



Van realistische zelfkennis naar zelfacceptatie, zelfrealisatie en  
welbevinden

From realistic self-knowledge to self-acceptance, self-realization and  
well-being

Masterthese - Klinische Psychologie

Onderzoeksverslag

Lorna Kreuk

S4592433

Juni 2022

Examinator: dr. Kirstin Greaves-Lord  
Tweede beoordelaar: dr. M.M. Goedendorp  
Afdeling van Psychologie  
Rijksuniversiteit Groningen

Een masterthese is een proeve van bekwaamheid voor studenten. De goedkeuring van de masterthese is het bewijs dat de student over voldoende onderzoeks- en rapportage-vaardigheden beschikt om af te studeren, maar biedt geen garantie voor de kwaliteit van het onderzoek en de resultaten van het onderzoek als zodanig, en de masterthese is dan ook niet zonder meer geschikt om als academische bron te worden gebruikt om naar te verwijzen. Indien u meer wilt weten over het in deze masterthese besproken onderzoek en eventueel daarop gebaseerde publicaties, waarnaar u zou kunnen verwijzen, kunt u contact opnemen met de genoemde begeleider.

### **Abstract**

This master thesis research is part of a larger qualitative study, called 'Dealing with (one's own) autism'. Based on interviews with people with autism, literature research and input from stakeholders, a thematic list and a list of interventions have been drawn up, which are expected to contain components that may be important in the identity development and the path to well-being of people with autism. In the current study, a thematic analysis was performed on the interventions SDARI and Zelf in beeld. Five parts of both interventions were examined. The components of SDARI are: Cluedo, Gibberish, Emotion ball, One Word Story and Pass The Clap and of Zelf in beeld the components are: 'Imagination in art therapy', 'Meditative art work: modeling, drawing and painting', 'Analytical drawing therapy', 'Psychodynamic art group therapy' and 'MOVE a design method in art therapy'. Of the SDARI intervention, Emotion ball covers the most requirements and Pass The Clap intervention the least. Of the intervention Zelf in beeld, 'Psychodynamic visual group therapy' would cover the most themes and 'Meditative artistic work: modeling, drawing and painting' the least. Both interventions cover multiple requirement/needs and contribute to the identity development of people with autism.

*Keywords:* autism spectrum disorder, identity development, well-being, SDARI, Zelf in beeld

## Samenvatting

Deze masterthesis is onderdeel van een grotere kwalitatieve studie, genaamd 'Omgaan met (het eigen) autisme'. Op basis van interviews met mensen met autisme, literatuuronderzoek en input van belanghebbenden is een themalijst en een lijst van interventies opgesteld. Deze bevatten naar verwachting componenten die van belang kunnen zijn bij de identiteitsontwikkeling en de weg naar welbevinden van mensen met autisme. In de huidige studie is een thematische analyse uitgevoerd op de interventies SDARI en Zelf in beeld. Van beide interventies zijn 5 onderdelen onderzocht. Van SDARI zijn de onderdelen: Cluedo, Gibberish, Emotion ball, One Word Story en Pass The Clap en van Zelf in beeld zijn de onderdelen: 'Imaginatie in beeldende therapie', 'Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen', 'Analytische tekentherapie', 'Psychodynamische beeldende groepstherapie' en 'MOVE een vormgeving methode in beeldende therapie' onderzocht. Van de interventie SDARI dekt Emotion ball de meeste eisen en de interventie Pass The Clap de minste. Van de interventie Zelf in beeld zou 'Psychodynamische beeldende groepstherapie' de meeste thema's dekken en 'Meditatief kunstzinnig werken: boetseren tekenen en schilderen' de minste. Beide interventies dekken meerdere eisen/behoefte en dragen bij aan de identiteitsontwikkeling van mensen met autisme.

*Sleutelwoorden:* autisme spectrum stoornis, identiteitsontwikkeling, welbevinden, SDARI, Zelf in beeld.

### **Van realistische zelfkennis naar zelfacceptatie, zelfrealisatie en welbevinden.**

Autisme is een neurologische ontwikkelingsstoornis gediagnosticeerd op basis van vroeg opkomende sociale en communicatieproblemen en rigide en repetitieve patronen van gedrag en interesses (Frith & Happé, 2005). De uitingsvorm varieert sterk met de leeftijd en cognitieve vermogens. Autisme wordt gezien als een spectrum dat varieert van milde belemmering in het dagelijks functioneren tot zware belemmering (Lord et al., 2018). Belemmeringen kunnen zich uiten als bijvoorbeeld het disfunctioneren in het sociale leven en moeite met emotieregulatie/herkenning. Volgens Staal (2018) hebben mensen met autisme een probleem met het integreren van informatie (o.a. zintuiglijke informatie wordt niet 'goed' gefilterd) waardoor communicatieproblemen ontstaan in de sociale interactie.

### **Identiteit**

Om 'goed' te functioneren binnen de maatschappij, wordt er verwacht dat een puber zijn identiteit ontwikkelt en dat een volwassen persoon arbeidsproductief is en langdurige relaties aan moet kunnen gaan (Staal, 2018). De identiteitsontwikkeling is een ingewikkeld proces, waaronder integratie valt (Gill, 1997). Dit zijn de handelingen die ertoe leiden dat iemand als 'geheel' persoon functioneert. Rogers (1951) benadrukte het belang van de integratie binnen het individu en de integratie met betrekking tot de samenleving. Hij sprak over de wenselijkheid van congruentie tussen het interne zelfbeeld en het ideale zelf/de manier waarop we in de wereld willen verschijnen. Stern (1985) benadrukte het belang van het ontwikkelen van 'het zelf' in relatie tot anderen. Mensen met autisme hebben echter meer moeite met het begrijpen van sociale interacties en het ontwikkelen van 'het zelf' binnen onze maatschappij. Naast de problemen in de emotieregulatie verloopt de integratie van informatie anders bij mensen met

autisme. Hierdoor wordt het gedrag van mensen met autisme mogelijk als ‘onwenselijk’ gezien volgens de sociale norm en is het onderhouden van vriendschappen moeilijk (Van der Molen & Simon, 2015). Kinderen met autisme hebben een verhoogde kans op gepest worden vanwege hun beperkingen in het sociaal functioneren, de mogelijke afwijzing van leeftijdgenoten, het hebben van minder vrienden en het ervaren van een lagere sociale ‘status’ (Zablotsky et al., 2013). Het kost mensen met autisme extra inspanning om te ontdekken wie ze zijn en hoe hun eigenschappen zich uiten als hun sterktes en/of zwaktes onder bepaalde omstandigheden. Bovendien kunnen er vraagtekens ontstaan op het gebied van identiteit (ben ik nog wel mezelf als ik me zo sociaal wenselijk gedraag?). Het kost veel moeite om hun authentieke zelf te ontwarren van het ‘sociaal wenselijke plaatje’ en hier trouw aan te blijven, gezien de afwijzingen van leeftijdgenoten die authentiek gedrag met zich mee kunnen brengen.

### **Ondersteuning**

Jongeren met autisme hebben daarom vaak bewust of onbewust een ondersteuningsbehoefte in hun identiteitsontwikkeling. Ze kunnen hulp gebruiken bij het ontwikkelen van zelfkennis, leren zichzelf te accepteren, ontdekken hoe ze zichzelf kunnen reguleren en hoe ze dit kunnen toepassen in het dagelijks leven, zie Bijlage A en B. Dit wordt de weg naar zingeving genoemd (Greaves-Lord, persoonlijke communicatie). Deze ondersteuningsbehoefte is nader uitgevraagd in kwalitatieve interviews die resulteerde in een lijst van thema's/behoefte die relevant zijn voor de identiteitsontwikkeling van mensen met autisme volgens de geïnterviewden (Greaves-Lord, persoonlijke communicatie). Er is middels een inventarisatie bij een diverse projectgroep nagegaan welke interventies mogelijk tegemoet kunnen komen aan deze behoeften, resulterend in een lijst van potentieel zinvolle interventies (Greaves-Lord, persoonlijke communicatie). In dit onderzoek wordt nader geanalyseerd of 2

interventies (Zelf in beeld; beeldende therapie en SDARI; dramatherapie) van deze lijst de thema's dekken waarvan mensen met autisme in de interviewstudie hebben aangegeven dat deze belangrijk zijn om in hun behoeften in hun identiteitszoektocht te voorzien. In dit huidige onderzoek wordt, middels thematische analyse, de 'match' nader onderzocht tussen de behoeften (thema's) en de componenten van de twee interventies Zelf in beeld en SDARI. De onderzoeksvraag die wordt beantwoord is: bevatten de interventies SDARI en Zelf in beeld componenten die aansluiten bij de behoeften-thema's zoals die zijn geïdentificeerd door mensen met autisme?

## **Methode**

### **Adaptive Intervention Mapping**

Dit scriptieonderzoek is onderdeel van een overkoepelende kwalitatieve studie (Omgaan met het eigen autisme), die gebruik maakt van de *Adaptive Intervention Mapping* methode (AIM-methode) (Belansky, et al., 2013). Hierin wordt beoogd een geïntegreerd beleid te ontwikkelen voor een probleemstelling. Binnen het overkoepelende onderzoek is de centrale probleemstelling dat bij de doelgroep(en) op dit moment nog onvoldoende kennis bestaat over het omgaan met (het eigen) autisme en de deelaspecten daarvan. Daarnaast is de relatie met algemeen welbevinden en zingeving onvoldoende duidelijk. Het eerste doel van het project 'Omgaan met (het eigen) autisme' was het ontwikkelen van een conceptueel model over het omgaan met (het eigen) autisme op basis van literatuur en een interviewstudie. Het tweede doel, waar dit scriptieonderzoek aan bijdraagt, is om het conceptuele model te gebruiken voor de ontwikkeling van een geïntegreerd beleid om de kennis over het omgaan met het eigen autisme en de relaties met welbevinden en zingeving op pakkende wijze terecht te laten komen bij de doelgroepen.

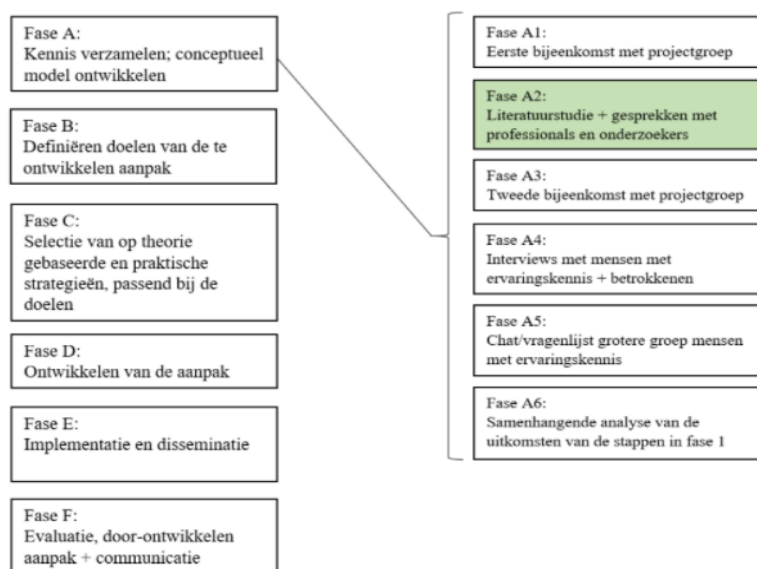
De AIM methode is een planningsproces en heeft drie belangrijke kenmerken:

1. Het geeft erkenning dat menselijk gedrag wordt beïnvloed door interpersoonlijke relaties, en door de fysieke, sociale en organisatorische omgevingen waar de persoon zich in bevindt.
2. Bij het ontwikkelen van interventiestrategieën wordt gebruik gemaakt van gedragstheorieën en ‘known best practices’.
3. Het maakt gebruik van vroege planning voor evaluatie, aanpassingen en duurzaamheid.

Deze methode doorloopt zes fasen met elk subfasen. Het is een opeenvolgend proces waarbij elke volgende stap gebaseerd op resultaten uit de vorige stap. Bij de ontwikkeling van het beleid worden vanaf het begin personen met een Autisme Spectrum Stoornis (ASS), familieleden, partners, de verschillende hulp/zorgverleners, beleidsmakers et cetera. Alle input van deze personen die zitting nemen in de projectgroep, worden in het proces betrokken. Daarmee worden relevantie, acceptatie, een passende contextuele en culturele aanpak en implementeerbaarheid bevorderd.

### **Figuur 1.**

*Opbouw onderzoek ‘Omgaan met (het eigen) autisme’*





## **De huidige studiefase**

Deze studie vindt plaats in fase A, subfase A6 (zie Figuur 1) van het grotere onderzoek. Fase A (de operationele fase) bestaat uit kennis verzamelen en een conceptueel model opstellen. In de eerdere subfasen van dit project is middels literatuuronderzoek, interviews en participatieve discussiegroepen verhelderd wat mensen met autisme nodig hebben in hun identiteit zoektocht. Op basis van deze behoeften is een 'lijst van eisen/behoeften' opgesteld (zie Bijlage C). Daarnaast is naar aanleiding van de opgedane kennis een lijst van 26 interventies opgesteld die mogelijk componenten bevatten die voldoen aan de lijst van eisen. De componenten kunnen bestaan uit trainingen, zelfhulpboeken, opdrachten of andere onderdelen van een interventie. Inmiddels is een deel van de interventies onderzocht, hierbij is onderzocht of deze componenten bevatten die de identiteitsontwikkeling bevorderen bij mensen met autisme. De resterende interventies worden nader onderzocht, middels thematische analyses.

