



Scales of Infant and Toddler
Development™ – Fourth Edition
Nederlandstalige bewerking



Afname en scoring van de Bayley-4-NL op Q-global



Inhoudsopgave

1. Aanmelden	4
2. Q-Global account activeren	4
3. Aan de slag	4
Uitlegscherm	4
Startpagina	5
Aanmaken nieuwe cliënt	5
Gegevens nieuwe cliënt aanpassen	6
Test toewijzen	7
Afname klaarzetten	8
4. Papieren afname	9
5. On-screen individuele afname	12
5.1 Basisnavigatie	13
Prematuriteitscorrectie en andere instellingen op het startscherm	13
Tabbladen bovenaan het scherm	14
Linker navigatievenster	15
Filters	16
Volgend item	17
5.2 Afnameregels	18
Instapitems	18
Omkeerregel	19
Afbreekregel	19
5.3 Item-onderdelen	21
Materialen en aanbevolen houding	21
Timer en stopwatch	21
Timer	21
Stopwatch	22
Iteminstructies	22
Afbeeldingen	23
Uit te spreken tekst in de iteminstructies	24
Scoringcriteria	24
Opmerkingen	25
5.4 Type items	26
Serie-items	26
Serie-items met antwoorden	26

Serie-items met een timer	29
Serie-items met antwoorden en een timer	30
Serie-items met meerdere pogingen/onderdelen	31
Serie-items met afbeeldingen	32
Items met oudervragen	33
Gedeelde items van de schaal Cognitie en Taalbegrip	33
Gekoppelde items	33
6. Rapport genereren	34
7. Rapport openen	35

1. Aanmelden

Om een test te kunnen afnemen of scoren op het online platform, dient u zich eerst aan te melden als gebruiker. Raadpleeg voor meer informatie onze website.

2. Q-Global account activeren

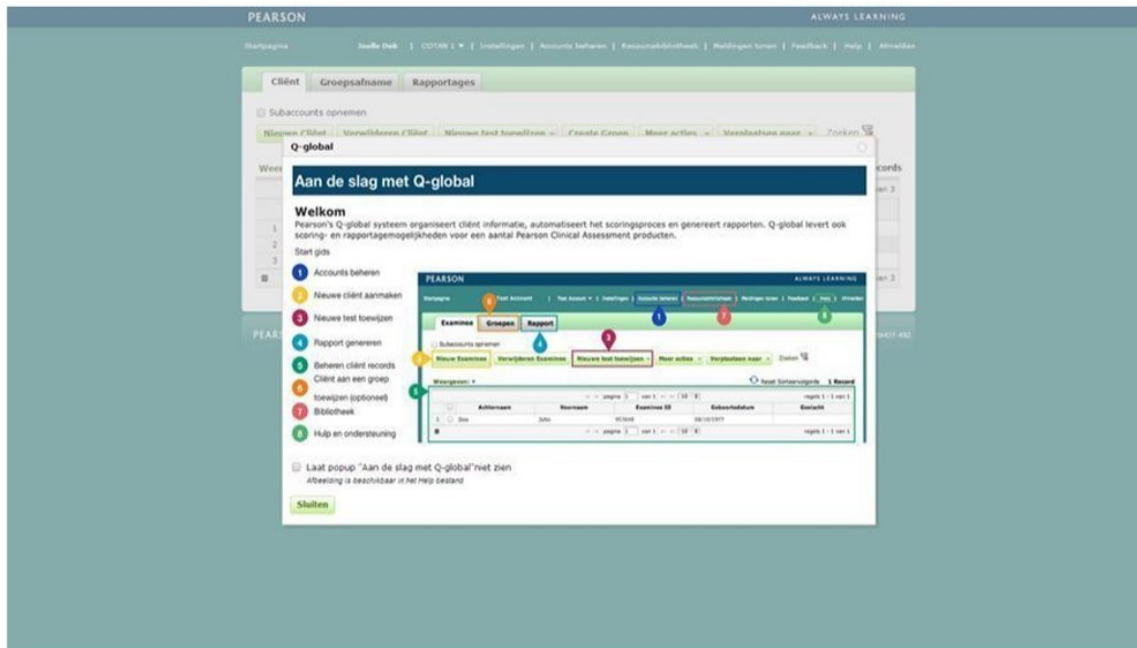
Nadat u uw inloggegevens heeft ontvangen, klikt u op de activatielink in de mail om uw account te activeren. *LET OP! De link verloopt na 30 dagen.*

