepaald wat er wordt gedaan, om dat doel te bereiken. Borghuis (2008) beschrijft dat het voor jongeren met autisme lastig is om hun vrije tijd in te vullen. Ze zijn sociaal emotioneel vaak minder bekwaam dan hun leeftijdgenoten. In technologie zijn ze juist enorm bekwaam waardoor de jongeren weerstand tonen als hun activiteiten op de computer begrensd worden. Ze hebben moeite met het vinden van alternatieve vrijetijdsinvulling. Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep op de tijd hebben. Om ze houvast te bieden is het belangrijk dat zo concreet mogelijk de activiteiten op een dag, met de begin- en eindtijden, aangegeven wordt. Als er structuur in de tijd aangebracht wordt, dan weet de jongere precies wanneer welke activiteit aan bod komt. Kiezen, net zoals het organiseren en tijd indelen, is een probleem voor mensen met autisme. Dit heeft te maken met de beperking in het verbeeldend vermogen. Ze kunnen zich de situatie niet voorstellen en overzien. Ook de sociale aspecten van vrije tijd zijn geen vanzelfsprekendheid. Dit is te verklaren vanuit de beperkingen in de sociale interactie en de communicatie.

Voor het invullen van vrije tijd zijn drie aspecten nodig namelijk: samenspel, keuzes maken en tijd indelen.

- Voor het eerste aspect samenspel ben je in contact met anderen.
Het begin van het hoofdstuk beschrijft dat een stoornis in het autisme spectrum direct tot uiting komt in relaties met anderen. Mensen met autisme kunnen zich onvoldoende inleven in de bedoelingen, gedachten en gevoelens van anderen. Ze missen de sociale intuïtie in de contacten met anderen, de intuïtie om de fijnheden in de interactie met anderen te begrijpen. Mensen zonder autisme leren sociale regels en sociale vaardigheden door gewoon mee te doen met anderen. Ze verwerven spontaan de sociale regels en codes die in deze situatie van toepassing zijn. Echter bij mensen met autisme is dit niet het geval. Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat dit komt doordat zij de sociale omgeving niet begrijpen of anders waarnemen. De contacten met anderen lopen hierdoor vaak moeizaam. Vriendschappen sluiten is dan ook een moeilijke opgave voor jongeren met autisme. Ze willen vaak wel, maar het talent en de intuïtie ontbreekt om de subtiele en informele regels van de omgang met anderen te begrijpen. Hun pogingen om samen te spelen worden daarnaast door anderen als vreemd en onhandig ervaren.

Samenspelen kan dan ook voor jongeren met autisme als bedreigend worden ervaren, omdat de interactie snel en onvoorspelbaar verloopt. *"Jongeren met autisme missen de vaardigheden om subtiele spelregels van het samenleven te begrijpen en blijven daardoor op sociaal gebied buitenbeentjes"* (Clijsen & Leenders, 2003, p. 18);

- Het tweede aspect voor het invullen van vrije tijd is keuzes maken. Iemand is 'vrij' om te doen wat hij of zij wil. Om te kiezen zijn er een aantal vaardigheden nodig. Om te kunnen kiezen moet iemand in staat zijn om de mogelijke alternatieven voor de geest te halen, de gevolgen van de keuze kunnen inschatten en ook nog kunnen mededelen voor welke activiteit is gekozen. Iemand moet dus over verbeelding en communicatieve vaardigheden beschikken. Bij mensen met autisme is dit vaak moeilijk, doordat zij een beperking in het verbeeldend vermogen hebben (Degrieck, 2004);
- Het laatste aspect dat nodig is om vrije tijd te kunnen invullen, naast samenspel en keuzes maken, is het indelen van tijd. Tijd is een abstract gegeven, er is geen vorm aan te geven. De tijd kunnen inschatten, die ergens nodig voor is en de consequenties daarvan overzien, zijn niet altijd duidelijk voor mensen met autisme (Degrieck, 2004). Voor jongeren met autisme is computeren en de tijd die zij daaraan besteden dus moeilijk te overzien. Stoppen is dus lastig want ze zijn zich niet bewust van de tijd en ze kunnen deze moeilijk inschatten.

2.2.3 Kinderen en jongeren met en zonder autisme en hun contacten in real life

'Het maken van vrienden en het vormen van relaties is een van de belangrijkste onderdelen van het sociaal functioneren' (Delfos, 2002, p. 221).

Delfos (2002) beschrijft dat het voor kinderen en jongeren met autisme veel moeilijker is om vriendschapsrelaties te vormen dan kinderen en jongeren zonder autisme. Ook zijn kinderen en jongeren met autisme vaak wat minder gericht op het intensieve sociale contact. Er komen dan ook weinig mensen met autisme tot het vormen van succesvolle, hechte relaties. Dit komt nog het meeste voor bij mensen met een milde vorm van autisme, het syndroom van Asperger. Twee onderwerpen zijn van essentieel belang voor het vormen van relaties namelijk het vormen van een veilige gehechtheid tijdens de jeugd en de vorming van vriendschappen. Voor het vormen van vriendschappen is het noodzakelijk om rekening te houden met anderen en hiervoor is het weer nodig om zich te kunnen verplaatsen in anderen, zie het socioschema en de uitleg daarvan in paragraaf 2.2.1. oorzaken van autisme, figuur 1: ik-anderdifferentiatie.

Kinderen en jongeren met autisme zijn dus meer op zichzelf gericht en minder op de contacten met anderen, maar dat wil niet zeggen dat zij geen behoefte hebben aan contact en dat zij niet lijden aan het gebrek van vrienden. Deze behoefte is er namelijk wel, deze is alleen minder groot dan bij hen. Zij hebben onderling ook minder contact met elkaar dan kinderen en jongeren zonder autisme.

Het basisschoolkind is volop bezig met het vormen van vriendschappen. Er bestaan hierin verschillen tussen jongens en meisjes. Volgens Rutter (1993) ligt het accent bij meisjes meer op openheid en vertrouwelijkheid dan bij jongeren. Hierdoor hebben meisjes vaker een paar goede vriendinnen en hebben jongens vaker een grote groep vrienden.

Figuur 6: Ontwikkeling van vriendschappen

Ontwikkeling van vriendschappen		
Soort vriendschap	Periode	Aard vriendschap
Speelmaatje	Voorschoolse periode	Een vriend is iemand die dichtbij woont, waar je toevallig mee speelt.
Eenzijdige hulp	Vroege schoolperiode	Een vriend is iemand die je beter kan dan anderen en die weet wat je wel en niet leuk vindt; een vriend is belangrijk omdat die dingen doet die jij gedaan wilt hebben.
Sportieve coöperatie	Latere schoolperiode	Meer bewustzijn van wederzijdsheid in relaties; meer wil om aan wederzijdse wensen aan te passen; geen lange termijn; ruzies kunnen vriendschap makkelijk verbreken.
Intieme wederzijds delende relaties	Latere kindertijd, vroege adolescentie	Dichterbij, bewustzijn van continuïteit; vriendschap niet meer vooral om je niet te vervelen maar als mogelijkheid tot intimiteit; conflicten beëindigen niet noodzakelijk de relatie.

(Delfos (2002))

Kinderen met autisme blijven langere tijd in de fase van het speelmaatje, de eerste fase, zie figuur 6. Hun behoefte om samen te spelen is niet zo groot als bij kinderen zonder autisme. Op grond van het beperkte socioschema van kinderen met autisme zijn deze kinderen zich weinig bewust van de anderen in hun omgeving. Iemand moet zich bewust zijn van de ander om samen te kunnen spelen. Om oprecht te kunnen samenspelen moet men zich in de ander kunnen verplaatsen, de noodzaak van wederkerigheid in het spel zien en de mogelijkheden tot spel van de ander zien. De aard van het spel van kinderen met autisme past lange tijd beter bij de peuter dan bij de kleuter en dit maakt de aansluiting op school bij leeftijdsgenootjes moeilijk. Het kind met autisme wordt door zijn wijze van spelen, vaak zijn houterige motoriek en afwijkend taalgebruik door leeftijdsgenoten zonder autisme als 'anders' ervaren en 'anders' is voor kinderen op jonge leeftijd vaak 'verkeerd'. Hierdoor worden ze buitengesloten en afgewezen.

Kinderen met autisme zouden gedurende de eerste jaren op de basisschool kunnen overgaan naar fase twee, de eenzijdige hulp, maar dit wordt vaak belemmerd omdat ze worden buitengesloten. Van hen wordt verwacht dat zij al in de tweede fase zitten en zich dus bewust zijn van andermans kwaliteiten. Hierdoor wordt de overgang naar andere fasen extra moeilijk.

De tweede fase houdt het registreren in dat anderen kwaliteiten hebben die prettig zijn en dat het spel aan belang kan winnen doordat een ander meedoet. Dit kan bijvoorbeeld zijn dat iemand ergens mee speelt waarmee het kind met autisme wil spelen. Het kind moet dus leren dat het leuk is om met het speelgoed van een ander te spelen, dat andere kinderen kwaliteiten hebben die het spel wat gespeeld wordt leuk kunnen maken en dat ze die ander kunnen 'gebruiken' en dat hij nuttig kan zijn.

Samenwerken komt in de derde fase, sportieve coöperatie kijken. Kinderen proberen zich meer aan te passen aan de wensen van hun vriend of vriendin in deze fase.

Door een ruzie kunnen vriendschappen worden verbroken en is dus de continuïteit nog beperkt maar de vriendschappen kunnen ook makkelijk weer hersteld worden. Er bestaat in deze fase meer bewustzijn van wederzijdsheid.

Kinderen met autisme lopen hier hard tegen aan omdat het rekening houden met een ander betekent dat men zich ook in de ander kan verplaatsen en moet weten wat de ander denkt, voelt, wil en wat zijn gedrag voor effect heeft op die ander. Op het moment dat het kind in deze fase moet zitten, is hij een prepuber wat betreft de kalenderleeftijd maar wat betreft sociaal emotionele leeftijd nog maar net een kleuter. Het kind met autisme moet leren dat het (nog) niet in staat is om op alle gebieden met zijn leeftijdsgenoten om te gaan. Hij heeft meer tijd en ervaring nodig om dit te kunnen en niet alle kinderen ontwikkelen zich in een zelfde tempo. Het kind voelt dit zelf aan want deze kinderen spelen liever met jonge kinderen. Dit is goed voor hun ontwikkeling. Daarnaast hebben kinderen met autisme vaak een bijzonder belangstelling voor een bepaald onderwerp en weten zij daar veel vanaf. Dit kan gaan om trainen, planologie of dinosaurussen. Deze belangstelling kan gebruikt worden om aansluiting te laten zoeken met kinderen die dezelfde belangstelling hebben voor clubs. Op internet zijn verschillende sites waar mensen met eenzelfde belangstelling in contact kunnen komen met elkaar. Steeds vaker zijn er sites van mensen met autisme die op hun site uitwisseling van contact mogelijk maken. Met het ouder worden leert het kind met autisme steeds meer over sociale relaties en nemen zijn mogelijkheden tot vriendschappen en contact toe.

De vierde fase, intieme wederzijdse delende relaties, is het begin van emotionele relaties, van het aangaan van een partnerrelatie. Deze fase loopt gelijk met het ontstaan van de biologische rijping als een geslachtsrijp individu. Vanuit deze rijping wordt het niet synchroon lopen van de kalenderleeftijd en de sociaal-emotionele ontwikkeling acuut. De jongere met autisme kan hierdoor in de problemen komen. Hij ziet namelijk in zijn omgeving dat er intieme wederzijds delende relaties zijn tussen mensen maar dat hij daar niet aan kan voldoen. De meeste kinderen trekken zich in de adolescentie dan terug en lopen het risico om depressief te worden of verslaafd te raken. Er is dus een verschil in de ontwikkeling van relaties tussen kinderen en jongeren met en zonder autisme, doordat jongeren met autisme zich onvoldoende in kunnen leven in de bedoelingen, gedachten en gevoelens van anderen. Ze missen de vaardigheden om de subtiele spelregels van het menselijk samenleven te begrijpen waardoor sociale contacten vaak stroef en moeizamer verlopen. Vriendschap sluiten is dan ook een moeilijke opgave voor jongeren met autisme (Clijsen & Leenders, 2006).

2.2.4 Virtuele leefwereld

De computer is tegenwoordig niet meer weg te denken. Voor onderlinge communicatie is het internet niet meer weg te denken uit de leefwereld van jongeren. Het CBS (2003) geeft aan dat bijna negen van de tien jongeren tussen de twaalf en zeventien jaar thuis beschikken over een computer. Jongeren maken hier ook veelvuldig gebruik van. Op het internet doen zij vooral aan: e-mailen, surfen, downloaden, spelletjes spelen en chatten. Volgens Delfos (2008) groeit de jeugd op in een nieuwe, fascinerende virtuele wereld.

Het virtuele milieu bestaat uit tv, mobieltjes, computer, internet, gaming, iPods en wat de toekomst nog meer te bieden heeft. Het is voor jongeren niet een instrument maar een leefwereld, waar ze

recht hebben om zich vrijuit te ontplooiën. Daarvoor is nodig dat ze ook in de virtuele wereld opgevoed worden.

Het begrip virtuele wereld kan meerdere en uiteenlopende beelden oproepen. In de meest ruime betekenis omvat het begrip alle menselijke interactie die zich via digitale wegen, zoals het internet, voltrekt. Een andere betekenis die men aan het begrip kan geven is de computer gegenereerde wereld die door meerdere personen tegelijkertijd kan worden ervaren (Mayer, Stegers-Jager & Bekebrede, 2007).

Onder virtueel milieu verstaat Delfos (2008) de fictieve wereld die gecreëerd wordt door de media waarin ouders en kind zich passief (met name televisie en video) en actief en interactief (met name internet, computer, mobieltjes en gaming) bewegen. Een wereld waarin men zich reëel (op zichzelf) als fictief (met een andere identiteit en zelfs wisselende identiteiten) beweegt. Dit wordt ook wel het vierde milieu genoemd. Het eerste milieu is het gezin, het tweede milieu de school en het derde milieu de wereld daarbuiten.

De Graaf en Naaborgh (2010) geven aan dat er op internet veel te doen is. Jongeren hoeven zich niet te vervelen en ze zijn er niet alleen. Voorbeelden hiervan zijn MSN'en, muziek uitwisselen, gamen met anderen over de hele wereld, filmpjes kijken op You Tube of zelf erop zetten. Internet komt tegemoet aan behoeftes die jongeren hebben. Ze kunnen hun eigen creativiteit ontwikkelen en technische snufjes uitproberen. Daarnaast leren ze ook sociale regels en oefenen ze met gevoelens onder woorden brengen. Ze ontdekken wie ze zelf zijn door mee te maken hoe anderen op hun reageren en leren vrienden kennen. Internet kan bijdragen aan de ontwikkeling van jongeren en het vergroten van het zelfvertrouwen.

Buurman (2008) beschrijft dat de populariteit van het sociale netwerk via internet niet betekent dat jongeren offline minder contact met elkaar hebben. De behoefte naar real life contact blijft en wordt zelfs versterkt door de komst van sociale media. Jongeren hebben ondanks de aanzienlijke tijd die ze achter het beeldscherm doorbrengen nog evenveel behoefte aan real life contact.

De Graaf en Naaborgh (201) geven aan dat internetgebruik niet tot eenzaamheid bij jongeren hoeft te leiden. Uit onderzoek van het Trimbos Instituut blijkt dat internet door Nederlandse jongeren vooral voor sociale activiteiten wordt gebruikt. Vaak zijn juist jongeren die sociaal actief zijn ook online actief. Internet biedt jongeren meer dan televisie mogelijkheden tot contact en activiteit met anderen. Daardoor heeft online communicatie voordelen voor jongeren.

Op het internet doen jongeren vooral aan: e-mailen, surfen, downloaden, spelletjes spelen en chatten. Vooral in de leeftijd van 12-17 jaar is chatten een belangrijke dagelijkse bezigheid. Het e-mailen en chatten leidt, vooral bij meisjes erg populair, tot nieuwe vriendschappen (Centraal Bureau voor de Statistiek, Jeugd 2003, cijfers en feiten, 2003). Uit YoungVotes onderzoek blijkt dat een kwart van de jongeren zeven dagen per week meer dan drie uur per dag op internet is te vinden. In totaal is ruim tweederde van de jongeren zeven dagen per week online. Negen op de tien jongeren is zeer actief op profielensites zoals MSN en Hyves (Buurman, 2008). Jongeren hebben ondanks de aanzienlijke tijd die ze achter het beeldscherm doorbrengen nog evenveel behoefte aan Real Life contact. Chatten, surfen en andere online interactie nemen de behoefte aan persoonlijk contact niet weg, integendeel. De komst van sociale media versterkt die juist. Jongeren zijn super communicators die voortdurend zoeken naar wisselwerking met anderen (Eye, 2008).

Jongeren gebruiken het internet vooral als sociaal netwerk. Door middel van bijvoorbeeld MSN en profielsites als Hyves kunnen jongeren hun netwerk onderhouden en steviger maken. 40 procent van de jongeren maakt vrienden op het internet, bijvoorbeeld via online games. 14.5 procent van de jongeren zegt minder in Real Life af te spreken door de komst van MSN en e-mail. De rest van de

jongeren zegt niet minder af te spreken in Real Life. Zij vinden afspreken in Real Life persoonlijker (OSBJ, 2008).

Steeds meer onderzoeken bevestigen dat jongeren veel tijd besteden aan activiteiten op het internet. Jongeren in de leeftijdsgroep van 12 t/m 14 jaar is 96% wekelijks op het internet te vinden. Ze chatten, gamen en wisselen informatie aan elkaar uit. Het is gebleken dat zij erg open zijn en elkaar naar elkaar toe zijn en veel meer bereid om dingen over zichzelf prijs te geven dan ouderen. Door de komst van de online computer verkiezen zij deze verre boven de tv, radio en tijdschriften. Voor jongeren is het internet vooral belangrijk als communicatiemiddel.

Pardoen en Pijpers (2005) geven aan dat in meer dan 90% van de gezinnen een computer aanwezig is en dat 80% van alle gezinnen met jongere kinderen toegang hebben tot het internet. Jongeren maken onder andere gebruik van de computer voor ontspanning, plezier, zelfexpressie, communicatie, tijdverdrijf maar daarnaast ook voor schoolwerkzaamheden. De computer met internet biedt jongeren veel mogelijkheden om met anderen in contact te komen. Ze zijn zich daarbij niet altijd bewust van de gevaren van het computeren zoals vereenzaming, verslaving of het in contact komen met mensen die slechte bedoelingen hebben. Jongeren die zelf al weinig contacten hebben op school, hebben dat vaak ook niet online. En dat zijn vaak de kinderen die dan ook vereenzamen. Kinderen die gepest worden op internet, zullen dat vaak in real life ook meemaken (Pardoen & Pijpers, 2005).

“Steeds meer onderzoek bevestigt dat jongeren veel tijd besteden aan activiteiten op het internet. Van de leeftijdsgroep twaalf tot veertien jaar is 96% wekelijks op het internet te vinden. 87% tussen de negen en de vijftien jaar is dagelijks online. Bijna de helft van hen dagelijks zelfs meer dan drie uur. Wat ze daar doen? Ze chatten, gamen en wisselen informatie uit met duizenden tegelijk. Ze zijn daarin in heel open en eerlijk naar elkaar en veel meer bereid dingen over zichzelf prijs te geven dan ouderen” (Wijngaards, Franssen en Swager, 2006 p. 48).

Computergerelateerde activiteiten

Pardoen en Pijpers (2005) geven aan dat kinderen en jongeren niet alleen spelletjes op de computer spelen (games), alleen of met elkaar, maar ook met het apparaat zelf spelen, met de techniek, met de communicatiemogelijkheden en zelfs met hun eigen identiteit. Bijvoorbeeld als ze gaan chatten of als ze hun profiel op een site zetten. Daarnaast gebruiken ze internet voor het zoeken van informatie, MSN, downloaden van muziek, gamen etc. Computergerelateerde activiteiten omvatten dus alle activiteiten die uitgevoerd kunnen worden op en met de computer. Volgens Roe en Leuven (2001) spelen Belgische jongeren minder frequent én minder graag video- en computerspelletjes. Jongens spelen liever en vaker spelsoorten met avontuur, snelheid, geweld en sport. Meisjes vinden puzzels en platformspelletjes leuker waarbij logisch en snel redeneren bij komt kijken. Ze hebben meer aantrekkingskracht op jongens dan op meisjes. Jongens en meisjes hebben verschillende voorkeuren: jongens spelen liever en vaker spelsoorten met avontuur, snelheid, geweld en sport; meisjes verkiezen puzzels en platformspelletjes waarbij logisch en snel redeneren toegepast wordt.

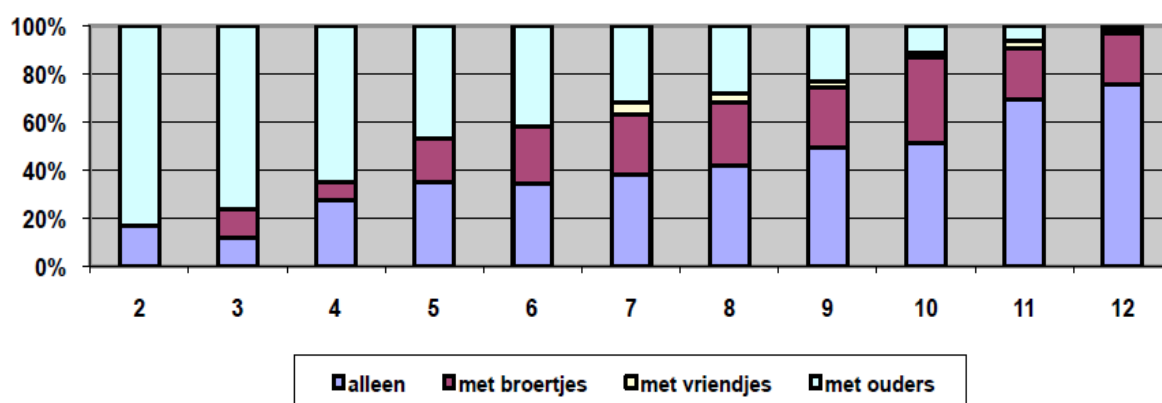
Derksen (2006) geeft aan dat jongens daarnaast meer gebruik maken van de informatieve functie van internet en zich naast MSN-en voornamelijk bezighouden met het opzoeken van informatie en nieuws. Verder zijn zij actievere downloaders en gamers dan meisjes, wat terug te zien is aan het groter aantal nicknames (gemiddeld 2,26) en contactpersonen (maar liefst 142,73).

Nikken (2009) beschrijft dat ouders vinden dat zij een goed idee hebben van wat hun kinderen op de computer doen:

- Ruim 91% van de ouders weet heel goed wat hun kind op de computer doet;
- Bijna 8% van de ouders weet redelijk goed wat hun kind op de computer doet;
- Slechts 1% van de ouders heeft geen idee van wat hun kind allemaal op de computer doet.

In hetzelfde onderzoek wordt aangegeven dat volgens de helft van de ouders hun kind meestal alleen achter de computer zit. Volgens de andere helft van de ouders zit er meestal iemand bij of is iemand direct in de buurt. Hierbij gaat het vaak om broertjes of zusjes (23%) of de ouders zelf (23%). Bij de oudste kinderen wordt zelfstandig computer vooral gedaan. Samen computeren met ouders is dus meer typisch voor de jongere kinderen. Het samen computeren neemt dan ook af naarmate de kinderen ouder worden. Ze computeren dan vaker alleen, met hun broertjes of zusjes of met vriendjes. In figuur 7 wordt schematisch weergegeven hoe kinderen tussen de twee en twaalf jaar computer.

Figuur 7: Wijze waarop kinderen van verschillende leeftijden doorgaans achter de computer zitten (Nikken,2009)



Er is geen onderzoek te vinden over de wijze waarop jongeren van boven de twaalf jaar achter de computer zitten. Wel valt uit figuur op te maken dat naar mate een kind ouder wordt hij vaker alleen computert dan met anderen. Het computeren met ouders valt helemaal weg naar mate het kind ouder wordt.

Nikken (2009) beschrijft dat aan ouders is gevraagd wat zij zelf en wat hun kinderen op de computer doen. De perceptie van het nut van computers laat zien dat ouders een ander beeld hebben van hun eigen gebruik dan van het gebruik door hun kinderen.

In figuur 8 wordt het gebruik van de computer door ouders (in percentage) en kinderen (frequentie nooit-vaak in cijfers 1 t/m 5) weergegeven. Volgens ouders gebruiken kinderen de computer vooral voor entertainment, zoals spelletjes spelen, films kijken, muziek luisteren en voor schoolwerk. Zaken die het meest door de ouders worden gedaan, zoals iets kopen of verkopen, foto's bewerken, surfen en mailen, zien de ouders aanzienlijk minder vaak bij hun kinderen.

Figuur 8: gebruik computer door ouders en kinderen (Nikken, 2009)

	<i>Ouders %</i>	<i>Kinderen 1-5</i>
Spelletjes online spelen	49,6 %	3,76
Info opzoeken / schoolwerk	82,6 %	2,85
Spelletjes offline spelen	22,3 %	2,80
Films bekijken	9,6 %	2,79
Filmpjes kijken YouTube	45,5 %	2,78
Muziek luisteren	40,5 %	2,57
Social networking, profileren op Hyves	51,0 %	2,35
Zomaar surfen	73,3 %	2,26
Contacten leggen via mail	73,6 %	2,16
Contacten leggen via MSN	29,0 %	2,03
Tv kijken	39,2 %	1,65
Virtuele werelden bezoeken	1,1 %	1,63
Muziek downloaden	33,0 %	1,47
Foto's bewerken	53,2 %	1,39
Films downloaden	15,9 %	1,14
Kopen	77,1 %	1,14
Verkopen	57,3 %	-
Huishoudelijke administratie	46,3 %	-

De bezigheden van jongeren op de computer typeren ouders overigens als twee verschillende hoofdactiviteiten:

- Spelletjes spelen (offline en online);
- Communiceren/content gebruiken.

Bij het laatste gaat het om schoolactiviteiten en MSN'en, mailen, social networking, surfen, muziek beluisteren of downloaden, filmpjes bekijken op You Tube en virtuele werelden zoals "Second Life", "Habbo Hotel" en "World of Warcraft" bezoeken.

De belangrijkste bevindingen uit het onderzoek van Nikken (2009) zijn:

- Ouders zijn bewust bezig met de internetopvoeding van hun kind en zeggen goed te weten wat hun kinderen op internet doen. Zowel voor het computeren in het algemeen, als voor hun internetkennis, geven ouders zichzelf een ruime 7 als rapportcijfer.
- Ouders met kinderen tussen 2 en 12 jaar zijn meer bezig met wat internet bij kan dragen aan de ontwikkeling van hun kind, dan met de risico's die het mee kan brengen. Een derde van de ouders zegt bang te zijn dat hun kind achterop raakt als die niet vroeg leert omgaan met internet.
- Van het onderwijs verwachten ouders meer steun dan ze nu krijgen. Meer dan de helft van de ouders vindt dat basisscholen meer moeten praten óver internet, in plaats van de computer alleen te gebruiken voor reken-- en taal oefeningen. Slechts een kwart van de ouders merkt dat de school van hun kind aandacht besteedt aan verantwoord omgaan met internet.