## **Wat is een thematische analyse?**

Een thematische analyse, zie Bijlage D, is een stapsgewijze onderzoeksmethode om patronen in kwalitatieve gegevens te ontdekken, analyseren en rapporteren (Braun & Clarke, 2006). Gegevens die geschikt zijn voor een thematische analyse zijn transcripten van interviews, teksten uit boeken, bladen en/of kranten. Het doel van de huidige thematische analyse is om de componenten (onderwerpen of strategieën) van de te onderzoeken methodes (interventies) te identificeren en inzichtelijk te maken hoe deze zich verhouden tot de lijst van eisen/behoeften (het conceptueel model). Een thematische analyse kan verschillende benaderingen hebben. De manier van thema's identificeren kan data gedreven (inductief) en/of theoretisch gedreven (deductief) zijn (Braun & Clarke, 2006). De huidige these gebruikt een combinatie van de twee benaderingen. Aan de ene kant worden de data geanalyseerd met een inductieve benadering

waarbij per interventie wordt onderzocht wat de belangrijkste thema's/componenten zijn zonder hier vooraf al keuzes in te maken. Vervolgens wordt deductief onderzocht of de uitkomsten aansluiten bij de eerder opgestelde lijst van eisen/thema's. Met deze vergelijking kan vervolgens de onderzoeksvraag worden beantwoord.

De keuze voor een thematische analyse heeft meerdere voordelen vergeleken met andere kwalitatieve methodes (Braun & Clarke, 2006). De voornaamste reden is dat het een toegankelijke analyse is waarmee relatief snel data inzichtelijk gemaakt kunnen worden. Daarnaast is het makkelijk om de resultaten van analyse te gebruiken of te implementeren in de te ontwikkelen aanpak.

## **Interventies**

In de huidige studie worden de interventies SDARI en Zelf in beeld geanalyseerd. Er zal worden onderzocht, aan de hand van thematische analyses, of de besproken thema's gedekt worden in het handboek van beeldende therapie (Schweizer, 2009) en in de vijf gekozen spellen van SDARI. De interventies worden nader toegelicht. Als eerste wordt de interventie SDARI onderzocht en geanalyseerd. Vervolgens wordt hetzelfde gedaan voor de interventie 'Zelf in beeld'. Als laatste worden de resultaten besproken en ter discussie gesteld.

## ***SDARI***

**Doel van SDARI.** Socio-Dramatic Affective-Relational Intervention (SDARI) is een interventie voor mensen met autisme waarbij drie componenten centraal staan (Lerner et al., 2011):

1. Drama trainingen en improvisatiespelen voor het oefenen van sociale vaardigheden.
2. Een focus op het opbouwen van relaties tussen leeftijdsgenoten en tussen de deelnemer en de trainer voor het verbeteren van de sociale vaardigheden.

3. Het kiezen van leeftijdsgebonden activiteiten die de motivatie vergroten.

Een uitgebreide omschrijving van de interventie en de spellen is te vinden in Bijlage E. In de praktijk is er een veelvoud aan keuze voor improvisatie spellen, omdat het buiten het bereik valt van deze masterthesis, is ervoor gekozen om de volgende vijf spellen te onderzoeken: Cluedo, Gibberish, Emotion ball, One Word Story en Pass The Clap. Deze spellen zijn gekozen, omdat Dr. Lerner et al. (2011) deze spellen expliciet benoemt in het artikel: Socio-dramatic affective-relational intervention for adolescents with Asperger syndrome & high functioning autism. Het spel Cluedo is toegevoegd, vanwege het verband met identiteitsontwikkeling (aannemen van een beroep, emoties etc.).

### ***Zelf in beeld***

**Doel van Zelf in beeld.** Deze vorm van creatieve therapie is ontwikkeld voor kinderen die autisme-gerelateerde klachten ervaren (Schweizer, 2020). Een uitgebreide omschrijving van de interventie Zelf in beeld is te vinden in Bijlage F.

**Toepassing zelf in beeld.** Tijdens het onderzoeken van de interventie Zelf in beeld wordt in deze these gebruik gemaakt van het handboek beeldende therapie van Celine Schweizer (2009). Dit boek presenteert, naast 20 interventies van beeldende therapieën die onder andere ingezet kunnen worden voor mensen met de DSM-diagnose autisme, informatie over verschillende methoden (zoals computergebruik en methoden gebaseerd op een techniek of werkvorm etc.) die kunnen worden gebruikt. Het boek biedt geen aparte handleidingen voor de therapeut; in plaats daarvan wordt van elke component een korte beschrijving gegeven. Er wordt beschreven hoe de interventie toegepast moet worden en wat het doel is van de betreffende interventie. Het handboek kan worden gebruikt als handvat voor de therapeut en biedt theoretische informatie voor het gebruik in de praktijk.

**Interventies.** De vijf meest gangbare interventies zijn geselecteerd voor de analyses. Er wordt verwacht dat de vijf interventies het best aansluiten bij de thema's/doelen. De interventies die worden onderzocht zijn: 'Imaginatie in beeldende therapie', 'Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen', 'Analytische tekentherapie', 'Psychodynamische beeldende groepstherapie' en 'MOVE een vormgeving methode in beeldende therapie'. Een uitgebreide omschrijving van de interventies is te vinden in Bijlage F.

## Resultaten

### SDARI

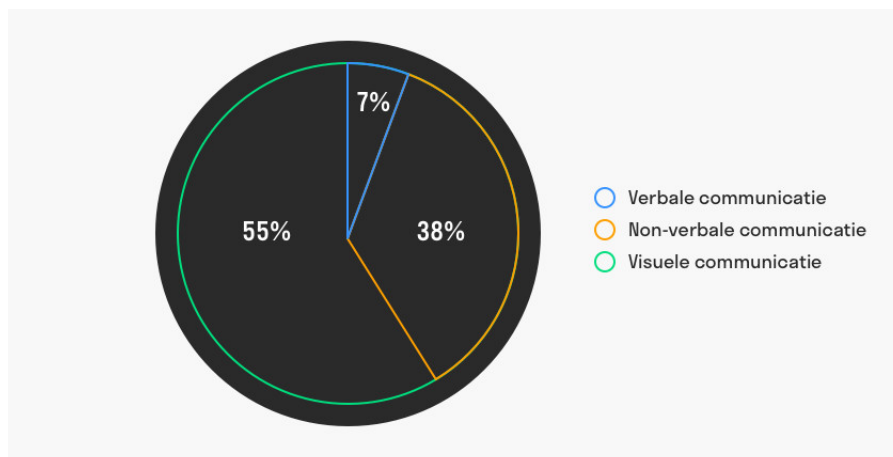
De spellen die geanalyseerd zijn, zijn: Pass The Clap, Gibberish, One Word Story, Emotion Ball en tot slot Cluedo. Thema's die in elk spel worden getraind zijn zelfvertrouwen/zelfbeeld, identiteitsdomeinen en integratie in de samenleving. De spellen die worden gespeeld, worden in groepsverband uitgevoerd. Het voor een groep staan en/of om uit je comfort-zone te komen, vereist enige mate van zelfvertrouwen. Door met elkaar te oefenen, te leren en aangemoedigd te worden door anderen om zichzelf op een creatieve manier te uiten, wordt, indien er een veilige groepssfeer is, het zelfvertrouwen vergroot. Tevens leert de persoon zijn plek in de groep kennen. Vragen die hierbij kunnen worden gesteld zijn: 'Hoe verhoud ik mij tot anderen binnen een groep? Op welke manier heeft mijn inspraak invloed op de groep?' Deze laatste vraag heeft tevens invloed op de volgende eis die gesteld is door de doelgroep, namelijk: integratie in de samenleving. Bij de eis/behoefte 'integratie in de samenleving' spelen imago en reputatie een rol. In het dagelijks leven kunnen de vragen, die hierboven zijn gesteld, plaatsvinden. De antwoorden die de 'speler' krijgt binnen de spellen, kan hij vervolgens integreren in het dagelijks leven/de samenleving.

In de discussie wordt dieper ingegaan op de (mogelijke) overkoepelende thema's. In de resultatenbespreking worden de bevindingen, die zijn gevonden uit de analyse, besproken. De spellen worden benoemd op volgorde van simpele non-verbale spellen tot uiteindelijk de complexere spellen waar ook een verhaallijn wordt uitgespeeld.

Hoogleraar Albert Mehrabian heeft in de jaren zeventig het belang onderzocht van de verbale en non-verbale communicatie. Er is een 7-38-55 communicatiemodel ontwikkeld, zie Figuur 2. Slechts 7% van de communicatie bestaat uit de letterlijke inhoud van de boodschap. Stemgebruik, toon, volume en intonatie neemt 38% van de communicatie in beslag en de overige 55% van de communicatie gaat via de lichaamstaal. In de simpele non-verbale spellen (Pass The Clap en Gibberish) worden dus (onbewust) communicatiestrategieën aangeleerd/getraind.

## Figuur 2

*Communicatiemodel van Albert Mehrabian, 1971*



### *Pass The Clap*

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in het spel Pass The Clap(PTC): zelfvertrouwen, identiteitsdomeinen, zelfveroordeling en opvullen van hiaten in het bestaand interventie-aanbod.

Vanwege het groepsverband voldoet het spel PTC aan de eis/behoefte van zelfvertrouwen. De participant heeft zelfvertrouwen nodig of kan zelfvertrouwen ontwikkelen wanneer hij voor een groep staat en de ogen op hem/haar zijn gericht. Hierdoor wordt aan de eis/behoefte identiteitsdomeinen voldaan. De participant leert zijn/haar rol in de groep kennen en heeft de mogelijkheid intieme banden te vormen met de rest van de participanten. Voor het spel PTC is het belangrijk dat de participant oogcontact maakt met een andere speler en hierna synchroon klapt. Wanneer dit niet lukt, zou de participant gefrustreerd kunnen raken en zichzelf kunnen veroordelen. Het is dus mogelijk dat het spel PTC voldoet aan de eis/behoefte: zelfveroordeling.

Als laatste voldoet het spel PTC aan de eis: opvullen van hiaten in het bestaand interventie-aanbod. Dit zijn aanvullende zinvolle componenten die tegemoet komen aan ontbrekende onderdelen in het bestaande aanbod van de interventies. Bij het spel PTC kan worden gedacht aan de verschillende vormen van non-verbale communicatie die door middel van een spel worden geleerd aan de participanten. Het spel leert de participanten rechtop te staan en tegelijkertijd oogcontact te maken met de andere deelnemer. Tevens leert het de participant afstemming met de andere deelnemer, aangezien ze pas door kunnen gaan met het spel wanneer ze tegelijkertijd klappen. Indirect leren de participanten verschillende vormen van non-verbale communicatie. De spelers worden namelijk (onbewust) 'beloond' wanneer er oogcontact en afstemming plaatsvindt met andere deelnemers. Het spel PTC is één van de weinige spellen die de non-verbale communicatie indirect leert aan de participanten, zie Figuur 2. Hierdoor is de kans groter dat de participanten de motivatie hebben om daadwerkelijk oogcontact te maken met andere mensen, vanwege de speelse wijze waarop het spel wordt gegeven en gespeeld.

***Gibberish***

Uit de lijst van eisen komen vooral de volgende thema's aan bod in het spel Gibberish: identiteitszoektocht, identiteitsdomeinen, zelfvertrouwen/zelfbeeld, integratie in de samenleving, zelfacceptatie. In het spel Gibberish wordt er geleerd om te communiceren met klanken, tonen (intonatie), emotie/gezichtsexpressie en lichaamshouding. Er worden (onbewust) communicatiestrategieën aangeleerd, zie Figuur 2. Daarnaast is het van belang om samen te werken en te leren andermans perspectief in te nemen. Voor de meeste personen gaat het vanzelf om een bepaalde intonatie, houding en gezichtsuitdrukking aan te nemen die overeenkomt met de boodschap die hij of zij wil overbrengen. Personen met autisme hebben hier echter meer moeite mee (Gorissen-van Eenige, 2007). Door te oefenen met improvisatie spellen waarbij een boodschap moet worden overgebracht in fantasietaal, leer je deze vaardigheden. De boodschap die moet worden uitgespeeld kan oneindig veel opties hebben, denk bijvoorbeeld aan de boodschap: 'ik ben gevallen van mijn fiets en heb veel pijn aan mijn knie'. Dezelfde boodschap kan door verschillende personen op verschillende manieren worden uitgebeeld. Zo leert iemand wat zijn voorkeursstijl is van communiceren. Een persoon kan dan bij zichzelf nagaan 'hoe vind ik het fijn om iets te vertellen?', 'wat past bij mij?', 'waar voel ik me prettig of onprettig bij?'. Zo leert de persoon zichzelf beter kennen en wordt mogelijk voldaan aan de eis identiteitszoektocht. Improvisatie spellen worden vaak in groepsverband uitgevoerd wat betekent dat een ieder van elkaar kan leren en mogelijk voldaan wordt aan de eis zelfvertrouwen. Het vertrouwen in het eigen kunnen kan zorgen voor zelfacceptatie. Hoe beter je durft je wensen, ideeën, behoeften etcetera. op een adequate manier aan te geven, hoe beter de communicatie wordt met een ander.