- De eerste keer dat u zich inlogt moet u de algemene voorwaarden en de privacy policy accepteren.
- U kunt hierna zelf uw gebruikersnaam en wachtwoord kiezen.
- Daarna kunt u met uw gekozen gebruikersnaam en wachtwoord inloggen op <https://qglobal.pearsonclinical.com/qg/login.seam>. Wij raden u aan om deze link toe te voegen aan uw favorieten.

3. Aan de slag

Uitlegscherm

De eerste keer dat u inlogt ziet u het volgende scherm (zie afbeelding 1):

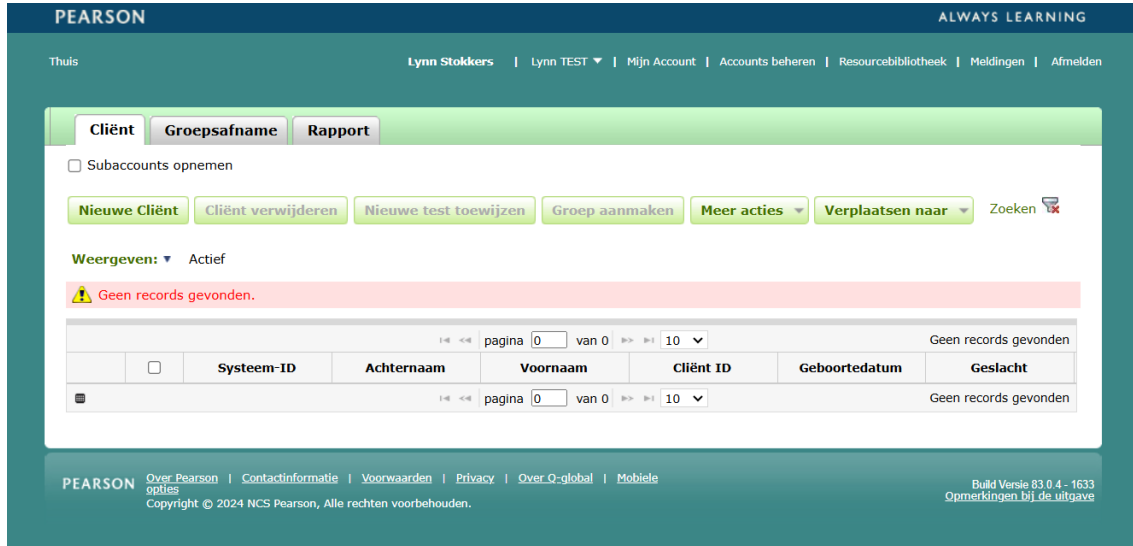


Afbeelding 1. Aan de slag met Q-global

Hierin wordt kort uitgelegd hoe het platform werkt en welke tabbladen er zijn.

Startpagina

Daarna komt u op de startpagina van Q-Global terecht (zie afbeelding 2).