De top zes van internetactiviteiten worden vanuit verschillende onderzoeken als volgt weergegeven:

1. 81% MSN'en;
2. 63% games spelen;
3. 55% muziek downloaden;
4. 53% surfen;
5. 48% plaatjes zoeken;
6. 47% e-mailen.

Er is hierin een duidelijk onderscheid te maken tussen drie categorieën, namelijk: van communiceren, van het vermaak en het plezier en die van informatie. Per categorie wordt er nu verder gekeken van wat de jongeren hiervan kunnen leren.

1. Communiceren

Wijngaards, Fransen en Swager (2006) schrijven dat de e-mail het belangrijkste middel van communiceren is voor de oudere internetgebruiker. Voor jongeren is 'chat' het belangrijkste middel van communiceren. Chatten noemen ze ook wel *instant messaging* wat betekent dat je tekstboodschappen direct aan iemand kunt versturen en deze ook kan ontvangen. Net als bij een telefoongesprek heb je direct contact met elkaar en worden de tekstboodschappen over en weer gegeven. Chat kan gezien worden als digitale hangplek voor jongeren. Er wordt gebabbeld, gekletst en gekeuveld.

Er zijn diverse manieren om te chatten. In een chatroom op een website komen diverse onbekende mensen bij elkaar om met elkaar te spreken. Je kunt niet zeker weten met wie je chat. Een voorbeeld van een chatprogramma wat meer veiliger is is MSN. Bij dit programma zijn alleen mensen aanwezig die de chatter zelf geaccepteerd heeft om toe te voegen. Bekend bij dit programma is dus met wie je chat.

Er kan ook op een andere manier gecommuniceerd worden, namelijk met profielsites. Dit zijn websites waarop je een eigen profiel kunt aanmaken. Daarmee laat je zien wie je bent, wat je interesses zijn etc. Het kan ook vormgegeven worden zoals de gebruiker dat wil. Voorbeelden van profielsites zijn Hyves, CU2 en Sugababes. Bij enkele profielsites kunnen mensen ook een berichtje voor elkaar achter laten.

2. Vermaak/plezier

Naast het online- zijn met vrienden wat erg vermakelijk is zijn er meerdere handelingen op het internet te doen die voor plezier zorgen. Er zijn sites waarop je spelletjes kunt doen, zelf dingen kunt maken, verhalen lezen, naar muziek luisteren, leuke plaatjes vinden en meedoen aan een quiz. Dit zijn enkele voorbeelden die te doen zijn op het internet. Het is ook mogelijk om via bijvoorbeeld www.marktplaats.nl op zoek te gaan naar spullen voor een betreffende verzameling. Op deze manier kun je contact zoeken met een medeverzamelaar die spullen wil uitwisselen.

Naast bovenstaande activiteiten die voor plezier zorgen op het internet is de meest gebruikte activiteit gamen nog niet benoemd. Games worden veelal door jongeren gespeeld op internet. Wijngaards (2006) schrijft dat INHOLLAND eLearning onderzoek heeft gedaan naar 'gaming' onder jongeren. Aan dit onderzoek hebben 189 jongeren meegedaan uit vrijwel elk type onderwijs. Dat wil zeggen uit het VMBO, MBO, HAVO, VWO, gymnasium, HBO en WO. De onderzoekers hoopten zicht te krijgen op mogelijke verschillen tussen de groepen jongeren in gamegedrag en voorkeuren. In figuur 7 worden cijfers aangetoond welke groep jongeren hoeveel tijd besteed aan het gamen.

Figuur 9: Aantallen uur per week en per dag dat jongeren bezig zijn met games per type opleiding en leeftijdscategorie

Gemiddeld aantal uur per week naar opleidingsniveau	Gemiddeld aantal uur per dag naar opleidingsniveau	Gemiddeld aantal uur per week naar leeftijdscategorie	Gemiddeld aantal uur per dag naar leeftijdscategorie
Wo 3,7	Wo 0,6	12-14 jaar 7	12-14 jaar 1,4
Hbo 3,3	Hbo 2,0	15-19 jaar 11,3	15-19 jaar 2,0
Mbo 6,2	Mbo 2,0	20-24 jaar 4,5	20-24 jaar 0,7

Gymnasium	8,3	Gymnasium	1,3	25-29 jaar	5,4	25-29 jaar	0,6
Vwo	7,4	Vwo	2,3	30-34 jaar	0,25	30-34 jaar	0
Havo	5,8	Havo	1,2				
Vmbo	17,6	Vmbo	2,6				

Opvallend is dat de jongeren van het VMBO gemiddeld het meest aantal uren per week gamen met 17,6 uren. Jongeren van het gymnasium volgen met 8,3 uren. De jongeren van het WO en HBO gamen gemiddeld de minste uren per week.

Wanneer er wordt gekeken naar het aantal uren gamen per dag scoren ook de jongeren van het VMBO het hoogst met 2,6 uren. Het laagste aantal uren per dag dat wordt besteed aan gamen zijn de jongeren van het Wo. Met het hoogste aantal van gemiddeld 11,3 uren per week is te zien dat jongeren in de leeftijd van 15 tot 19 jaar het meeste gamen. Jongeren van 12 tot 14 jaar volgen met gemiddeld 7 uren per week. De mensen in de leeftijd van 30 tot 34 jaar gamen gemiddeld het minste aantal uren per week.

In de laatste kolom van figuur 9 is te zien dat de jongeren in de leeftijd van 15 tot 19 jaar ook gemiddeld het meeste gamen per dag, namelijk 2,0 uren. Ook is te zien dat mensen van 30 tot 34 jaar gemiddeld nul uren per dag gamen.

Volgens Pauw, Pleysier, Looy en Soetaert (2008) leven vandaag de dag miljoenen mensen online een tweede leven in een virtuele wereld. Deze werelden zijn allemaal grafisch 3D vormgegeven. De voorkeur voor een bepaald type spel is mede afhankelijk van de aantrekkingskracht die games op het individu uitoefenen en van de persoonlijke interesses die men heeft. Wereldwijd spelen ongeveer negen miljoen mensen het grootste online spel "World of Warcraft" (WOW), een tolkien-achtige wereld met dwergen en elfen. Naast WOW is ook "Second Life" een bloeiende gemeenschap waar mensen elkaar kunnen ontmoeten, rondhangen, huizen bouwen, colleges volgen of shoppen. Online gamen of het bezoeken van "Second Life", is meer dan alleen spelen. Het is een sociale activiteit waar mensen elkaar ontmoeten en nieuwe gemeenschappen vormen.

Het virtuele leven vindt plaats op alle mogelijke tijdstippen en op alle plaatsen en is geografisch noch historisch bepaald. Bij een spel zoals WOW creëren mensen met behulp van hun avatar een eigen karakter in een wereld, die tegelijk eeuwig is, want het spel speelt zich af in een universum die nooit eindigt. Anderzijds is deze wereld ook vluchtig is aangezien men niet altijd met dezelfde mensen en op dezelfde plaatsen contact heeft. Virtuele werelden blijven bestaan, zelfs wanneer een speler de wereld (het spel) verlaat (uitlogt) en dagen of maanden later terugkeert (inlogt). Dit biedt mogelijkheden voor niet gelijktijdige interactie tussen spelers in de spelwereld.

"Door het spelen van games, en met name natuurlijk als jongeren deelnemen aan games die gespeeld worden via het internet, is toch sprake van een bijzondere vorm van tijdsbestek en vermaak. Er ontstaan nieuw sociale relaties vanuit een gedeelde interesse tussen personen die elkaar nooit hebben gezien en die van elkaar soms niet weten hoe oud ze zijn. Ze ontmoeten gelijkgestemden en mensen met dezelfde passies en interesses. Tijdens het spelen van games kunnen jongeren experimenteren met rollen en gedrag, en natuurlijk met emoties. Ze vormen daarmee hun eigen identiteit door het zoeken van grenzen en het leren kennen van eigen voorkeuren en weerstanden. Natuurlijk kan dit te ver gaan en jongeren die kampen met problemen in de realiteit en die deze problemen niet adequaat kunnen aanpakken, of die daarin niet worden ondersteund, kunnen vluchten in de virtuele wereld van een game. In het ergste geval kan dat leiden tot het verlies van de relatie met de werkelijkheid. Ook hiervoor geldt dat er al sprake moet zijn van persoonlijke problemen en dat niet het spelen van games jongeren tot dit vluchtgedrag brengt". (Wijngaards, Franssen en Swager, 2006 p. 50).

Van Rooij, Schoenmakers, Meekerk & Mheen (2008) beschrijven dat offline, maar vooral online games door meer jongens dan meisjes wordt gespeeld. In figuur 10 wordt het percentage Nederlandse jongeren dat speltype gebruikt weergegeven naar geslacht. Hoewel browsergames door meisjes even vaak worden gespeeld, besteden ze er wekelijks minder tijd aan dan jongens. Ook besteden jongens meer tijd aan online en offline games dan meisjes. Dit verschil wordt vooral duidelijk bij de online games, waar jongens gemiddeld 12,2 uur aan kwijt zijn en meisjes 5,1 uur.

Figuur 10: Gemiddelde tijdsbesteding van het type spel Van Rooij et al. (2008)

	Jongens		Meisjes	
	%	Uren per week ^A	%	Uren per week ^A
Online games	55,6 %	12,2	12,7 %	5,1
Browsergames	56,1 %	4,3	54,3 %	2,4
Offline games	65,4 %	9,6	43,2 %	5,8

^A Dit is de gemiddelde tijdsbesteding van de groep jongeren die het betreffende type spel speelt

3. Informatie

Wijngaards (2006) schrijft dat er voor jongeren veel informatie te vinden is over alle mogelijke onderwerpen. Een populaire site waar men diverse informatie op kan vragen is Google. Deze informatie is voor jongeren handig voor het maken van het huiswerk en het voorbereiden van een spreekbeurt.

2.3 Wat is er bekend over tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme spectrum stoornis tussen de veertien en zestien jaar, in relatie tot computergerelateerde activiteiten?

In de literatuur is er weinig informatie te vinden over de tijdsbeleving van jongeren met ASS en jongeren zonder ASS. Het blijkt dat er dus nog geen tot weinig tot geen onderzoek is gedaan naar de tijdsbeleving van jongeren met en zonder ASS tussen de twaalf en zestien jaar op het gebied van computergerelateerde activiteiten. In deze paragraaf is informatie te lezen over tijdsbesef en ruimte van jongeren met ASS en probeert daarmee deze deelvraag 3 te beantwoorden.

Tijdsbeleving

De meeste jongeren met autisme vinden achter de computer werken erg leuk. Men kan individueel, redelijk afgeschermd van de drukte om hem heen, werken. De setting, de interactie en de reacties bij een computer zijn redelijk voorspelbaar voor een jongere. *“Bij een computer verloopt de overdracht van informatie visueel. Dit sluit goed aan bij de behoeften van jongeren met autisme”* (Clijsen & Leenders, 2003, p. 119). Computers weten bovendien de aandacht van de jongeren met autisme goed te richten. Achter de computer hoeven jongeren de aandacht niet met anderen te delen en zijn ze redelijk afgeschermd van allerlei prikkels. Het aspect dat nodig is om vrije tijd te kunnen invullen, naast samenspel en keuzes maken, is het indelen van tijd. Tijd is een abstract gegeven, er is geen vorm aan te geven. De tijd kunnen inschatten, die ergens nodig voor is en de consequenties daarvan overzien, zijn niet altijd duidelijk voor mensen met autisme (Degrieck, 2004). Voor jongeren met

autisme is computeren en de tijd die zij daaraan besteden dus moeilijk te overzien. Stoppen is dus lastig want ze zijn zich niet bewust van de tijd en ze kunnen deze moeilijk inschatten. Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep hebben op de tijd. Om ze houvast te bieden is het belangrijk dat zo concreet mogelijk de activiteiten op een dag, met de begin- en eindtijden, aangegeven wordt. Als er structuur in de tijd aangebracht wordt, dan weet de jongere precies wanneer welke activiteit aan bod komt. Korput en van Duin (2010) geven aan dat jongeren met autisme weinig tijdsbegrip hebben. Geen greep hebben op de tijd en niet weten wat hen te wachten staat kan tot angst leiden. Vage tijdsaanduidingen zoals "dadelijk", "straks", "even", moeten vermeden worden. Om jongeren met autisme te helpen meer grip te krijgen op de tijdsbeleving is het belangrijk per activiteit duidelijk en concreet aan te geven wanneer hij moet beginnen en eindigen.

Verder is er in de literatuur, zowel in de boeken als op het internet, weinig tot geen informatie te vinden over de tijdsbeleving van jongeren met autisme en jongeren zonder autisme in relatie tot computergerelateerde activiteiten. Tevens geeft de DSM-IV ook geen weergave van tijdsbeleving van jongeren met autisme. Het lijkt dat er dus weinig tot geen onderzoek is gedaan naar de tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme tussen de veertien en zestien jaar op het gebied van computergerelateerde activiteiten. Wel is er informatie te vinden over tijdsbesef en ruimtebesef van jongeren met autisme. Delfos (2002) schrijft hierover naar aanleiding van haar theorie van het socioschema, zie paragraaf 2.1 figuur 1: Ik-anderdifferentiatie.

In het artikel van Delfos geeft zij met twee voorbeelden aan hoe het socioschema deze processen in het autistisch perspectief plaatst.

Het socioschema en de ontwikkeling van hechting

Bij kinderen met een autisme spectrum stoornis kan de hechting tussen moeder en kind belemmerd zijn en daardoor heel traag op gang komen. De behoeftebevrediging lijkt los te staan van de persoon die ervoor zorgt. Het kind is zich niet tot nauwelijks bewust van het feit dat de ander los van hem staat. Daardoor wordt de ontwikkeling van wederkerigheid in contact belemmerd en komt deze langzamer op gang dan bij andere kinderen. De ontwikkeling van hechting bij kinderen met autisme is niet zozeer onveilig, maar vertraagd. Hechting is een van de belangrijkste processen voor het ontwikkelen van sociale vaardigheden (Delfos, 2002).

Het socioschema en het besef van tijd en ruimte

Bij tijdsbesef en bij het besef van ruimte gaat het om het besef van tijd in relatie tot anderen gaat. Kinderen leren zich bewust te worden van tijd, doordat een ander persoon een activiteit die zij doen begrensd. Kinderen met autisme spectrum stoornis hebben door hun egocentrisch perspectief weinig besef van tijd en ruimte. Dit komt doordat ze zo opgaan in hun activiteit, ze de tijd en de ruimte om hen heen vergeten. Ook wanneer kinderen met autisme in gesprek zijn met anderen, zijn ze zich niet bewust van tijd en ruimte. Ze kunnen bijvoorbeeld tijdens een gesprek te dicht bij de persoon met wie te praten gaan staan. Dit komt door de beperkte ik-anderdifferentiatie (Delfos, 2002).

Alles wat men doet, vereist een planning en vraagt om organisatie. Het begint al wanneer je 's ochtends op staat, gaat douchen, ontbijten en jezelf aankleedt. Dit moet allemaal gebeuren in een juiste volgorde, zo moet men eerst douchen voordat men zich aankleedt. Jongeren met ASS hebben moeite om de samenhang te zien tussen al deze handelingen. Zij kunnen moeilijk hun eigen planning maken. De 'executieve functioning' theorie wijst er dan ook op dat er problemen zijn met betrekking tot plannen, organiseren, monitoren en bijsturen van gedrag en werk. Jongeren met een autistische stoornis kunnen pas overgaan tot actie, wanneer iemand anders voor hen een planning maakt. Deze planning geeft hen dan houvast.

Nog iets waar deze jongeren moeite mee hebben, zijn veranderingen van buitenaf.

Een planning zal dus eerst wel wat weerstand oproepen, en ze hebben tijd nodig om er aan te wennen, en zullen dat in hun eigen tempo doen. Aan de hand van deze theorie kan ook de link naar de hoge interesse van computergerelateerde activiteiten bij jongeren met ASS worden gemaakt. De computer is voorspelbaar voor hen, daarom is het fijn voor hen om daarmee te werken. Zo weten ze precies waar ze aan toe zijn. Daarnaast is de computer voor jongeren met ASS een veilig en betrouwbaar middel. Het praat niet tegen hen terug als ze dit niet willen. Daarbij doet de computer wat de jongeren willen. De jongere is degene die de computer aanstuurt tot iets (Leerkracht Mozaïek, persoonlijke mededeling, 22 november 2008).

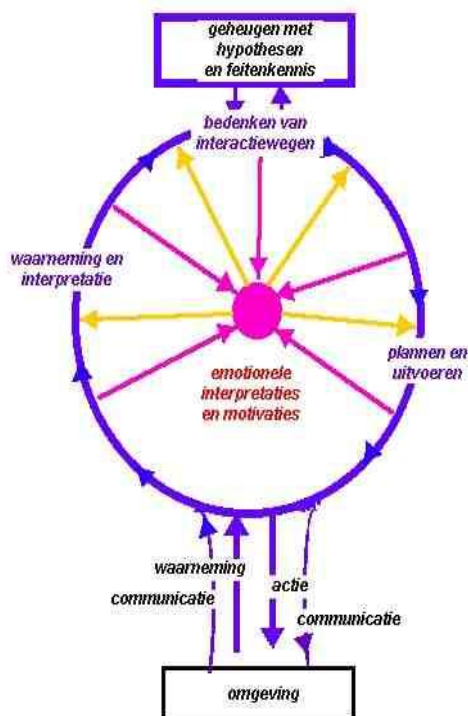
2.4 Wat is bekend in de literatuur over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten?

In deze paragraaf wordt ingegaan op deelvraag 4. Over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten in de zin van 'ben je ervan bewust hoe lang je achter de computer zit' en 'ben je ervan bewust of je kunt multi-tasken achter de computer' is geen informatie te vinden. Hieronder wordt ingegaan op de theorieën rondom bewust denken.

De fasen van het bewuste denken

Bepaalde waarnemingspatronen en handelwijzen zijn aangeboren maar toch is de bewustwording een cyclisch gebeuren. Het is een proces met fasen. Zie figuur 11 voor de fasen van het bewuste denken.

Figuur 11: Fasen van het bewuste denken



(Wijngaards, Franssen en Swager, 2006)

De fasen van het bewuste denken:

1. waarnemen/ervaren van aspecten van de werkelijkheid;
2. interpreteren van de waargenomen gegevens;
3. nadenken over de betekenis van deze waarnemingen in een groter kader, door vergelijking met bestaande hypothesen en bewaart feitenmateriaal;

4. een realistisch plan uitwerken om aan deze werkelijkheid (met inbegrip van onszelf) iets te veranderen.

Kennis, dus bewustzijn, is volledig als zij tot een volledige succesvolle interactie leidt met die werkelijkheid:

- Daarom zegt men dat bewustzijn een geheel is van voelen, denken en doen;
- Als beseffen niet leidt tot een bruikbaar inzicht en een gewijzigd gedrag, is het niet volledig geweest. Als denken niet berust op doorleefde ervaringen en niet leidt tot doeltreffend gedrag, is het onvolledig geweest. Als interveniërend gedrag niet berust op doorleefde waarnemingen en genuanceerde gedachtegang, is het onvolledig en ondoeltreffend geweest (Bittremieux, n.d.).

Bewustzijn tijdens computergerelateerde activiteiten

Volgens Molenaar (2007) zijn er vier niveaus van bewustzijn: *realiteit*, *verbeelding*, *mystiek* en *binding*. De visuele prikkels van het internet stimuleren het *verbeeldingsniveau*. Het is voor jongeren volstrekt normaal om naast hun gewone leven ook een virtueel leven of meerdere virtuele levens te leiden.

Op internet is *binding* ook een belangrijk bewustzijnsniveau. Vroeger behoorde je automatisch tot een groep, die bijvoorbeeld werd gedefinieerd door je familie of je beroepsgroep. Nu bepaal je zelf wie je bent en met wie je wilt omgaan.

2.5 Welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd?

Er zijn veel onderzoeken gedaan naar de invulling van de vrije tijd. Er worden hieronder twee als voorbeeld uitgewerkt. IVO, een wetenschappelijk bureau voor onderzoek, expertise en advies op het gebied van leefwijzen, verslaving en daaraan gerelateerde maatschappelijke ontwikkelingen, doet onderzoek naar internetgebruik. Zo hebben van den Eijnden, van Rooij en Meerkerk een dagboekstudie gedaan (2007). In de lijsten die de respondenten in moesten vullen wordt gevraagd naar wat zij doen op het internet, wanneer ze dit doen en wat ze ervan vonden en hoe ze zich op dat moment voelden. De doelgroep voor dit onderzoek waren volwassenen met een normaal IQ. Deze observatielijsten gaan echter niet in op de tijdsbeleving van deze invulling van de vrije tijd. De opties die voor internetgebruik worden gehanteerd zijn wel bruikbaar voor dit onderzoek. Zo zijn er namelijk opties weergegeven wat er op internet gedaan kan worden, hieronder volgt een opsomming:

- Naar informatie zoeken of surfen;
- Bezoeken van erotische sites;
- E-mailen;
- MSN-en (chatten via MSN);
- Discussieforum volgen;
- Spelen online games met anderen;
- Kleine online (puzzel)games via de browser;
- Second Life;
- Weblog maken, bijhouden of bezoeken;
- Profielsites (bijvoorbeeld Hyves) of datingsites bezoeken;
- Downloaden van muziek, films, foto's op programma's;
- Downloaden van porno;
- Zoeken op koop- of veilingssites;
- Chatten in chatroom.

Daarnaast heeft het CBS, Centraal Bureau voor de Statistiek, onderzoek gedaan naar de vrijetijdsinvulling van jongeren tussen de twaalf en vierentwintig jaar (CBS Jeugd, 2003; CBS cijfers en feiten, 2003). Hieronder een greep uit de opties waaruit jongeren konden kiezen tijdens het invullen:

- Televisie, video, radio, cd's;
- Contact met familie, vrienden, kennissen;
- Spelletjes doen, knutselen, musiceren, toneelspelen;
- Bezoek aan restaurant, café, disco e.d.;
- Sportbeoefening;
- Niets doen, luieren;
- Bezoek museum, theater, bibliotheek, sportwedstrijd e.d.;
- Lezen;
- Wandelen, fietstochtjes maken;
- Bezoek aan kerk, moskee e.d.;
- Op internet:
 - kopen en/of bestellen
 - bezoeken sites overheid
 - chatten
 - downloaden gratis muziek, spelletjes of andere software
 - zomaar wat surfen
 - zoeken naar specifieke informatie
 - e-mailen.

2.6 Conclusies theoretische deelvragen

Hieronder worden de conclusies gegeven op de vijf deelvragen die in dit hoofdstuk zijn beantwoord.

Deelvraag 1 Wat is autisme spectrum stoornis?

Autisme is een ontwikkelingsstoornis waarbij contact met de buitenwereld en communicatie niet of moeizaam plaatsvinden. Zeevalking (2000) geeft aan dat autisme volgens de DSM-IV onder de ontwikkelingsstoornissen valt, die pervasief zijn.

Volgens de DSM-IV worden bij autisme de volgende kenmerken waargenomen:

1. Een kwalitatieve beperking in contact en sociale interacties in vergelijking met wat op basis van de verstandelijke leeftijd verwacht mag worden. Bijvoorbeeld afwijkend gebruik van non-verbaal gedrag zoals oogcontact en lichaamshouding, geen vriendschapsrelaties, niet spontaan samen spelen, geen emotionele of sociale wederkerigheid;
2. Een kwalitatieve beperking in de communicatie. Bijvoorbeeld een achterstand in of ontbreken van taal (achterstand in vergelijking met de ontwikkelingsleeftijd van de persoon), eigenaardig woordgebruik, eigenaardige intonatie, stereotiep taalgebruik;
3. Een beperkt gedragsrepertoire en zicht herhalende stereotiepe patronen van gedrag. Hiertoe worden gerekend een beperkte belangstellingswereld (bijvoorbeeld alleen maar belangstelling hebben voor de eigen hobby en van al het andere om zich heen totaal niets afweten en niets willen weten), een sterke preoccupatie op bepaalde zaken (gek zijn van trainen en daarop gefixeerd zijn), rigiditeit in routines en rituelen (altijd op dezelfde manier aan tafel schuiven en dit niet kunnen en willen veranderen), motorische maniërisme of preoccupaties met voorwerpen (fladderen met de handen, tollen met voorwerpen);
4. Er bestaat voor het derde levensjaar een achterstand in sociale interacties, in totaal ten behoeve van sociale communicatie en in symbolische spel.

Het totale cluster pervasieve ontwikkelingsstoornissen bestaat uit:

- De autistische stoornis, klassiek autisme;
- Het syndroom van RETT;
- De desintegratiestoornis van de kinderleeftijd;

- Het syndroom van Asperger;
- De pervasieve ontwikkelingsstoornis niet andere omschreven (PDD-NOS), hieronder valt McDD.

Deelvraag 2. Wat is er bekend over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme spectrum stoornis rondom contacten met real life friends en virtual mates?

Vrije tijd kan op vele manieren worden ingevuld (CBS, 2003). Jongeren hebben momenten of periodes van vrije tijd nodig. Tijdens deze momenten kunnen ze uit rusten van hun werkzaamheden of vullen ze deze tijd met bezigheden en om te ontspannen. Volgens het CBS (2003) beschikken jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar over ongeveer zes uur vrije tijd per dag. Vrije tijd kan op vele manieren ingevuld worden. Tussen jongeren onderling bestaan verschillen in vrijetijdsbesteding. Bovendien zijn er verschillen in vrijetijdsgedrag tussen jongens en meisjes.

Hermes, Naber en Dieleman (2007) geven aan dat voor jongeren tussen de vijftien en vierentwintig jaar internet op de eerste plaats komt. Zij consumeren 42% van hun mediatijd online en laten daarmee de tv en radio achter zich met respectievelijk 27% en 24%. Van de groep twaalf tot negentien jarigen in Nederland kijkt meer dan de helft tussen één en tweeënhalf uur per dag televisie. Uit onderzoek van het CBS (2003) is er een duidelijke meerderheid van de jongeren tevreden, zeer tevreden of zelfs buitengewoon tevreden met de vrijetijdsbesteding.

Borghuis (2008) verwoordt dat het voor jongeren met autisme lastig is om hun vrije tijd in te vullen. Zij hebben vaak meer problemen met het invullen van hun vrije tijd dan andere leeftijdgenoten. Ze zijn sociaal emotioneel vaak minder bekwaam dan hun leeftijdgenoten. In technologie zijn ze juist enorm bekwaam waardoor de jongeren weerstand tonen als hun activiteiten op de computer begrensd worden. Ze hebben moeite met het vinden van alternatieve vrijetijdsinvulling.

Clijnen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep op de tijd hebben. Om ze houvast te bieden is het belangrijk dat zo concreet mogelijk de activiteiten op een dag, met de begin- en eindtijden, aangegeven wordt. Als er structuur in de tijd aangebracht wordt, dan weet de jongere precies wanneer welke activiteit aan bod komt.

Delfos (2002) beschrijft dat het voor kinderen en jongeren met autisme veel moeilijker is om vriendschapsrelaties te vormen dan kinderen en jongeren zonder autisme. Ook zijn kinderen en jongeren met autisme vaak wat minder gericht op het intensieve sociale contact. Er komen dan ook weinig mensen met autisme tot het vormen van succesvolle, hechte relaties. Dit komt nog het meeste voor bij mensen met een milde vorm van autisme, het syndroom van Asperger.