Door te oefenen met uiteenlopende rollen geeft dit de participant de kans om verschillende domeinen van zijn identiteit te onderzoeken. Denk bijvoorbeeld aan domeinen op

het gebied van carrière- en studiekeuzes, politieke identificering, identificering met andere personen/groepen, intieme banden, religie, enzovoort. Men leert om een bepaalde boodschap over te brengen en zich in te leven in deze rol. Zo kan iemand bij zichzelf nagaan hoe hij of zij zich hierbij voelt. Dit zou inzichten kunnen bieden voor iemands identiteitszoektocht. Parallel hieraan zou men kunnen bedenken hoe zijn of haar rol past in de samenleving. Om zijn of haar plek te vinden en te integreren in de samenleving.

### ***One Word Story***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in het spel One Word Story (OWS): identiteitsdomeinen, integratie in de samenleving, zelfvertrouwen, existentiële angsten, zelfacceptatie en zelfveroordeling

Aangezien het spel OWS alleen in groepsverband kan worden gespeeld, wordt er vermoedelijk voldaan aan de eisen identiteitsdomeinen, zelfvertrouwen en integratie in de samenleving. Dit houdt in dat de participant zijn eigen identiteit binnen een groep leert kennen. OWS leert participanten samen te werken door een samenhangend verhaal te vertellen. Een participant zou het spannend kunnen vinden om iets in te brengen in de groep. Dit kan invloed hebben op je imago en reputatie. Denk bijvoorbeeld aan de mogelijkheid tot afkeuring van de rest van de groep. Voor het spel OWS is het noodzakelijk dat elke speler een woord inbrengt. Dit vereist zelfvertrouwen. Zelfvertrouwen kan een participant bezitten, maar ook aanleren. De participant wordt bij het spel 'gedwongen' om inspraak te hebben. Hierdoor kan het zelfvertrouwen groeien. Vervolgens kan hij de opgedane kennis integreren in het dagelijks leven.

Er zou voldaan kunnen worden aan de eis 'existentiële angsten'. De vragen: 'Doe ik ertoe? Maak ik de juiste keuzes?' spelen hierbij een rol. Elke participant heeft invloed op het uiteindelijke verhaal. OWS vergt inbreng van de participanten. Het kan voor de participant een



uitdaging zijn om te onderzoeken op welke manier zijn woord invloed heeft op het verhaal. Vragen die de participant zichzelf kan stellen zijn: ‘Is het woord wat ik inbreng wel goed? Word ik uitgelachen als ik het verkeerde woord zeg of ervoor zorg dat het geen samenhangend verhaal meer is?’. Door deze vragen te stellen leert de participant niet alleen zijn eigen rol kennen binnen de groep en zijn invloed op de groep. De vernomen kennis kan hij/zij integreren in het dagelijks leven. Echter kan de participant zichzelf veroordelen wanneer hij het ‘verkeerde’ woord inbrengt. Het is de uitdaging van de participant om met deze mogelijke tegenslag om te gaan. Het gevolg kan zijn dat iemand zichzelf leert te accepteren en om te gaan met tegenslagen wanneer hij/zij bijvoorbeeld het verhaal niet af kan maken. Zelfacceptatie kan dus een eis zijn die ook wordt voldaan in OWS.

### ***Emotion ball***

Uit de lijst van eisen komen vooral de volgende thema’s aan bod in het spel Emotion ball: identiteitszoektocht, zelfvertrouwen/zelfbeeld, existentiële angsten, zingeving, betekenisvol leven en zelfveroordeling vs. zelfacceptatie.

Emoties spelen altijd een rol in het dagelijkse leven. Het spel Emotion ball probeert personen met ASS te helpen om eigen emoties te herkennen en benoemen en om onderscheid te maken tussen de verschillende emoties. Dit soort oefeningen kunnen een basis bieden om de emoties van een ander te herkennen en deze te interpreteren. Door te oefenen met het herkennen en benoemen van emoties, geeft dit personen met ASS handvatten om gevoelens onder woorden te brengen. Een stap verder zou zijn om te leren hoe men adequaat handelt ten aanzien van bepaalde emoties. Vragen die hierbij gesteld kunnen worden zijn: ‘Herken je deze emotie bij jezelf? Zo ja, geef een beschrijving van wat er gebeurt in je lichaam bij deze emotie’, ‘Wat helpt

jou om hier mee om te gaan?'. Juist omdat personen met ASS vaak moeite hebben met het reguleren van hun emoties zou dit spel hen hierbij kunnen helpen.

Vaardigheden vergroten om emoties adequaat bij jezelf te herkennen, te benoemen en hiernaar te handelen heeft ontzettend veel invloed op allerlei aspecten in het leven. Het kan helpen om emoties in perspectief te brengen en betekenis te geven aan je leven. Het kan helpen te ontdekken wat voor betekenis je geeft aan de emoties en je gedachten. Daarnaast kan het helpen existentiële angsten te overwinnen, doordat je je bewust bent van je eventuele angsten. Bewustwording kan de eerste stap zijn naar verandering. Door emoties te onderzoeken is er een mogelijkheid om deze te beoordelen. Men kan bijvoorbeeld teleurgesteld worden in zichzelf wanneer men merkt dat hij/zij met bepaalde emoties niet goed om kan gaan. Zelfveroordeling is mogelijk, maar zelfacceptatie ook. Wanneer men zijn emoties erkent en de ruimte geeft voor die emoties, leert men deze te accepteren. Hierdoor is het mogelijk dat de eisen zelfveroordeling en zelfacceptaties worden geoefend. Dit heeft vervolgens invloed op het zelfbeeld en zelfvertrouwen. Vragen die kunnen worden beantwoord zijn: 'Hoe denk ik over mezelf als ik boos ben?', 'Wat zegt het over mij als ik verdrietig ben?'. Emoties (h)erkennen kan men helpen tijdens zijn/haar identiteitszoektocht.

### ***Cluedo***

Uit de lijst van eisen komen vooral de volgende thema's aan bod in het spel Cluedo, deze zijn: identiteitszoektocht, identiteitscrisis, zelfvertrouwen, integratie in de samenleving, identiteitsdomeinen en zelfacceptatie. Dit zijn in totaal zes van de zestien thema's die zijn opgesteld door personen met autisme en hun naasten.

Je identiteit wordt onder andere gevormd door je overtuigingen, waarden en normen. Dit zijn essentiële bouwstenen over wie je bent, wat je doet en hoe je denkt. Cluedo biedt de

mogelijkheid voor de spelers om verschillende identiteiten aan de nemen door in de huid te kruipen van de ‘moordenaar’ of het ‘slachtoffer’ of b.v. verschillende beroepen. Op deze manier kan aan de eis identiteitszoektocht worden voldaan. Zo kan de deelnemer spelenderwijs een zoektocht afleggen en ervaren welke rollen welk gevoel bij hem/haar opleveren en wat bij hem/haar past.

Identiteitscrisis houdt onder andere in dat er een onmacht is om verschillende aspecten van de eigen identiteit tot een geheel te kunnen integreren. Aangezien Cluedo de mogelijkheid biedt om verschillende identiteiten aan te nemen, kan de speler ontdekken wat passend is voor hem/haar. Als een persoon met autisme deze vaardigheid ontwikkelt, zou hij dit kunnen toepassen in zijn eigen leven. Hij leert verschillende perspectieven te integreren in zijn eigen identiteit. Bijvoorbeeld wanneer hij iemand ‘speelt’ die zelfverzekerd is, kan hij dit toepassen in het dagelijks leven. Hij ontdekt hoe iemand zich gedraagt wanneer hij zelfverzekerd is. Deze manieren (bijvoorbeeld rechtop staan en iemand in zijn ogen aankijken) kan hij toepassen in het dagelijks leven.

Het aspect integratie in de samenleving gaat over een goede integratie in de samenleving waarbij imago (beeld dat iemand oproept) en reputatie (hoedanigheid waaronder iemand bekend staat) een rol spelen. Het spel leert verschillende personages te spelen. Deze personages hebben een imago en reputatie. De persoon met ASS leert voorzichtig vaardigheden om zijn eigen imago en reputatie vorm te geven door hiermee te oefenen in het spel. Dit kan hij/zij meenemen in het dagelijks leven en wordt geïntegreerd in de samenleving.

Binnen het spel Cluedo wordt er enigszins beroep gedaan op het vermogen je te identificeren met andere mensen en daarbij dus met andere beroepen etcetera. Dit zou een goede eerste oefening kunnen zijn om in aanraking te komen met verschillende domeinen binnen een

identiteitsdomein. Zoals bij de resultatenbespreking van het spel Gibberish is aangegeven, wordt door te oefenen met uiteenlopende rollen, voldaan aan de eis identiteitsdomeinen. De inzichten die worden opgedaan kunnen vervolgens helpen met de identiteitszoektocht.

Zelfacceptatie gaat over jezelf aanvaarden en accepteren zoals je bent (in het reine komen met jezelf, begrip ontwikkelen voor jezelf). Doordat je verschillende emoties oefent/toont, leert de speler hoe verschillende emoties voelen en dat deze emoties er mogen zijn en te verdragen zijn. Het doorvoelen, ervaren en verdragen van emoties speelt een belangrijke rol in het accepteren van jezelf (je eigen emoties kennen en serieus nemen, maar weer niet te serieus). Dit zou een eerste voorzichtige stap kunnen zijn voor een persoon met ASS om zichzelf te leren kennen én accepteren.

Zelfvertrouwen is de mate waarin iemand vertrouwen heeft in het eigen kunnen. Het spel Cluedo speel je met meerdere personen. Je kan je eigen ideeën inbrengen, maar moet ook de spelimpulsen van anderen accepteren. Dit vergt enige mate van zelfvertrouwen, omdat je moet durven acteren en erop moet vertrouwen dat de ander jou ruimte zal geven in het spel. Daarnaast staan sommige spelers voor een groep om de personages te spelen, wat als beangstigend kan worden ervaren. Deze angst aangaan en verdragen werkt als een soort exposure aan sociale angst en eenmaal overwonnen kan dit zelfvertrouwen geven. Dit leert de persoon met ASS dus enige mate van zelfvertrouwen aan.

### **Zelf in beeld**

De onderdelen van Zelf in beeld die geanalyseerd zijn, zijn ‘Imaginatie in beeldende therapie’, ‘Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen’, ‘Analytische tekentherapie’, ‘Psychodynamische beeldende groepstherapie’ en als laatste ‘MOVE: een vormgeving methode in beeldende therapie’. De thematische analyse is overzichtelijk gemaakt

door verschillende tabellen, zie Bijlage G. Voor een grafische weergave van de onderdelen van Zelf in beeld en de gekoppelde eisen: zie Bijlage H.

### ***Imaginatie in beeldende therapie***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in Imaginatie in beeldende therapie: zingeving, betekenisvol leven, identiteitszoektocht, integratie in de samenleving en identiteitsdomeinen.

Tijdens de therapie wordt de verbeelding gebruikt om gewenst, doelgericht en adequaat gedrag te stimuleren (Schweizer, 2009). Volgens C. Schweizer (2009) maakt men tijdens de therapie, door middel van ontspanning en concentratie, contact met de eigen imaginatie en betekenisgeving. Hierdoor zou Imaginatie in beeldende therapie kunnen voldoen aan de eis/behoefte betekenisvol leven. Daarnaast vormen beelden (eerst abstract in het brein en daarna tastbaar op papier) bruikbaar materiaal om beter zicht en grip te krijgen op wat de mens beweegt, wat ons belemmert en wat we nastreven (Schweizer, 2009). Beelden krijgen een existentiële waarde door hun metaforische karakter. Wat ons beweegt en wat we nastreven, gaat onder andere over de betekenis die we geven aan het leven en hoe we onszelf identificeren. De eisen/behoeften zingeving en identiteitszoektocht kunnen daarom worden beoefend tijdens de therapie. De technieken die worden gebruikt tijdens de therapie, kunnen worden toegepast in het dagelijks leven: integratie in de samenleving. Door betekenis te geven aan het beeld, wordt het concreet gemaakt en is het te vertalen naar handelen. Doordat imaginatie wordt gebruikt om adequaat gedrag te stimuleren, wordt voldaan aan de eis/behoefte identiteitsdomeinen. Deze eis gaat onder andere over wat goed en wat fout is (zie Bijlage C).

### ***Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in de interventie boetseren, tekenen en schilderen: levensfilosofie, identiteitszoektocht, identiteits opvattingen en zelfacceptatie.

