

Instructie COTAPP

Benodigheden

- Computer of laptop, zie voor de technische specificaties www.COTAPP.nl
- Computermuis (bij voorkeur een draadloze muis en anders een muis met een lang snoer) (testleider bestuurt de muis en zit schuin achter het kind)
- Twee toetsenbordstickers (groene krul en rood kruis). Dit COTAPP-stickervel wordt bij de COTAPP-Handleiding (ISBN 9789024408344) geleverd.
- Plak deze stickers op beide Ctrl-knoppen van het toetsenbord. Rechts is 'ja' (groene knop met zwarte krul). Links is 'nee' (rode knop met zwart kruis).
- Gebruikers van Apple Mac dienen een Windows-toetsenbord aan te sluiten. Het Mac-toetsenbord mist de rechter Cltr-toets die nodig is voor de COTAPP-afname.
- Dit coachings- en observatieformulier (te downloaden op www.COTAPP.nl)
- Pen/potlood
- COTAPP-diploma (te downloaden op www.COTAPP.nl)

Vorbereiding

- Zorg voor een prikkelarme ruimte (weinig geluid van binnen of buiten de kamer, weinig visuele afleiding).
- Laad de taak alvast van tevoren, om te voorkomen dat het kind onrustig wordt als het moet wachten op het laden.
- Ga na of het beeld goed te zien is op ooghoogte van het kind.
- Zorg voor een passende stoel (voeten moeten niet 'los hangen').
- Laat het kind eventueel nog naar de wc gaan zodat dit niet tijdens de testafname hoeft te gebeuren.

Testopstelling

De testleider zit tijdens de testafname schuin achter het kind, zodat hij het kind en het toetsenbord goed kan zien, maar niet in het directe blikveld van het kind zit. Bij een spiegelend computerscherm dient de testleider op zo'n manier te gaan zitten dat er geen oogcontact met het kind gemaakt kan worden via de spiegeling van het scherm.

Instructie voorafgaand aan test


We gaan nu een taakje op de computer doen. Dit taakje duurt ongeveer een half uur. Het taakje bestaat uit verschillende onderdelen. Probeer zo goed mogelijk op te blijven letten. Aan het eind van de taak krijg je een diploma [zie www.COTAPP.nl voor het diploma] om te laten zien hoe goed je hebt gewerkt. Ik ga hier achter jou zitten en zal zo min mogelijk praten, want hoe het taakje moet, wordt verder uitgelegd door een grappig figuurtje dat Cotapp heet. Als je het niet snapt, mag je het tegen me zeggen.

Luister maar. [start de taak] 

Instructie tijdens de oefenitems

Ieder blok begint met oefenitems. Wanneer gestart wordt met de testitems mag onbegrip van de testinstructie geen rol meer spelen. In principe geldt bij het oefenen: Ga door met de afname, tenzij je sterk de indruk hebt dat het kind de instructie niet begrepen heeft.

Tijdens het oefenen wordt er een geluidssignaal gegeven wanneer een kind een fout maakt. Als het kind drie of meer fouten maakt wordt bij sommige blokken (Blok 1, 2, 5) automatisch een nieuw oefenblok gestart. Bij ieder blok kan het oefenblok handmatig herhaald worden. Indien je het noodzakelijk acht het kind nogmaals te laten oefenen, zeg dan: **Laten we nog een keer oefenen.**

Klik het icoontje voor extra oefenen aan: 

Als het kind één of twee fouten maakt, kan er in principe doorgedaan worden met de taak, tenzij het kind de instructie echt niet lijkt te snappen maar geen extra hulp vraagt. In dat geval vraag je: **Begrijp je wat de bedoeling is?** of **Kun je uitleggen wat de bedoeling is?** Als het kind (desgevraagd) met 'ja' antwoordt, ga dan door met de taak.

Wanneer het kind door de uitleg heen praat zeg je: **Ssht, luister maar** (eventueel met een gebaar).

Wanneer het kind voor of na het oefenen om extra uitleg of hulp vraagt, probeer dan dezelfde instructie aan te houden die het Cotapp-figuurtje geeft. Geef geen extra bemoediging (zoals 'zet 'm op'/'doe je best' et cetera).