Twee onderwerpen zijn van essentieel belang voor het vormen van relaties namelijk het vormen van een veilige gehechtheid tijdens de jeugd en de vorming van vriendschappen. Voor het vormen van vriendschappen is het noodzakelijk om rekening te houden met anderen en hiervoor is het weer nodig om zich te kunnen verplaatsen in anderen. Kinderen en jongeren met autisme zijn dus meer op zichzelf gericht en minder op de contacten met anderen, maar dat wil niet zeggen dat zij geen behoefte hebben aan contact en dat zij niet lijden aan het gebrek van vrienden. Deze behoefte is er namelijk wel, deze is alleen minder groot dan bij hen. Zij hebben onderling ook minder contact met elkaar dan kinderen en jongeren zonder autisme.

Het begrip virtuele wereld kan meerdere en uiteenlopende beelden oproepen. In de meest ruime betekenis omvat het begrip alle menselijke interactie die zich via digitale wegen, zoals het internet, voltrekt. Een andere betekenis die men aan het begrip kan geven is de computergegenereerde wereld die door meerdere personen tegelijkertijd kan worden ervaren (Mayer, Stegers-Jager & Bekebrede, 2007). Onder virtueel milieu verstaat Delfos (2008) de fictieve wereld die gecreëerd wordt door de media waarin ouders en kind zich passief (met name televisie en video) en actief en interactief (met name internet, computer, mobieltjes en gaming) bewegen. Een wereld waarin men zich reëel (op zichzelf) als fictief (met een andere identiteit en zelfs wisselende identiteiten) beweegt. Dit wordt ook wel het vierde milieu genoemd. Het eerste milieu is het gezin, het tweede milieu de school en het derde milieu de wereld daarbuiten.

De Graaf en Naaborgh (2010) geven aan dat er op internet veel te doen is. Jongeren hoeven zich niet te vervelen en ze zijn er niet alleen. Voorbeelden hiervan zijn MSN'en, muziek uitwisselen, gamen met anderen over de hele wereld, filmpjes kijken op You Tube of zelf erop zetten. Internet komt tegemoet aan behoeftes die jongeren hebben. Ze kunnen hun eigen creativiteit ontwikkelen en technische snufjes uitproberen. Daarnaast leren ze ook sociale regels en oefenen ze met gevoelens onder woorden brengen. Ze ontdekken wie ze zelf zijn door mee te maken hoe anderen op hun reageren en leren vrienden kennen. Internet kan bijdragen aan de ontwikkeling van jongeren en het vergroten van het zelfvertrouwen.

Jongeren gebruiken het internet vooral als sociaal netwerk. Door middel van bijvoorbeeld MSN en profielsites als Hyves kunnen jongeren hun netwerk onderhouden en steviger maken. 40 % van de jongeren maakt vrienden op het internet, bijvoorbeeld via online games. 14,5 % van de jongeren zegt minder in real life af te spreken door de komst van MSN en e-mail. De rest van de jongeren zegt niet minder af te spreken in real life. Zij vinden afspreken in real life persoonlijker (Delfos, 2008).

Buurman (2008) beschrijft dat de populariteit van het sociale netwerk via internet niet betekent dat jongeren offline minder contact met elkaar hebben. De behoefte naar real life contact blijft en wordt zelfs versterkt door de komst van sociale media. Jongeren hebben ondanks de aanzienlijke tijd die ze achter het beeldscherm doorbrengen nog evenveel behoefte aan real life contact.

Er zijn op dit moment geen onderzoeken gevonden die de contacten van jongeren met autisme onderzocht hebben wat betreft de verhouding real life contacten en contacten in het virtuele milieu.

Deelvraag 3. Wat is er bekend over tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme spectrum stoornis tussen de veertien en zestien jaar, in relatie tot computergerelateerde activiteiten?

Bij tijdsbesef en bij het besef van ruimte gaat het om het besef van tijd in relatie tot anderen gaat. Kinderen leren zich bewust te worden van tijd, doordat een ander persoon een activiteit die zij doen begrensd. Kinderen met autisme spectrum stoornis hebben door hun egocentrisch perspectief weinig besef van tijd en ruimte. Dit komt doordat ze zo opgaan in hun activiteit, ze de tijd en de ruimte om hen heen vergeten. Ook wanneer kinderen met autisme in gesprek zijn met anderen, zijn ze zich niet bewust van tijd en ruimte. Ze kunnen bijvoorbeeld tijdens een gesprek te dicht bij de persoon met wie te praten gaan staan. Dit komt door de beperkte ik-anderdifferentiatie (Delfos, 2002).

Het aspect dat nodig is om vrije tijd te kunnen invullen, naast samenspel en keuzes maken, is het indelen van tijd. Tijd is een abstract gegeven, er is geen vorm aan te geven.

De tijd kunnen inschatten, die ergens nodig voor is en de consequenties daarvan overzien, zijn niet altijd duidelijk voor mensen met autisme (Degrieck, 2004). Voor jongeren met autisme is computeren en de tijd die zij daaraan besteden dus moeilijk te overzien. Stoppen is dus lastig want ze zijn zich niet bewust van de tijd en ze kunnen deze moeilijk inschatten. Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep hebben op de tijd. Om ze houvast te bieden is het belangrijk dat zo concreet mogelijk de activiteiten op een dag, met de begin- en eindtijden, aangegeven wordt. Als er structuur in de tijd aangebracht wordt, dan weet de jongere precies wanneer welke activiteit aan bod komt. Korput en van Duin (2010) geven aan dat jongeren met autisme weinig tijdsbegrip hebben. Geen greep hebben op de tijd en niet weten wat hen te wachten staat kan tot angst leiden. Vage tijdsaanduidingen zoals "dadelijk", "straks", "even", moeten vermeden worden. Om jongeren met autisme te helpen meer grip te krijgen op de tijdsbeleving is het belangrijk per activiteit duidelijk en concreet aan te geven wanneer hij moet beginnen en eindigen.

In de literatuur, zowel in de boeken als op het internet, is er weinig tot geen informatie te vinden over de tijdsbeleving van jongeren met autisme en jongeren zonder autisme in relatie tot computergerelateerde activiteiten. Tevens geeft de DSM-IV ook geen weergave van tijdsbeleving van jongeren met autisme. Het lijkt er dus op dat er weinig tot geen onderzoek is gedaan naar de

tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme tussen de veertien en zestien jaar op het gebied van computergerelateerde activiteiten.

Deelvraag 4. Wat is bekend over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computergerelateerde activiteiten?

De fasen van het bewuste denken zijn:

- Waarnemen/ervaren van aspecten van de werkelijkheid;
- Interpreteren van de waargenomen gegevens;
- nadenken over de betekenis van deze waarnemingen in een groter kader, door vergelijking met Bestaande hypothesen en bewaart feitenmateriaal;
- Een realistisch plan uitwerken om aan deze werkelijkheid (met inbegrip van onszelf) iets te veranderen.

Kennis, dus bewustzijn, is maar volledig als zij tot een volledig succesvolle interactie leidt met die werkelijkheid:

- Daarom zegt men dat bewustzijn een geheel is van voelen, denken en doen.
- Als beseffen niet leidt tot een bruikbaar inzicht en een gewijzigd gedrag, is het niet volledig geweest. Als denken niet berust op doorleefde ervaringen en niet leidt tot doeltreffend gedrag, is het onvolledig geweest. Als interveniërend gedrag niet berust op doorleefde waarnemingen en genuanceerde gedachtegang, is het onvolledig en ondoeltreffend geweest (Bittremieux, n.d.).

Er is weinig informatie bekend over het bewustzijnsniveau van jongeren met en zonder autisme met betrekking tot computergerelateerde activiteiten.

Deelvraag 5. Welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd?

Er zijn veel onderzoeken gedaan naar de invulling van de vrije tijd. Zo doet IVO, een wetenschappelijk bureau voor onderzoek, expertise en advies op het gebied van leefwijzen, verslaving en daaraan gerelateerde maatschappelijke ontwikkelingen, onderzoek naar internetgebruik. Zij heeft onderzoek gedaan naar de vrijetijdsinvulling van volwassenen met een normaal IQ (Eijnden, Rooij & Meerkerk, 2007). Ook het CBS, Centraal Bureau voor de Statistiek, heeft onderzoek gedaan naar de vrijetijdsinvulling, alleen dan van jongeren tussen de twaalf en vierentwintig jaar (CBS Jeugd, 2003; CBS cijfers en feiten, 2003).

Deze observatielijsten gaan echter niet in op de tijdsbeleving van deze invulling van de vrije tijd. Ook andere onderzoeksbureaus richten zich vooral op de invulling van de vrije tijd, maar niet op de tijdsbeleving hiervan. De lijsten van IVO en CBS zijn hulpmiddelen geweest voor het ontwikkelen van de observatielijst. Zo gaf de lijst van IVO, dat ging over internetgebruik, goede voorbeelden van computer activiteiten.

Deze voorbeelden zijn voor een groot deel toegepast in de codelijst. De lijst van CBS gaf een goed beeld van welke activiteiten jongeren zoal ondernemen in hun vrije tijd, deze activiteiten zijn ook meegenomen in de codelijst.

In het volgende hoofdstuk zal ingegaan worden op de methode van onderzoek, resultaten en conclusies van deelonderzoek 1.

3. ONDERZOEK 1: WAAR LIGT DE GRENS?

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op onderzoek 1 “Waar ligt de grens?”. In paragraaf 3.1 wordt ingegaan op de doelstelling, hoofd- en deelvragen van het onderzoek. De aanleiding is te lezen in hoofdstuk 1. In paragraaf 3.2 wordt de methode van het onderzoek beschreven. In paragraaf 3.3 worden de resultaten van het onderzoek beschreven. In paragraaf 3.4 wordt de conclusie op de hoofdvraag van het onderzoek beschreven. Het hoofdstuk wordt met paragraaf 3.5 afgesloten waarin de aanbevelingen te lezen zijn. Voor de weergave van het hele onderzoek en de volledige beantwoording van de deelvragen zie Looman, Koumans & Jonkman (2008).

3.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen

3.1.1. Doelstelling

Korte termijn doel

Het ontwikkelen van een observatielijst, met behulp van een pilot onder vijf leerlingen van VSO het Mozaïek. Deze observatielijst is bedoeld om inzicht te krijgen in de verdeling van vrije tijd van jongeren met autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu. Daarnaast wordt onderzocht hoe de jongeren de activiteiten ervaren die ze in hun vrije tijd doen.

Lange termijn doel

In een vervolgonderzoek zal deze observatielijst grootschalig afgenomen worden en zal een controlegroep (jongeren zonder autisme) toegevoegd worden.

3.1.2 Hoofdvraag en deelvragen

Hoofdvraag

‘Hoe dient een observatielijst eruit te zien, zodat inzicht verkregen wordt in de invulling van vrije tijd buiten school van jongeren met autisme (12-16 jaar) naar de contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu en hoe ervaren de jongeren de activiteiten die ze in hun vrije tijd doen?’
Opdracht: Ontwerp deze observatielijst.

Theoretische deelvragen (uitwerking in H2 van deze rapportage)

1. Wat is bekend in de literatuur over tijdsbeleving van jongeren tussen 12-16 jaar (in relatie tot computergerelateerde activiteiten)?
2. Wat is bekend in de literatuur over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten?
3. Wat is er bekend in de literatuur over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme rondom contacten met real life friends en virtual mates (M8's)?
4. Welke observatielijsten zijn er met betrekking tot het meten van tijdsbeleving en vrije tijd?

3.2 Methode van onderzoek

3.2.1 Type onderzoek

Het onderzoek is een probleemanalytisch onderzoek. Het is probleemanalytisch, omdat er een trend is, namelijk “autisme” en “computergerelateerde activiteiten” en dat wordt toegepast op jongeren met autisme.

“Een probleemanalytisch onderzoek dient om aan te geven dát iets een probleem is (of liever, wordt gevonden), waaróm het een probleem is en/of wááruit nu precies het probleem bestaat met als

doelstelling bewustmaking, agendasetting en/of consensusvorming” (Verschuren & Doorewaard, 2007, p. 51).

De onderzoeksstrategie die wordt toegepast tijdens het onderzoek is ‘casestudy’.

“Een casestudy is een onderzoek waarbij de onderzoeker probeert om diepgaand inzicht te krijgen in een of enkele tijdruimtelijke begrensde objecten of processen” (Verschuren en Doorewaard, 2005, p. 169). In dit onderzoek wordt een gedetailleerde waarneming op locatie gedaan, namelijk op VSO het Mozaïek. Op deze locatie worden gesprekken gevoerd met leerlingen. Daarnaast worden er voor dit onderzoek allerlei documenten bestudeerd. Het voeren van gesprekken en het bestuderen van documenten zijn typische kenmerken van een casestudy. De variant van de onderzoeksstrategie is de eenvoudige casestudy aangezien er slechts één case diepgaand bestuurd wordt.

3.2.2 Respondenten

Van een populatie wordt gesproken wanneer er een afgebakende groep in zijn geheel in een onderzoek wordt betrokken. Wanneer het niet mogelijk is om de afgebakende groep in zijn geheel te onderzoeken, wordt er slechts een gedeelte van de onderzoekspopulatie betrokken in het onderzoek. Wanneer er slechts een gedeelte van de onderzoekspopulatie wordt betrokken in een onderzoek spreekt men van een steekproef (Baarda & de Goede, 2001).

De onderzoekspopulatie zijn leerlingen met Autisme Spectrum Stoornis (ASS) in de leeftijd van twaalf tot en met zestien jaar van VSO het Mozaïek. Aangezien het in dit onderzoek met betrekking tot de leerlingen om een pilot gaat, wordt er onder de leerlingen wel een steekproef gehouden. Deze steekproef zal gehouden worden onder vijf leerlingen van VSO het Mozaïek. De steekproef zal een selecte steekproef zijn. Er wordt namelijk door de orthopedagoog van VSO het Mozaïek beslist welke vijf leerlingen mee doen aan de pilot. Er zal hierbij door de orthopedagoog worden gekeken naar het IQ en de vaardigheden van de leerlingen. Het IQ zal rond de 100 liggen (TL route) en de stoornis autisme zal niet belemmerend moeten zijn voor het invullen van de observatielijst. En er zal voor de leerlingen gekozen worden die representatief zijn wat betreft vaardigheden en IQ die de jongeren hebben. Deze verantwoordelijkheid voor het selecteren van de leerlingen ligt dus bij de orthopedagoog van VSO het Mozaïek. Niet alle leerlingen hebben dus een gelijke kans om in de steekproef terecht te komen, zoals het geval is bij een aselechte steekproef (Baarda & de Goede, 2001).

3.2.3 Instrumenten

De observatielijst is een meetinstrument dat door de onderzoekers ontwikkeld is voor deelonderzoek 2. De observatielijst bestaat uit een zestal kolommen. Al deze kolommen samen moet inzicht geven in de invulling van vrije tijd van jongeren met autisme en hoeveel vrije tijd zij besteden aan computeractiviteiten en hoeveel tijd zij besteden aan andere activiteiten. Voor het ontwikkelen van deze observatielijst is mede gebruik gemaakt van de onderzoekslijsten van IVO en CBS. Bij de observatielijst hoort de codelijst die in de bijlagen 1 en 2 zijn toegevoegd. Daarnaast is er voor de leerlingen een instructielijst zie bijlage 3 en voor de ouders een handleiding voor de observatielijst beschreven, zie bijlage 4.

Kolom 1 en 2: Begin en eindtijd van de activiteit invullen.

Deze twee kolommen zijn van belang om te willen meten hoe lang jongeren met autisme gemiddeld per dag aan computeractiviteiten besteden en hoeveel tijd zij aan andere activiteiten besteden. Er is voor twee invulmogelijkheden gekozen namelijk de klok en digitaal aangezien het IQ van jongeren met autisme kan verschillen.

Kolom 3: Invullen welke activiteit is gedaan met behulp van de codelijst.

Er is voor een codelijst gekozen omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept bij de jongeren. Deze kolom is van belang om te kijken hoe de jongeren hun vrije tijd besteden. Er kan zo worden gekeken

of ze achter de computer zitten in het virtuele milieu of dat ze andere activiteiten doen en daarbij in contact komen met anderen.

Kolom 4: Invullen of de activiteit alleen of samen is gedaan.

Deze kolom is er om te kijken of de jongeren hun activiteiten alleen of samen met anderen doen. Bij deze kolom wordt gemeten of jongeren met autisme veel sociale contacten hebben. Hier is gekozen voor het invullen van bepaalde letters die ergens voor staan. Ook om het zakelijk te houden zodat het geen emoties, bijvoorbeeld eenzaamheid, oproept.

Kolom 5: Invullen of de activiteit leuk of niet leuk was.

Deze kolom is er om te meten hoe jongeren met autisme de activiteiten ervaren. Dit is met name gericht op wanneer zij activiteiten samen met anderen doen. Dit is dan om te kijken hoe jongeren met autisme deze contacten en activiteiten ervaren.

Hier is gekozen voor een bijgevoegde schaal met waarderingen in de vorm van getallen, omdat dit variërende antwoorden waren die alles omvatten. De keuze voor het invullen van getallen is gemaakt, omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept.

Kolom 6: Invullen of de activiteit als lang of kort werd ervaren.

Deze kolom is samen met kolom 5 opgesteld met als bedoeling om aan de hand van de resultaten uit deze twee kolommen conclusies te kunnen trekken over de tijdsbeleving van jongeren met autisme. Ook hier is gekozen voor een bijgevoegde schaal met waarderingen in de vorm van getallen, omdat dit variërende antwoorden waren die alles omvatten. De keuze voor het invullen van getallen is gemaakt, omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept.

3.2.4 Procedure

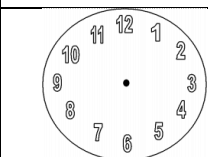
Als de observatielijst is ontwikkeld wordt er met de observatielijst een pilot gehouden onder vijf leerlingen van VSO het Mozaïek. De vijf leerlingen die mee gaan werken aan de pilot worden aangewezen door de orthopedagoog van VSO het Mozaïek. Afspraken met de leerlingen gebeurt via de contact persoon van het onderzoek, de orthopedagogen van VSO het Mozaïek.

3.3 Resultaten

3.3.1 Bevindingen per kolom

Kolom 1

Tijd dat je begint met de activiteit:
(Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)



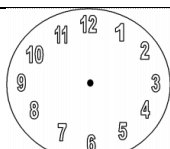
—:—

Resultaten kolom 1: Deze kolom is bij alle vijf leerlingen goed ingevuld. Alle vijf leerlingen hebben de tijd digitaal ingevuld. Eén leerling heeft een keer beide gedaan dit was voor de allereerste activiteit die hij invulde in de lijst.

Kolom 2

Tijd wanneer je stopt met de activiteit:

(Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)



—:—

Resultaten kolom 2: De kolom is bij alle vijf leerlingen goed ingevuld. Alle vijf leerlingen hebben de tijd digitaal ingevuld.

Kolom 3

Welke activiteit doe je:

(Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je hebt gedaan. Er moet een getal ingevuld worden)

Resultaten kolom 3:

Alle vijf leerlingen hebben in deze kolom de juiste codes ingevuld. Alle vijf leerlingen hebben een enkele keer een activiteit uitgeschreven omdat deze niet in de codelijst was gecodeerd. Alle vijf leerlingen hebben meerdere keren in één kolom verschillende activiteiten ingevuld, die afwisselend van computergerelateerde activiteiten en overige activiteiten waren.

Kolom 4

Met wie doe je de activiteit:

Alleen = A

Vrienden = V

Familie = F

Kennissen = K

Iemand anders = I

(Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen hebt gedaan)

Resultaten kolom 4: Alle vijf leerlingen hebben bij iedere activiteit die zij hebben gedaan op de juiste manier ingevuld of ze de activiteit alleen of samen deden door middel van de aangegeven letters.

Kolom 5

Wat vind je van de activiteit:

(Kijk naar schaal 1 op pagina 1.

En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk of niet leuk vond)

Resultaten kolom 5: Alle vijf leerlingen hebben op de juiste manier ingevuld hoe zij de activiteit die zij hebben gedaan ervaren door getallen in te vullen die bepaalde waarderingen aangeven op schaal 1.

Kolom 6

Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest:

(Kijk naar schaal II. op pagina 2.

En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)

Resultaten kolom 6: Alle vijf leerlingen hebben op de juiste manier ingevuld hoe zij de tijdsduur van de activiteit die zij hebben gedaan ervaren door getallen in te vullen die bepaalde waarderingen aangeven op schaal II.

3.4 Conclusie hoofdvraag

Hoofdvraag

Hoe dient een observatielijst eruit te zien, zodat inzicht verkregen wordt in de invulling van vrije tijd buiten school van jongeren met autisme (12-16 jaar) naar de contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu en hoe ervaren de jongeren de activiteiten die ze in hun vrije tijd doen?

De ontwikkelde observatielijst is tot stand gekomen door middel van de theorie over autisme spectrum stoornis en in overleg vanuit Saxion Academie Mens en Maatschappij met VSO het Mozaïek en biopsychologe M. Delfos (HES / PICOWO).

Uit de theorie is naar voren gekomen dat jongeren met autisme behoefte hebben aan duidelijkheid, structuur, voorspelbaarheid en overzichtelijkheid (Landelijk Netwerk Autisme, 2003). Deze kenmerken zijn meegenomen in het ontwikkelen van de observatielijst. Zo is er gekozen voor het werken met codes om het zo zakelijk mogelijk te houden en te voorkomen dat het emoties oproept bij de leerlingen.

De observatielijst is kort en bondig om het zo overzichtelijk mogelijk te houden. Bij iedere kolom is nog eens kort uitgelegd wat de bedoeling is zodat de leerlingen precies weten wat er van hun wordt verwacht. Aan de hand van de activiteitenlijsten van IVO (Van Eijnden, Van Rooij & Meerkerk, 2007) en CBS (Centraal Bureau voor de Statistiek, Jeugd 2003, cijfers en feiten, 2003) is er een codelijst gemaakt behorende bij de observatielijst. Bij de observatielijst is gebruik gemaakt van een codelijst en verschillende schalen. Daarbij is er een schriftelijke instructie en handleiding voor leerlingen en hun ouders beschreven om hiermee duidelijk te maken wat er van de leerlingen wordt verwacht. Tot slot is tevens een mondelinge toelichting gegeven aan de leerlingen om de observatielijst uit te leggen en daarbij duidelijk te maken wat de bedoeling is van de pilot.

Om te testen of de ontwikkelde observatielijst bruikbaar is voor jongeren met autisme is er een pilot gehouden. Tijdens de pilot moesten vijf leerlingen van VSO het Mozaïek een schoolweek lang bijhouden welke activiteiten zij ondernemen in hun vrije tijd vanaf het moment dat zij uit school komen totdat zij naar bed toe gaan. Uit de pilot kwamen de volgende sterke en zwakke kanten van de observatielijst naar voren:

Het grootste gedeelte van de observatielijst is door de vijf leerlingen goed en volledig ingevuld. De lichamelijke verzorging wordt nauwelijks ingevuld door de leerlingen. Dit is niet relevant voor dit onderzoek. Belangrijker zijn de activiteiten die zij over het algemeen na schooltijd doen totdat ze naar bed gaan. Dit is wel gebeurd.

Wat over het algemeen opvalt, is dat de leerlingen 'kort' invullen wanneer de activiteit minder dan een uur in beslag nam. En wanneer de activiteit langer dan twee uur in beslag nam vulden de leerlingen in dat de activiteit 'lang' duurde. Duidelijk wordt dat de tijdsbeleving van de leerlingen (of een leerling een activiteit kort of lang vond duren) met de duur van de activiteit te maken en niet zozeer of de activiteit wel of niet leuk was.

Alle vijf leerlingen hebben wel meerdere keren meerdere activiteiten in één kolom gezet. Wanneer de leerlingen in één kolom meerdere activiteiten plaatsen krijg je dat ze hun belevingen niet per activiteit invullen wat ze er van vonden en of ze vonden of het lang of kort duurde. Gevolg hiervan is dat de algemene beleving van al die activiteiten samen die in die ene kolom komt te staan. Wanneer leerlingen een paar uur achter elkaar verschillende activiteiten doen ervaren ze dit vaak als 'lang'. Verder valt het op dat wanneer de leerlingen een computeractiviteit doen ze dit vaak alleen doen en niet samen met anderen. Tijdens het uitvoeren van de pilot, is er gebruik gemaakt van het begrip activiteitenlijst in plaats van observatielijst. Dit is omdat activiteitenlijst voor de leerlingen een makkelijker begrip is. Het is een lijst waarop de leerlingen al hun activiteiten invullen die zij in hun vrije tijd doen.

Om te kijken of de observatielijst bruikbaar is voor vervolgonderzoek zijn er na de pilot gesprekken geweest met de vijf leerlingen die mee hebben gedaan de pilot. Aan de hand van onderstaande vragen die gesteld zijn aan de vijf leerlingen zijn de volgende conclusie getrokken over de bruikbaarheid van de observatielijst.

1. Hoe vond je het om de activiteitenlijst vijf dagen bij te houden?

Alle vijf leerlingen vonden het leuk om de activiteitenlijst in te vullen. Eén leerling gaf aan dat hij het interessant vond om de lijst in te vullen. Zo kon hij namelijk zelf ontdekken hoeveel uur per dag hij achter de computer doorbrengt.

2. Vond je de activiteitenlijst moeilijk om in te vullen?

Drie leerlingen vonden het niet moeilijk om de activiteitenlijst in te vullen. Twee leerlingen daarvan gaven aan dat ze het soms wel een beetje moeilijk vonden om alle activiteiten die ze deden op een dag te onthouden.

3. Vond je dat het veel tijd kostte om de activiteitenlijst in te vullen na iedere activiteit?

Alle vijf leerlingen vonden het niet veel tijd kosten om de lijst bij te houden.

4. Hoe vond je het werken met de codelijst?

Drie leerlingen vonden het makkelijk om met de codelijst te werken. Eén leerling vond het ingewikkeld met alle codes, het waren er veel. En één leerling vond het soms irritant werken met al die codes. Eén leerling gaf aan dat het ook wel makkelijk was geweest wanneer ze de activiteiten uit hadden mogen schrijven. De leerlingen die het invullen van de lijst makkelijk vonden, omschreven het werken met codes als handig en effectief. De leerlingen gaven aan dat er bijna geen activiteiten ontbraken in de codelijst, ze vonden de codelijst volledig.

5. Hoe vond je het werken met de schalen?

Alle vijf leerlingen vonden het werken met de schalen bij kolom 5 en 6 makkelijk.

6. Heb je verbeterpunten voor de activiteitenlijst?

Eén leerling gaf aan als verbeterpunt, in kolom 1 één tijd te mogen kiezen, dus of analoog of digitaal. De leerling gaf aan dat het een beetje verwarrend was doordat er twee manieren stonden om de tijd in te vullen. Na doorvragen hierover zouden de leerlingen dan kiezen om alleen de mogelijkheid digitaal te laten staan en het getekende klokje in kolom 1 weg te halen. Digitaal invullen is genoeg volgens de vijf leerlingen, hierdoor ontstaat er ook geen verwarring.