Als eerste wordt aan de behoefte levensfilosofie gewerkt. Deze behoefte gaat over de overtuigingen die iemand heeft over het leven en de manier waarop hij/zij in het leven staat. De grondlegger van de therapie Meditatief kunstzinnig werken vindt zijn oorsprong binnen het Zenboeddhisme (Schweizer, 2009). Hierbij zijn vier elementen van belang: 1) harmonie, 2) respect, 3) de zuiverheid en 4) de stilte. Doordat dit overtuigingen en waarden zijn die iemand kan hebben in het leven, wordt aan de eis/behoefte levensfilosofie voldaan. Daarnaast wordt aan de eisen identiteitszoektocht en identiteits opvattingen voldaan tijdens deze therapie. De therapie leert de cliënt namelijk contact te maken met wat er innerlijk leeft. Het gaat mede om feitelijk gevoelde ervaringen: introspectie/interoceptie. De cliënt leert zonder oordeel te reflecteren. Hierdoor leert de cliënt zichzelf te accepteren: zelfcompassie. Als laatste zou aan de eis/behoefte zelfacceptatie worden gewerkt.

### ***Analytische tekentherapie***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in de analytische tekentherapie: zelfacceptatie, identiteitscrisis, existentiële angsten, identiteit opvatting, levensfilosofie en integratie in de samenleving.

De analytische tekentherapie gaat uit van het psychoanalytische gedachtegoed, vrije associatie, van Sigmund Freud (Edwards, 2014). Het tekenen activeert onbewust geworden/onverwerkte ervaringen en onderdrukte gevoelens (Schweizer, 2009). De onderdrukte ervaringen en gevoelens worden omgezet in een waarneembaar visueel beeld. Dit zou confronterend kunnen zijn, maar kan er voor zorgen dat je in het reine komt met jezelf en/of dat

je meer begrip ontwikkelt voor jezelf. Onbewuste zaken worden naar het bewuste gehaald. In het bewuste zou er kunnen worden gewerkt aan het verwerken van de onderdrukte ervaringen en gevoelens. De participant wordt blootgesteld aan de onderdrukte gevoelens/ervaringen en hierdoor is de therapie een vorm van exposure. Er zou hierdoor worden gewerkt aan de behoeften: zelfacceptatie, existentiële angsten, identiteitscrisis en identiteit opvattingen. In de analytische tekentherapie ligt het accent hoofdzakelijk op intrapsychische invloeden. Iemand tekent wat er in hem omgaat om zo meer bewuste kennis te krijgen van onbewuste gevoelens en ervaringen. Hij leert meer over zijn eigen interne (onbewuste) overtuigingen en de manier waarop hij in zijn leven staat. Dit is de reden waarom er zou worden gewerkt aan de eis/behoefte levensfilosofie. Hij leert deze ervaringen en gevoelens te ondergaan en daarmee te verwerken. De opgedane kennis kan hij vervolgens integreren in het dagelijks leven door zich te gedragen naar de ontwikkelde waarden die passen bij de nieuw opgedane zelfkennis.

### ***Psychodynamische beeldende groepstherapie***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in de psychodynamische beeldende groepstherapie: zelfacceptatie, zingeving, integratie in de samenleving, identiteitszoektocht, gevormdheid van de identiteit, zelfvertrouwen, identiteit opvattingen, zelfveroordeling en identiteit synthese.

De interactie tussen de deelnemers blijkt een krachtige therapeutische component te zijn om intrapsychische verandering te bevorderen (Schweizer, 2010). Welke copingstijlen heb ik?. Hierdoor zou aan de eisen/behoeften gevormdheid van de identiteit, identiteit opvattingen, identiteitszoektocht worden gewerkt. Men leert zijn eigen kwetsbaarheid te kennen en die van anderen. Dit zou kunnen leiden tot zelfveroordeling en uiteindelijk tot zelfacceptatie. De psychodynamische beeldende groepstherapie creëert een veilige omgeving om emotionele

ontwikkeling te bevorderen. De therapie zorgt voor verbinding met de binnen- en buitenwereld en geeft berusting in de eigen mogelijkheden. Dit zijn redenen waarom gewerkt zou worden aan de eisen/behoefte identiteit synthese, integratie in de samenleving, zingeving en zelfacceptatie.

### ***MOVE, een vormgeving methode in beeldende therapie***

Uit de lijst van eisen komen de volgende thema's aan bod in de interventie MOVE, een vormgeving methode in beeldende therapie: identiteit opvatting, zelfveroordeling, zelfacceptatie, identiteit synthese, levensfilosofie, congruentie en gevormdheid van de identiteit.

Er worden vaak - onbedoeld - dilemma's uitgedrukt in de middelen van het medium: zoals in de contouren, de compositie, het thema etcetera. Door deze dilemma's te benoemen, leert de cliënt zichzelf beter kennen (Schweizer, 2009). Dit kan confronterend zijn en kan zorgen voor zelfveroordeling. Echter kan de cliënt daardoor zichzelf op termijn (na het verwerken van deze negatieve emoties richting het zelf) wel meer leren accepteren: zelfacceptatie (jezelf vergeven dat je eigenschappen soms negatieve consequenties hebben). Er ontstaan nieuwe inzichten in zijn relatie tot de omgeving en een andere optiek op zichzelf (Schweizer, 2009). Volgens C. Schweizer (2009) is het doel de ontwikkeling van nieuwe gedragsmogelijkheden en een verbeterd zelfconcept. Zo gaat de therapeut uit van de aanwezige kracht en mogelijkheden bij de cliënt als basis voor verandering. Hierdoor zou er gewerkt worden aan de eisen/behoefte gevormdheid van de identiteit, identiteitsopvatting, levensfilosofie, congruentie en identiteit synthese.

### **Discussie**

In dit onderzoek werd geanalyseerd of SDARI en Zelf in beeld de thema's dekken waarvan mensen met autisme, in de interviewstudie, hebben aangegeven dat deze belangrijk zijn voor hun identiteitszoektocht. In de discussie wordt nader ingegaan op de conclusies die worden



getrokken aan de hand van de thematische analyses die zijn uitgevoerd op SDARI en Zelf in beeld. Als laatste worden de beperkingen van het onderzoek en aanbevelingen voor vervolgonderzoek besproken.

## **SDARI**

### ***Conclusies met betrekking tot de interventies en aansluitende eisen***

De interventie die de meeste thema's zou dekken is Emotion ball. Deze interventie zou zeven eisen/behoefte dekken, namelijk: identiteitszoektocht, zelfvertrouwen/zelfbeeld, existentiële angsten, zingeving, betekenisvol leven, zelfveroordeling en zelfacceptatie. Het spel Emotion ball leert vaardigheden om emoties adequaat te herkennen, benoemen en hiernaar te handelen. Voor mensen met autisme kan dit spel een manier zijn om meer zelfkennis te verkrijgen, zichzelf meer te leren accepteren, te leren hoe ze met emoties omgaan (zelfregulatie) en te ontdekken hoe ze hun eigen vermogens in kunnen zetten (zelfrealisatie).

De interventie die, volgens de analyse, de minste thema's dekt is Pass The Clap. Tijdens de interventie zou er de mogelijkheid zijn om vier eisen/behoefte te beoefenen, namelijk: zelfvertrouwen, identiteitsdomeinen, zelfveroordeling en opvullen van hiaten in het bestaande interventie-aanbod. Het spel leert mensen met autisme (indirect en onbewust) meer zelfkennis te verkrijgen. De reden hiervoor is de non-verbale aard van het spel. Het spel leert, onbewust, non-verbale vaardigheden aan aan mensen met autisme. Het spel brengt deelnemers op het juiste arousalniveau waardoor de concentratie wordt verhoogd. Hierdoor zijn ze in de juiste gesteldheid om vervolgens andere, maar hogere orde vaardigheden eigen te maken in de interventies die er op volgen. Ondanks dat het spel de minste eisen dekt, is het hierdoor alsnog een geschikt spel voor het bijdragen aan de identiteitszoektocht voor mensen met ASS, zie Bijlage I.

### ***Thematische analyse***

De thematische analyse van SDARI kon niet geheel wetenschappelijk onderbouwd worden. Helaas was er (nog) geen handleiding beschikbaar, dus werd de analyse uitgevoerd aan de hand van omschrijvingen van de spellen. Naast dat de analyse aan de hand van eigen conceptueel inzicht werd uitgevoerd, werden de spellen (deels) naar eigen inzicht gekozen. Er zijn vier spellen gekozen, omdat Dr. Lerner (2011) deze expliciet benoemde in zijn artikel: Socio-dramatic affective-relational intervention for adolescents with Asperger syndrome & high functioning autism, namelijk Gibberish, Emotion ball, One Word Story en Pass The Clap. Uiteraard zijn er, naast deze vier spellen, nog veel meer spellen die worden uitgevoerd tijdens het improvisatietheater van SDARI. Dit viel echter buiten het bereik van deze masterthesis. Om echter een volledige analyse van SDARI uit te voeren, is het van belang om alle spellen/technieken te analyseren. Op deze manier wordt er een volledig beeld verkregen van SDARI en in hoeverre het werken aan de thema's wordt bereikt met deze methodiek.

### ***Overkoepelende doelen***

Er zijn een aantal thema's/eisen waar SDARI aan zou voldoen, zonder dat het een (bewuste/uitgesproken) intentie is van de interventie. Zo is het spel Pass the clapp mogelijk minder werkzaam voor het helpen ontwikkelen van de identiteit van een persoon met autisme, maar is het wel een werkzame manier om onbewust non-verbale communicatie aan te leren, concentratie te stimuleren, arousal te reguleren en om in de juiste 'flow' te komen om vervolgens complexere vaardigheden te ontwikkelen. Hetzelfde geldt voor de vooropgestelde eisen waar de interventies mogelijk aan zouden kunnen voldoen. In eerste instantie is het doel, van bijvoorbeeld One Word Story, niet om een betekenisvol leven te leiden. Echter kan dit wel geleidelijk aan worden bereikt. Dit kan te maken hebben met het feit dat de spellen in groepsverband (met gelijkgestemden/mensen met vergelijkbare eigenschappen) worden

gespeeld. Indien er sprake is van een veilige sfeer (voldoende vertrouwd gevoel met de groepsgenoten), kan er worden geoefend met, bijvoorbeeld, uit je comfort-zone stappen (met gedrag experimenteren dat tot dusver teveel spanning genereerde). Existentiële angsten zouden op termijn kunnen worden verminderd. Vragen die beantwoord zouden kunnen worden, zijn: ‘Wat is mijn betekenis/aandeel binnen een groep?’, ‘Hoe doe ik ertoe (maak ik het verschil/draag ik bij)?’ en ‘Op welke manier kan ik mijn opgedane kennis en vaardigheden toepassen in het dagelijks leven?’. Doordat de participant aangemoedigd wordt om zichzelf op een creatieve manier te uiten, kan het zelfvertrouwen worden vergroot. De participant kan erachter komen welke betekenis hij geeft aan het leven (kleine gezamenlijke activiteiten). Dit is de reden waardoor er, zonder dat dat aanvankelijk een doel is van SDARI, een bijdrage wordt geleverd om aan meerdere behoeften/eisen te kunnen werken. Deze eisen zijn: betekenisvol leven, zingeving, integratie in de samenleving en existentiële angsten.

### **Zelf in beeld**

#### ***Conclusies met betrekking tot de interventies en aansluitende eisen.***

De interventie die de meeste thema's zou dekken is Psychodynamische beeldende groepstherapie. Deze therapie werkt aan 9 thema's/behoeften: zelfacceptatie, zingeving, integratie in de samenleving, identiteitszoektocht, gevormdheid van de identiteit, zelfvertrouwen, identiteitsopvattingen, zelfveroordeling en identiteit synthese. De interventie zou dus zeer geschikt zijn voor mensen met autisme om de eerste stappen te zetten richting zelfkennis, zelfacceptatie en zelfregulatie en zelfrealisatie, zie Bijlage B.

De interventie die de minste thema's dekt is Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen. De vier thema's die worden behandeld zijn: levensfilosofie, identiteitszoektocht, identiteit opvattingen en zelfacceptatie. Dit betekent echter niet dat de

therapie minder geschikt is voor mensen met autisme. Tijdens de therapie leert de cliënt te reflecteren zonder te oordelen. Dit kan hem rust bieden, zelfkennis en kan er uiteindelijk wel toe leiden dat hij zichzelf meer zou kunnen accepteren. Door de arousal omlaag te brengen komt de deelnemer in de juiste gemoedstoestand om complexere vaardigheden aan te leren. Dit is dus in eerste instantie geen hoofddoel van de therapie, maar zou wel een bijkomend doel kunnen zijn. De therapie kan de cliënt eerste stappen leren te zetten richting zelfkennis, zelfacceptatie en mogelijk zelfregulatie.

### ***Handboek beeldende therapie***

De analyse zou in eerste instantie worden uitgevoerd voor het (specifieke) behandelprogramma Zelf in beeld dat is ontwikkeld door Celine Schweizer. Op het moment van starten van de analyses, was er geen handleiding beschikbaar van deze interventie. Er is daarom gekozen voor het analyseren van het handboek beeldende therapie, dat is geschreven door C. Schweizer (2009). Het handboek beschikt over verschillende interventies en methodieken die ingezet kunnen worden in de beeldende therapie. Er zijn vijf interventies gekozen, waarvan werd verwacht dat ze het beste zouden aansluiten bij de thema's.