Eventueel extra uitleg Blok 5

Met name als jongere kinderen (6-8 jaar) Blok 5 ((Werk)geheugen) moeten maken, komt het nog weleens voor dat het kind na twee keer oefenen nog steeds fouten maakt. Geef dan extra uitleg, door wat dichterbij te gaan zitten en plaatje voor plaatje het oefenblok door te nemen, bijvoorbeeld:

Bij deze opdracht moet je de plaatjes goed onthouden. Als het plaatje op het scherm hetzelfde is als het vorige plaatje, druk je op de 'ja'-knop, en anders op de 'nee'-knop. Kijk, dit is een plaatje van een bal. Is dit hetzelfde als het vorige plaatje?

Afhankelijk van het antwoord corrigeren en de juiste knop laten indrukken. Neem steeds meer afstand als het kind het lijkt te begrijpen. Daarna het kind de derde keer oefenen zelf laten afmaken. Daarna check je nog een laatste keer 'Begrijp je wat de bedoeling is?' en ga je door met de taak.

Benodigde coaching tijdens test

Tijdens de testafname is het essentieel een neutrale houding aan te nemen en de verleiding te weerstaan met te veel positief affect of automatisch met bemoediging het kind te bejegenen. Een dergelijke bejegening kan invloed hebben op de testprestatie en maakt dat de rol van de testleider 'ruis' veroorzaakt in de resultaten. Tevens is het essentieel om in principe geen coaching (herinnering, bemoediging, hulp, pauze) te geven, tenzij het kind zonder coaching niet spontaan doorgaat met de test.

De mate van positief affect vanuit de testleider is het laagst bij niveau 1, wat hoger bij niveau 2 en hoog bij niveau 3 en 4. Als het kind zucht, kreunt, tegenzin uitspreekt, staand de test maakt, niet lijkt op te letten, langzaam of lukraak/random antwoordt, veel tussendoor om zich heen kijkt, maar wel steeds uit zichzelf (weer) doorgaat met de test, mag er geen extra instructie gegeven worden. Er zijn dus mogelijk momenten waarop de testleider de neiging kan voelen om extra coaching te geven, maar dit niet mag.

Tevens komt het incidenteel voor dat een kind tijdens het oefenen of de instructie (voordat de testitems beginnen) extra bemoediging nodig heeft (bijvoorbeeld wanneer het kind als COTAPP vraagt 'ben je er klaar voor?' antwoorden met 'nee, nee, nee' of op de 'nee'-knop drukken). Geef deze bemoediging weer alleen als het kind niet binnen 10 seconden uit zichzelf verdergaat met de test.

Wanneer het kind langer dan 10 seconden geen van beide responsknoppen indrukt (alle blokken), niet meer naar het scherm kijkt (met uitzondering van Blok 6) of zijn/haar vingers niet meer op de knoppen liggen (met uitzondering van Blok 6), geef dan coaching aan het kind middels de set gestandaardiseerde coachingsregels:

Niveau 1. Herinnering

Bij ieder nieuw blok wordt gestart met een niveau-1-aanwijzing, waarbij eerder gegeven instructie op neutrale toon herhaald wordt:

Ga maar verder / Blijf goed opletten / Kijk maar naar het scherm / Houd je wijsvingers op de knoppen / Leg allebei je vingers maar op de knoppen

Zo nodig geef je een tweede maal een niveau-1-aanwijzing. Geef maximaal 2 x een niveau-1-aanwijzing; daarna moet je doorgaan naar niveau-2.

Niveau 2. Bemoediging

Indien nodig kunnen er vervolgens maximaal twee aanwijzingen van niveau 2 gegeven worden. Hierbij mag je een positievere toon aanhouden (dus met meer affect in je stem).

Probeer vol te blijven houden / Zet 'm op / Je doet goed je best / Je bent al een heel eind.

Niveau 3. Hulp

Wanneer dit niet resulteert in het voortzetten van de test kan er zoveel coaching als nodig van niveau 3 gegeven worden: *naast het kind gaan zitten, oogcontact maken en bij het verschijnen van een stimulus de instructie (deels) herhalen, het kind begeleiden naar het goede antwoord en complimenteren. Bekijk na 2-3 items of het kind het weer zelf kan. Geef bij een nieuw item duidelijk aan dat het kind het weer zelf moet proberen en ga vervolgens weer naar achteren zitten. Pas het tempo van de instructies aan.*