Een andere leerling gaf aan dat het misschien handig was geweest om boven elke pagina de eerste balk neer te zetten met de uitleg zoals op pagina 1 van de observatielijst. Dus dat bovenaan op iedere pagina staat wat je bij elke kolom in moet vullen. Zodat je niet iedere keer naar de eerste pagina hoeft te kijken waar de uitleg staat.

7. Zou je nog een volgende keer mee willen doen om de activiteitenlijst in te vullen?
Alle vijf leerlingen zouden nog wel een keer mee willen doen.

Overige opmerkingen die de leerlingen gaven over de werkbaarheid van de observatielijst na doorvragen:

De leerlingen vonden de lijst overzichtelijk en makkelijk, de leerlingen vonden het een goede lijst. Eén leerling gaf als opmerking over de 4^e kolom dat de letters makkelijk te onthouden waren omdat het de eerste letters van het woord waren. De leerling vond dit goed en zou dit zeker laten staan.

Na het bekijken van de ingevulde lijsten werd door de onderzoekers opgemerkt dat het duidelijker zou zijn geweest wanneer er een dag en datum op de lijst aanwezig zou zijn. Tijdens de gesprekken met de leerlingen heeft één van de onderzoekers gevraagd aan de leerlingen wat zij er van vonden als er een dag en datum op de lijst zou komen. De leerlingen gaven aan dit niet echt nodig te vinden, het maakt ze niet uit. Eén leerling gaf aan dat hij het zo wel goed vond, want nu is er meer ruimte om te schrijven. Tijdens het bekijken van de ingevulde lijsten werd door de onderzoekers opgemerkt dat veel leerlingen meerdere activiteiten hebben ingevuld in dezelfde kolom.

Bij het navragen tijdens de gesprekken waarom veel leerlingen meerdere activiteiten hebben ingevuld in dezelfde kolom gaven de leerlingen als antwoord dat ze veel activiteiten achter elkaar doen.

Zij nemen een bepaalde tijd dat ze iets doen als hele activiteit en vullen het achteraf in. Dit is ook de reden dat een leerling aan gaf dat hij het soms lastig vond om alle activiteiten die hij had gedaan te onthouden.

Bij het navragen of de leerlingen de mondelinge uitleg vooraf goed vonden gaven de leerlingen aan dat deze heel duidelijk was. Bij het navragen of ze de instructielijst nog gelezen hebben gaven twee leerlingen aan de instructielijst nog door te hebben gelezen omdat ze dat leuk vonden. De andere leerlingen hebben dit niet gedaan omdat ze door de mondelinge instructie goed wisten wat er van ze werd verwacht.

Bij het navragen of de ouders van de leerlingen de handleiding nog hebben doorgelezen gaf één leerling aan dat zijn ouders de handleiding hadden doorgelezen. De andere leerlingen wisten niet of hun ouders de handleiding door hadden gelezen.

Als conclusie valt te stellen dat er op een paar aanpassingen na een bruikbare observatielijst is ontwikkeld, waarmee inzicht wordt verkregen in de invulling van vrije tijd van jongeren met autisme. Deze lijst kan voor grootschalig vervolgonderzoek gebruikt worden en kan ook voor jongeren zonder autisme gebruikt worden. De observatielijst, codelijst, instructielijst en de handleiding zijn in de bijlagen te vinden.

3.5 Aanbevelingen

Naar aanleiding van de pilot kan geconcludeerd worden dat de lijst grotendeels bruikbaar is voor vervolgonderzoek. Er zijn echter wel enkele aanbevelingen voor de lijst:

Dag en datum toevoegen

Na het inventariseren van de resultaten blijkt dat leerlingen geen dag en datum ingevuld hebben, hierdoor is het onoverzichtelijk. Wanneer dag en datum worden toegevoegd zal de observatielijst duidelijker en overzichtelijker zijn wat ook voor meer duidelijkheid en overzicht zorgt bij de jongeren

met autisme.

Alleen digitale tijd in kolom 1

Tijdens de evaluatie met de leerlingen gaf één leerling aan dat het verwarrend is dat er twee invulmogelijkheden zijn bij kolom 1. De leerlingen gaven uiteindelijk allemaal aan om de digitale invulmogelijkheid te laten staan en de klok weg te halen. Wanneer er één invulmogelijkheid is hoeft de leerling niet te kiezen. En zal het duidelijker zijn wat er van de leerling wordt verwacht.

Per kolom één activiteit

Tijdens het bekijken van de resultaten is gebleken dat leerlingen meerdere activiteiten per kolom ingevuld hebben. Hierdoor is de tijdsbeleving ingevuld voor een paar activiteiten samen en niet per activiteit. Ditzelfde geldt ook voor hoe de leerlingen de activiteit zelf ervaren. Het is de bedoeling dat na elke activiteit de kolommen ingevuld worden, en dat dan pas verder wordt gegaan met een nieuwe activiteit. Aangeraden wordt om hier extra aandacht aan te besteden tijdens de mondelinge instructie. Daarnaast kan er een voorbeeld toegevoegd worden bij de observatielijst waardoor de leerlingen een goed ingevuld voorbeeld bij de hand hebben.

Boven elke pagina van de observatielijst uitleg over de kolommen

Tijdens de evaluatiegesprekken met de leerlingen over de observatielijst gaf een leerling aan dat het handig is als er boven elke pagina van de observatielijst wordt begonnen met een rij met uitleg over wat er in iedere kolom ingevuld moet worden. Net zoals wat er op de eerste pagina van de observatielijst is gedaan. Doordat de uitleg over de kolommen nu alleen op de eerste pagina van de observatielijst staat moet er iedere keer terug worden gebladerd. Dus de leerlingen zouden het handig vinden als er bovenaan iedere pagina de eerste rij wordt begonnen met uitleg over wat er in iedere kolom moet worden ingevuld.

4. ONDERZOEK 2: REAL LIFE FRIENDS EN HET VIRTUEEL MILIEU ONDERZOEK ONDER JONGEREN

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op onderzoek 2 “Real life en het virtueel milieu”. In paragraaf 4.1 wordt ingegaan op de doelstelling, hoofd- en deelvragen van het onderzoek. De aanleiding is te lezen in hoofdstuk 1. In paragraaf 4.2 wordt de methode van het onderzoek beschreven. In paragraaf 4.3 worden de resultaten beschreven. In paragraaf 4.4 wordt de conclusie op de hoofdvraag weergegeven. Het hoofdstuk wordt met paragraaf 4.6 afgesloten waarin de aanbevelingen te lezen zijn. Voor de weergave van het hele onderzoek en de volledige beantwoording van de deelvragen zie Gerritsen & Zwoferink (2010).

4.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen

Voor dit onderzoek zijn doelen op korte en op lange termijn geformuleerd.

4.1.1. Doelstelling

Korte termijn doel

Het vullen van een lacune in theorie over het computergebruik van jongeren met en zonder autisme door inzicht te geven in de verdeling van vrije tijd van jongeren met en zonder autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu en inzicht te geven in hoe zij deze contacten waarderen.

Lange termijn doel

Het verbeteren van het bestaande beleid van het Mozaïek over het computergebruik van jongeren met en zonder autisme door inzicht te geven in de verdeling van vrije tijd van jongeren met en zonder autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtueel milieu en inzicht te geven in hoe zij deze contacten waarderen.

4.1.2 Hoofdvraag en deelvragen

Hoofdvraag

‘Welke activiteiten voeren jongeren met en zonder Autisme Spectrum Stoornis uit in hun vrije tijd wat betreft de contacten die ze hebben in real life en contacten in het virtueel milieu en hoe ervaren de jongeren deze contacten?’

Theoretische deelvragen (uitwerking in hoofdstuk 2 van deze rapportage):

1. Wat is er bekend over tijdsbeleving van jongeren met en zonder Autisme Spectrum Stoornis tussen de 12-16 jaar, in relatie tot computergerelateerde activiteiten?
2. Wat is bekend over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computeractiviteiten?
3. Wat is er bekend over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder Autisme Spectrum Stoornis rondom contacten met real life friends en virtual mates?

Praktijkgerichte deelvragen:

1. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er tussen de activiteiten die jongeren tussen veertien tot en met zestien jaar met autisme en jongeren zonder autisme in hun vrije tijd uitvoeren?
2. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten?
3. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten bekeken vanuit het soort contact waarmee de activiteiten worden uitgevoerd?
4. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de mening die jongeren met en zonder autisme hebben over de activiteiten die ze uitvoeren?

5. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de mening die jongeren met en zonder autisme hebben ten aanzien van de duur van de activiteit?

4.2 Methode van onderzoek

4.2.1 Type onderzoek

Het type onderzoek dat gedaan wordt is probleemanalytisch. Het beantwoorden van de theoretische en empirische deelvragen geeft inzicht in de tijdsbeleving en tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme. Tot op heden is er weinig inzicht in hoe de jongeren hun tijd besteden en beleven. Verschuren en Doorewaard (2007) beschrijven dat de fase van probleemanalyse ervoor dient om voor alle betrokkenen duidelijkheid en zo mogelijk consensus te creëren. Dat is ook het doel van dit onderzoek. Namelijk na het uitwerken van alle deelvragen duidelijkheid verschaffen in de tijdsbesteding en tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme.

Gedurende dit tweede deelonderzoek wordt onderzocht hoe jongeren met en zonder autisme hun vrije tijd besteden. Ook wordt onderzocht wat voor een contacten zij in real life hebben en in het virtuele milieu.

4.2.2 Respondenten

Het totaal van domeinen van alle onderzoeksvragen tezamen noemt men ook wel de onderzoekspopulatie of kortweg populatie. Het betreft dat deel van de werkelijkheid waarover er door middel van het onderzoek uitspraken worden gedaan. Van een populatie wordt gesproken wanneer er een afgebakende groep in zijn geheel in een onderzoek wordt betrokken. Wanneer het niet mogelijk is om de afgebakende groep in zijn geheel te onderzoeken, wordt er slechts een gedeelte van de onderzoekspopulatie betrokken in het onderzoek. Wanneer er slechts een gedeelte van de onderzoekspopulatie wordt betrokken in een onderzoek spreekt men van een steekproef (Baarda & de Goede, 2001).

Dit onderzoek heeft betrekking op twee onderzoekspopulaties. De eerste onderzoekspopulatie in dit onderzoek zijn de leerlingen met het Autisme Spectrum Stoornis in de leeftijd van twaalf tot en met zestien jaar van VSO het Mozaïek. Op het VSO het Mozaïek zitten ongeveer 110 leerlingen. Onder deze leerlingen is een selecte steekproef gehouden. Er is namelijk door de orthopedagoog en docenten gekeken en bepaald welke leerlingen er aan het onderzoek deel mochten nemen. Hierbij is gekeken naar de ernst van het Autisme Spectrum Stoornis, het IQ leerling (rondom de 100) en de thuissituatie. Enkele leerlingen van het Mozaïek wonen namelijk niet thuis, maar in een woongroep. Zij hoeven ook niet deel te nemen aan het onderzoek. In totaal zijn er 60 leerlingen die voldoen aan bovenstaande eisen en die dan ook deelnemen aan dit onderzoek.

De tweede onderzoekspopulatie in dit onderzoek zijn de leerlingen van CSG het Noordik te Almelo. Om een vergelijkbare controlegroep te krijgen is gekozen voor de VMBO-afdeling van het Noordik. Er zijn 20 jongens van de richting Theoretische Leerweg (TL) en 20 jongens van de richting Basis Beroepsleerweg (BBL) geselecteerd door het Noordik. Op deze wijze zijn de controlegroep en de onderzoeksgroep gelijk aan elkaar wat betreft geslacht (jongens), leeftijd (12-16 jaar), opleidingsniveau (TL /BBL) en de plaats waar de school staat (stad Almelo).

4.2.3 Instrumenten

De activiteitenlijst is een meetinstrument dat door de onderzoekers van deelonderzoek 1 ontwikkeld is. Deze activiteitenlijst heeft als doel inzicht te krijgen in de verdeling van vrije tijd van jongeren met autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu. Daarnaast wordt onderzocht hoe de jongeren de activiteiten ervaren die zij in hun vrije tijd doen.

De onderbouwing van de activiteitenlijst

De activiteitenlijst bestaat uit een zevental kolommen. Deze kolommen samen moeten inzicht geven over de invulling van de vrije tijd van jongeren met autisme en jongeren zonder autisme en hoeveel vrije tijd zij besteden aan computergerelateerde,- en niet computergerelateerde activiteiten. De onderzoekers van deelonderzoek 1 hebben voor het ontwikkelen van deze activiteitenlijst mede gebruik gemaakt van de onderzoekslijsten van IVO en CBS.

Kolom 1 en 2: Begin en eindtijd van de activiteit invullen.

Deze twee kolommen zijn van belang om te kunnen meten hoe lang jongeren met en zonder autisme gemiddeld per dag aan computeractiviteiten besteden en hoeveel tijd zij aan andere activiteiten besteden. Uit de pilot is naar voren gekomen dat de leerlingen voorkeur geven aan het invullen van de tijd op de digitale manier.

Kolom 3: Invullen welke activiteit is gedaan met behulp van de codelijst.

Er is voor een codelijst gekozen omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept bij de jongeren. Deze kolom is van belang om te kijken hoe de jongeren hun vrije tijd besteden. Er kan zo worden gekeken of ze achter de computer zitten in het virtuele milieu of dat ze andere activiteiten doen en daarbij in contact komen met anderen.

Kolom 4: Invullen of de activiteit alleen of samen is gedaan.

Deze kolom is er om te kijken of de jongeren hun activiteiten alleen of samen met anderen doen. Bij deze kolom wordt gemeten welke sociale contacten jongeren met en zonder autisme hebben. Hier is gekozen voor het invullen van bepaalde letters die ergens voor staan. Ook om het zakelijk te houden zodat het geen emoties, bijvoorbeeld eenzaamheid, oproept.

Kolom 5: Invullen of de activiteit leuk of niet leuk was.

Deze kolom is er om te meten hoe jongeren met en zonder autisme de activiteiten ervaren. Dit is met name gericht op wanneer zij activiteiten samen met anderen doen. Dit is dan om te kijken hoe jongeren met en zonder autisme deze contacten en activiteiten ervaren. Hier is gekozen voor een bijgevoegde schaal met waarderingen in de vorm van getallen, omdat er uit de pilot variërende antwoorden kwamen die alles omvatten. De keuze voor het invullen van getallen is gemaakt, omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept.

Kolom 6: Invullen of de activiteit als lang of kort werd ervaren.

Deze kolom is samen met kolom 5 opgesteld met als bedoeling om aan de hand van de resultaten uit deze twee kolommen conclusies te kunnen trekken over de tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme. Ook hier is gekozen voor een bijgevoegde schaal met waarderingen in de vorm van getallen, omdat dit variërende antwoorden waren die alles omvatten. De keuze voor het invullen van getallen is gemaakt, omdat dit zakelijk is en geen emoties oproept.

Kolom 7: Invullen of er naast de hoofdactiviteit nog andere activiteiten worden uitgevoerd

Deze kolom is na de pilot aan de activiteitenlijst toegevoegd omdat meerdere betrokkenen bij het onderzoek geïnteresseerd waren of jongeren met en zonder autisme naast hun hoofdactiviteit nog andere computergerelateerde of niet computergerelateerde activiteiten doen.

4.2.4 Procedure

Voor het afnemen van de activiteitenlijst binnen VSO het Mozaïek moeten er leerlingen geselecteerd worden. Dit is gedaan door de twee orthopedagogen van VSO het Mozaïek, Marije Borghuis en Annemieke Willems. Zij hebben op basis van hun kennis en de handelingsplannen een keuze gemaakt welke leerlingen geschikt zijn om deel te nemen aan het onderzoek.

Het is de bedoeling dat eerste de activiteitenlijst zo ontwikkeld wordt dat alle betrokken partijen rondom het onderzoek zich daarin kunnen vinden. Er is ook goedkeuring nodig van de orthopedagogen omdat zij de stoornis van de leerlingen van VSO het Mozaïek het beste kennen en dus ook weten wat het beste aansluit bij deze doelgroep. Als de activiteitenlijst en andere lijsten in de instructie-enveloppe akkoord zijn, kunnen de onderzoekers starten met het realiseren van de kant en klare enveloppen voor elke leerling. Er worden in totaal 120 enveloppen gemaakt. 60 enveloppen voor VSO het Mozaïek en 40 enveloppen voor CSG het Noordik, 20 reserve-enveloppen.

4.3 Resultaten

In de week van 20 tot en met 24 april 2009 hebben veertig leerlingen van CSG het Noordik en zevenenveertig leerlingen van VSO het Mozaïek vijf dagen lang (de schooldagen) de activiteitenlijsten bijgehouden. Van deze leerlingen zijn negenentwintig leerlingen van CSG het Noordik en achttien leerlingen van VSO het Mozaïek juist ingevulde activiteitenlijsten terug ontvangen. Dit betekent een respons van 82,5% en een non-respons van 17,5% van de leerlingen van CSG het Noordik. Daarnaast is er een respons van 40,4% en een non-respons van 59,6% van de leerlingen van VSO het Mozaïek. De non-respons van CSG het Noordik is relatief laag te noemen en daardoor zijn de resultaten intern geldig en representatief voor de populatie uit het onderzoek. De non-respons bij VSO het Mozaïek is hoger dan 40% en daardoor zijn de resultaten intern niet geldig en niet representatief.

De data worden wel verwerkt aangezien er geen data bekend is van deze doelgroep. Met de resultaten kunnen de onderzoekers mogelijke trends signaleren bij de doelgroepen jongeren met autisme of andere onderzoekers stimuleren tot grootschalig onderzoek.

Aan de hand van die activiteitenlijsten zijn de onderzoekers tot onderstaande uitkomsten gekomen.

Scholen	Steekproef (N)	Non respons	Teruggekregen activiteitenlijsten	Bruikbare respons
Noordik	40	7	33	29
Mozaïek	47	29	18	18
Totaal	87	36	51	47

In de data van CSG het Noordik zijn twee jongeren weggelaten in verband met onbetrouwbare gegevens. Zij hadden namelijk enkel computer gerelateerde activiteiten gedaan gedurende vijf dagen. Het is niet waarschijnlijk dat dit waarheidsgetrouw is aangezien zij bij hun ouders thuis wonen en daar toezicht op gehouden zal worden.

De data zijn steeds bewerkt in afgeronde kwartieren terwijl in het echt mogelijk zeven minuten of elf minuten aan een activiteit is gewerkt. Er wordt dus gewerkt met afgeronde kwartieren waardoor het niet op de minuut betrouwbaar is.

De deelvraag over multitasken is niet meegenomen in de resultaten aangezien de invulling van de data onbetrouwbaar is. Dit komt doordat jongeren de activiteiten die zij deden allemaal apart vermeld hadden en deze niet vermeld hadden onder de code multitasken wanneer zij deze activiteiten tegelijkertijd deden. De waarden zijn onvoldoende geoperationaliseerd.

Soort van activiteiten Deelvraag 1

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er tussen de activiteiten die jongeren tussen veertien tot en met zestien jaar met autisme en jongeren zonder autisme in hun vrije tijd uitvoeren?

Onderstaande resultaten zijn beschreven aan de hand van tabel 1. Deze is toegevoegd aan het eind van deze paragraaf. Tabel 1 is geformuleerd aan de hand van kolom 3, van bijlage 1 de activiteitenlijst die door de jongeren is ingevuld.

Online games (games spelen waarbij wel internetverbinding vereist is)

Zes van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 5 uur en 18 minuten aan online games in een schoolweek. Veertien van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 4 uur en 50 minuten aan online games in een schoolweek.

Kortom: 33% van de deelnemende jongeren met autisme en 48% van de deelnemende jongeren zonder autisme doen online games in een gemiddelde schoolweek. De tijd die zij hieraan besteden is nagenoeg gelijk.

Offline games (games spelen waarbij geen internetverbinding vereist is)

Drie van de achttien jongeren met autisme (17%) besteden gemiddeld 4 uur en 15 minuten aan offline games in een schoolweek. Zes van de negenentwintig jongeren zonder autisme (21%) besteden gemiddeld 5 uur en 42 minuten aan offline games in een schoolweek.

Kortom: 21% van de deelnemende jongeren zonder autisme besteden bijna anderhalf uur meer in een schoolweek aan offline games dan de deelnemende jongeren met autisme (waarvan 17% 4 uur en een kwartier offline games spelen).

Huiswerk

Eén van de achttien jongere met autisme besteedt gemiddeld 45 minuten aan huiswerk maken in een schoolweek. Acht van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 1 uur en 54 minuten aan huiswerk maken in een schoolweek.

Jongeren met autisme besteden weinig tot geen tijd aan huiswerk maken in een schoolweek. Dit kan te maken hebben met hun schoolsysteem maar dit kan ook te maken hebben met de wijze van registreren van jongeren met autisme.

MSN'en

Vier van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 2 uur aan MSN'en in een schoolweek. Elf van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 6 uur en 30 minuten aan MSN'en in een schoolweek.

Kortom: 38% van de deelnemende jongeren zonder autisme MSN'en 4,5 uur meer dan 22% van de deelnemende jongeren met autisme in een schoolweek.

Chatten in chatroom

Twee van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 2 uur en 30 minuten aan chatten in een chatroom in een schoolweek. Geen enkele deelnemende jongere zonder autisme besteedt tijd aan chatten in een chatroom.

Kortom: de deelnemende jongeren met autisme chatten wel en de deelnemende jongeren zonder autisme chatten niet in een chatroom. Dit onderzoek geeft geen informatie of de twee jongeren met autisme met elkaar aan het chatten zijn of met onbekenden.

Informatie zoeken

Twee van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 23 minuten aan informatie zoeken. Geen enkele deelnemende jongere zonder autisme zoekt informatie.

Kortom: de deelnemende jongeren met autisme zoeken informatie op zoals openingstijden van een winkel of een telefoonnummer en de deelnemende jongeren zonder autisme doen dit niet. De jongeren met autisme besteden hier niet veel tijd aan in een schoolweek namelijk 23 minuten.

Surfen

Vijf van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 2 uur en 15 minuten aan surfen in een schoolweek. Elf van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 2 uur en 9 minuten aan surfen in een schoolweek.

Kortom: er is bijna geen verschil in het aantal deelnemende jongeren en de hoeveelheid tijd dat men surft.

E-mailen

Twee van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 1 uur aan e-mailen in een schoolweek. Eén van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteedt gemiddeld 45 minuten aan e-mailen in een schoolweek.

Kortom: weinig jongeren e-mailen en als ze e-mailen besteden ze er weinig tijd aan. De verschillen lijken verwaarloosbaar.

Profielsite bezoeken

Drie van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 3 uur en 55 minuten aan het bezoeken van een profielsite in een schoolweek. Vijf van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 42 minuten aan het bezoeken van een profielsite in een schoolweek.

Kortom: Relatief evenveel jongeren met en jongeren zonder autisme (beiden 17%) bezoeken profielsites. De jongeren met autisme besteden gemiddeld 3 uur en 13 minuten meer tijd aan het bezoeken van profielsites dan de jongeren zonder autisme.

Online winkelen

Eén van de achttien jongeren met autisme besteedt gemiddeld 15 minuten aan online winkelen in een schoolweek. Eén van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteedt gemiddeld 1 uur aan online winkelen in een schoolweek.

Kortom: de deelnemende jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 45 minuten meer aan online winkelen in een schoolweek dan de deelnemende jongeren met autisme. De verschillen lijken verwaarloosbaar.

Downloaden

Eén van de achttien jongeren met autisme besteedt gemiddeld 1 uur aan downloaden in een schoolweek. Vier van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 1 uur en 48 minuten aan downloaden in een schoolweek.

Kortom: de verschillen in downloaden qua tijd en aantal leerlingen zijn verwaarloosbaar tussen de jongeren met autisme en de jongeren zonder autisme.

Spelcomputer

Vijf van de achttien jongeren met autisme (28%) besteden gemiddeld 5 uur en 45 minuten aan de spelcomputer in een schoolweek. Zeven van de negenentwintig jongeren zonder autisme (24%) besteden gemiddeld 2 uur en 15 minuten aan de spelcomputer in een schoolweek.

Kortom: ongeveer een kwart van de deelnemende jongeren met en zonder autisme spelen op de spelcomputer waarbij de jongeren met autisme hier meer dan het dubbele van de tijd in vergelijking met de jongeren zonder autisme aan besteden.

Andere activiteiten binnenhuis computergerelateerd

Vijf van de achttien jongeren met autisme (28%) besteden gemiddeld 7 uur en 39 minuten aan andere activiteiten binnenhuis computergerelateerd in een schoolweek. Vijf van de negenentwintig jongeren zonder autisme (17%) besteden gemiddeld 4 uur en 2 minuten aan andere activiteiten binnenhuis computergerelateerd in een schoolweek.

Kortom: de deelnemende jongeren met autisme besteden gemiddeld 3 uur en 37 minuten meer aan andere activiteiten binnenhuis computergerelateerd dan de deelnemende jongeren zonder autisme. De jongeren konden de activiteit nader omschrijven op hun registratieformulieren. Echter weinig jongeren hebben dit gedaan. Er is niet te achterhalen wat deze activiteiten inhielden. Gedacht kan worden aan: sleutelen aan een computer, reclamefolders lezen over computers, skypen.

Andere activiteiten binnenhuis niet computergerelateerd

Alle achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 13 uur en 23 minuten aan andere activiteiten binnenshuis niet computergerelateerd in een schoolweek. Alle negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 11 uur en 35 minuten aan andere activiteiten binnenshuis niet computergerelateerd in een schoolweek.

Kortom: alle deelnemende jongeren doen activiteiten binnenhuis die niet gerelateerd zijn aan de computer zoals eten, tv kijken, een praatje maken met anderen etc. De activiteiten die uitgevoerd worden binnenhuis niet computergerelateerd verschilt over een periode van vijf dagen minder dan 2 uur tussen de deelnemende jongeren met en zonder autisme. De verschillen zijn miniem in dit onderzoek.

Andere activiteiten buitenhuis computergerelateerd

Vier van de achttien jongeren met autisme (22%) besteden gemiddeld 2 uur en 19 minuten aan andere activiteiten buitenhuis computergerelateerd in een schoolweek. Twaalf van de negenentwintig jongeren zonder autisme (41%) besteden gemiddeld 2 uur en 23 minuten aan andere activiteiten buitenhuis computergerelateerd in een schoolweek.

Kortom: meer jongeren zonder autisme doen computergerelateerde activiteiten buiten het huis dan de jongeren met autisme. De tijd die hieraan besteed wordt is nagenoeg gelijk.

Andere activiteiten buitenhuis niet computergerelateerd

Alle achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 7 uur en 13 minuten aan andere activiteiten buitenhuis niet computergerelateerd in een schoolweek. Vijfentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme (86%) besteden gemiddeld 10 uur en 13 minuten aan andere activiteiten buitenhuis niet computergerelateerd in een schoolweek.

Kortom: 100% van de deelnemende jongeren met autisme doen dingen buiten het huis die niet met computers te maken hebben en meer dan 75% van de deelnemende jongeren zonder autisme doen dingen buiten het huis die niet met computers te maken hebben. Daarbij besteden de deelnemende jongeren zonder autisme daar 3 uur meer tijd aan dan de deelnemende jongeren met autisme.