Er is een aantal verschillen tussen de interventies uit het handboek beeldende therapie en de interventie Zelf in beeld. Zo wordt de therapie Zelf in beeld gegeven aan kinderen in de basisschoolleeftijd 6-12 jaar met een diagnose autismespectrumstoornis. Daarentegen worden de interventies uit het handboek tevens gegeven aan volwassenen die niet persé voldoen aan de criteria voor een DSM classificatie ASS. Daarnaast is er geen wetenschappelijke onderbouwing voor de gekozen interventies; wel voldoen de gekozen interventies aan een theoretische onderbouwing. Op basis van hypothesen, over wat verondersteld dat werkzaam zou kunnen zijn op basis van theorie, zijn de interventies gekozen.

### **Beperkingen onderzoek**

Er is enige twijfel ontstaan naar aanleiding van het lezen van de thema's. Sommige thema's zijn vrij abstract/conceptueel omschreven zoals 'betekenisvol leven: de betekenis van het leven voor iemand, de betekenis die hij eraan geeft.'. Een vraag die bijvoorbeeld door mij werd gesteld was: 'Hoe weten we of de participant door de interventie handvatten heeft gekregen om betekenis te halen uit zijn leven?'. Hierdoor was er soms enige onduidelijkheid/ een meningsverschil over of het thema behandeld werd tijdens de interventie.

Daarnaast is er sprake van enige conceptuele overlap tussen de eisen/thema's. Zoals hierboven en in Bijlage C is omschreven, is betekenisvol leven: de betekenis van het leven voor iemand, de betekenis die hij eraan geeft. Echter er is sprake van overlap tussen de eis 'betekenisvol leven' en 'zingeving'. Zo zou zingeving gaan over de waarde, betekenis en bedoeling die iemand aan zijn leven geeft. Zingeving is dus breder dan betekenisvol leven, aangezien het naast betekenis ook over waarden en bedoeling gaat. Wanneer er tijdens een interventie zou worden gewerkt aan de behoefte zingeving, zou automatisch worden gewerkt aan de behoefte betekenisvol leven. Echter is het andersom niet het geval, aangezien zingeving waarschijnlijk gaat over de affectieve waardering en praktische bedoeling die iemand geeft aan zijn leven. Hierdoor was het soms lastig onderscheid te maken tussen bepaalde thema's.

### **Sterkte van het onderzoek**

M. Lerner was bereid een presentatie te geven over SDARI en beantwoordde vragen die tijdens het doen van het onderzoek waren ontstaan. Na de analyses is er tevens contact opgezocht met C. Schweizer. Ze was bereid om mee te werken aan het onderzoek en is erg behulpzaam geweest in het voorzien van materiaal voor deze masterthesis. Zo leverde ze een handboek aan van het onderzoeksplan van Zelf in beeld, stuurde ze haar proefschrift op van Zelf in beeld en

was ze bereid om verdere vragen te beantwoorden. Een sterkte van dit onderzoek is dat er nauw contact heeft plaatsgevonden met de makers van de interventies SDARI en Zelf in beeld.

### **Suggesties nader onderzoek**

In deze masterthese zijn er vijf interventies van beeldende therapieën onderzocht die behulpzaam kunnen zijn voor mensen met autisme. Om daarnaast een volledig beeld te krijgen van de interventie Zelf in beeld, wordt aangeraden om een thematische analyse uit te voeren op het onderzoeksplan en/of het proefschrift van C. Schweizer naast de thematische analyse die in dit onderzoek is uitgevoerd op het handboek beeldende therapie.

Daarnaast was er in dit onderzoek de ruimte om vijf spellen te analyseren van SDARI. Om echter een volledige analyse van SDARI uit te voeren, is het van belang om alle spellen/technieken te analyseren. Op deze manier wordt er een volledig beeld verkregen van SDARI en in hoeverre het werken aan de thema's wordt bereikt met deze methodiek. De aanbeveling is dat de overige spellen worden geanalyseerd en/of dat er een thematische analyse wordt uitgevoerd op de handleiding zodra deze beschikbaar wordt gesteld.

### **Aanbeveling**

De interventies SDARI en Zelf in beeld worden beiden aangeraden aan de doelgroep aangezien ze beide bijdragen aan de zelfontwikkeling bij mensen met ASS. Er wordt (on)bewust gewerkt aan de vier hoofddoelen die kunnen bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van mensen met ASS, zie Bijlage B. De behoeften die niet door de interventies worden gedekt, zouden gedekt kunnen worden door de andere interventies die zijn onderzocht door medestudenten. Beide interventies dekken meerdere behoeften die door de doelgroep zijn gesteld en kunnen dus relevant zijn voor de bevordering van de identiteitsontwikkeling van mensen met autisme.

### Literatuurlijst

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Edwards, D. (2014). *Art therapy*. Sage.
- Frith, U., & Happé, F. (2005). Autism spectrum disorder. *Current biology*, 15(19), R786-R790.
- Gill, C.J. (1997). Four types of integration in disability identity development. *Journal of Vocational Rehabilitation* 9, 39-46
- Gorissen-van Eenige, M. (2007). Lees-de-ogen-test (reading the mind in the eyes test) bij volwassenen met autisme. *Psychopraxis, jaargang 2007*, 9(5), 191-194.
- Joffe, H. (2012). *Thematic analysis. Qualitative research methods in mental health and psychotherapy: A guide for students and practitioners*, 1, 210-223.
- Lerner, M. D., Mikami, A. Y., & Levine, K. (2011). Socio-dramatic affective-relational intervention for adolescents with Asperger syndrome & high functioning autism: Pilot study. *Autism*, 15(1), 21–42. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1177/1362361309353613>
- Lord, C., Elsabbagh, M., Baird, G., & Veenstra-Vanderweele, J. (2018). Autism spectrum disorder. *The Lancet*, 392(10146), 508-520.
- Rogers, C.R., 1951. *Client-Centered Therapy*. Houghton Mifflin, Boston

- Schweizer, C. (2020). *Art Therapy for Children Diagnosed with Autism Spectrum Disorders: Development and First Evaluation of a Treatment Programme*. University of Groningen.  
<https://doi.org/10.33612/diss.131700276>
- Schweizer, C. (2009). *Methodisch werken - Handboek beeldende therapie* (1ste editie). Bohn Stafleu van Loghum.
- Staal, W. G. (2018). *Autisme, de noodzaak tot integratie van kennis, organisatie en perspectieven* (Doctoral dissertation, Leiden).
- Stern, D.N., 1985. *The Interpersonal World of the Infant*. Basic Books, New York.
- Van der Molen, H., & Simon, E. (2015). *Klinische psychologie* (3de ed.). Noordhoff.
- Verhoeven, N. (2020). *Thematische analyse*. Nel Verhoeven & Bloom uitgevers Amsterdam.
- White, S.W., Keonig, K., & Scahill, L. (2007). Social skills development in children with autism spectrum disorders: A review of the intervention research. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37(10), 1858–1868
- Zablotsky, B., Bradshaw, C. P., Anderson, C. M., & Law, P. (2014). Risk factors for bullying among children with autism spectrum disorders. *Autism*, 18(4), 419-427.



## Bijlage A

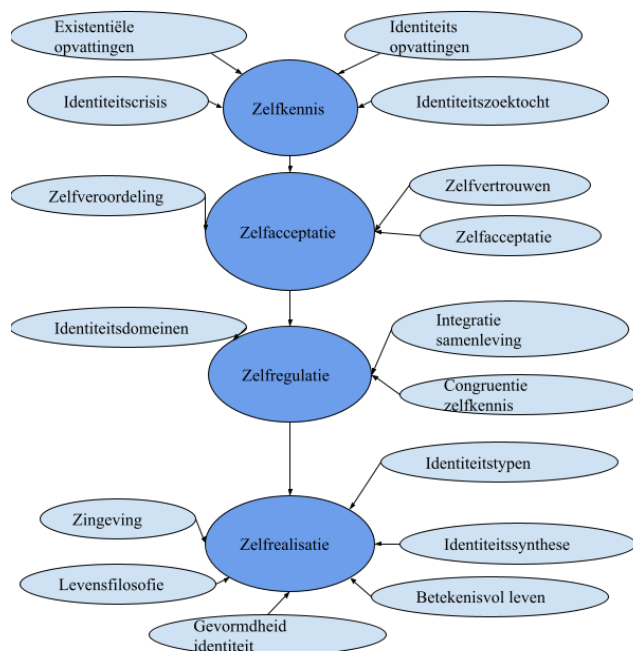
### Hoofddoelen gekoppeld aan eisen

#### Hoofddoelen

De hoofddoelen zijn: zelfkennis, zelfacceptatie, zelfregulatie en zelfrealisatie. Deze hoofddoelen zijn onder te verdelen in stappen. Om jezelf te kunnen accepteren, moet je jezelf bijvoorbeeld eerst kennen. De doelen worden gezien als de weg naar welbevinden. De eisen die gesteld zijn door de doelgroep kunnen worden gekoppeld aan de doelen. Zodra bepaalde eisen zijn behandeld, zouden bepaalde doelen ook kunnen worden bereikt. De hoofddoelen worden daarom gezien als een proces waar de participant doorheen gaat, zie Figuur 4. Voor het leesgemak wordt de participant/persoon met ASS in de hij-vorm geschreven, maar uiteraard is dit ook van toepassing op elk gender.

#### Figuur 4

*Weg naar welbevinden gekoppeld aan de eisen*



### **Zelfkennis**

De eisen die passend zijn bij dit hoofddoel zijn: identiteit opvattingen, identiteitszoektocht, exploratie-commitment, identiteitscrisis, existentiële angsten. Het is vaak confronterend om meer zelfkennis te ontwikkelen. Om meer zelfkennis te ontwikkelen moet de participant namelijk ook de minder 'goede' eigenschappen van zijn eigen identiteit onder ogen komen te zien. De participant heeft, voordat hij deelneemt aan de interventies, waarschijnlijk al een beeld over wie hij is en wat zijn opvattingen zijn over zijn eigen identiteit. De opvattingen die iemand gevormd heeft over zijn of haar identiteit vormen een beeld over hoe iemand zichzelf ziet. Deze opvattingen kunnen veranderen aan de hand van de interventies. Dit zou kunnen leiden tot een identiteitscrisis. De participant zou zich kunnen afvragen of hij de juiste keuzes maakt in het leven. Hij maakt een zoektocht mee naar zijn eigen identiteit en wat voor gedrag daarbij past. Dit leidt uiteindelijk tot meer zelfkennis.

### **Zelfacceptatie**

De eisen die passend zijn bij dit hoofddoel zijn: zelfvertrouwen/zelfbeeld, zelfacceptatie, zelfveroordeling. Meer zelfkennis kan leiden tot zelfacceptatie. De participant leert zichzelf te aanvaarden en accepteren zoals hij is. Voordat hij zichzelf kan accepteren heeft hij eerst zichzelf moeten veroordelen. Hij heeft meer kennis opgedaan over de minder leuke aspecten van zijn persoonlijkheid en die weten te omarmen. Zelfvertrouwen kan ontwikkeld worden door middel van de interventies. Wanneer iemand vertrouwen heeft in zichzelf, leert hij zichzelf ook accepteren.

### **Zelfregulatie**

De eisen die passend zijn bij dit hoofddoel zijn: identiteitsdomeinen, congruentie (en volledigheid), zelfkennis en gepresenteerde zelf (imago), integratie in de samenleving (imago en

reputatie). De participant heeft aan de hand van de interventies zijn eigen identiteit leren kennen en heeft kennis over hoe de verschillende domeinen binnen zijn identiteit een rol spelen in zijn dagelijks leven. De participant vindt een passende aanpak voor sociale situaties. Hierin ontdekt hij in hoeverre de mate van zelfkennis congruent en volledig is en in overeenstemming is met het beeld dat hij van zichzelf afgeeft.

### **Zelfrealisatie**

De eisen die passend zijn bij dit hoofddoel zijn: gevormdheid van de identiteit, identiteitstypen, levensfilosofie, betekenisvol leven, zingeving, identiteit synthese. Wanneer de participant zichzelf heeft leren kennen, accepteren en reguleren dan is het mogelijk dat zijn identiteit is gevormd. Het kan zijn dat hij verschillende type identiteiten heeft gevormd, die hij kan toepassen in verschillende aspecten van zijn leven. Hij heeft een duidelijk beeld van zijn eigen overtuigingen en de manier waarop hij in het leven staat. Dit kan leiden tot een betekenisvol en zinvol leven. Hij heeft een sterke identiteit waarbij duidelijk is wie hij is, waar hij voor staat en trots op is.