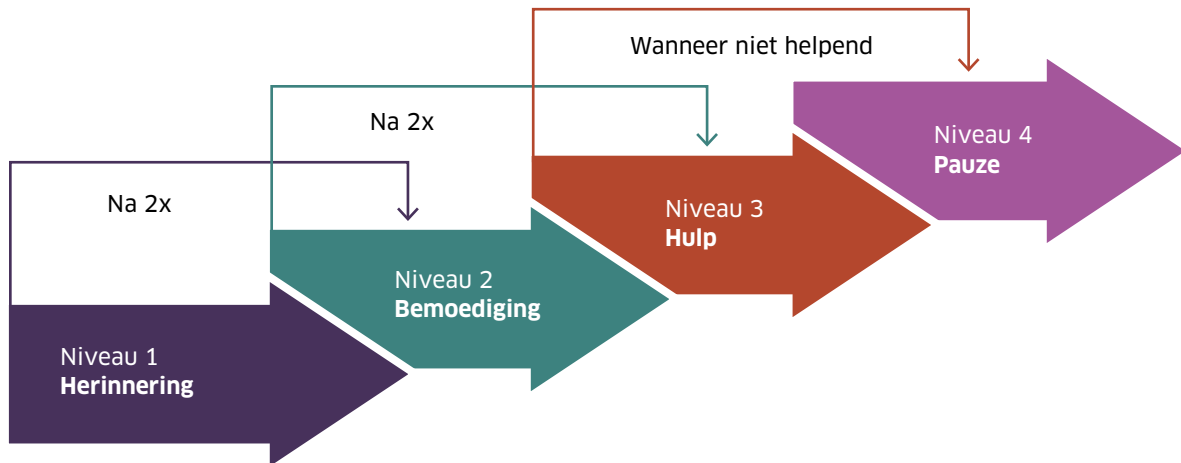
Bij twee of meer keer hulp bieden per blok, worden twee aanwijzingen van niveau 3 geregistreerd op het observatieformulier (met andere woorden de maximale score van coaching bieden binnen een blok is 2, ongeacht of er meer dan 2 keer hulp geboden is).

Niveau 4. Pauze

Wanneer ook dit niet afdoende helpt, geef dan een pauze van maximaal 15 minuten (niveau 4). Als tijdens de test niet meer op een knop wordt gedrukt, gaat de test vanzelf niet meer verder. Als tijdens de test langere tijd niet op een van de responsknoppen wordt gedrukt zal de test vanzelf pauzeren. De test gaat weer verder zodra weer een van de responsknoppen wordt ingedrukt, waarbij wordt geregistreerd hoelang de pauze heeft geduurd.

Coaching scores op het formulier

Zet tijdens de testitems (laat coaching tijdens het oefenen buiten beschouwing) voor elke gebruikte aanwijzing een kruisje in het daarvoor bestemde vakje op het observatieformulier. Bij elk blok wordt er indien nodig opnieuw gestart vanaf een niveau-1-aanwijzing indien nodig. In totaal kunt u maximaal 49 kruisjes zetten (7 blokken x 7 kruisjes). Neem het totaal aantal kruisjes over en vul deze na afloop van de test in op het scherm dat getoond wordt zodra u in het Boom testcentrum het rapport genereert. Deze scores worden automatisch genormeerd en weergegeven in de COTAPP Rapportage. De mate van coaching geeft weer hoe zelfstandig het kind de prestatie geleverd heeft. Kinderen met zwakke cognitieve functies hebben doorgaans meer coaching nodig. De meeste kinderen hebben in het geheel geen coaching nodig (80.6%) of slechts 1 of 2 herinneringen (14.6%) gedurende de gehele testafname.



Praten tegen de onderzoeker

Wanneer het kind vragen gaat stellen aan of gaat praten tegen de testleider (waarbij het kind geen extra uitleg vraagt), is het de bedoeling dat de testleider minimaal reageert en zo min mogelijk uitnodigt om verder te praten. Als het kind een vraag echter meer dan twee keer herhaalt óf niet meer binnen 10 seconden doorgaat (omdat het bijvoorbeeld omkijkt/oogcontact maakt), mag een niveau-1-aanwijzing gegeven worden. Zolang het kind binnen 10 seconden doorgaat met de test terwijl het praat, is het niet de bedoeling dat de testleider antwoordt, extra bemoediging geeft of de aandacht van het kind weer op de test vestigt. Uitzondering hierop is wanneer het kind praat tijdens de uitleg van een blok. Op zo'n moment mag de testleider een 'sst-gebaar' maken en zeggen **Sst, luister maar** (zodat het kind de instructie wel meekrijgt). Coaching tijdens het oefenen wordt niet gescoord.