Tabel 1 Activiteiten

		VSO het Mozaïek					CSG het Noordik				
		Aantal	Aantal in Procent	Gemiddelde tijdsbesteding in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren	Aantal	Aantal in Procent	Gemiddelde tijdsbesteding in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren
Activiteiten	Online games	6	33	21,17	317,55	5,29	14	48	19,43	291,45	4,86
	Offline games	3	17	17	255	4,25	6	21	22,83	342,45	5,71
	Huiswerk	1	6	3	45	0,75	8	28	7,63	114,45	1,91
	MSN'en	4	22	8	120	2	11	38	26,18	392,7	6,5
	Chatten in chatroom	2	11	10	150	2,5	0	0	0	0	0
	Informatie zoeken	2	11	1,5	22,5	0,38	0	0	0	0	0
	Surfen	5	28	9	135	2,25	11	38	8,27	124,05	2,07
	E-mailen	2	11	4	60	1	1	3	3	45	0,75
	Profiel site bezoeken	3	17	15,67	235,05	3,91	5	17	2,8	42	0,7
	Online winkelen	1	6	1	15	0,25	1	3	4	60	1
	Downloaden	1	6	4	60	1	4	14	7,25	108,75	1,81
	Spelcomputer	5	28	21,8	327	5,45	7	24	10	150	2,5
	Andere activiteiten binnenhuis computergerelateerd	5	28	30,6	459	7,65	5	17	17,2	258	4,3
	Andere activiteiten binnenhuis niet computergerelateerd	18	100	53,56	803,4	13,39	29	100	46,34	695,1	11,59
	Andere activiteiten buitenhuis computergerelateerd	4	22	9,25	138,75	2,31	12	41	9,5	142,5	2,38
	Andere activiteiten buitenhuis niet computergerelateerd	18	100	28,83	432,45	7,21	25	86	40,88	613,2	10,22

Omdat er door jongeren meerdere activiteiten worden ingevuld komen de % bij elkaar opgeteld in totaal boven de 100% uit.

Deelvraag 2

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten?

Onderstaande resultaten zijn beschreven aan de hand van tabel 2. Deze is toegevoegd aan het eind van deze paragraaf. Tabel 2 is geformuleerd aan de hand van kolom 1 en 2, van bijlage 1 de activiteitenlijst die door de jongeren is ingevuld.

Computergerelateerde activiteiten

Zestien van de achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 10 uur aan computer gerelateerde activiteiten in een schoolweek.

Achtentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 10 uur 27 minuten aan computer gerelateerde activiteiten.

Kortom: de deelnemende jongeren besteden ongeveer evenveel tijd aan computergerelateerde activiteiten.

Niet computer gerelateerde activiteiten

Alle achttien jongeren met autisme besteden gemiddeld 20 uur en 21 minuten aan niet computer gerelateerde activiteiten in een schoolweek.

Alle negenentwintig jongeren zonder autisme besteden gemiddeld 20 uur en 14 minuten aan niet computer gerelateerde activiteiten in een schoolweek.

Kortom: alle deelnemende jongeren doen activiteiten die niet aan de computer gerelateerd zijn en zij besteden hier evenveel tijd aan. Daarnaast besteden zowel de deelnemende jongeren met autisme als de jongeren zonder autisme het dubbele van hun tijd aan niet computergerelateerde activiteiten dan computergerelateerde activiteiten.

Tabel 2 Computergerelateerd versus niet computergerelateerde activiteiten

	VSO het Mozaïek				
	Aantal	Percentage leerlingen	Gemiddelde tijdsbesteding in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren
Computergerelateerd	16	88,9	40	600	10
Niet computer-gerelateerd	18	100	82,4	1236	20,36

	CSG het Noordik				
	Aantal	Percentage leerlingen	Gemiddelde tijdsbesteding in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren
	28	96,6	41,8	627	10,45
	29	100	81,6	1224	20,24

Deelvraag 3

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten bekeken vanuit het soort contact waarmee de activiteiten worden uitgevoerd?

Onderstaande resultaten zijn beschreven aan de hand van tabel 3. Deze is toegevoegd aan het eind van deze paragraaf. Tabel 3 is geformuleerd aan de hand van kolom 4 , van bijlage 1 de activiteitenlijst die door de jongeren is ingevuld.

Computergerelateerd

Alleen

Zestien van de achttien jongeren met autisme voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten 'alleen' uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 7 uur en 36 minuten in een schoolweek.

Achtentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten 'alleen' uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 7 uur en 54 minuten in een schoolweek.

Kortom: bijna alle deelnemende jongeren doen wel eens computergerelateerde activiteiten alleen. De deelnemende jongeren met en zonder autisme besteden hier ongeveer evenveel tijd aan.

Vrienden

Zeven van de achttien jongeren met autisme (39%) voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 4 uur en 21 minuten in een schoolweek.

Twaalf van de negenentwintig jongeren zonder autisme (41%) voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Hieraan besteden zij 3 uur en 54 minuten in een schoolweek.

Kortom: ruim een kwart van de deelnemende jongeren doen computergerelateerde activiteiten met vrienden. De deelnemende jongeren met autisme besteden hier meer tijd aan, namelijk 27 minuten meer, ten opzichte van de deelnemende jongeren zonder autisme.

Familie

Eén van achttien jongeren met autisme (5,8%) voert gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met familie uit. Hieraan besteedt deze jongere 30 minuten in een schoolweek.

Acht van de negenentwintig jongeren zonder autisme (28%) voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met familie uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 2 uur en 27 minuten in een schoolweek.

Kortom: ruim een kwart van de deelnemende jongeren zonder autisme voert computergerelateerde activiteiten met familie uit terwijl slechts een jongen met autisme deze activiteiten met familie doet. De deelnemende jongeren zonder autisme besteden hier bijna 2 uur meer tijd aan.

Kennissen

Eén van de achttien jongere met autisme voert gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 7 uur en 30 minuten in een schoolweek.

Twee van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 1 uur en 45 minuten in een schoolweek.

Kortom: het aantal deelnemende jongeren dat met kennissen computergerelateerde activiteiten uitvoert, zijn er drie. Opvallend is dat een deelnemende jongere met autisme hier ruim zeven uur aan besteedt terwijl twee deelnemende jongeren zonder autisme hier minder dan 2 uur aan besteden.

Iemand anders

Geen enkele deelnemende jongere met autisme voert gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met iemand anders uit in een schoolweek.

Twee van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen computergerelateerde activiteiten met iemand anders uit. Hieraan besteden zij 38 minuten in een schoolweek.

Kortom: de deelnemende jongeren met autisme voeren geen activiteiten gerelateerd aan de computer uit met iemand anders dan zichzelf, familie, vrienden of kennissen. Zij doen dus geen computergerelateerde activiteiten met iemand anders. De deelnemende jongeren zonder autisme doen dit wel maar de tijd die zij hieraan besteden is weinig. Het operationaliseren van kennis of iemand anders is mogelijk moeilijk in een onderzoeksgroep.

Niet computergerelateerd

Alleen

Zeventien van de achttien jongeren met autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten 'alleen' uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 9 uur en 33 minuten in een schoolweek.

Zevenentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten 'alleen' uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 6 uur en 30 minuten in een schoolweek.

Kortom: ruim 90% van alle deelnemende jongeren doen wel eens niet computergerelateerde activiteiten alleen. De deelnemende jongeren met autisme besteden daar meer tijd aan, namelijk 3 uur, ten opzichte van de deelnemende jongeren zonder autisme.

Vrienden

Tien van de achttien jongeren met autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 5 uur 54 minuten in een schoolweek.

Vijfentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 8 uur en 1 minuut in een schoolweek.

Kortom: Relatief meer deelnemende jongeren zonder autisme voeren meer activiteiten met vrienden uit die niet computergerelateerd zijn dan de subgroep van deelnemende jongeren met autisme doen. Het verschil ten opzichte van de deelnemende jongeren met autisme is ongeveer 2 uur.

Familie

Zestien van de achttien jongeren met autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met familie uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 6 uur en 42 minuten in een schoolweek.

Zevenentwintig van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met familie uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 6 uur en 24 minuten in een schoolweek.

Kortom: ruim 90% van alle deelnemende jongeren doen niet computergerelateerde activiteiten met familie. Er is hierin weinig verschil in de tijd die zij hieraan besteden.

Kennissen

Eén van de achttien jongeren met autisme voert gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hier besteedt hij gemiddeld 1 uur aan in een schoolweek.

Vier van de negenentwintig jongeren zonder autisme voeren gedurende vijf dagen niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 4 uur en 30 minuten in een schoolweek.

Kortom: Wat gezegd kan worden is dat weinig deelnemende jongeren niet computergerelateerde activiteiten met kennissen doen.

Iemand anders

Zeven van de achttien jongeren met autisme (39%) voeren gedurende vijf dagen 'niet computergerelateerde activiteiten' met iemand anders uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 5 uur en 51 minuten in een schoolweek.

Zeven van de negenentwintig jongeren zonder autisme (24%) voeren gedurende vijf dagen 'niet computergerelateerde activiteiten' met iemand anders uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 2 uur en 59 minuten in een schoolweek.

Kortom: het aantal deelnemende jongeren dat niet computergerelateerde activiteiten met iemand anders uitvoert ligt onder de 40%. Weliswaar besteden deelnemende jongeren met autisme bijna het dubbele van de tijd ten opzichte van de deelnemende jongeren zonder autisme hieraan.

Aanvullende vergelijkingen naar aanleiding van bovenstaande resultaten

Alleen, jongeren met autisme

Zestien van de achttien jongeren voeren computergerelateerde activiteiten alleen uit. Zij besteden hier gemiddeld 7 uur en 36 minuten aan. Zeventien van de achttien jongeren voeren 'niet computergerelateerde activiteiten' alleen uit. Hieraan besteden zij 9 uur en 33 minuten.

Alleen, jongeren zonder autisme

Achttentwintig van de negenentwintig jongeren voeren computergerelateerde activiteiten alleen uit. Zij besteden hier gemiddeld 7 uur en 54 minuten aan. Zevenentwintig van de negenentwintig jongeren voeren 'niet computergerelateerde activiteiten' alleen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 6 uur en 30 minuten.

Kortom: bijna alle deelnemende jongeren voeren 'alleen' computer- en niet computer gerelateerde activiteiten uit. De jongeren met autisme besteden aan niet computergerelateerde activiteiten 3 uur meer aan per week gemeten over vijf schooldagen.

De deelnemende jongeren met autisme besteden 'alleen' gemiddeld bijna 2 uur meer aan niet computergerelateerde activiteiten dan aan computergerelateerde activiteiten. De deelnemende jongeren zonder autisme besteden gemiddeld bijna anderhalf uur meer aan computergerelateerde activiteiten uit dan aan niet computergerelateerde activiteiten.

Er kan dus gezegd worden dat er in een week door de deelnemende jongeren meer tijd besteedt wordt aan computergerelateerde activiteiten die alleen worden gedaan dan aan niet computergerelateerde activiteiten die alleen worden gedaan.

Vrienden, jongeren met autisme

Zeven van de achttien jongeren voeren computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Gemiddeld besteden zij hier 4 uur en 21 minuten aan. Tien van de achttien jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Gemiddeld besteden zij hier 5 uur en 54 minuten aan.

Vrienden, jongeren zonder autisme

Twaalf van de negenentwintig jongeren voeren computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Gemiddeld besteden zij hier 3 uur en 54 minuten aan. Vijfentwintig van de negenentwintig jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met vrienden uit. Hier besteden zij gemiddeld 8 uur en 12 minuten aan.

Kortom: de deelnemende jongeren met autisme doen meer activiteiten met vrienden die niet computergerelateerd zijn dan activiteit die wel computergerelateerd zijn. Het verschil hierbij is anderhalf uur. Eveneens doen de deelnemende jongeren zonder autisme meer activiteiten die niet computergerelateerd zijn met vrienden dan activiteiten die computergerelateerd zijn en met vrienden worden gedaan. Het verschil hierbij is meer dan 4 uur.

Familie, jongeren met autisme

Eén van de achttien jongeren voert computergerelateerde activiteiten met familie uit wat neerkomt op 30 minuten. Zestien van de achttien jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met familie uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 6 uur en 42 minuten.

Familie, jongeren zonder autisme

Acht van de negenentwintig jongeren voeren computergerelateerde activiteiten met familie uit. Zij besteden hier gemiddeld 2 uur en 27 minuten aan. Zevenentwintig van de negenentwintig jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met familie uit. Zij besteden hieraan gemiddeld 6 uur en 24 minuten.

Kortom: de deelnemende jongeren met en zonder autisme doen beide meer niet computergerelateerde activiteiten met familie dan computer gerelateerde activiteiten met familie. Opvallend is dat jongeren met autisme in vergelijking met jongeren zonder autisme bijna niet samen met familie computergerelateerde activiteiten onderneemt.

Kennissen, jongeren met autisme

Eén van de achttien jongeren voert computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteedt hij gemiddeld 7 uur en 30 minuten aan. Eén van de achttien jongeren voert niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteedt hij gemiddeld 1 uur.

Kennissen, jongeren zonder autisme

Twee van de negenentwintig jongeren voeren computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Zij besteden hier gemiddeld 1 uur en 45 minuten aan. Vier van de negenentwintig jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 2 uur aan.

Kortom: Er kan gezegd worden dat relatief weinig deelnemende jongeren zowel computer- als niet computergerelateerde activiteiten met kennissen doen.

Iemand anders, jongeren met autisme

Geen enkele jongere met autisme voert computergerelateerde activiteiten met iemand anders uit en zeven van de achttien jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Zij besteden hier gemiddeld 5 uur en 51 minuten aan.

Iemand anders, jongeren zonder autisme

Twee van de negenentwintig jongeren voeren computergerelateerde activiteiten met iemand anders uit. Zij besteden hier gemiddeld 37,5 minuten aan. Zeven van de negenentwintig jongeren voeren niet computergerelateerde activiteiten met kennissen uit. Hieraan besteden zij gemiddeld 3 uur aan.

Kortom: er zijn relatief weinig verschillen tussen beide onderzoeksgroepen op de wijze waarop zij vrije tijd doorbrengen met 'iemand anders'.

Tabel 3 Soort contact

		VSO het Mozaïek					
		Aantal	Percentage	Aantal activiteit meldingen	Gemiddelde tijdsbesteding per jongere in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren
Computer-gerelateerd	Alleen	16	88,9	89	30,4	456	7,6
	Vrienden	7	38,9	22	17,4	261	4,35
	Familie	1	5,6	1	2	30	0,5
	Kennissen	1	5,6	2	30	450	7,5
	Iemand anders	0	0	0	0	0	0
Niet computer-gerelateerd	Alleen	17	94,4	182	38,2	573	9,55
	Vrienden	10	55,6	57	23,7	355,5	5,9
	Familie	16	88,9	118	26,8	402	6,7
	Kennissen	1	5,6	1	4	60	1
	Iemand anders	7	38,9	7	23,4	351	5,85

Totaal 18 jongeren

Vervolg tabel 3 Soort contact

		CSG het Noordik					
		Aantal	Percentage	Aantal activiteit meldingen	Gemiddelde tijdsbesteding per jongere in kwartieren	Gemiddelde tijdsbesteding in minuten	Gemiddelde tijdsbesteding in uren
Computer-gerelateerd	Alleen	28	96,6	146	31,6	474	7,9
	Vrienden	12	41,4	24	15,5	232,5	3,9
	Familie	8	27,6	16	9,8	147	2,45
	Kennissen	2	6,9	2	7	105	1,75
	Iemand anders	2	6,9	2	2,5	37,5	0,6
Niet computer-gerelateerd	Alleen	27	93,1	199	26	390	6,5
	Vrienden	25	86,2	88	32,8	492	8,2
	Familie	27	93,1	144	25,6	384	6,4
	Kennissen	4	13,8	6	18	120	2
	Iemand anders	7	24,1	13	11,9	178,5	3

Totaal 29 jongeren

Deelvraag 4

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de mening die jongeren met en zonder autisme hebben over de activiteiten die ze uitvoeren?

De resultaten zijn beschreven aan de hand van tabel 4. Deze is toegevoegd aan het eind van deze paragraaf. Tabel 4 is geformuleerd aan de hand van kolom 5, van bijlage 1 de activiteitenlijst die door de jongeren is ingevuld. De resultaten zijn niet opgenomen in deze overall rapportage maar zijn na te lezen in de rapportage van Gerritsen en Zwoferink (2010).

Bij tabel 4 is een grove indeling gemaakt van computergerelateerde activiteiten versus niet computergerelateerde activiteiten. Dit is gedaan vanwege de kleine omvang respondenten waardoor er te weinig onderscheid gemaakt kan worden van meningen. Op deze manier kan er wel onderscheid gemaakt worden.

Deelvraag 5

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de mening die jongeren met en zonder autisme hebben ten aanzien van de duur van de activiteit?

De resultaten zijn beschreven aan de hand van tabel 5. Deze is toegevoegd aan het eind van deze paragraaf. Tabel 5 is geformuleerd aan de hand van kolom 6, van bijlage 1 de activiteitenlijst die door de jongeren is ingevuld. De resultaten zijn niet opgenomen in deze overall rapportage maar zijn na te lezen in de rapportage van Gerritsen en Zwoferink (2010).

Tabel 4 Mening over de activiteiten

		VSO het Mozaïek				CSG het Noordik			
		Schatting tijdsbesteding in kwartieren	Totale tijd in kwartieren in %	Valid N (aantal activiteiten die jongeren hebben genoemd)	Valid N in %	Schatting tijdsbesteding in kwartieren	Totale tijd in kwartieren in %	Valid N	Valid N in %
Computergerelateerde activiteiten	Helemaal niet leuk	3	0%	3	2,6	37	3%	8	4,2
	Niet leuk	6	1%	3	2,6	48	4%	9	4,7
	Leuk	228	36%	54	47,4	471	40%	84	44,2
	Heel leuk	403	63%	54	47,4	613	52%	89	46,8
	Totaal	640	100%	114	100%	1169	100%	190	100%
Niet computergerelateerde activiteiten	Helemaal niet leuk	23	2%	11	2,7	117	5%	31	6,9
	Niet leuk	143	10%	48	11,6	126	5%	36	8
	Leuk	819	55%	257	62,1	1115	47%	231	51,3
	Heel leuk	498	34%	98	23,7	1008	43%	152	33,8
	Totaal	1483	100%	414	100%	2366	100%	450	100%

Tabel 5 Mening ten aanzien van de tijdsduur

		VSO het Mozaïek				CSG het Noordik			
		Schatting tijdsbesteding in kwartieren							
		Totale tijd in kwartieren	Tijd in %	Valid N	Valid N in %	Totale tijd in kwartieren	Tijd in %	Valid N	Valid N in %
Computergerelateerd	Heel kort	4	0,6	3	2,6	88	7,5	14	7,3
	Kort	100	15,6	24	21,1	179	15,3	33	17,4
	Gewoon	319	49,8	61	53,5	523	44,7	96	50,5
	Lang	185	28,9	23	20,2	305	26,1	36	18,9
	Heel lang	32	5	3	2,6	74	6,3	11	5,8
	Totaal	640	100%	114	100%	1169	100%	190	100%
Niet computergerelateerd	Heel kort	53	3,6	27	6,5	59	2,5	20	4,4
	Kort	250	16,9	73	17,6	215	9,1	60	13,3
	Gewoon	717	48,4	233	56,3	1170	49,5	238	52,9
	Lang	357	24,1	66	15,9	737	31,1	102	22,7
	Heel lang	106	7,2	15	3,6	185	7,8	30	6,7
	Totaal	1483	100%	414	100%	2366	100%	450	100%

4.4 Conclusie praktijkgerichte deelvragen

Praktijkgerichte deelvraag 1 Activiteiten in vrije tijd

Conclusie deelvraag 1

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er tussen de activiteiten die jongeren tussen veertien tot en met zestien jaar met autisme en jongeren zonder autisme in hun vrije tijd uitvoeren?

Volgens het CBS (2003) beschikken jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar over ongeveer zes uur vrije tijd per dag. Vrije tijd kan op vele manieren ingevuld worden. Tussen jongeren onderling bestaan verschillen in vrijetijdsbesteding. Tussen de deelgenomen jongeren met autisme uit dit onderzoek en de deelgenomen jongeren zonder autisme bestaan ook enige verschillen in de vrijetijdsbesteding. De hoeveelheid vrije tijd komt overeen met het onderzoek van het CBS.

Over het algemeen zijn er weinig verschillen tussen de soort activiteit die jongens met autisme ondernemen en jongens zonder autisme. Vervolgonderzoek onder een grote groep respondenten moet uitwijzen of deze vele overeenkomsten tussen jongens met autisme en jongens zonder autisme overeind blijven.

De verschillen die hieronder genoemd worden zijn slechts mogelijke trends aangezien beide onderzoeksgroepen klein zijn (jongeren met autisme, N=18; jongeren zonder autisme, N= 29). Ongeveer een vijfde van beide onderzoeksgroepen spelen offline games. Echter de jongens zonder autisme besteden aan offline games ongeveer anderhalf uur meer tijd in een schoolweek dan de jongens met autisme. De deelgenomen jongeren zonder autisme besteden in een week ruim 6 uur aan MSN'en. MSN is in het onderzoek geoperationaliseerd als chatten met bekenden. Zij chatten dus met hun vrienden op MSN. De deelgenomen jongeren met autisme MSN'en 2 uur in de week. Jongens zonder autisme besteden 3 uur meer tijd in de week aan niet computergerelateerde activiteiten buitenshuis. Dit zijn activiteiten zoals op visite gaan, sporten en buiten spelen. Daarentegen bezoeken jongens met autisme langer een profielsite en spelen zij langer op de spelcomputer dan jongens zonder autisme. Er zijn twee jongeren met autisme die chatten in een chatroom. De deelgenomen jongeren zonder autisme doen dit niet. Chatten in een chatroom is in het onderzoek geoperationaliseerd als het voornamelijk chatten met onbekenden. Hieruit is op te maken dat de deelgenomen jongeren zonder autisme niet met onbekenden chatten. Dit kan komen doordat zij voldoende vrienden hebben en niet de behoefte hebben om met onbekenden te chatten. Het kan ook zijn dat dit ook geldt voor de twee jongens met autisme die wel chatten. Ze chatten mogelijk met elkaar.

De jongens met autisme besteden ongeveer 3,5 uur meer aan computergerelateerde activiteiten binnenshuis. Omdat de jongens de soort activiteit niet opgeschreven hebben is niet duidelijk te zeggen wat ze gedaan hebben in deze tijd. Het kan variëren van sleutelen aan de computer, skypen of ontwikkelen van software of website. Wat opvalt is dat weinig jongeren e-mailen. Zowel jongeren met als zonder autisme doen dit weinig. Tevens besteden ze hier weinig tijd aan. Dit kan te verklaren zijn doordat jongeren ook MSN'en en op profielsites bezig zijn waarbij ze ook contact hebben met anderen.

Aangeraden wordt om de volgende activiteiten nader te onderzoeken onder de twee onderzoeksgroepen: offline games, MSN, activiteiten buitenshuis niet computergerelateerd, profielsite bezoeken, chatten, computergerelateerde activiteiten binnenshuis.

Jongeren zonder autisme spelen meer online en offline games op de computer dan jongeren met autisme. Jongeren met autisme maken juist meer gebruik van de spelcomputer en zijn hier langer mee bezig. Het CBS (2003) beschrijft dat jongens gemiddeld 12,2 uur in de week online gamen en gemiddeld 9,6 uur offline gamen. Dit lijkt geen verschil met de resultaten van het huidige onderzoek. De deelgenomen jongeren besteden namelijk 5 uur aan online games en 5 uur aan offline games in een week. De onderzoeksweek besloeg slechts vijf dagen. Indien de cijfers van het onderzoek van het CBS omgerekend worden naar uren per dag dan komt dat overeen met 1 uur en 44 minuten per dag

online gamen en in dit onderzoek is het 1 uur per dag . Mogelijk dat jongeren in een weekend relatief meer online gamen en dan zou het aantal uren in een week mogelijk gelijk zijn. Dit zelfde is een vergelijkbare som en uitkomst met offline gamen. Een andere verklaring kan zijn dat er tegenwoordig meer andere technische apparaten zijn waar jongeren zich ook mee vermaken zoals de nintendo, wii, playstation en de DS.

Conclusie deelvraag 2

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten?

De gemiddelde tijd die jongeren met en zonder autisme aan computergerelateerde activiteiten besteden is nagenoeg gelijk. Ook de tijd die zij besteden aan de niet computergerelateerde activiteiten is tussen de jongeren nagenoeg gelijk. Zowel jongeren met en zonder autisme besteden ongeveer het dubbele aan tijd aan niet computergerelateerde activiteiten dan aan computergerelateerde activiteiten. Het is opvallend hoe bijna op de minuut af de hoeveelheid tijd hetzelfde wordt besteed door jongeren met autisme en jongeren zonder autisme. In dit onderzoek kan gezegd worden dat er geen verschillen zijn in hoeveelheid tijd dat jongeren met autisme en jongeren zonder autisme besteden aan de hoeveelheid tijd aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten.

CBS (2003) beschrijft dat een groot deel van de vrije tijd van jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar, gemiddeld bijna twee uur per dag, wordt doorgebracht met televisie of video kijken of luisteren naar muziek. Contacten met familieleden, vrienden en kennissen nemen 1,5 uur in beslag. Ongeveer een half uur per dag zijn jongeren bezig met spelletjes, knutselen, musiceren of toneelspelen. Tevens besteden jongeren een half uur per dag aan 'nietsdoen en luieren', aan sport of een bezoek aan een restaurant, café of disco'. Deze activiteiten zijn allemaal niet computergerelateerd en kunnen binnen of buiten het huis worden gedaan. Opgeteld komen deze activiteiten samen neer op vier en een half uur per dag.

Wanneer er wordt gekeken naar de resultaten van het huidige onderzoek kan gezegd worden dat dit overeenkomt met de cijfers van het CBS. De niet computergerelateerde activiteiten binnen en buitenhuis van jongeren met autisme en zonder autisme komt neer op ongeveer vier uur per dag.

Conclusie deelvraag 3

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de hoeveelheid tijd die jongeren met autisme en zonder autisme besteden aan computergerelateerde en niet computergerelateerde activiteiten bekeken vanuit het soort contact waarmee de activiteiten worden uitgevoerd?

Er zijn uit de resultaten meerdere overeenkomsten tussen de deelgenomen jongeren met en zonder autisme gekomen in de hoeveelheid tijd die ze besteden aan computergerelateerde activiteiten en niet computergerelateerde activiteiten en met wie ze deze uitvoeren. De eerste belangrijke overeenkomst is dat bijna alle jongeren die hebben meegedaan aan het onderzoek 'alleen' computergerelateerde activiteiten uitvoeren. Jongeren met en zonder autisme besteden hier evenveel tijd aan. Daarnaast doen ruim een kwart van alle jongeren met en zonder autisme computergerelateerde activiteiten met vrienden.