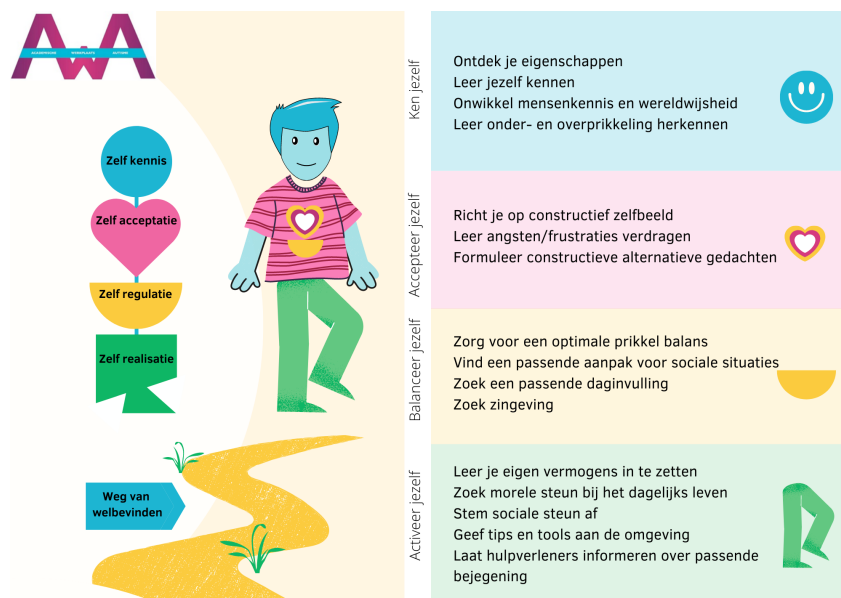
## Bijlage B

### Hoofddoelen

Zoals in de inleiding is besproken zijn er vier hoofddoelen die ‘de weg’ vormen naar zingeving, namelijk: 1) zelfkennis, 2) zelfacceptatie, 3) zelfregulatie en 4) zelfrealisatie (Greaves-Lord, persoonlijke communicatie). De vier doelen zijn ter verduidelijking in Figuur 5 weergegeven en worden kort besproken. De vier hoofddoelen zouden bijdragen aan de ontwikkeling van mensen met ASS. Er wordt uitleg gegeven wat er voor nodig is om de doelen te bereiken, bijvoorbeeld ‘vorm een realistisch beeld’ om zo jezelf beter te kennen. De persoon met ASS wordt voor het gemak omschreven in de hij-vorm, maar uiteraard gaat het over elk gender.

#### Figuur 5

*De vier hoofddoelen die de weg naar zingeving vormen*



#### 1) Zelfkennis

Het eerste hoofddoel gaat over zelfkennis. De vraag die wordt gesteld is: weet jij wat je wilt en kunt? Het is nodig om een realistisch beeld te vormen over de gewenste keuzemogelijkheden door in kaart te brengen wat iemand zijn competenties zijn, wat hij belangrijk vindt en wat hij zou willen bijdragen. De persoon met ASS zou vermoeidheid en onder-/overprikkeling leren herkennen bij zichzelf. Hij leert te ontdekken wat kan helpen hierbij. Dit doet hij door middel van het herkennen van lichamelijke signalen van de prikkel balans. Daarnaast vindt hij een persoonlijke betekenis bij zijn diagnose. Hij ontdekt welke aspecten van zijn diagnose juist wel of geen betrekking op hem hebben. Als laatste leert hij uit ervaring van anderen. Hij leert over zichzelf door contact te maken met lotgenoten/mensen met ervaringskennis en door te reflecteren uit eigen ervaringen

## **2) Zelfacceptatie**

Het tweede doel gaat over zelfacceptatie. De vraag die wordt gesteld is: accepteer jij jezelf? De persoon met ASS bouwt zelfvertrouwen op en vindt ondersteuning bij een negatief zelfbeeld. Dit doet hij door middel van succeservaringen en een focus op positiviteit. Ten tweede leert hij om te gaan met (existentiële) angsten en leert deze te verdragen. Daarnaast laat hij hulpverleners en andere betrokkenen in de omgeving positieve kanten van zijn diagnose meer belichten. Hij ontvangt dus positieve feedback uit de omgeving. Als laatste vindt hij een balans tussen gevoel/lichf, denken en doen. Hij leert negatieve ervaringen in het lichaam los te laten en leert positieve gedachten te activeren.

## **3) Zelfregulatie**

Het derde doel gaat over zelfregulatie. De vraag die wordt gesteld is: kan jij jouw gewenste zelf verwezenlijken? De persoon met ASS leert zijn eigen potentieel in te zetten. Hij leert kennis over competenties en wat hij zou willen bijdragen om deze om te zetten tot concreet

haalbare doelen. Hij leert deze doelen vervolgens bij te stellen en bij te werken waar nodig. Ten tweede zorgt hij voor een optimale prikkel balans. Dit doet hij door kennis over wat hem kan helpen om te gaan met vermoeidheid en overprikkeling toe te passen in het dagelijks leven. Ten derde leert hij zijn eigen potentieel zinvol in te zetten. Hij vindt zingeving in het leven. Dit kan hij bereiken door een passende daginvulling te vinden, een passende werkomgeving en begeleiding die hem kan helpen om hierin tot zijn recht te komen. Als laatste vindt hij een passende aanpak bij sociale situaties. Dit doet hij door meer tot recht te komen in sociale situaties door zijn grenzen aan te durven geven, duidelijkheid te leren vragen en een passend sociaal netwerk te onderhouden.

#### **4) Zelfrealisatie**

Het vierde en laatste doel gaat over zelfrealisatie. De vraag die wordt gesteld is: kan jij jezelf reguleren en heb je hier gepaste ondersteuning bij? De persoon met ASS zoekt ondersteuning in het dagelijks leven. Ten tweede heeft hij tips/tools voor naasten en zijn sociale omgeving. Hij laat naasten en zijn sociale omgeving informeren over ASS, gericht op: tips voor omgang in het dagelijks leven, afgestemde ondersteuning, reële verwachtingen met erkenning voor waar hij zit en wie hij is, omgaan met stigmatisering en gevoelige onderwerpen als suïcidale gedachten bespreekbaar maken zonder oordeel. Ten derde zoekt hij ondersteuning in tijden van transitie. Hij zoekt ondersteuning op momenten van (grote) transities zoals ondersteuning bij identiteitsvorming. Als laatste heeft hij tips/tools voor hulpverleners van mensen met ASS. Hij laat hulpverleners zich informeren over ASS met aandachtspunten op: afgestemde ondersteuning, werken aan inlevingsvermogen, reële verwachtingen met erkenning voor waar hij zit en wie hij is, omgaan met stigmatisering en gevoelige onderwerpen bespreekbaar maken zonder oordeel.

## **Bijlage C**

### **Lijst van eisen en behoeften**

#### 1. Identiteits Opvattingen

Opvattingen die iemand gevormd heeft over zijn of haar identiteit.

#### 2. Zelfvertrouwen/zelfbeeld

Zelfvertrouwen is de mate waarin iemand vertrouwen heeft in het eigen kunnen; zelfbeeld is de manier waarop iemand naar zichzelf kijkt; het geheel aan gedachten, ideeën en oordelen over zichzelf (dit hoeft niet in overeenstemming te zijn met de werkelijkheid).

#### 3. Identiteitszoektocht; exploratie-commitment

De zoektocht naar de identiteit met inachtneming van de schalen exploratie en commitment zoals Marcia (1966) deze heeft geïntroduceerd.

#### 4. Gevormdheid van de identiteit

De mate waarin de identiteit gevormd is.

#### 5. Identiteitstypen

De verschillende type identiteiten die iemand gevormd hebben.

#### 6. Levensfilosofie

De overtuigingen van iemand over het leven en de manier waarop hij of zij in het leven staat.

7. Identiteitsdomeinen (carrière- en studiekeuzes, politieke identificering, identificering met andere personen/groepen; intieme banden, morele ontwikkeling; wat goed en wat fout is, religie, etc.)

De verschillende domeinen waarbinnen identiteit een rol speelt en waaraan iemand zijn of haar identiteit ontleent, zoals werk, opleiding, politieke voorkeur, identificatie met groepen of andere mensen, moraliteit, religie.

#### 8. Congruentie (en volledigheid) zelfkennis en gepresenteerde zelf (imago)

De mate waarin de zelfkennis congruent en volledig is en in overeenstemming is met het beeld dat iemand van zichzelf afgeeft.

#### 9. Integratie samenleving (Imago $\leftrightarrow$ reputatie)

Dit aspect gaat over een goede integratie in de samenleving waarin imago (beeld dat iemand oproept) en reputatie (hoedanigheid waaronder iemand bekend staat) een rol spelen.

#### 10. Identiteitscrisis (impact op mentale gezondheid), normatief onderdeel van de ontwikkeling maar wel stressvol.

De onmacht om verschillende aspecten van de eigen identiteit tot een geheel te kunnen integreren; een periode die zich kenmerkt door verandering en disbalans/instabiliteit in het zijn.

#### 11. Existentiële angsten (doe ik ertoe, bestaansredenen, doet het leven ertoe?)

De angsten die gepaard gaan met de eindigheid van het leven, zin/zinloosheid van het leven, de juiste keuzes in het leven maken en eenzaamheid versus verbondenheid.

#### 12. Betekenisvol leven (meaning of life)

De betekenis van het leven voor iemand, de betekenis die hij eraan geeft.

#### 13. Zingeving

Dit thema gaat over de waarde, betekenis en bedoeling die iemand aan zijn leven geeft (overlap met thema 12).

#### 14. Zelfacceptatie

Jezelf aanvaarden en accepteren zoals je bent (in het reine komen met jezelf, begrip ontwikkelen voor jezelf).

#### 15. Zelfveroordeling



Jezelf veroordelen op wie je bent, wat je wel en niet doet of gedaan hebt, jezelf dingen kwalijk nemen.

#### 16. Identiteit Synthese

Dit thema gaat over het smeden van een sterke identiteit waarbij duidelijk is wie iemand is, waar hij voor staat en trots op is en wat belangrijk voor hem of haar is. Identiteit Synthese staat haaks op identiteitsverwarring.

#### 17. Opvullingen van hiaten in het bestaande interventie-aanbod

Aanvullende zinvolle componenten die tegemoet komen aan ontbrekende onderdelen in het bestaande aanbod van de interventies.

## **Bijlage D**

### **Uitleg stappenplan thematische analyse**

Volgens Verhoeven (2020) bestaat de thematische analyse uit zes stappen: fragmenteren, coderen, thematiseren, reviseren en verfijnen, vaststellen en structureren en presenteren. De eerste stap van de thematische analyse bestaat uit de ontdekkingsfase, waarbij er beschikbaar materiaal gefragmenteerd wordt. Dit gebeurt voornamelijk door het beschikbare materiaal door te lezen, aangezien er vaak sprake is van tekstmateriaal. Fragmenteren gebeurt dus door de tekst te lezen en herlezen totdat er relevante tekstdelen verdeeld kunnen worden in componenten. Hierbij is het van belang dat het tekstdeel altijd samengevat moet worden door één begrip, kernwoord(en), idee of oneliner. Het fragmenteren gebeurt naast door het lezen van het materiaal ook door middel van de toepassing van een word of excel bestand, waarin begrippen doorzocht worden met de zoekfunctie. De tweede stap van de ontdekkingsfase bestaat uit het coderen van de (tekst)fragmenten (componenten). Dit gebeurt tijdens het selecteren van de fragmenten, waarbij het fragment samengevat wordt door één begrip of eventuele oneliner. Tijdens het coderen worden vier vaste stappen doorlopen, waarbij de eerste stap exploratief coderen is. Hierbij wordt elk stukje tekst gecodeerd en wordt er een kernwoord aan gekoppeld. Bij de tweede stap, relevant coderen, wordt er opnieuw gekeken of de codes nog relevant zijn met betrekking tot het fragment. Tijdens de derde stap, uniek coderen, worden er overlappende codes geïntegreerd in een overkoepelende code. De laatste stap, voorlopig groeperen, houdt in dat de codes voorlopig worden onderverdeeld in thema's en gegroepeerd.

De derde stap van de thematische analyse bestaat uit de reductiefase, waarbij er in eerste instantie gebruik wordt gemaakt van thematiseren. Bij thematiseren worden alle codes van de fragmenten in grotere categorieën geclusterd. Deze onderwerpen staan in relatie met andere

onderwerpen en de probleemstelling, waarbij de gevonden onderwerpen een representatieve samenvatting zijn van al het materiaal. Tijdens de tweede stap van de reductiefase, het reviseren en verfijnen van de gevonden thema's/onderwerpen, wordt opnieuw nagegaan in hoeverre de voorlopige thema's (die naar voren komen in de analyse) gedekt worden. Wanneer de voorlopige thema's uit de analyse onvoldoende representatief zijn, zullen de thema's gereviseerd en verfijnd moeten worden door middel van (her)ordering. Tijdens het ordenen van de thema's zal er gekeken worden of er sprake is van hoofd- en subthema's en in hoeverre deze een relatie met elkaar hebben. Hierbij wordt er onderscheid gemaakt en bekeken of thema's wederzijds verband hebben, een onderdeel van een ander thema zijn, of dat er een oorzaak en gevolg relatie is tussen de thema's.