Optioneel: Systematische observatie van verbaliseren en beweeglijkheid

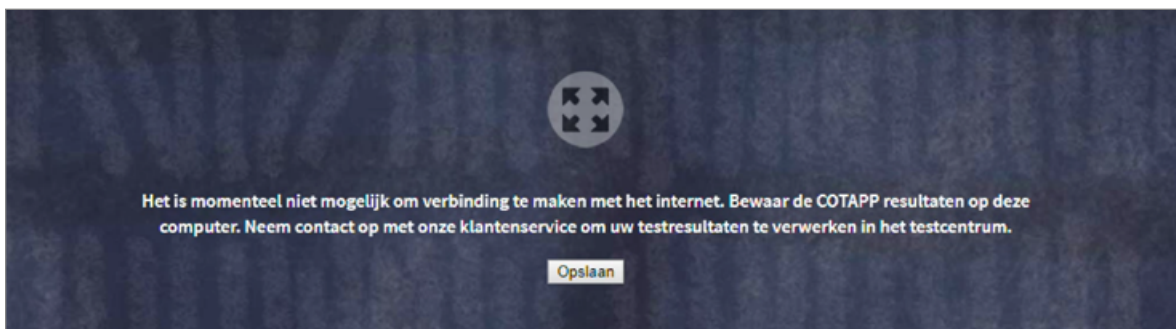
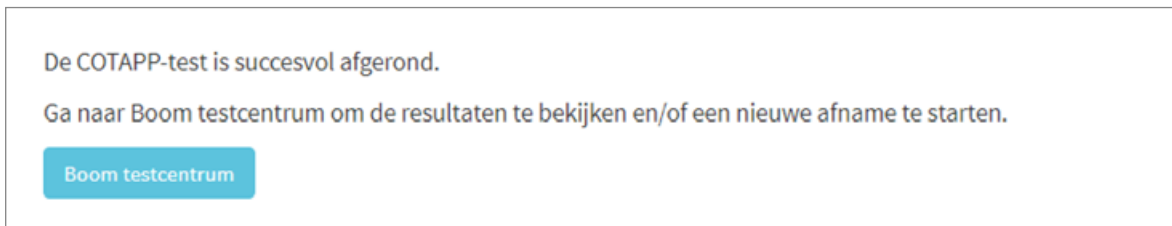
Optioneel is om tijdens de testitems het verbale en non-verbale gedrag van het kind te beoordelen. Laat het gedrag tijdens het oefenen buiten beschouwing. Vul het observatieformulier in direct na afronding van een blok, zodat er geen 'recall bias' kan ontstaan. Wanneer een gedraging tussen twee scores invalt (bijvoorbeeld het gedrag is tussen 'een beetje/soms' en 'vaak/duidelijk'), codeer dan naar beneden (dus kies de lagere score). Belangrijk is alleen die gedragingen te coderen die daadwerkelijk gezien of gehoord worden: als het gedrag twijfelachtig is, mag het niet worden gecodeerd. De gedragsmatige beoordelingen kunnen na de testafname handmatig worden ingevoerd en vergeleken met de norm.

Afronding

Goed zo, we zijn klaar! Knap gedaan. Wat vond je het moeilijkste? En wat het leukste? Vind je het leuk om je behaalde punten op een diploma mee te krijgen?

Een kort gesprekje over de taak ligt daarna voor de hand. De testleider kan vragen hoe het kind het vond en wat het het moeilijkst, leukst of minst leuk vond. Geef het kind (ongeacht zijn/haar prestatie) een diploma (zie www.COTAPP.nl).

Het volgende scherm verschijnt het volgende in beeld:



Let op! Wanneer de internetverbinding is verbroken, kies dan voor 'opslaan'. Herstel de internetverbinding zodat de dataset alsnog verstuurd kan worden. Wanneer dit niet lukt mail dan het opgeslagen bestand naar klantenservice@boompsychologie.nl inclusief cliëntnummer en accountnaam zodat de data handmatig gekoppeld kan worden.

Na de test verschijnt een scherm waar je de gegevens van het observatieformulier kunt invullen. Op het basisscherm in het Boom testcentrum kun je na het afnemen van de test een rapportage maken.