Uit de resultaten zijn ook verschillen naar voren gekomen. Het opvallendste verschil is dat ruim een kwart van de jongeren zonder autisme computergerelateerde activiteiten met familie uitvoert terwijl slechts één jongere met autisme deze activiteiten met familie doet. Daarnaast doen bijna alle deelgenomen jongeren niet computergerelateerde activiteiten 'alleen'. Jongeren met autisme voeren echter drie uur langer deze activiteiten per week uit dan jongeren zonder autisme. Het derde opvallende verschil is dat relatief meer deelnemende jongeren zonder autisme meer activiteiten met vrienden uitvoeren die niet computergerelateerd zijn dan de subgroep van

deelnemende jongeren met autisme doen. Het verschil ten opzichte van de deelnemende jongeren met autisme is ongeveer 2 uur per week. Samenvattend blijkt dus dat jongeren met autisme relatief minder vaak met familie achter de computer te vinden is in vergelijking met jongeren zonder autisme en relatief minder vaak met vrienden optrekt bij niet computergerelateerde activiteiten. Jongeren met autisme zijn relatief vaker 'met anderen' actief bij niet computergerelateerde activiteiten. Dit zouden hulpverleners of activiteitenbegeleiders kunnen zijn.

Delfos (2002) geeft aan dat jongeren met autisme vaak meer op zichzelf gericht zijn en minder op de contacten met anderen. Uit de resultaten van het onderzoek komt naar voren dat jongeren met autisme diverse contacten met anderen hebben maar gemiddeld per week 3 uur meer alleen 'niet computergerelateerde activiteiten' onderneemt dan jongeren zonder autisme. Beide doelgroepen zijn evenveel 'alleen' achter de computer te vinden.

Conclusie deelvraag 4 en deelvraag 5

Welke overeenkomsten en verschillen zijn er in de mening die jongeren met en zonder autisme hebben over de activiteiten die ze uitvoeren en de duur van de activiteiten?

De conclusies op deze deelvragen zijn buiten beschouwing gelaten in deze overall rapportage. Zie de rapportage van Gerritsen en Zwoferink (2010).

4.5 Conclusie hoofdvraag

Hoofdvraag

De hoofdvraag luidt: 'Welke activiteiten voeren jongeren van veertien tot zestien jaar met en zonder autisme spectrum stooris uit in hun vrije tijd wat betreft de contacten die ze hebben in real life en contacten in het virtueel milieu en hoe geven ze daar invulling aan?'

Vrijetijdsinvulling van computer- en niet computergerelateerde activiteiten

Door het CBS (2003) is er onderzoek gedaan naar de vrijetijdsinvulling van jongeren zonder autisme. Hieruit is naar voren gekomen dat jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar over ongeveer zes uur vrije tijd per dag beschikken.

Een groot deel van de vrije tijd van jongeren van twaalf tot vierentwintig jaar, gemiddeld bijna twee uur per dag, wordt doorgebracht met televisie of video kijken of luisteren naar muziek. Contacten met familieleden, vrienden en kennissen nemen anderhalf uur in beslag. Ongeveer een half uur per dag zijn jongeren bezig met spelletjes, knutselen, musiceren of toneelspelen. Tevens besteden jongeren een half uur per dag aan 'nietsdoen en luieren', aan sport of een bezoek aan een restaurant, café of disco. Deze activiteiten zijn allemaal niet computergerelateerd en kunnen binnen of buiten het huis worden gedaan. Opgeteld komen deze activiteiten samen neer op vier en een half uur per dag. Wanneer er wordt gekeken naar de resultaten van dit onderzoek onder jongeren kan gezegd worden dat dit overeenkomt met de cijfers van het CBS. De niet computergerelateerde activiteiten binnen- en buitenshuis van de deelgenomen jongeren met autisme komt neer op ongeveer vier uur per dag. De deelgenomen jongeren zonder autisme doen deze activiteiten ook ongeveer vier uur per dag. Het is opvallend dat er dus geen verschillen zijn tussen de tijdsduur van niet computergerelateerde activiteiten binnen- en buitenshuis van de deelgenomen jongeren met en zonder autisme.

Wanneer er gekeken wordt naar de computergerelateerde activiteiten bevestigt steeds meer onderzoek volgens Wijngaards, Franssen en Swager (2006) dat jongeren veel tijd besteden aan activiteiten op het internet. Van de leeftijdsgroep twaalf tot veertien jaar is 96% wekelijks op het internet te vinden. 87% van de jongeren tussen de negen en de vijftien jaar is dagelijks online. Bijna de helft van hen dagelijks zelfs meer dan drie uur. Dit komt niet overeen met de resultaten van dit

onderzoek. Daaruit blijkt namelijk dat jongeren met autisme gemiddeld twee uur per dag aan computergerelateerde activiteiten besteden. Jongeren zonder autisme besteden hier gemiddeld twee uur en tien minuten aan.

Uit dit onderzoek blijkt dus dat jongeren gemiddeld ongeveer vier uur per dag niet computergerelateerde activiteiten doen en gemiddeld twee uur computergerelateerde activiteiten. Dit komt neer op zo'n zes uur vrije tijd per dag. Opvallend is dat er dus geen verschil is tussen jongeren met en jongeren zonder autisme. Dat er zes uur vrije tijd komt uit dit onderzoek is mogelijk te verklaren vanuit het gegeven dat de registratie opdracht in ging vanaf 15.00 uur en jongeren ongeveer om 21.00 uur naar bed blijken te gaan.

Overeenkomsten soort activiteiten

De deelnemende jongeren met autisme en de deelnemende jongeren zonder autisme doen voornamelijk dezelfde activiteiten in hun vrije tijd, namelijk:

- Online games;
- Offline games;
- Huiswerk maken op de computer;
- MSN'en;
- Surfen;
- E-mailen;
- Profielsites bezoeken;
- Online winkelen;
- Downloaden;
- Spelcomputer;
- Andere activiteiten binnenshuis computergerelateerd;
- Andere activiteiten binnenshuis niet computergerelateerd;
- Andere activiteiten buitenshuis computergerelateerd;
- Andere activiteiten buitenshuis niet computergerelateerd.

Hermes, Naber en Dieleman (2007) geven aan dat van de jongeren van twaalf tot veertien jaar 70% online gamed. Dit komt niet overeen met de resultaten van dit onderzoek. Daarvan spelen namelijk 48% van de deelgenomen jongeren zonder autisme en 33% van de deelgenomen jongeren met autisme online games.

Het CBS (2003) beschrijft dat jongens gemiddeld twaalf uur in de week online gamen en gemiddeld negen en een half uur offline gamen. Dit is een verschil met de resultaten van dit onderzoek. De deelgenomen jongeren zeggen namelijk vier à vijf uur aan online games en vier à vijf uur aan offline games te besteden in een week. Een verklaring kan zijn dat er tegenwoordig meer andere technische apparaten zijn waar jongeren zich ook mee vermaken zoals de nintendo, wii, playstation en de DS. Hiervan maken de deelgenomen jongeren met autisme dan ook bijna zes uur in de week gebruik. De deelgenomen jongeren zonder autisme besteden hier ruim twee uur aan.

De Graaf en Naaborgh (2010) geven aan dat internetgebruik niet tot eenzaamheid bij jongeren hoeft te leiden. Uit dit onderzoek van het Trimbos Instituut blijkt dat internet door Nederlandse jongeren vooral voor sociale activiteiten wordt gebruikt.

Door middel van bijvoorbeeld MSN en profielsites als Hyves kunnen jongeren hun netwerk onderhouden en steviger maken. Delfos (2008) geeft daarbij aan dat 14,5 % van de jongeren zegt minder in real life af te spreken door de komst van MSN en e-mail. De rest van de jongeren zegt niet minder af te spreken in real life. Zij vinden afspreken in real life persoonlijker. Ook Buurman (2008) beschrijft dat de populariteit van het sociale netwerk via internet niet betekent dat jongeren offline minder contact met elkaar hebben. De behoefte naar real life contact blijft en wordt zelfs versterkt door de komst van sociale media. Jongeren hebben ondanks de aanzienlijke tijd die ze achter het beeldscherm doorbrengen nog evenveel behoefte aan real life contact. Dit komt overeen met de

resultaten van het onderzoek onder jongeren. Daaruit blijkt namelijk dat jongeren per week twee keer zoveel tijd aan niet computergerelateerde activiteiten besteden dan aan computergerelateerde activiteiten. De deelgenomen jongeren met en zonder autisme besteden gemiddeld tien uur in de week aan computergerelateerde activiteiten waaronder MSN, e-mailen en profielsites bezoeken. De deelgenomen jongeren zonder autisme besteden gemiddeld zes uur in de week aan MSN, terwijl jongeren met autisme hier maar twee uur aan besteden. De deelgenomen jongeren met autisme besteden juist meer tijd besteden aan het bezoeken van profielsites, namelijk bijna vier uur, terwijl de deelgenomen jongeren zonder autisme hieraan nog geen uur besteden. De conclusies moeten met enige terughoudendheid getrokken worden aangezien de onderzoeksgroep slechts twee kleine subgroepen waren.

Wat opvalt is dat weinig deelnemende jongeren e-mailen. Hieraan besteden zij beide ongeveer één uur. Dit kan te verklaren zijn doordat jongeren zonder autisme hun contacten hebben op MSN en jongeren met autisme hun contacten hebben op profielsites. Op MSN is er sprake van rechtsreeks contact met anderen, hier kunnen gesprekken worden gevoerd. Een profielsite is een manier om een bericht achter te laten bij iemand, wat men vroeger in een e-mail deed. Het kan hierdoor zijn dat e-mailen voor jongeren deels overbodig is geworden.

Een overeenkomst tussen beide onderzoeksgroepen is dat er weinig tijd (aantal uren) wordt besteed aan surfen, online winkelen en downloaden door de deelgenomen jongeren met en zonder autisme. Zoals al eerder is benoemd blijkt uit het onderzoek van het Trimbos Instituut dat internet door Nederlandse jongeren vooral voor sociale activiteiten wordt gebruikt. De bovenstaande activiteiten vallen niet onder deze categorie en hierdoor kan het te verklaren zijn dat jongeren minder tijd aan deze activiteiten besteden.

Verschillen soorten activiteiten

Jongeren met autisme doen een tweetal activiteiten die jongeren zonder autisme niet doen, namelijk:

- Chatten in chatroom;
- Informatie zoeken op internet.

Chatten in een chatroom is in het onderzoek geoperationaliseerd als het chatten met onbekenden. Hieruit is op te maken dat de deelgenomen jongeren zonder autisme niet met onbekenden chatten. Dit kan komen doordat zij voldoende vrienden hebben en niet de behoefte hebben om met onbekenden te chatten.

De deelgenomen jongeren zonder autisme besteden in een week ruim zes uur aan MSN'en. MSN is in het onderzoek geoperationaliseerd als chatten met bekenden. Zij chatten dus met hun vrienden op MSN. De deelgenomen jongeren met autisme MSN'en twee uur in de week en zoals gezegd, chatten ze ook (twee en een half uur in de week). Het kan zijn dat de twee deelgenomen jongeren met autisme minder contact met bekenden/vrienden hebben en daardoor dus contact zoeken met onbekenden. Het kan echter ook zijn dat de twee jongens met autisme met elkaar chatten, daarover geeft dit onderzoek geen informatie.

Als er wordt gekeken naar de computergerelateerde activiteiten in de codelijst (nr. 1t/m 12) besteden de deelgenomen jongeren met autisme in de week het meeste tijd aan:

1. Spelcomputer;
2. Online games;
3. Offline games.

Als er wordt gekeken naar de computergerelateerde activiteiten in de codelijst (nr. 1t/m 12) besteden de deelgenomen jongeren zonder autisme in de week het meeste tijd aan:

1. MSN;
2. Offline games;

3. Online games.

Samenvattend kan er gezegd worden dat er veel tijd besteed wordt aan online en offline games door de deelgenomen jongeren met en zonder autisme. Zij besteden hier gemiddeld evenveel tijd aan (aantal uren). De deelgenomen jongeren met autisme besteden daarnaast ook veel tijd aan de spelcomputer. De deelgenomen jongeren zonder autisme doen dit minder. Bij jongeren met autisme wordt veel tijd besteed aan sociale contacten op profielsites. Bij jongeren zonder autisme heeft daarbij MSN de voorkeur. Activiteiten als downloaden, online winkelen, e-mailen en surfen worden door beide doelgroepen weinig gedaan.

Soort contact

Uit het onderzoek blijkt dat jongeren met autisme relatief minder vaak met familie achter de computer te vinden zijn in vergelijking met jongeren zonder autisme en relatief minder vaak met vrienden optrekken bij niet computergerelateerde activiteiten. Jongeren met autisme zijn relatief vaker 'met anderen' actief bij niet computergerelateerde activiteiten. Dit zouden hulpverleners of activiteitenbegeleiders kunnen zijn maar deze gegevens ontbreken.

Dit onderzoek geeft geen gegevens over het feit waarom jongeren met autisme relatief minder vaak met familie computergerelateerde activiteiten doet. Redenen kunnen bij de jongeren liggen en bij de ouders. Mogelijk dat de ouders het fijn vinden dat de jongeren zich vermaakt en dat proces niet willen verstoren of de ervaring hebben dat jongeren het niet op prijs stellen als de ouder meespeelt. Het kan ook een gemiste kans zijn van ouders om samen met jongeren bijvoorbeeld te gamen en op deze manier dicht bij de belevingswereld van hun kind met autisme komt te staan. Maar ook het samen ondernemen van computergerelateerde activiteiten van ouders en kinderen zonder autisme wordt eerder niet gedaan dan wel.

Delfos (2002) geeft aan dat jongeren met autisme vaak meer op zichzelf gericht zijn en minder op de contacten met anderen. Uit de resultaten van het onderzoek komt naar voren dat jongeren met autisme diverse contacten met anderen hebben maar gemiddeld per week 3 uur meer alleen 'niet computergerelateerde activiteiten' onderneemt dan jongeren zonder autisme. Beide doelgroepen zijn evenveel 'alleen' achter de computer te vinden. Het op zich zelf gericht zijn valt relatief mee maar onderzoek is nodig om deze resultaten op grote schaal bevestigd te krijgen.

Registratie door de jongeren

De onderzoeksresultaten kunnen minder valide zijn middels de lage responspercentage van de jongeren met autisme. Daarentegen valt wel op dat indien de jongeren met autisme mee deden met dit onderzoek en de tijd registreerden zij dit op net zo nauwkeurige wijze lijken te doen als jongeren zonder autisme aangezien de tijdsduur van vele activiteiten en soort contact nauwgezet overeen kwamen tussen beide doelgroepen.

4.6 Aanbevelingen

Als eerste zouden de scholengemeenschappen de uitkomsten van het onderzoek in een nieuwsbrief onder leerlingen en ouders kunnen verspreiden. Daarnaast zouden beide scholengemeenschappen en Saxion gezamenlijk de uitkomsten van het onderzoek in een tijdschrift of artikel kunnen publiceren zodat andere scholengemeenschappen, opvoedondersteuners, ouders en andere belangstellenden worden geïnformeerd.

Clijsen en Leenders (2003) geven aan dat jongeren met autisme vaak weinig greep op de tijd hebben. Om ze houvast te bieden is het belangrijk dat zo concreet mogelijk de activiteiten op een dag, met de begin- en eindtijden, aangegeven wordt. Als er structuur in de tijd aangebracht wordt, dan weet de jongere precies wanneer welke activiteit aan bod komt. Het valt op dat de jongens met autisme het moeilijk vonden om vijf dagen in de week hun activiteiten zelf bij te houden. Van de 60 gevraagde jongens met autisme is het 18 jongens gelukt om dit te doen tegenover 40 gevraagde jongens zonder

autisme waarbij het 29 jongens gelukt is om dit te doen. Mogelijk dat er in de onderzoeksmethode nog verbeteringen mogelijk zijn waardoor de responspercentage omhoog gaat van de jongens met autisme. Hierbij is te denken aan het invullen van een app of via telefoonregistratie waardoor het registreren makkelijker verloopt dan het invullen op pen en papier. Het vooraf uitgebreid testen onder de jongeren met autisme en zonder autisme is aan te raden.

Een andere aanbeveling is om het onderzoek onder meerdere scholen gemeenschappen in de provincie Overijssel of in heel Nederland uit te voeren. Door de eventuele resultaten van meerdere scholengemeenschappen kan men beter een passender aanbod in opvoedingsondersteuning creëren, wat tevens het doel is van VSO het Mozaïek op lange termijn. Daarnaast zou de leeftijdsgrens van de jongeren vergroot kunnen worden van bijvoorbeeld twaalf tot achttien jaar waardoor er een grotere populatie benaderd kan worden. Ook zou het onderzoek de hele week kunnen beslaan in plaats van slechts vijf dagen. Het vergelijken met ander onderzoek is dan makkelijker.

Om de extrinsieke motivatie om deel te nemen aan dit onderzoek te vergroten zou een geldbedrag of een presentje voor het invullen van de activiteitenlijst gegeven kunnen worden. Hier moeten ze dan voorafgaand aan het onderzoek van op de hoogte worden gesteld.

In een vervolgonderzoek kan het Mozaïek zich richten op de opvoedingsvragen die moeders hebben rondom het opvoeden van hun zoon met Autisme Spectrum Stoornis. Hebben zij opvoedingsvragen op het gebied van opvoeden en het virtuele milieu? En zo ja? Welke rol kunnen andere moeders, de leerkracht en/of de hulpverlening daarin spelen?

5. ONDERZOEK 3: REAL LIFE FRIENDS EN HET VIRTUELE MILIEU ONDERZOEK ONDER OUDERS

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op onderzoek 3 ‘Jongeren en het virtuele milieu’. Een vervolgonderzoek onder ouders. In paragraaf 4.1 wordt ingegaan op de doelstelling, hoofd- en deelvragen van het onderzoek. De aanleiding is te lezen in hoofdstuk 1. In paragraaf 4.2 wordt de methode van het onderzoek beschreven. Aangezien de respons te laag is zijn er geen resultaten beschreven in paragraaf 4.3. In paragraaf 4.3 geen resultaten wordt nader uitleg hieraan gegeven. Het hoofdstuk wordt met paragraaf 4.4 afgesloten waarin de aanbevelingen te lezen zijn. Voor de weergave van het hele onderzoek zie Gerritsen & Zwoferink (2010).

5.1 Doelstelling en hoofd- en deelvragen

Voor dit onderzoek zijn er doelen op korte en op lange termijn geformuleerd.

5.1.1. Doelstelling

Korte termijn doel

Het vullen van een lacune in kennis over het computergebruik van jongeren met en zonder autisme door inzicht te geven in de verdeling en invulling van vrije tijd van jongeren met en zonder autisme en de contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu.

Lange termijn doelen

Doel 1

Het verbeteren van het bestaande beleid van VSO het Mozaïek over het computergebruik van jongeren met en zonder autisme door inzicht te geven in de verdeling van vrije tijd van jongeren met en zonder autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtueel milieu.

Doel 2

Het verbeteren van het opvoedingsondersteuningsaanbod aan ouders van jongeren met en zonder autisme rondom de opvoeding in het virtuele milieu.

5.1.2 Hoofdvraag en deelvragen

Hoofdvraag

‘Welke activiteiten voeren jongeren van veertien tot zestien jaar met en zonder autisme spectrum stoornis uit in hun vrije tijd wat betreft de contacten die ze hebben in real life en contacten in het virtueel milieu en hoe geven ze daar volgens ouders invulling aan?’

Deelvragen

De deelvragen zijn opgedeeld in theoretische deelvragen en praktijkgerichte deelvragen.

Theoretische deelvragen

1. Wat is autisme spectrum stoornis?
2. Wat is er bekend over vrije tijdsbesteding van jongeren met en zonder autisme spectrum stoornis rondom contacten met real life friends en contacten in het virtueel milieu?
3. Wat is er bekend over tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme spectrum stoornis tussen de veertien en zestien jaar, in relatie tot computergerelateerde activiteiten?
4. Wat is bekend over het bewustzijnsniveau van jongeren tijdens computergerelateerde activiteiten?

Praktijkgerichte deelvragen

1. Welk soort en type activiteiten voeren jongeren met en zonder autisme volgens ouders uit daarbij ook gekeken naar soort contact en waardering van

- computergerelateerde activiteiten en niet computergerelateerde activiteiten
 - hoeveel tijd
 - welke activiteiten
 - met wie
 - wat vinden ze van de activiteit
 - hoe lang vinden ze de activiteit duren
2. Welke vergelijkingen zijn er te trekken tussen de activiteiten en contacten die jongeren met en zonder autisme hebben?
 - Tijd en activiteit
 - Activiteit en met wie (contact)
 3. Welke verschillen en overeenkomsten zijn er in de data van jongeren verzameld in april 2009 en data van jongeren gerapporteerd door ouders en verzameld in april 2010?

5.2 Methode van onderzoek

5.2.1 Type onderzoek

Het type onderzoek dat voor dit praktijkonderzoek van toepassing is, is probleemanalytisch onderzoek. Het beantwoorden van de theoretische en praktijkgerichte deelvragen geeft inzicht in de vrijetijdsbesteding en tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme ten aanzien van computergerelateerde activiteiten. Door het vorige onderzoek is er inzicht gekomen in hoe jongeren hun tijd besteden en beleven. Verschuren en Doorewaard (2007) beschrijven dat de fase van probleemanalyse ervoor dient om voor alle betrokkenen duidelijkheid en zo mogelijk consensus te creëren. Dit is tevens doel van dit onderzoek namelijk na het uitwerken van alle deelvragen wordt duidelijkheid verschaft in de vrijetijdsbesteding en tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme. Door dit vervolgens te vergelijken met de data die uit het vorige onderzoek naar voren is gekomen wordt duidelijkheid verschaft over de vrijetijdsbesteding en tijdsbeleving die jongeren registreren en die ouders registreren. Door het tweede en derde deelonderzoek wordt onderzocht hoe jongeren met en zonder autisme hun vrije tijd besteden. Tevens wordt onderzocht hoeveel contacten zij in real life en in het virtueel milieu hebben.

5.2.2 Respondenten

Baarda en de Goede (2001) geven aan dat het totaal van domeinen van alle onderzoeksvragen tezamen ook wel de onderzoekspopulatie of kortweg populatie wordt genoemd. Het betreft dat deel van de werkelijkheid waarover er door middel van het onderzoek uitspraken worden gedaan. Wanneer een afgebakende groep in zijn geheel wordt betrokken in een onderzoek wordt er gesproken van een populatie. Wanneer dit niet mogelijk is wordt er slechts een gedeelte van de onderzoekspopulatie betrokken in het onderzoek. Dit noemt men een steekproef.

Dit onderzoek heeft betrekking op twee onderzoekspopulaties.

De eerste onderzoekspopulatie in dit onderzoek zijn de ouders van leerlingen met autisme in de leeftijd van veertien tot en met zestien jaar van VSO het Mozaïek te Almelo. Op VSO het Mozaïek zitten ongeveer 110 leerlingen. Onder de ouders van deze leerlingen wordt een selecte steekproef gehouden. De orthopedagoog kijkt en bepaalt welke ouders van leerlingen er aan het onderzoek deel mogen nemen. Hierbij wordt gekeken naar de ernst van het autisme, het IQ leerling (rondom de 100) en de thuissituatie. De voorkeur ligt om de ouders te kiezen van de leerlingen die vorig jaar de observatielijsten hebben ingevuld. Dit waren ouders van jongens en meisjes. Echter, de populatie van VSO het Mozaïek bestaat uit merendeels jongens. VSO het Mozaïek heeft momenteel 27 meisjes tegenover 96 jongens. Vandaar dat het merendeels ouders van jongens zullen zijn (A. Willems, persoonlijke mededeling 1 maart 2010).

Enkele leerlingen van VSO het Mozaïek wonen niet thuis, maar in een woongroep. Ouders van deze leerlingen hoeven dan ook niet deel te nemen aan het onderzoek. In totaal zijn er 54 ouders van

leerlingen die voldoen aan bovenstaande eisen en die dan ook worden gevraagd om aan het huidige onderzoek deel te nemen. Kortom de populatie is 110 en de steekproef is 54.

De tweede onderzoekspopulatie in dit onderzoek zijn de leerlingen van CSG het Noordik te Almelo. Om ongeveer op hetzelfde niveau te komen als de leerlingen van VSO het Mozaïek, wordt gekozen voor de VMBO-afdeling van het Noordik. Op deze afdeling zitten 84 leerlingen. De kernteamleider van de derde klas heeft 40 ouders van jongens geselecteerd. Hierbij is gekeken naar het leerniveau van de jongens. Om gelijk te komen aan het niveau van de leerlingen van VSO het Mozaïek, zijn er 20 jongens van de richting Theoretische Leerweg (TL) en 20 jongens van de richting Basis Beroepsleerweg (BBL) gekozen. Op deze wijze zijn de controlegroep en de onderzoeksgroep gelijk aan elkaar wat betreft geslacht (jongens), leeftijd (ouders van jongeren van veertien tot zestien jaar), opleidingsniveau (TL /BBL) en de plaats waar de school staat (stad Almelo). Kortom de populatie is 84 en de steekproef is 40.

De tweede onderzoekspopulatie in dit onderzoek zijn de leerlingen van CSG het Noordik te Almelo. Om ongeveer op hetzelfde niveau te komen als de leerlingen van VSO het Mozaïek, is er gekozen voor de VMBO-afdeling van het Noordik. Hier heeft de teamleider van de tweede klas 40 jongens voor ons geselecteerd. Hierbij is gekeken naar het leerniveau van de jongens. Om gelijk te komen aan het niveau van de leerlingen van het Mozaïek, zijn er 20 jongens van de richting Theoretische Leerweg (TL) en 20 jongens van de richting Basis Beroepsleerweg (BBL) gekozen door de teamleider. Op deze wijze zijn de controlegroep en de onderzoeksgroep gelijk aan elkaar wat betreft geslacht (jongens), leeftijd (12-16 jaar), opleidingsniveau (TL /BBL) en de plaats waar de school staat (stad Almelo).

5.2.3 Instrumenten

“Instrumenten zijn hulpmiddelen waarmee je de gegevens verzamelt” (Verhoeven, 2007, p.143).

1. Welk soort en type activiteiten voeren jongeren met en zonder autisme uit daarbij ook gekeken naar soort contact en waardering van activiteiten?
2. Welke vergelijkingen zijn er te trekken tussen de activiteiten en contacten die jongeren met en zonder autisme hebben?
3. Welke verschillen en overeenkomsten zijn er in de data van jongeren verzameld in april 2009 en data van jongeren gerapporteerd door ouders en verzameld in april 2010?

Deelvraag 1 wordt beantwoord door registratievragen 1, 2, 3, 4, 5 en 6

Deelvraag 2 wordt beantwoord door registratievragen 1, 2, 3 en 4

Deelvraag 3 wordt beantwoord door de resultaten van deelonderzoek 2 en 3 met elkaar te vergelijken. Zie voor de registratievragen bijlage 1.

In dit deelonderzoek wordt gebruik gemaakt van de activiteitenlijst. In bijlage I is de activiteitenlijst bijgevoegd. Voor de jongeren met en zonder autisme en hun ouders is een activiteitenlijst ontworpen. Deze lijst heeft als doel om de activiteiten, die jongeren na schooltijd tot bedtijd uitvoeren, gericht te kunnen bijhouden. Door middel van de activiteitenlijst komt er inzicht in de tijdsbesteding en tijdsbeleving van de jongere op het gebied van computergerelateerde activiteiten. De activiteitenlijst is het middel om het korte termijn doel van het onderzoek te bereiken.

De activiteitenlijst is een meetinstrument dat door de onderzoekers van deelonderzoek 1 ontwikkeld is voor deelonderzoek 2 en deelonderzoek 3.