De volgende stap van de thematische analyse zal bestaan uit de reflectiefase. In eerste instantie worden thema's vastgesteld en gestructureerd. Dit gebeurt door de thema's te evalueren, te interpreteren en door vervolgens te verduidelijken waar de thema's op gebaseerd zijn. Tevens worden de relaties tussen thema's verduidelijkt die karakteriserend zijn voor het onderwerp. Tot slot zal er in de eerste stap van deze fase een link worden gelegd tussen de probleemstelling en de gevonden verbanden tussen de thema's, waarbij vervolgens de resultaten samengevat worden in een kaart, tekst of tabel. Tijdens de tweede stap van de reflectiefase en de laatste stap van de thematische analyse zullen de gevonden resultaten verklaard en beschreven worden. In dit geval zal er een masterscriptie geschreven worden, waarbij deze methodesectie gevolgd zal worden door een resultatensectie, conclusie en discussie.

## Bijlage E

### Uitgebreide uitleg SDARI

SDARI maakt gebruik van een handleiding die gericht is op groepstherapie. Het is ontwikkeld om deelnemers te helpen bij het ontwikkelen en oefenen van sociale vaardigheden. Verschillende vaardigheden worden beoefend aan de hand van spellen. Daarnaast is er de mogelijkheid om met één spel meerdere vaardigheden te beoefenen. Zo beoogt het spel ‘*Gibberish*’ te werken aan vaardigheden als (a) samenwerken, (b) lichaamstaal, (c) stem-intonatie en (d) het aannemen van een ander perspectief waarmee sociale cognitie wordt getraind (Lerner et al., 2011). De nadruk wordt vooral gelegd op sociale betrokkenheid in plaats van op hoe correct het gedrag is uitgevoerd; daarmee benadrukt SDARI het experimenteren met authentiek gedrag.

De SDARI is voortgebouwd op bestaande sociale vaardigheidstrainingen. Echter zijn er in de literatuur aanbevelingen geweest om de sociale motivatie te verbeteren en de generalisatie van het gedrag te vergroten (White et al., 2007). De technieken die worden gebruikt in de SDARI bevatten twee componenten die voldoen aan deze aanbevelingen: enerzijds wordt er gebruik gemaakt van positieve sociale bekrachtigers, anderzijds worden leeftijdsgebonden strategieën ingezet die zorgen voor het nemen van initiatief. De positieve sociale bekrachtigers bestaan uit: foutloos lesgeven, het ontwikkelen van een verzorgende en leuke omgeving; duidelijke sociale regels; positieve gedragingen en meerdere trainers om vaardigheden mee te oefenen. Voorbeelden van leeftijdsgebonden strategieën zijn videogames en niet-competitieve fysieke activiteiten.

Het SDARI-curriculum omvat activiteiten die gebaseerd zijn op variaties van drama -en improvisatie spellen (zie bijvoorbeeld Guli, Wilkinson, & Semrud-Clikeman, 2008). Volgens

Lerner et al. (2011) bieden dergelijke activiteiten kansen om individuele interesses prosociaal te gebruiken. Dit heeft een aantal voordelen. Het zorgt ervoor dat de motivatie voor participatie wordt vergroot en de complexiteit van 'echte' sociale interactie wordt nagebootst, zonder dat het te overweldigend is voor de deelnemer. Deze activiteiten trainen deelnemers in specifieke non-verbale wederzijdse interactie-aanwijzingen, waar personen met ASS juist vaak moeite mee hebben. Aangezien de vaardigheden generaliseerbaar zijn, kan de deelnemer het gedrag ook in andere settings toepassen. Door te oefenen met gedrag in een veilige groep, kunnen personen met ASS ontdekken welk gedrag bij ze past en authentiek voelt. Zo kunnen zij ontdekken wat hun persoonlijke morele waarden zijn en welk gedrag daarbij past.

Op 06-12-2021 is er een ZOOM meeting geweest met dr. Matthew Lerner, de uitvinder van SDARI. Dr. Lerner heeft een korte presentatie gegeven over hoe de SDARI is ontstaan en de theoretische achtergrond hiervan. In dit gesprek is er een verzoek gedaan voor het inzien van de handleiding zodat deze kan worden gebruikt voor de analyse. Hij heeft aangegeven dat er op dit moment geen handleiding beschikbaar is en hij heeft een flexibele wijze waarop hij te werk gaat. Dr. Lerner kiest, aan de hand van de behoeften van de deelnemers, de spellen uit voor zijn programma.

### ***Cluedo***

Cluedo is, naast een bordspel, een improvisatiespel. De spelers moeten uitbeelden wie de moord heeft gepleegd (beroep), vanuit welke emotie en op welke locatie. Deze suggesties worden willekeurig gedaan door het publiek. Het publiek moet op het einde raden met welk wapen de moord gepleegd is. Het doel van het spel voor de spelers is om zo creatief mogelijk de spelsuggesties van het publiek aan elkaar te verbinden in een coherent maar verrassend scenario.

### ***Gibberish***

Gibberish is een improvisatie spel waarbij de spelers een ‘fantasietaal’ spreken. Er wordt gecommuniceerd door middel van gefantaseerde klanken. Door de betekenisloze woorden, leren de kinderen hun behoeften duidelijk te maken aan de hand van de toon waarop iets gezegd wordt, door klanken, emoties/gezichtsexpressies en lichaamshoudingen. Ze leren het belang van samenwerking, flexibele sociale cognitie en ze leren andermans perspectief aan te nemen (Lerner et al., 2011).

### ***Emotion ball***

Emotion ball werkt aan de hand van gekleurde ballen met gezichten die verschillende uitdrukkingen van emoties laten zien of aan de hand van één bal met de verschillende gezichten erop. In de meeste gevallen gaat het om de volgende emoties: blij, boos, bang, bedroefd, beschaamd en verrast. Emotion ball leert deelnemers om emoties te kunnen herkennen, deze te benoemen, empathie te tonen, andermans perspectief aan te nemen en emoties te imiteren (non-verbale communicatie). De emotie bal kan voor verschillende doeleinden worden gebruikt. Een aantal voorbeelden hiervan zijn:

1. Tijdens het spel kan een deelnemer de bal opgooien in een groep. Een andere deelnemer vangt de bal. Wanneer de rechterduim zich dichtbij een emotie/gezicht bevindt, vertelt degene wanneer hij of zij die emotie voor het laatst voelde in een verhaalvorm.
2. Het bovenstaande spel kan ook op een andere manier worden gespeeld. Nogmaals zal een deelnemer de bal opgooien in de groep. Deze keer wordt er geen verhaal verteld over wanneer ze de specifieke emotie hebben ervaren, maar beelden ze het gevoel uit zonder het woord te zeggen. De andere groepsleden moeten dan raden

om welke emotie het gaat. Hierbij wordt een koppeling gemaakt tussen het uiten van een emotie en lichamelijke sensaties.

3. Wanneer een deelnemer moeite heeft met het benoemen van een situatie wanneer hij/zij voor het laatst de bepaalde emotie voelde, kan hij/zij 'de beste vriend' scenario gebruiken. De deelnemer benoemt dan een situatie wanneer zijn/haar beste vriend de emotie, die op de bal te zien is, voelde. Dit zorgt voor het creëren van empathie.

### ***One Word Story***

One Word Story werkt op de volgende manier: een persoon zegt één woord om het verhaal te beginnen, de persoon links van hem/haar benoemt het volgende woord en dit gaat zo door totdat iedereen aan de beurt is geweest. Het doel van het spel is om een kloppend, samenhangend verhaal te vertellen. One Word Story leert kinderen samen te werken, andermans perspectief aan te nemen, de toon van hun stem aan te passen en een inhoudelijk samenhangend verhaal te leren vertellen (organized speech in plaats van disorganized speech) (Lerner et al., 2011).

### ***Pass The Clap***

De deelnemers staan in een cirkel tijdens het spelen van Pass The Clap. Eén van de deelnemers draait zich naar links of rechts, kijkt een andere deelnemer aan. Wanneer er oogcontact is, moeten ze allebei tegelijkertijd klappen. De deelnemer met wie oogcontact is gezocht moet vervolgens hetzelfde doen bij een van de andere deelnemers. Het doel van het spel is om tegelijkertijd te klappen, wanneer dit niet gebeurt moeten de deelnemers net zolang klappen totdat het klappen wel synchroon gebeurt. De deelnemers leren oogcontact te maken,

aandachtig te zijn door te letten op non-verbale communicatie en zo meer afstemming en synchronie in het contact te ontwikkelen.



## **Bijlage F**

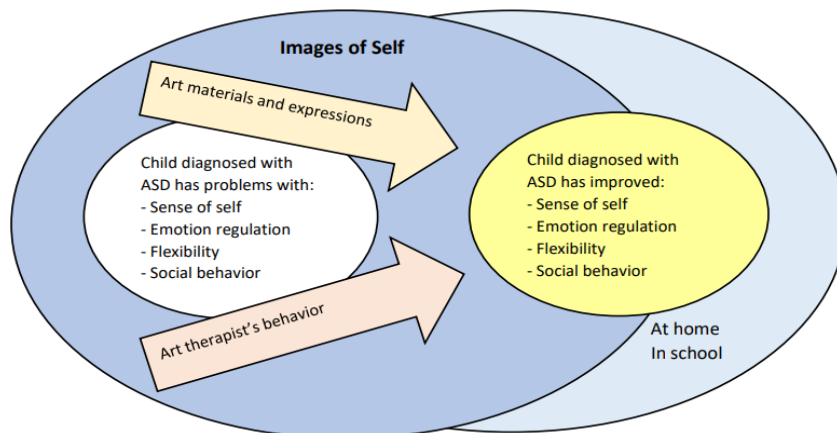
### **Uitgebreide omschrijving Zelf in beeld**

Kinderen die zich aanmelden voor beeldende therapie lijden regelmatig aan een negatief zelfbeeld, onzekerheid, somberheid, kunnen moeite hebben met veranderingen en plotseling kwaad of angstig worden (Schweizer, 2020). Tevens ervaren deze kinderen belemmeringen met betrekking tot het begrijpen van sociale omgangsvormen.

De bovenstaande aspecten komen vaak in combinaties voor. Dit is de reden dat Zelf in beeld is ontwikkeld, om deze kinderen met dit type problemen te helpen. Zelf in beeld is flexibel inzetbaar, dit houdt in dat het op maat voor elk kind kan worden toegepast. Kinderen met de DSM-diagnose autisme leggen makkelijker contact tijdens het verrichten van een activiteit (Schweizer, 2020). Met behulp van Zelf in beeld kunnen kinderen zich ontwikkelen en ervaringen opdoen op het gebied van zelfinzicht, waarbij elk materiaal andere mogelijkheden biedt. Het kind leert stapsgewijs werken aan een groter project. Probleemgebieden zoals zelfbeeld, emotieregulatie, flexibiliteit en sociaal gedrag komen op verschillende manieren aan bod tijdens het beeldend werken (Schweizer, 2020). Deze therapie biedt tevens ook ondersteuning bij en bewustwording van (on)prettige ervaringen en verheldert zowel sterktes als zwaktes van het kind, zie Figuur 3. Doordat het kind woorden leert geven aan ervaringen, breiden de communicatieve vaardigheden zich uit en wordt het kind socialer. Het kind leert omgaan met tegenslagen waardoor zowel flexibiliteit als zelfbeeld aan bod komen: wat kan ik wel en wat vind ik moeilijk? (Schweizer, persoonlijke communicatie, 2022)

### Figuur 3.

*Beeldende therapie en de invloed op gedrag van het kind met autisme*



De beeldende therapeut heeft minimaal een HBO opleiding creatieve therapie en minimaal 2 jaar werkervaring met de doelgroep. De behandeling bestaat uit tien bijeenkomsten, maar wanneer er weinig vooruitgang is ten aanzien van de gestelde behandeldoelen, kan de behandeling met vijf of tien bijeenkomsten worden uitgebreid. De bijeenkomsten zijn wekelijks en duren 45 minuten. Het doel van de beeldende therapie is om het kind met autisme te helpen op één of meer van de volgende gebieden: zelfbeeld, flexibiliteit, emotieregulatie en of sociaal gedrag. De behandeling vindt plaats aan de hand van drie fases: a) de afstemmingsfase, b) de variatie fase en zelf in beeld; en c) de expressie fase. Fase 1 ‘de afstemmingsfase’, die bestaat uit drie bijeenkomsten, wordt gebruikt voor kennismaking en gewenning. De therapeut maakt contact, steunt en stemt af op de belangstelling voor beeldende materialen en onderwerpen van het kind. Tijdens deze fase maakt de therapeut helder waar er aan gewerkt zal worden in overleg met de ouders/leerkracht/betrokkenen.

De tweede fase, de variatie fase bestaat uit vier tot acht zittingen waarbij de therapeut het kind uitdaagt om andere ervaringen op te doen. Het kind leert te variëren met verschillende beeldende materialen en expressievormen.