De onderzoekers van deelonderzoek 1 hebben voor het ontwikkelen van deze activiteitenlijst mede gebruik gemaakt van de onderzoekslijsten van IVO en CBS (Looman, Koumans en Jonkman 2009).

Deze activiteitenlijst heeft als doel inzicht te krijgen in de vrijetijdsbesteding en beleving van jongeren met en zonder autisme in contacten die ze hebben in real life en in het virtuele milieu. Daarnaast wordt onderzocht hoe de jongeren de activiteiten ervaren die zij in hun vrije tijd doen.

De onderbouwing van de activiteitenlijst

De activiteitenlijst bestaat uit een zestal kolommen. De 6 kolommen geven gezamenlijk inzicht in de invulling van de vrije tijd van jongeren met en zonder autisme en in hoeveel vrije tijd zij besteden aan computergerelateerde-, en niet computergerelateerde activiteiten.

Kolom 1 en kolom 2: Begin- en eindtijd van de activiteit invullen.

Deze kolommen zijn van belang om te meten hoe lang jongeren met en zonder autisme gemiddeld per dag aan activiteiten besteden. Hieruit kan worden opgemaakt hoeveel tijd ze gemiddeld per dag aan computergerelateerde activiteiten besteden en hoeveel tijd ze aan andere niet computergerelateerde activiteiten besteden.

Tijd dat uw kind begint met de activiteit:	Tijd wanneer uw kind stopt met de activiteit:
....	

Kolom 3: Invullen welke activiteit is gedaan met behulp van de codelijst.

De codelijst bestaat uit 16 codes die staan voor een bepaalde activiteit die zakelijk zijn ingedeeld zodat de ouders niet beïnvloedt kunnen worden. Deze kolom is van belang om te kijken hoe de jongeren hun vrije tijd besteden. Er kan zo worden gekeken of ze achter de computer zitten in het virtuele milieu of dat ze andere activiteiten doen en daarbij in contact komen met anderen.

Welke activiteit doet uw kind: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit uw kind doet. Er moet een getal ingevuld worden)
..

Kolom 4: Invullen of de activiteit alleen of samen is gedaan.

Deze kolom is er om te meten of de jongeren hun activiteiten alleen of samen met anderen doen. Bij deze kolom wordt gemeten welke sociale real life contacten jongeren met en zonder autisme hebben. Hier is gekozen voor het invullen van bepaalde letters die ergens voor staan. Bijvoorbeeld de activiteit alleen uitvoeren is letter A. Dit is gedaan om het invullen zakelijk te houden.

Met wie doet uw kind de activiteit:	
Alleen	= A
Vrienden	= V

Familie = F Kennissen = K Iemand anders = I <i>(Vul hier een letter in om aan te geven of uw kind de activiteit alleen of samen doet)</i>
..

Kolom 5: Invullen wat de jongere van de activiteit vond.

Deze kolom is er om te meten hoe jongeren met en zonder autisme de activiteiten ervaren.

Er is voor een schaallijst gekozen met waarderingen in de vorm van getallen, omdat dit variërende antwoorden zijn die alles omvatten.

Wat vind uw kind van de activiteit: <i>(Kijk naar schaal I. En vul in een getal die aangeeft of uw kind de activiteit leuk vond of niet)</i>
..

Kolom 6: Invullen hoe de jongere de duur van de activiteit heeft ervaren.

Deze kolom is er om te meten hoe lang jongeren met en zonder autisme de activiteit vinden duren.

Deze kolom is samen met kolom 5 opgesteld met als doel om aan de hand van de resultaten uit deze twee kolommen conclusies te kunnen trekken over de tijdsbeleving van jongeren met en zonder autisme. Tevens is voor deze vraag ook gebruikt gemaakt van een schaallijst in de vorm van getallen, omdat dit variërende antwoorden zijn die alles omvatten.

Vind uw kind dat hij/zij lang met de activiteit bezig is geweest: <i>(Kijk naar schaal II. En vul in een getal die aangeeft of uw kind vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)</i>
..

5.2.4 Procedure

Voor het afnemen van de activiteitenlijst binnen beide scholengemeenschappen worden de ouders/verzorgers van de jongeren gekozen die vorig jaar mogelijk hebben meegedaan aan het onderzoek. Voor VSO het Mozaïek heeft orthopedagoge Annemieke Willems deze selectie gedaan en voor CSG het Noordik heeft kernteamleider leerjaar 3 Jaap Nieuwhof deze selectie gedaan.

Voorafgaand aan data-afname is er voor ouders op CSG het Noordik en VSO het Mozaïek een ouderavond georganiseerd om mondelinge instructie te geven over het invullen van de activiteitenlijst. Hierbij is gebruikt gemaakt van een PowerPoint presentatie, zie bijlage 6.

De werkwijze beschrijft de procedure zoals die is verlopen.

- Op vrijdag 12 maart zijn er gesprekken geweest met Annemieke Willems van VSO het Mozaïek en met Jaap Nieuwhof van CSG het Noordik betreffende het onderzoek en het plannen van een ouderavond;
- Op maandag 22 maart 2010 zijn er brieven opgesteld voor de ouderavonden van beide scholengemeenschappen. Deze zijn ter goedkeuring aan Annemieke Willems, Jaap Nieuwhof en aan mw. M. Engelbertink voorgelegd;
- Op maandag 29 maart 2010 is de ouderavond van CSG het Noordik afgelast in overleg met opdrachtgever mw. M. Engelbertink en kernteamleider Jaap Nieuwhof;
- Op woensdag 14 april 2010 is er een ouderavond geweest op VSO het Mozaïek;
- Op donderdag 15 april 2010 is er een begeleidende brief opgesteld voor de ouders/verzorgers die niet aanwezig waren op de ouderavond;
- Op vrijdag 16 april 2010 zijn op beide scholengemeenschappen de overige enveloppen verspreid onder de mentoren, uitgedeeld aan de leerlingen en/of per post verstuurd;
- Op maandag 19 april tot en met vrijdag 23 april 2010 waren de data-afname onder ouders;
- Op maandag 26 april 2010 hebben de ouders de ingevulde lijsten meegegeven aan hun kind, die ze op VSO het Mozaïek hebben afgegeven aan de mentoren en die ze op CSG het Noordik hebben afgegeven aan kernteamleider Jaap Nieuwhof;
- Op vrijdag 28 mei 2010 is een presentje gekocht en de bedankbrief samen met het presentje aan het kind van de deelnemende ouder meegegeven;
- Op vrijdag 11 juni 2010 hebben de onderzoekers voor Annemieke Willems, Jaap Nieuwhof en Monique Engelbertink de uitkomsten van het tweede en derde onderzoek gepresenteerd.

5.3 Geen resultaten

Om de activiteitenlijst, die ingevuld moet worden, uit te leggen aan ouders is er gekozen om een ouderavond te organiseren. Voor CSG het Noordik is de ouderavond, die op dinsdag 30 maart gepland is, afgelast vanwege te weinig aanmeldingen. Er zijn vijf antwoordstrookjes teruggekomen. Daarvan wilde één ouderpaar op de ouderavond komen en meedoen aan het onderzoek, drie ouderparen wilden wel deelnemen aan het onderzoek maar konden niet aanwezig zijn op de ouderavond en een ouderpaar wilde niet deelnemen aan het onderzoek. De ouderavond op VSO het Mozaïek is wel doorgegaan op woensdag 14 april. Hier waren uiteindelijk drie ouderparen en één ouder kwam alleen, terwijl zich zestien ouderparen hadden aangemeld.

De activiteitenlijsten zijn uitgedeeld aan de ouders op de ouderavond, de overige activiteitenlijsten zijn uitgedeeld aan de jongeren of via de post verstuurd. Hieronder een overzicht van de resultaten.

Scholen	Steekproef (N)	Non respons	Teruggekregen activiteitenlijsten	Bruikbare respons
Noordik	40	38	2	1
Mozaïek	54	49	5	3
Totaal	94	87	7	4

Van de totaal zeven teruggekregen activiteitenlijsten zijn er vier bruikbaar aangezien er activiteitenlijsten zijn die niet of onvolledig zijn ingevuld. Bijvoorbeeld alleen de maandag, dinsdag en woensdag zijn bij een lijst ingevuld. De donderdag en de vrijdag zijn daarbij niet ingevuld. Bij een andere activiteitenlijst is alleen de vrijdag ingevuld. Ook is er bijvoorbeeld van 17.00 uur tot 18.00 uur een activiteit ingevuld en daarna pas weer een activiteit om 20.00 uur. Dit is dus geen geldige en bruikbare respons.

Kortom:

Van de 40 respondenten van CSG het Noordik is de bruikbare respons één.

Van de 54 respondenten van VSO het Mozaïek is de bruikbare respons drie.

Op basis van vier bruikbare activiteitenlijsten is er in overleg met opdrachtgever mw. M. Engelbertink besloten om de resultaten niet te verwerken in het programma SPSS. Zij heeft aangegeven dat de resultaten onder de tien personen geen representatieve steekproef is. Vier activiteitenlijsten leveren namelijk te weinig (betrouwbare) informatie op.

Doordat er geen resultaten worden beschreven kan er geen vergelijking gemaakt worden tussen CSG het Noordik en VSO het Mozaïek. Hierdoor kan er tevens geen vergelijking worden gemaakt tussen de resultaten van vorig jaar en de resultaten van dit jaar.

De uitkomsten van de activiteitenlijsten kunnen door de lage respons niet uitgewerkt worden in het programma SPSS. Dit is een van de meest gebruikte statische methoden om de betrouwbaarheid van de schaal te meten (Verhoeven, 2007). De praktijkgerichte deelvragen 5, 6, en 7 kunnen hierdoor dus ook niet beantwoord worden. Doordat de praktijkgerichte deelvragen niet beantwoord kunnen worden kan er ook geen antwoord gegeven worden op de hoofdvraag.

5.4 Aanbevelingen

Een aanbeveling voor vervolgonderzoek is om het onderzoek, waarbij gebruik wordt gemaakt van een activiteitenlijst, niet onder ouders af te nemen wanneer er informatie of gegevens nodig zijn van jongeren wat betreft hun contacten in real life en in het virtuele milieu. Het is gebleken dat ouders geen geschikte bron zijn aangezien weinig ouders de activiteitenlijsten hebben ingevuld en geretourneerd. Ouders hebben mogelijk geen tijd, ervaren geen noodzaak om aan het onderzoek mee te doen of ervaren het als belastend om de activiteiten van hun zoon na schooltijd te registreren. Er zijn enkele ouders die de informatie avond hebben bijgewoond die de onderzoekers hebben georganiseerd in samenwerking met het Mozaïek. Mogelijk hebben die paar ouders die de activiteitenlijst wel hebben ingevuld ook de informatie avond gevolgd. Waarschijnlijk verhoogt de motivatie om de lijsten in te vullen door face-to-face contact met de onderzoekers. Veel energie moet in het vervolg van dit soort onderzoek gestoken worden in het stimuleren van het komen naar de informatie avond. De combinatie van een reeds geplande activiteit vanuit school in combinatie met informatie over het onderzoek werkt beter dan alleen een informatie avond over het onderzoek. Dit laatste is ondernomen bij Het Noordik en vanwege te lage aantal aanmeldingen is die informatie avond afgezegd. De onderzoekers raadden derhalve aan om jongeren als registratiebron te gebruiken aangezien zij het beste weten welke activiteiten zij per minuut/uur ondernemen. Ouders kunnen eventueel bij kwalitatief onderzoek betrokken worden zodat de resultaten van de jongeren geïnterpreteerd kunnen worden door de ouders zelf.

LITERATUURLIJST

Baarda, D.B. & Goede, M.P.M. (2001). *Basisboek methoden en technieken: Handleiding voor het opzetten en uitvoeren van onderzoek*. [3^e herziene druk]. Groningen: Stenfert Kroese.

Bittremieux, M., & Roose, K. *Van Bewustzijn tot Spiritualiteit* [Elektronische versie]. Verkregen op 1 maart 2010 via http://docs.google.com/View?docid=ajkpjkn5qh5j_719rbjvph.

Bittremieux, M., & Roose, K. *Website voor integratieve therapie* [Elektronische versie]. Verkregen op 1 maart 2010 via http://docs.google.com/View?docid=ajkpjkn5qh5j_719rbjvph.

Bogaerts, G., (2009). *Nederlandse jeugd mailt in EU meest*. [Elektronische versie] Verkregen op 1 maart 2010 via http://www.volkskrant.nl/archief_gratis/article910759.ece/Nederlandse_jeugd_mailt_in_EU_meest.

Buurman, P., (2008). *Eye Magazine 2008-8, thema menselijk - jongerentrends* [Elektronische versie]. Verkregen op 25 april 2010 via http://www.eye.nl/index.php?option=com_content&view=article&id=95.

Centraal Bureau Statistiek (2003). *Vrije tijd* [Elektronische versie]. Verkregen op 12 januari 2009 via <http://www.cbs.nl/NR/rdonlyres/AF6E0157-6835-4F68-91A9-837157C380D3/0/2003g87p111art.pdf>.

Centraal Bureau Statistiek (2003). *Vrije tijd* [Elektronische versie]. Verkregen op 25 april 2010 via <http://www.cbs.nl/NR/rdonlyres/AF6E0157-6835-4F68-91A9-837157C380D3/0/2003g87p111art.pdf>.

Clijsen, A., & Leenders, Y. (2006). *Leerlingen met autisme in het onderwijs: Een praktische gids voor docenten, mentoren en zorgcoördinatoren*. 's Hertogenbosch: Landelijk Netwerk Autisme en KPC Groep.

Clijsen A., & Leenders, Y. (2006). *Leerlingen met autisme in het voortgezet onderwijs. Een praktische gids voor docenten, mentoren en zorgcoördinatoren*. Meppel: Drukkerij Giethoorn te Brink.

Delfos M.F. (2002). *Een vreemde wereld. Over autisme, het syndroom van Asperger en PDD-NOS. Voor ouders, partners, hulpverleners en de mensen zelf*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.

Delfos, M.F. (2003). *Een vreemde wereld. Over autisme, het syndroom van Asperger en Pdd-nos. Voor ouders, partners, hulpverleners, en de mensen zelf*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.

Degrieck S. (2007). *Werk maken van vrije tijd. Autisme en vrije tijd*. Uitgeverij Epo.

Delfos, M.F. (2008). *Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd*. Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP.

Diekstra, R & Wubs, J. (2010). *Opvoedingscanon. Omdat over kinderen zoveel meer te weten valt*. Amsterdam: Uitgeverij Bert Bakker.

Eijnden, R. van den, Rooij, T. van & Meerkerk, G.J. (2007). *Excessief en compulsief internetgebruik: een kwalitatieve analyse*. [Elektronische versie]. Verkregen op 16 oktober 2008 via www.ivo.nl.

Graaf, I. de & Naaborgh, L. (2010). *Uw tiener en het internet*. [Elektronische versie]. Verkregen op 17 mei 2010 via <http://www.trimbos.nl/webwinkel/productoverzichtwebwinkel/preventie/af/~media/>

Hermes, J. & Naber, P. & Dieleman, A. (2007). *Leefwerelden van jongeren. Thuis, school, media en populaire cultuur*. Bussum: Uitgeverij Coutinho

Korput, R, van de & Duin, J, van., (2010) *Leerlingen met een stoornis uit het autistisch spectrum*. [Online]. Verkregen op 17 mei 2010 via <http://www.pontes.nl/~rt/autisme.html>.

Landelijk Netwerk Autisme (2003) [Online] Verkregen op 17 februari 2010 via <http://www.landelijknetwerkautisme.nl/index.php?pid=9>.

Mayer, I., Stegers-Jager, K. & Bekebrede, K., (2007). *Spelend leren in virtuele werelden. Bouwstenen voor online gaming in het hoger onderwijs*. Groningen / Houten: Wolters-Noordhoff B.V.

Pardoen, J & Pijpers, R. (2005). *Mijn kind online. Hoe begeleid je je kind op internet?* Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP.

Verhoeven, N. (2007). *Wat is onderzoek? Praktijkboek methoden en technieken voor het hoger onderwijs*. [2^e herziene druk] Amsterdam, Boom onderwijs.

Verhulst, F.C. (2006). *Leerboek Kinder- en Jeugdpsychiatrie*. Assen: Koninklijke Van Gorcum B.V.

Vandereycken, W. & Deth. Van R. (2004). *Psychiatrie; van diagnose tot behandeling*. [2^e herziene druk] Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.

Vermeulen, P. & Degrieck, S. (2007). *Mijn kind heeft autisme. Gids voor ouders, leerkrachten en hulpverleners* [2^e druk]. Tielt: Uitgeverij Lannoo.

Verschuren, P. & Doorewaard, H. (2007). *Het ontwerpen van een onderzoek* [4^e herziene druk]. Den Haag: Uitgeverij LEMMA.

Zeevalking, M. (2000). *Autisme: hoe te verstaan, hoe te begeleiden*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.

BIJLAGEN

Bijlage 1 Observatie / activiteitenlijst

Bijlage 2 Codelijst

Bijlage 3 Instructielijst leerlingen

Bijlage 4 Handleiding ouders

Bijlage 5 Operationalisering codelijst computergerelateerde activiteiten

Bijlage 1 Observatielijst

Naam:

Dag:

Voorbeeld: Sam doet vanaf kwart over vier tot vijf uur thuis achter zijn computer een online game. Sam doet dit alleen. Sam vond de activiteit heel leuk. Sam vond dat de activiteit kort duurde. Daarnaast heeft hij even muziek geluisterd. Sam vult dus in:

Tijd dat je begint met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit)	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Welke activiteit doe je? (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je hebt gedaan. Er moet 1 getal ingevuld worden!)	Met wie doe je de activiteit? Alleen = A Vrienden = V Familie = F Kennissen = K Iemand anders = I (Vul hier een letter in)	Wat vind je van de activiteit? (Kijk naar schaal I op de gekleurde pagina en vul 1 getal in die aangeeft of je de activiteit leuk of niet leuk vond)	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest? (Kijk naar schaal II op de gekleurde pagina en vul in 1 getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)	Heb je tijdens deze activiteit nog iets gelijktijdig gedaan? (Hier kan je antwoord 'nee' zijn, of 'ja', waarbij je invult wat bijvoorbeeld: muziek luisteren, sms-en, praatje met buurjongen enz.)
16:15 uur VOORBEELD!	17:00 uur VOORBEELD!	1 VOORBEELD!	A VOORBEELD!	4 VOORBEELD!	2 VOORBEELD!	0 Nee 0 Ja, ik heb....muziek geluisterd VOORBEELD!
Tijd dat je begint met de activiteit:	Tijd wanneer je stopt met de activiteit:	Welke activiteit doe je? (er moet 1 getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit? Alleen (A), met Vrienden (V), Familie (F), Kennissen (K), of met Iemand anders (I)	Wat vind je van de activiteit?	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest?	Heb je tijdens het uitvoeren van deze activiteit ook iets anders gedaan?
:	:					0 Nee 0 Ja, ik heb....
Tijd dat je begint met de activiteit:	Tijd wanneer je stopt met de activiteit:	Welke activiteit doe je? (er moet 1 getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit? Alleen (A), met Vrienden (V), Familie (F), Kennissen (K), of met Iemand anders (I)	Wat vind je van de activiteit?	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest?	Heb je tijdens het uitvoeren van deze activiteit ook iets anders gedaan?
:	:					0 Nee 0 Ja, ik heb....

Bijlage 2 Codelijst

A. Codelijst voor computergelateerde activiteiten binnen huis

Wanneer je thuis bent en gebruik maakt van de computer of spelcomputer, kijk je hier:

1	Online games
2	Offline games
3	Huiswerk
4	MSN'en
5	Chatten in chatroom
6	Informatie zoeken
7	Surfen
8	E-mailen
9	Profiel site bezoeken (bijvoorbeeld Hyves)
10	Online winkelen
11	Downloaden
12	Spelcomputer (bijvoorbeeld PSP)
13	Andere activiteit .. <i>vul deze dan in op de activiteitenlijst in kolom 3</i>

B. Codelijst voor de niet computergerelateerde activiteiten binnen huis

Wanneer je thuis bent en geen gebruik maakt van de computer of spelcomputer, kijk je hier:

14	Bezoek krijgen van familie, kennissen, vrienden
15	Bezoek krijgen van mensen uit de buurt
16	Bezoek krijgen van de dokter
17	Bezoek krijgen van iemand anders die hierboven niet is genoemd
18	Lichamelijke verzorging (zoals in bad gaan, tandenpoetsen, omkleden)
19	Eten en drinken
20	Hobby gezamenlijk (hobby's die je samen met anderen doet, voorbeelden: muziek, club, vereniging, sport)
21	Hobby alleen (hobby's die je alleen doet, voorbeelden: muziek spelen of luisteren, boek lezen, knutselen)
22	Helpen in de huishouding
23	Huiswerk
24	Spelletjes (voorbeelden: bordspellen, kaartspellen)
25	Muziek luisteren
26	Televisie kijken
27	Film kijken
28	Luieren en ontspannen op de bank of op je slaapkamer
29	Andere activiteit .. <i>vul deze dan in op de activiteitenlijst in kolom 3</i>

C. Codelijst voor computergerelateerde activiteiten buiten huis

Wanneer je niet thuis bent en gebruik maakt van de computer of spelcomputer, kijk je hier:

30	Online games
31	Offline games
32	Huiswerk
33	MSN'en
34	Chatten in chatroom
35	Informatie zoeken
36	Surfen
37	E-mailen
38	Profiel site bezoeken (bijvoorbeeld Hyves)
39	Online winkelen
40	Downloaden
41	Spelcomputer (bijvoorbeeld PSP)
42	Andere activiteit .. <i>vul deze dan in op de activiteitenlijst in kolom 3</i>

D. Codelijst voor de niet computergerelateerde activiteiten buiten huis

Wanneer je niet thuis bent en geen gebruik maakt van de computer of spelcomputer, kijk je hier:

43	Op bezoek gaan bij familie, kennissen, vrienden
44	Op bezoek gaan bij mensen uit de buurt
45	Op bezoek bij iemand anders gaan die hierboven niet is genoemd
46	Naar de dokter of tandarts gaan
47	Naar een begrafenis of crematie gaan
48	Logeren bij iemand
49	Naar de bibliotheek gaan
50	Boodschappen doen
51	Eten en drinken
52	Hobby gezamenlijk (hobby's die je samen met anderen doet, voorbeelden: muziek, club, vereniging, sport)
53	Hobby alleen (hobby's die je alleen doet, voorbeelden: muziek spelen of luisteren, boek lezen, knutselen)
54	Huiswerk
55	Spelletjes binnen (voorbeelden: bordspellen, kaartspellen)
56	Spelletjes buiten (voorbeelden: verstoppertje, tikkertje, knikkeren)
57	Muziek luisteren
58	Televisie kijken
59	Film kijken
60	Bijbaan / vrijwilligerswerk
61	Uitstapjes (voorbeelden: bioscoop, verjaardag, zwembad, bowlen, discotheek, pretpark, dierentuin, sportwedstrijd)
62	Naar een bruiloft gaan
63	Andere activiteit .. <i>vul deze dan in op de activiteitenlijst in kolom 3</i>

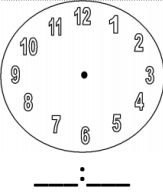
Bijlage 3 Instructielijst leerlingen

WAT IS DE BEDOELING EN HOE WERKT DE ACTIVITEITENLIJST

- Het is de bedoeling dat je van maandag tot en met vrijdag gaat bijhouden wat je voor activiteiten doet als je uit school komt tot dat je naar bed toe gaat.
- De activiteiten moet je bijhouden in de activiteitenlijst.
- De activiteitenlijst bestaat uit 6 kolommen die je voor elke activiteit die je doet moet invullen.
- De eerste kolom moet je altijd invullen voordat je met een activiteit begint. De andere kolommen moet je invullen wanneer je stopt met de activiteit.
- Het invullen van de activiteitenlijst bestaat uit 6 stappen. Deze stappen worden vanaf de volgende bladzijde uitgelegd.
- Bij elke activiteit die je doet na schooltijd moet je de 6 stappen van de activiteitenlijst doen.

Stap 1. _____

Kolom 1:

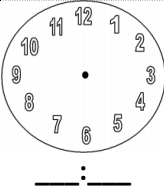
Tijd dat je begint met de activiteit: <i>(Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)</i>


In de eerste kolom van de activiteitenlijst moet je de begintijd van de activiteit invullen. Je vult dus de tijd in hoe laat je begint met een activiteit. De begintijd invullen mag je doen in het getekende klokje of digitaal invullen.

Na stap 1 kan je met je activiteit die je wil gaan doen beginnen. Als je weer stopt met de activiteit ga je verder met stap 2, 3, 4, 5 en 6.

Stap 2. _____

Kolom 2:

Tijd wanneer je stopt met de activiteit: <i>(Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)</i>


In de tweede kolom van de activiteitenlijst moet je de eindtijd van de activiteit invullen. Deze kolom vul je in nadat je met een activiteit gestopt bent. Je vult dus in hoe laat je stopt met de activiteit. De eindtijd invullen mag je doen in het getekende klokje of digitaal invullen.

Stap 3. _____

Kolom 3:

Welke activiteit doe je: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je hebt gedaan. Er moet een getal ingevuld worden)

In de derde kolom van de activiteitenlijst moet je invullen welke activiteit je hebt gedaan. Hiervoor heb je de codelijst nodig. De codelijst is een grote lijst met verschillende activiteiten die je gedaan zou kunnen hebben. De codelijst bestaat uit de delen A B C en D.

Kijk naar de 4 onderstaande dik gedrukte pijlen en de zin daarachter om erachter te komen in welk deel jij moet kijken.

→ **Ben je thuis en deed je een activiteit achter de computer of spelcomputer, kijk dan in deel A.**

Kijk naar deel A en kies uit de lijst de computer activiteit die jij hebt gedaan.

Als die er bij staat, vul dan het getal dat voor die activiteit staat in kolom 3.

Staat je computer activiteit die jij hebt gedaan er niet bij, schrijf dan de computer activiteit die jij deed op in kolom 3.

→ **Ben je thuis en zat je niet achter de computer of spelcomputer, kijk dan in deel B.**

Kijk naar deel B en kies uit de lijst de activiteit die jij hebt gedaan.

Als die er bij staat, vul dan het getal dat voor die activiteit staat in kolom 3.

Staat je activiteit die jij hebt gedaan er niet bij, schrijf dan de activiteit die jij deed op in kolom 3.

→ **Ben je niet thuis en deed je een activiteit op de computer of spelcomputer, kijk dan in deel C.**

Kijk naar deel C en kies uit de lijst een computer activiteit die jij hebt gedaan.

Als die er bij staat, vul dan het getal dat voor die activiteit staat in kolom 3.

Staat je computer activiteit die jij hebt gedaan er niet bij, schrijf dan de computer activiteit die jij deed op in kolom 3.

→ **Ben je niet thuis en zat je niet achter de computer of spelcomputer, kijk dan in deel D.**

Kijk naar deel D en kies uit de lijst een activiteit die jij hebt gedaan.

Als die er bij staat, vul dan het getal dat voor die activiteit staat in kolom 3.

Staat je activiteit die jij hebt gedaan er niet bij, schrijf dan de activiteit die jij deed op in kolom 3.