Tot slot is de expressie fase de derde en laatste fase van de behandeling. Het kind is in staat om met beeldende materialen te werken. Het kind kan aangeven hoe het beeldend werken ervaart en wat voorkeuren en weerstanden zijn. De laatste twee bijeenkomsten worden besteed aan de dingen die het kind heeft geleerd tijdens de beeldende therapie. Het behandelresultaat wordt bepaald met behulp van de Goal Attainment Scaling for a child diagnosed ASD in Art Therapy (GAS AT ASD) scores. Vijf weken na het afronden van de behandeling volgt een follow up sessie: ouders en leerkracht vullen nog een keer de GAS schaal in en het kind komt naar de beeldende therapie, waarna de beeldend therapeut nog een keer de GAS invult. Tevens vult het kind een gestandaardiseerde zelfevaluatielijst aan het begin, aan het einde en vijf weken na de behandeling in. Dit is de Competentie Belevingsschaal voor kinderen (CBSK).

### **Doelgroep**

De therapie wordt gegeven aan kinderen in de basisschoolleeftijd van 6-12 jaar met een diagnose autismespectrumstoornis. Ze hebben minimaal een gemiddeld IQ van 80 en hebben last van de volgende problemen: zelfbeeld, flexibiliteit, emotieregulatie en sociaal gedrag.

### **Imaginatie in beeldende therapie**

Imaginatie als methode, ook wel visualisatie of geleide fantasie genoemd, is een experiëntiële psychotherapeutische techniek (Schweizer, 2009). Ervaringen en herinneringen hebben we opgeslagen als beelden. Een beeld maakt doorgaans meer duidelijk wat we voelen of bedoelen dan woorden of gedrag, doordat het op compacte wijze zowel bewuste als onbewuste informatie bevat over onze betekenisgeving (Schweizer, 2009). Het beeldend vormgeven aan

fantasiebeelden maakt de beelden concreter en begrijpelijker. Hierdoor nemen de mogelijkheden voor therapeutische toepassing toe (Schweizer, 2009).

### **Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen**

Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen is opgedeeld in vijf onderdelen (Schweizer, 2009). Het eerste onderdeel is ‘aarden: een grondingsoefening’. Tijdens het aarden is de cliënt aan het mediteren. De tweede fase wordt ‘verkennen van de binnenwereld’ genoemd. De cliënt is zich bewust van de ademhaling en het spannen en ontspannen van de spieren. De derde fase draait om ‘contact maken met het kunstzinnige materiaal’. De cliënt kneedt bijvoorbeeld de klei. De vierde fase wordt ‘onderwerp en opdracht’ genoemd, visualisatie met een op de cliënt afgestemd thema staat centraal. De cliënt gaat tijdens deze fase een beeld maken met de klei of een kwast. Tot slot de laatste fase, fase vijf ‘realisatie’: naar aanleiding van de visualisatie maakt de cliënt een werkstuk. Het gaat hierbij om authentiek werk en niet artistiek werk.

### **Analytische tekentherapie**

Analytische tekentherapie wordt onder andere gegeven voor mensen die in hun leven een traumatische ervaring hebben meegemaakt. Daarnaast kan de tekentherapie inzicht geven in de verschillende levensstadia van de cliënt (Schweizer, 2009). Het tekenen van situaties uit het familieleven geeft inzicht in emotionele of geestelijke oorzaken van eventuele klachten. Cruciale gebeurtenissen en de wijze waarop hij/zij hiermee omgaat: het zogenoemde innerlijke werkmodel, komt ook ter sprake. Daarnaast biedt tekenen een ‘uitlaatklep’, omdat beelden iets uitdrukken dat buiten de taal ligt, komt de cliënt dicht bij zijn/haar gevoelsbeleving (Schweizer, 2009).

### **Psychodynamische beeldende groepstherapie**

De interactie tussen de deelnemers wordt het onderzoeksmateriaal om tot een gewenst inzicht en verandering te komen in het hanteren van de veelal rigide geworden persoonlijkheidskenmerken (Schweizer, 2009). De cliënt zoekt met zijn eigen mogelijkheden en beperkingen, oplossingen voor de problematiek die ontstaat binnen de relaties die hem geboden worden. Alle gedragingen en ervaringen die deel uitmaken van het samen in een groep zijn (in een klinische setting betreft dat alle aspecten van wonen en leven) vormen het materiaal van de behandeling. Het doel van de therapie is onder andere een verbinding ervaren tussen binnen- en buitenwereld, symptoomreductie te bereiken door het op gang brengen van veranderings-, ontwikkelings- en/of acceptatieprocessen en bevrediging/zingeving vinden in de eigen mogelijkheden (Schweizer, 2009).

### **MOVE, een vormgeving methode in beeldende therapie**

De benaming 'MOVE' geeft aan dat in deze methode stappen in het creatief proces centraal staan. Het creatief proces wordt opgevat als een oplossingsgericht proces waarin onderliggende vragen in het beeldend werk worden opgespoord en waarin men stapsgewijs tot een beeldend antwoord komt (Schweizer, 2009). MOVE is een methode waarin men dus leert kijken naar eigen beeldend gedrag en keuzes en waarin men nieuwe vormgeving ontwikkelt. Nieuwe uitdrukkingmogelijkheden vertalen zich vervolgens in nieuwe gedragmogelijkheden en nieuwe beeldspraken vertalen zich in nieuwe inzichten. Het doel van MOVE is de ontwikkeling van nieuwe gedragmogelijkheden en een verbeterd zelfconcept (Schweizer, 2009). De therapeut gaat uit van aanwezige kracht en mogelijkheden bij de cliënt als basis voor verandering. Vragen als: 'Hoe pak ik iets aan en wat zijn typische manieren van mij om persoonlijke dilemma's te benaderen?' (anders gezegd: wat is karakteristiek 'eigen' en wat niet, én: wat is daarin functioneel gedrag of disfunctioneel), worden behandeld (Schweizer, 2009).

## Bijlage G

### Analyse handboek zelf in beeld

**Tabel 1.**

*Imaginatie in beeldende therapie*

Pagina	Koppen	Beschrijving	Kernwoorden (codes)	Thema's
344	Beschrijving	In de beschrijving staat kort vermeld wat imaginatie in beeldende therapie inhoudt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Betekenisgeving</li> <li>- 'Wat ons beweegt, belemmert en wat we nastreven.'</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zingeving</li> <li>- Betekenis vol leven</li> </ul>
345	Imaginatietechnieken	In dit kopje staat vermeld hoe imaginatie in beeldende therapie kan verlopen qua technische toepassing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gevoel Contact</li> <li>- Dialoog</li> <li>- Identificatie</li> <li>- Creatieve expressie</li> <li>- Betekenis</li> <li>- Concretisering en toepassing in het dagelijks leven</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Betekenis vol leven</li> <li>- zingeving</li> </ul>
345	Toepassing	De toepassing geeft aan hoe het toegepast kan worden op het taak- of	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gewenst gedrag stimuleren (doelgericht en adequaat)</li> <li>- Existentiële waarde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identiteit</li> <li>- Zoektocht</li> <li>- Integratie samenlevi</li> </ul>

		probleemniveau en op het diepteniveau		ng - Identiteits Domeinen (wat goed en fout is)
--	--	---------------------------------------	--	--

**Tabel 2.**

*Meditatief kunstzinnig werken: boetseren, tekenen en schilderen*

Pagina	Koppen	Beschrijving	Kernwoorden (codes)	Thema's
348	Grondlegger	In de grondlegger wordt uitgelegd hoe meditatief kunstzinnig werken is ontstaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harmonie</li> <li>- Eerbied</li> <li>- Respect</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- levensfilosofie</li> </ul>
348	Beschrijving	In de beschrijving staat vermeld wat meditatief kunstzinnig werken inhoud	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zonder oordeel</li> <li>- Afstemming</li> <li>- aandacht</li> <li>- Contact met wat innerlijk leeft</li> <li>- Feitelijke gevoelde ervaringen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identiteit</li> <li>- Zoektocht</li> <li>- Identiteits Opvattingen</li> <li>- zelf acceptatie</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemotiveerd aan zichzelf werken</li> <li>- Reflectie zelfkennis</li> </ul>	
	Onderzoek	In het onderzoek wordt kort benoemd wat de doelstelling van de interventie is	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doelstelling contact maken met het gevoelsleven</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zelf acceptatie</li> </ul>

**Tabel 3.***Analytische tekentherapie*

Pagina	Kopje	Beschrijving	Kernwoorden (codes)	Thema's
335	Grondlegger	In de grondlegger wordt uitgelegd hoe analytische tekentherapie is ontstaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Psychoanalytisch gedachtegoed</li> <li>- Onverwerkte ervaringen en onderdrukte gevoelens</li> <li>- Tekeningen vormen beeld over huidige situatie of verleden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zelf acceptatie</li> <li>- identiteitscrisis</li> <li>- existentiële angsten</li> <li>- identiteitsopvattingen</li> </ul>
335	Beschrijving	In de beschrijving staat vermeld wat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intrapsychische invloeden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levensfilosofie</li> </ul>



		analytische tekentherapie inhoud	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sociale invloeden</li> <li>- Onderdrukte gevoelens en ervaringen</li> <li>- Concrete tekeningen over verschillende levensfasen</li> <li>- Uitlaatklep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integratie samenleving</li> <li>- Identiteitscrisis</li> <li>- Identiteits Opvattingen</li> </ul>
339	Behandelthema's	De behandelthema's worden kort omschreven	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Veiligheid en bescherming</li> <li>- Herinneringen en rouw</li> <li>- Band met het dagelijks leven</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levensfilosofie</li> <li>- Integratie samenleving</li> <li>-</li> </ul>

**Tabel 4.***Psychodynamische beeldende groepstherapie*

Pagina	Kopje	Beschrijving	Kernwoorden (codes)	Thema's
300	Grondlegger	In de grondlegger wordt uitgelegd hoe psychodynamische beeldende	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie tussen deelnemers</li> <li>- Psychotherapeutisch doel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integratie samenleving</li> <li>- Zingeving</li> <li>- zelf</li> </ul>

		groepstherapie is ontstaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supportief en reconstructief behandelmilieu</li> </ul>	acceptatie
300	Beschrijving	In de beschrijving staat vermeld wat psychodynamische beeldende groepstherapie inhoudt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie tussen deelnemers</li> <li>- Copingstijlen</li> <li>- Kwetsbaarheid van jezelf en anderen leren kennen, te begrijpen en delen</li> <li>- Veiligheid creëren</li> <li>- Emotionele ontwikkeling bevorderen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identiteit zoektocht</li> <li>- Gevormdheid identiteit</li> <li>- Zelfvertrouwen en</li> <li>- Identiteits Opvattingen</li> <li>- Zelf acceptatie</li> </ul>
302	Doelen		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Symptoomreductie door verandering-, ontwikkelings- en/of acceptatieprocessen</li> <li>- Doorbreken van starre persoonlijkheid</li> <li>- Zingeving in de eigen mogelijkheden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zingeving</li> <li>- Integratie samenleving</li> <li>- Zelfacceptatie</li> <li>- Zelfveroordeling</li> <li>- identiteits</li> </ul>

			- Verbinding met binnen- en buitenwereld	synthese
--	--	--	--	----------

**Tabel 5.**

*MOVE, een vormgeving methode in beeldende therapie*

Pagina	Kopje	Beschrijving	Kernwoorden	Thema's
250	Beschrijving	In de beschrijving staat vermeld wat MOVE inhoud	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oplossingsgericht handelen</li> <li>- Confrontatie en nieuwe inzichten</li> <li>- Nieuwe gedragsmogelijkheden en een verbeterd zelfconcept</li> <li>- Aanwezige kracht in de cliënt</li> <li>- Reflectie</li> <li>- Zelfconcept</li> <li>- Intuïtie en voorkeur</li> <li>- Reflectie tussen situatie in therapie en dagelijks leven</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zelfveroordeling</li> <li>- Zelf Acceptatie</li> <li>- Identiteits Synthese</li> <li>- Levensfilosofie</li> <li>- Congruentie</li> </ul>
254	Doel	De doelen	- Kenmerken van uiting en	- Gevormdheid

		worden kort besproken	vormgeving - Karakteristieken (functioneel en disfunctioneel)	identiteit - Identiteits Opvatting - Zelfveroordeli ng - zelf acceptatie
--	--	--------------------------	--	---

## Bijlage H

### Thematische bol Zelf in beeld



## Bijlage I

### Thematische analyse SDARI

**Tabel 6.**

*Thematische analyse SDARI*

Lijst van eisen	Cluedo	Gibberish	Emotion ball	One Word Story	Pass the clap
Identiteits Opvattingen					
Identiteitstypen					
Identiteitszoektocht	X	X	X		
Identiteitscrisis	X				
Identiteit Synthese					
Gevormdheid identiteit					
Zelfvertrouwen/zelfbeeld	x	x	x	x	x
Congruentie zelfkennis en gerepresenteerde zelf (imago)					

Integratie samenleving	X	X		X	
Levensfilosofie					
Identiteitsdomein en	x	X		X	X
Existentiële angsten			X	X	
Betekenisvol leven		x	X		
Zingeving		x	X		
Zelfacceptatie	X	X	X	X	
Zelfveroordeling				X	X
Opvullen van hiaten bestaand interventie-aanbo d					X