Heb je meerdere activiteiten achter de computer gedaan. Bijvoorbeeld eerst MSN daarna een Online game en daarna nog eens huiswerk. Dan mag je al deze activiteiten weergeven in kolom 3. Als je dan naar de codelijst kijkt zou je de getallen 4, 1 en 3 moeten invullen in kolom 3. Als je van computeractiviteit wisselt dus van MSN naar een Online game hoeft je niet een nieuwe tijd in te vullen. Je vult dus alleen de algemene tijd in dat je aan het computeren bent.

Pas als je met computeren stopt en een andere activiteit gaat doen moet je een nieuwe tijd in vullen op de activiteitenlijst.

Stap 4. _____

Kolom 4:

Met wie doe je de activiteit:	
Alleen	= A
Vrienden	= V
Familie	= F
Kennissen	= K
Iemand anders	= I
(Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen hebt gedaan)	

In de vierde kolom van de activiteitenlijst moet je invullen of je de activiteit die je hebt gedaan alleen hebt gedaan of samen met iemand hebt gedaan.

- Wanneer je de activiteit alleen hebt gedaan vul je A in kolom 4.
- Heb je de activiteit samen met een vriend gedaan dan vul je V in kolom 4.
- Heb je de activiteit samen met een familielid gedaan dan vul je F in kolom 4.
- Heb je de activiteit samen met een kennis gedaan dan vul je K in kolom 4.
- Wanneer je de activiteit samen met iemand anders hebt gedaan die hierboven nog niet is genoemd dan vul je I in kolom 4.
- Wanneer je een (online)game speelt met een online vriend dan vul je de letter A in omdat die vriend niet echt naast je zit want je zit alleen achter de computer.

In kolom 4 moet je dus letter A, V, F, K of I invullen.

Stap 5. _____

Kolom 5:

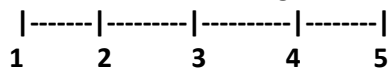
Wat vind je van de activiteit: (Kijk naar schaal 1 op pagina 1. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk of niet leuk vond)

In de vijfde kolom moet je invullen wat je van de activiteit die je hebt gedaan vond.

Vond je het leuk of niet leuk?

Het invullen van kolom 5 moet met behulp van schaal I.

Schaal I is een schaal met getallen van 1 tot en met 5.



- Wanneer je de activiteit helemaal niet leuk vond vul je getal 1 in kolom 5.
- Wanneer je de activiteit niet leuk vond vul je getal 2 in kolom 5.
- Wanneer je de activiteit gewoon vond vul je getal 3 in kolom 5.
- Wanneer je de activiteit leuk vond vul je getal 4 in kolom 5.
- Wanneer je de activiteit heel leuk vond vul je getal 5 in kolom 5.

In kolom 5 moet je dus het getal 1, 2, 3, 4 of 5 invullen.

Stap 6. _____

Kolom 6:

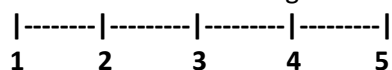
Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: (Kijk naar schaal II. op pagina 2. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)

In de zesde (laatste) kolom moet je invullen wat je vond van de tijd dat je met de activiteit bezig bent geweest.

Vond je dit lang of kort duren?

Het invullen van kolom 6 moet met behulp van schaal II.

Schaal II is een schaal met getallen van 1 tot en met 5.



- Wanneer je de activiteit heel kort vond duren vul je getal 1 in kolom 6.
- Wanneer je de activiteit kort vond duren vul je getal 2 in kolom 6.
- Wanneer je de activiteit gewoon vond duren vul je getal 3 in kolom 6.
- Wanneer je de activiteit lang vond duren vul je getal 4 in kolom 6.
- Wanneer je de activiteit heel lang vond duren vul je getal 5 in kolom 6.

In kolom 6 moet je dus het getal 1, 2, 3, 4 of 5 invullen.

Voorbeelden voor het invullen van de activiteitenlijst

Voorbeeld 1

Jantje doet vanaf half vier tot vijf uur thuis achter zijn computer een online game en chat via MSN. Hij doet dit alleen. Hij vond de activiteit heel leuk. En hij vond dat de activiteit gewoon duurde.

Hij vult dus in:

Tijd dat je begint met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Welke activiteit doe je: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je doet. Er moet een letter en een getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit: <i>Alleen</i> = A <i>Vrienden</i> = V <i>Familie</i> = F <i>Kennissen</i> = K <i>Iemand anders</i> = I (Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen doet)	Wat vind je van de activiteit: (Kijk naar schaal I. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk vond of niet)	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: (Kijk naar schaal II. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)
15:30	17:00	1, 4	A	5	3

Toelichting:

Hij gaat vanaf half vier tot vijf uur computeren. Hij is thuis en wil een computer activiteit gaan doen, hij kijkt dus in deel A van de codelijst. Voor online game staat het getal 1. En voor MSN'en staat het getal 4. Hij vult daarom in de derde kolom een 1 en een 4 in. Hij vult in vierde kolom een A in omdat hij alleen computert. Hij vond het gamen heel leuk, op schaal I is te zien dat als je de activiteit heel leuk vindt het getal 5 in moet vullen. Hij vult in de vijfde kolom daarom een 5 in. Hij vond dat het gamen gewoon duurde, op schaal II is te zien dat als je de activiteit gewoon vond duren het getal 3 in moet invullen. Hij vult daarom in de laatste kolom een 3 in.

Voorbeeld 2

Pietje heeft vanaf zes uur tot zeven uur een voetbaltraining bij zijn voetbalclub. Hij doet dit met zijn voetbalteam en trainer. Hij vindt voetballen leuk. En hij vond dat de training kort duurde.

Hij vult dus in:

Tijd dat je begint met de activiteit: <i>(Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)</i>	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: <i>(Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)</i>	Welke activiteit doe je: <i>(Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je doet. Er moet een letter en een getal ingevuld worden)</i>	Met wie doe je de activiteit: <i>Alleen = A</i> <i>Vrienden = V</i> <i>Familie = F</i> <i>Kennissen = K</i> <i>Iemand anders = I</i> <i>(Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen doet)</i>	Wat vind je van de activiteit: <i>(Kijk naar schaal I. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk vond of niet)</i>	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: <i>(Kijk naar schaal II. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)</i>
18:00	19:00	52	I	4	2

Toelichting:

Hij gaat van zes tot zeven uur voetballen. Hij is niet thuis en gaat geen computeractiviteit doen, hij kijkt dus in deel D van de codelijst. Voetballen is een sport en valt in de codelijst onder gezamenlijke hobby. Voor gezamenlijke hobby staat het getal 52. Hij vult daarom in de derde kolom 52 in. Hij traint samen met zijn voetbalteam en trainer. Die worden in kolom 4 niet genoemd als voorbeeld en daarom vult hij een I van iemand anders in bij de vierde kolom. Hij vindt de voetbaltraining leuk, op schaal I is te zien dat als je de activiteit leuk vond je een 4 moet invullen. Hij vult daarom in de vijfde kolom een 4 in. Hij vond dat de voetbaltraining kort duren, op schaal II is te zien dat als je de activiteit kort vond duren je een 2 moet invullen. Hij vult daarom in de laatste kolom een 2 in.

- Als je alle 6 stappen hebt gedaan en alle kolommen hebt ingevuld kan je een andere activiteit gaan doen.
- Je vult dan in de eerste kolom weer het tijdstip dat je begint met de activiteit in.
- En als je stopt met die activiteit vul je de andere kolommen weer in.
- Iedere activiteit die je hebt gedaan tot aan dat je naar bed gaat moet in de kolommen van de activiteitenlijst worden ingevuld.

OVERIGE OPMERKINGEN OVER DE ACTIVITEITENLIJST EN CODELIJST

- Als je ergens heen gaat, bijvoorbeeld bij naar een vriend, dan moet je de activiteitenlijst meenemen. Dit om te voorkomen dat je niet meer weet wat voor een activiteit en hoelang je een activiteit hebt gedaan.
- In de bijgevoegde codelijst komen een aantal dubbele activiteiten voor. Dit komt omdat je bijvoorbeeld thuis kan computeren maar je kan dit ook doen als je niet thuis bent bijvoorbeeld als je bij een vriend bent.
Kijk daarom voor het invullen van kolom 3 altijd goed naar welk deel je moet kijken.
- Niet alle activiteiten hoeven ingevuld te worden. Denk aan toilet bezoeken, tassen inpakken enzovoort.
- Er zitten veel invulblokken bijgevoegd. Wanneer je ze niet allemaal nodig hebt, kun je de overgebleven leeg laten en weer in het pakket doen dat terug gaat naar school.

Bijlage 4 Handleiding ouders

Voor u als ouders en verzorgers een handleiding waarin kort wordt uitgelegd wat de bedoeling is van de activiteitenlijst die uw kind moet bij houden. Zodat u ook precies weet wat er van uw kind verwacht wordt. En zodat u uw kind hier eventueel bij kan ondersteunen.

Het is de bedoeling uw kind een schoolweek lang, van maandag tot en met vrijdag, gaat bijhouden wat voor activiteiten uw kind doet als hij/zij uit school komt totdat uw kind naar bed toe gaat en gaat slapen. Al deze activiteiten moeten worden bijgehouden in de activiteitenlijst.

Vanaf het tijdstip dat uw kind uit school komt is het dus de bedoeling dat uw kind gaat bijhouden welke activiteiten hij/zij onderneemt tot aan het tijdstip dat uw kind naar bed toe gaat. Wanneer uw kind dus thuis komt uit school gaat de activiteitenlijst van start. Als uw kind ergens heen gaat, bijvoorbeeld bij een vriend spelen, is het handig om uw kind de activiteitenlijst mee te laten nemen. Dit om te voorkomen dat uw kind niet meer precies weet wat en hoe lang uw kind een activiteit heeft gedaan.

Wanneer uw kind een eerste activiteit na schooltijd gaat ondernemen moet vanaf dat moment de activiteitenlijst ingevuld worden. De activiteitenlijst bevat een zestal kolommen. In iedere kolom moet uw kind iets invullen. Hieronder wordt kort beschreven wat de bedoeling is per kolom.

De eerste kolom moet ingevuld worden *voordat* uw kind aan de activiteit begint.

1. In de eerste kolom moet uw kind de tijd invullen dat uw kind begint met een activiteit. In deze kolom moet uw kind de begintijd invullen in het klokje of digitaal.

De kolommen 2, 3, 4, 5 en 6 moeten worden ingevuld *nadat* uw kind is gestopt met de activiteit.

2. In de tweede kolom moet uw kind de tijd invullen dat uw kind stopt met de activiteit. In deze kolom moet uw kind de eindtijd invullen in het klokje of digitaal.
3. In de derde kolom moet uw kind invullen welke activiteit het heeft gedaan. Dit moet uw kind doen met behulp van de bijgevoegde codelijst. In deze kolom moet een getal worden ingevuld.
4. In de vierde kolom moet uw kind invullen of het deze activiteit alleen of samen heeft gedaan. In deze kolom moet een letter worden ingevuld.
5. In de vijfde kolom moet uw kind invullen wat het van de activiteit vond. Dit moet uw kind doen met behulp van de bijgevoegde schaal I. In deze kolom moet een getal worden ingevuld.
6. In de zesde kolom moet uw kind invullen of uw kind vond dat het kort of juist lang met de activiteit bezig is geweest. Dit moet uw kind doen met behulp van de bijgevoegde schaal II. In deze kolom moet een getal worden ingevuld.

Wanneer uw kind iets anders gaat doen, oftewel een nieuwe activiteit gaat ondernemen, moet uw kind dezelfde zes stappen ondernemen als hierboven. Deze procedure gaat net zo lang door totdat uw kind naar bed gaat. Kortom alle activiteiten die uw kind vanaf het uit school komen tot aan het naar bed gaan doet moet uw kind dus invullen in de activiteitenlijst.

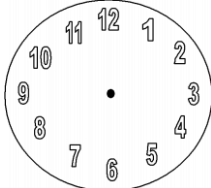
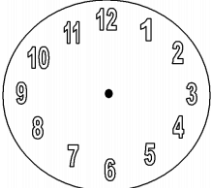
Het is niet de bedoeling dat uw kind kleine korte activiteiten als toiletbezoeken, tas inpakken enzovoort noteert.

Ter verduidelijking is er in de handleiding nog eens een uitgebreid een stappenplan bijgevoegd. Waarin per kolom precies wordt uitgelegd hoe en wat er ingevuld moet worden en wat daarvoor nodig is. Tevens worden er nog twee voorbeelden gegeven ter extra verduidelijking.

Het uiteindelijke doel van deze activiteitenlijst is dat er inzicht komt in de verdeling van vrije tijd van leerlingen met een Autisme Spectrum Stoornis (ASS). Met name inzicht krijgen in hoeveel tijd zij achter de computer zitten in Virtueel Milieu en hoeveel tijd zij besteden aan Real Life contacten en hoe zij dit ervaren.

Stappenplan bij het invullen van de activiteitenlijst van uw kind

Wanneer uw kind een activiteit gaat ondernemen moet de activiteitenlijst ingevuld worden. Alle activiteiten die uw kind na schooltijd doet tot dat uw kind naar bed gaat moeten in de activiteitenlijst worden weergegeven. Hieronder de activiteitenlijst:

Tijd dat je begint met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Welke activiteit doe je: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je hebt gedaan. Er moet een getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit: Alleen = A Vrienden = V Familie = F Kennissen = K Iemand anders = I (Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen hebt gedaan)	Wat vind je van de activiteit: (Kijk naar schaal 1 op pagina 1. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk of niet leuk vond)	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: (Kijk naar schaal II op pagina 2. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)
 _: _	 _: _				

Het invullen van de activiteitenlijst bestaat uit een aantal stappen. De stappen zullen hieronder worden uitgelegd. De eerste stap moet uw kind doen voordat hij/zij aan de activiteit begint. De overige stappen moet uw kind doen nadat het is gestopt met de activiteit.

Stap 1. Het invullen van kolom 1. In de eerste kolom is het de bedoeling dat uw kind de begintijd van de activiteit invult. De begintijd mag ingevuld worden in het getekende klokje of digitaal.

Stap 2. Het invullen van kolom 2. In de tweede kolom moet de eindtijd van de activiteit ingevuld worden. Dus wanneer uw kind stopt met een activiteit vult uw kind de tijd in dat het stopt met de activiteit. De eindtijd mag ingevuld worden in het getekende klokje of digitaal.

Stap 3. Het invullen van kolom 3. In de derde kolom moet ingevuld worden welke activiteit uw kind heeft gedaan. Hierbij is de bijgevoegde codelijst nodig.

De codelijst bestaat uit de delen A B C en D.

Deel A is een lijst voor thuis activiteiten achter de computer of spelcomputer.

Deel B is een lijst voor thuis andere activiteiten (niet achter de computer of spelcomputer).

Deel C is een lijst voor niet thuis activiteiten achter de computer of spelcomputer.

Deel D is een lijst voor niet thuis andere activiteiten (niet achter de computer of spelcomputer).

Om de codelijst goed te kunnen gebruiken moet uw kind weten in welke deel hij/zij moet kijken. Uw kind moet dus nadenken was ik thuis ja of nee. En zat ik achter de computer of spelcomputer ja of nee. Dit moet uw kind zich afvragen zodat hij/zij in het goede deel van de codelijst kijkt.

Is uw kind thuis en heeft uw kind een computer activiteit gedaan. Dus heeft uw kind op de computer of op de spelcomputer gezeten, dan moet uw kind kijken naar deel A van de codelijst.

U ziet hier allemaal activiteiten staan die te maken hebben met computer activiteiten. Het is nu de bedoeling dat uw kind gaat kijken of de activiteit die hij/zij heeft gedaan in de lijst is weergegeven. Als de activiteit er bij staat dan moet uw kind het getal dat voor die activiteit staat invullen in kolom 3 van de activiteitenlijst.

Staat de activiteit die uw kind heeft gedaan er niet bij, laat dan uw kind opschrijven de computer activiteit die uw kind wel heeft gedaan in kolom 3. Uw kind hoeft dan dus geen getal in te vullen.

Is uw kind thuis en heeft uw kind een activiteit anders dan de computer of spelcomputer gedaan, dan moet uw kind kijken naar deel B van de codelijst.

U ziet hier een lijst met activiteiten. Het is nu de bedoeling dat uw kind gaat kijken of de activiteit die hij/zij heeft gedaan in de lijst is weergegeven.

Als de activiteit er bij staat dan moet uw kind het getal dat voor die activiteit staat invullen in kolom 3 van de activiteitenlijst.

Staat de activiteit die uw kind heeft gedaan er niet bij, laat dan uw kind opschrijven de activiteit die uw kind wel heeft gedaan in kolom 3. Uw kind hoeft dan dus geen getal in te vullen.

Is uw kind niet thuis en heeft uw kind een computer activiteit gedaan. Dus heeft uw kind op de computer of op de spelcomputer gezeten, kijk dan in deel C van de codelijst.

U ziet hier allemaal activiteiten staan die te maken hebben met computer activiteiten.

Het is nu de bedoeling dat uw kind gaat kijken of de activiteit die hij/zij heeft gedaan in de lijst is weergegeven. Als de activiteit er bij staat dan moet uw kind het getal dat voor die activiteit staat invullen in kolom 3 van de activiteitenlijst.

Staat de activiteit die uw kind heeft gedaan er niet bij, laat dan uw kind opschrijven de computer activiteit die uw kind wel heeft gedaan in kolom 3. Uw kind hoeft dan dus geen getal in te vullen.

Is uw kind niet thuis en heeft uw kind een activiteit anders dan de computer of spelcomputer gedaan, dan moet uw kind kijken in deel D van codelijst.

U ziet hier een lijst met activiteiten. Het is nu de bedoeling dat uw kind gaat kijken of de activiteit die hij/zij heeft gedaan in de lijst is weergegeven.

Als de activiteit er bij staat dan moet uw kind het getal dat voor die activiteit staat invullen in kolom 3 van de activiteitenlijst.

Staat de activiteit die uw kind heeft gedaan er niet bij, laat dan uw kind opschrijven de activiteit die uw kind wel heeft gedaan in kolom 3. Uw kind hoeft dan dus geen getal in te vullen.

Opmerking: Doet uw kind achter de computer meerdere activiteiten. Bijvoorbeeld MSN een Online game en huiswerk. Dan moet uw kind al deze activiteiten weergeven in kolom 3.

Als u dan naar de codelijst kijkt moet uw kind de getallen 4, 1 en 3 invullen in kolom 3.

Uw kind hoeft dus niet voor elke computeractiviteit achtereenvolgend een nieuwe tijd in te vullen.

Uw kind geeft alleen de algemene computertijd aan in de activiteitenlijst.

Pas wanneer uw kind iets anders gaat doen dan computeren vult uw kind een nieuwe tijd in op de activiteitenlijst.

Stap 4. Het invullen van kolom 4. In de vierde kolom moet uw kind invullen of hij/zij de activiteit alleen of samen met iemand heeft gedaan.

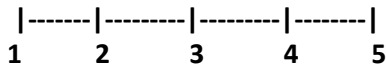
- Wanneer uw kind de activiteit alleen heeft gedaan vult uw kind de letter A in kolom 4.
- Wanneer uw kind de activiteit samen met vrienden heeft gedaan dan vult uw kind de letter V in kolom 4.
- Wanneer uw kind de activiteit samen met familie heeft gedaan dan vult uw kind de letter F in kolom 4.

- Wanneer uw kind de activiteit samen met kennissen heeft gedaan dan vult uw kind de letter K in kolom 4.
- En wanneer uw kind de activiteit samen met iemand anders heeft gedaan die hierboven niet is genoemd dan vult uw kind de letter I in kolom 4.

Opmerking: Online vrienden tellen niet mee als samen een activiteit doen, aangezien hier bedoeld wordt iemand die lijfelijk naast uw kind zit. Uw kind moet dan gewoon de letter A invullen.

Stap 5. Het invullen van kolom 5. In de vijfde kolom moet ingevuld worden wat uw kind vond van de activiteit die hij/zij heeft gedaan. Dit moet met behulp van schaal I.

Schaal I is een schaal met getallen van 1 tot en met 5.



Wanneer uw kind de activiteit helemaal niet leuk vond vult hij/zij getal 1 in kolom 5.

Wanneer uw kind de activiteit niet leuk vond vult hij/zij getal 2 in kolom 5.

Wanneer uw kind de activiteit gewoon vond vult hij/zij getal 3 in kolom 5.

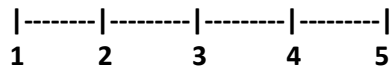
Wanneer uw kind de activiteit leuk vond vult hij/zij getal 4 in kolom 5.

Wanneer uw kind de activiteit heel leuk vond vult hij/zij getal 5 in kolom 5.

In kolom 5 moet uw kind dus het getal 1, 2, 3, 4 of 5 invullen.

Stap 6. Het invullen van kolom 6: In de zesde kolom moet ingevuld worden wat uw kind vond van de tijd dat hij/zij met de activiteit bezig is geweest. Uw kind moet dus aangegeven of hij/zij vond dat de activiteit lang of kort duurde. Dit moet met behulp van schaal II.

Schaal II is een schaal met getallen van 1 tot en met 5.



Wanneer uw kind de activiteit heel kort vond duren vult hij/zij getal 1 in kolom 6.

Wanneer uw kind de activiteit kort vond duren vult hij/zij getal 2 in kolom 6.

Wanneer uw kind de activiteit gewoon vond duren vult hij/zij getal 3 in kolom 6.

Wanneer uw kind de activiteit lang vond duren vult hij/zij getal 4 in kolom 6.

Wanneer uw kind de activiteit heel lang vond duren vult hij/zij getal 5 in kolom 6.

In kolom 6 moet uw kind dus het getal 1, 2, 3, 4 of 5 invullen.

Wanneer uw kind weer een nieuwe activiteit gaat ondernemen moet dit op dezelfde manier zoals hierboven in de 6 stappen is beschreven gedaan worden. Dus voor elke activiteit die uw kind doet moeten alle 6 kolommen van de activiteitenlijst worden ingevuld.

Als het goed is heeft uw kind dus op één dag meerdere keren de activiteitenlijst ingevuld.

Ter verduidelijking van deze stappen wordt er in bijlage 2 een tweetal voorbeelden gegeven.

Voorbeelden voor het invullen van de activiteitenlijst

Voorbeeld 1

Een leerling doet vanaf half vier tot vijf uur thuis achter zijn computer een online game en chat via MSN. Hij doet dit alleen. Hij vond de activiteit heel leuk. En hij vond dat de activiteit gewoon duurde.

Hij vult dus in:

Tijd dat je begint met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Welke activiteit doe je: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je doet. Er moet een letter en een getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit: <i>Alleen</i> = A <i>Vrienden</i> = V <i>Familie</i> = F <i>Kennissen</i> = K <i>Iemand anders</i> = I (Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen doet)	Wat vind je van de activiteit: (Kijk naar schaal I. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk vond of niet)	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: (Kijk naar schaal II. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)
15:30	17:00	1, 4	A	5	3

Toelichting:

Hij gaat vanaf half vier tot vijf uur computeren. Hij is thuis en wil een computer activiteit gaan doen, hij kijkt dus in deel A van de codelijst. Voor online game staat het getal 1. En voor MSN'en staat het getal 4. Hij vult daarom in de derde kolom een 1 en een 4 in. Hij vult in vierde kolom een A in omdat hij alleen computert. Hij vond het gamen heel leuk. Op schaal I is te zien dat als je de activiteit heel leuk vindt het getal 5 in moet vullen. Hij vult in de vijfde kolom daarom een 5 in. Hij vond dat het gamen gewoon duurde. Op schaal II is te zien dat als je de activiteit gewoon vond duren het getal 3 in moet invullen. Hij vult daarom in de laatste kolom een 3 in.

Voorbeeld 2

Een leerling heeft vanaf zes uur tot zeven uur een voetbaltraining bij zijn voetbalclub. Hij doet dit met zijn voetbalteam en trainer. Hij vindt voetballen leuk. En hij vond dat de training kort duurde.

Hij vult dus in:

Tijd dat je begint met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je begint met een activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Tijd wanneer je stopt met de activiteit: (Vul hier de tijd in dat je stopt met de activiteit. Dit mag op de klok of digitaal of beide)	Welke activiteit doe je: (Kijk naar de codelijst en vul in welke activiteit je doet. Er moet een letter en een getal ingevuld worden)	Met wie doe je de activiteit: Alleen = A Vrienden = V Familie = F Kennissen = K Iemand anders = I (Vul hier een letter in om aan te geven of je de activiteit alleen of samen doet)	Wat vind je van de activiteit: (Kijk naar schaal I. En vul in een getal die aangeeft of je de activiteit leuk vond of niet)	Vind je dat je lang met de activiteit bezig bent geweest: (Kijk naar schaal II. En vul in een getal die aangeeft of je vond dat de activiteit lang of niet lang duurde)
18:00	19:00	52	I	4	2

Toelichting:

Hij gaat van zes tot zeven uur voetballen. Hij is niet thuis en gaat geen computeractiviteit doen, hij kijkt dus in deel D van de codelijst. Voetballen is een sport en valt in de codelijst onder gezamenlijke hobby. Voor gezamenlijke hobby staat het getal 52. Hij vult daarom in de derde kolom 52 in. Hij traint samen met zijn voetbalteam en trainer. Die worden in kolom 4 niet genoemd als voorbeeld en daarom vult hij een I van iemand anders in bij de vierde kolom. Hij vindt de voetbaltraining leuk. Op schaal I is te zien dat als je de activiteit leuk vond je een 4 moet invullen. Hij vult daarom in de vijfde kolom een 4 in. Hij vond de voetbaltraining kort duren. Op schaal II is te zien dat als je de activiteit kort vond duren je een 2 moet invullen. Hij vult daarom in de laatste kolom een 2 in.

Bijlage 5 Operationalisering codelijst computergerelateerde activiteiten

Uitleg bij codelijst voor computergerelateerde activiteiten	
1	Online games <i>Er wordt een game gespeeld waarbij internetverbinding vereist is gedurende het spel</i>
2	Offline games <i>Er wordt een game gespeeld waarbij geen internetverbinding vereist is gedurende het spel</i>
3	Huiswerk maken op de computer <i>De jongere maakt huiswerk waarbij hij de computer nodig heeft. Indien hij hiervoor moet surfen, informatie zoeken of downloaden hoort dit allemaal onder het huiswerk maken op de computer.</i>
4	MSN'en <i>Meestal chatten met bekenden</i>
5	Chatten in chatroom <i>Meestal chatten met onbekenden</i>
6	Informatie zoeken <i>De jongere zoekt gericht informatie op. Vb het telefoonnummer van een pretpark of openingstijden van een winkel of uitzending kijken via 'uitzending gemist'</i>
7	Surfen <i>De jongere is ongericht sites op internet aan het bekijken Vb. You Tube, jongerenweb, tmf.nl.</i>
8	E-mailen
9	Profiel site bezoeken <i>Vb. Hyves, Facebook, CU2</i>
10	Online winkelen <i>De jongere is aan het winkelen op internet (ongeacht of hij wat koopt of niet)</i>
11	Downloaden <i>De jongere is vb. muziek, film of software aan het downloaden</i>
12	Spelcomputer <i>Vb. Playstation portable, Wii, Xbox</i>
13	Andere activiteit .. <i>Vul hier een activiteit in die gerelateerd is aan computers als hij NIET past binnen de bovenstaande activiteiten. Vb, uit elkaar halen van computers, installeren programma's, website ontwerpen. Schrijf op wat er gedaan is.</i>