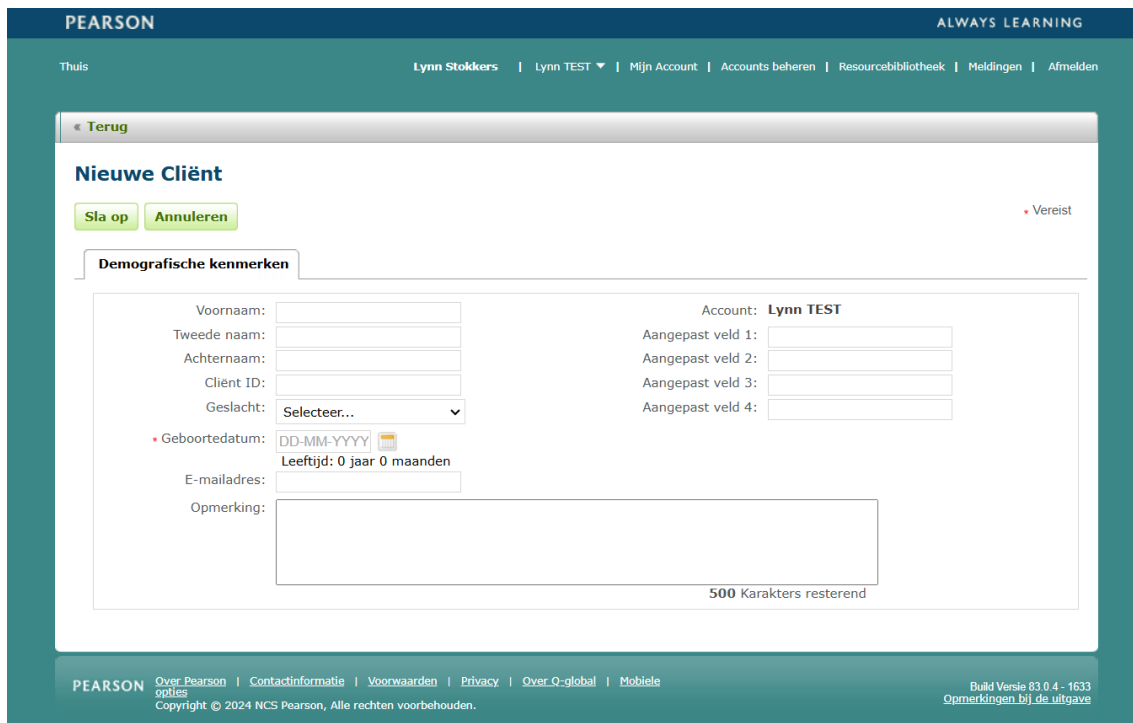


Afbeelding 2. Startpagina

Aanmaken nieuwe cliënt

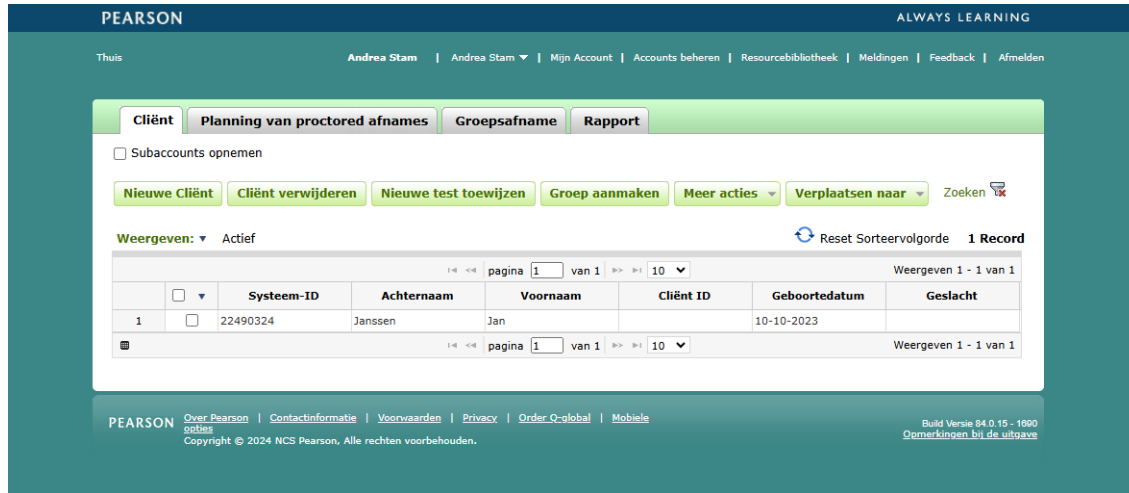
Vanuit de startpagina kunt u een nieuwe cliënt toevoegen. U kiest *Nieuwe cliënt* links bovenaan. Daarna vult u de persoonsgegevens van de cliënt in (zie afbeelding 3). De enige verplichte velden zijn:

- Voornaam/achternaam van de cliënt of de Cliënt ID, ter referentie van de cliënt;
- Geboortedatum, voor de keuze van de juiste normgroep



Afbeelding 3. Nieuwe cliënt

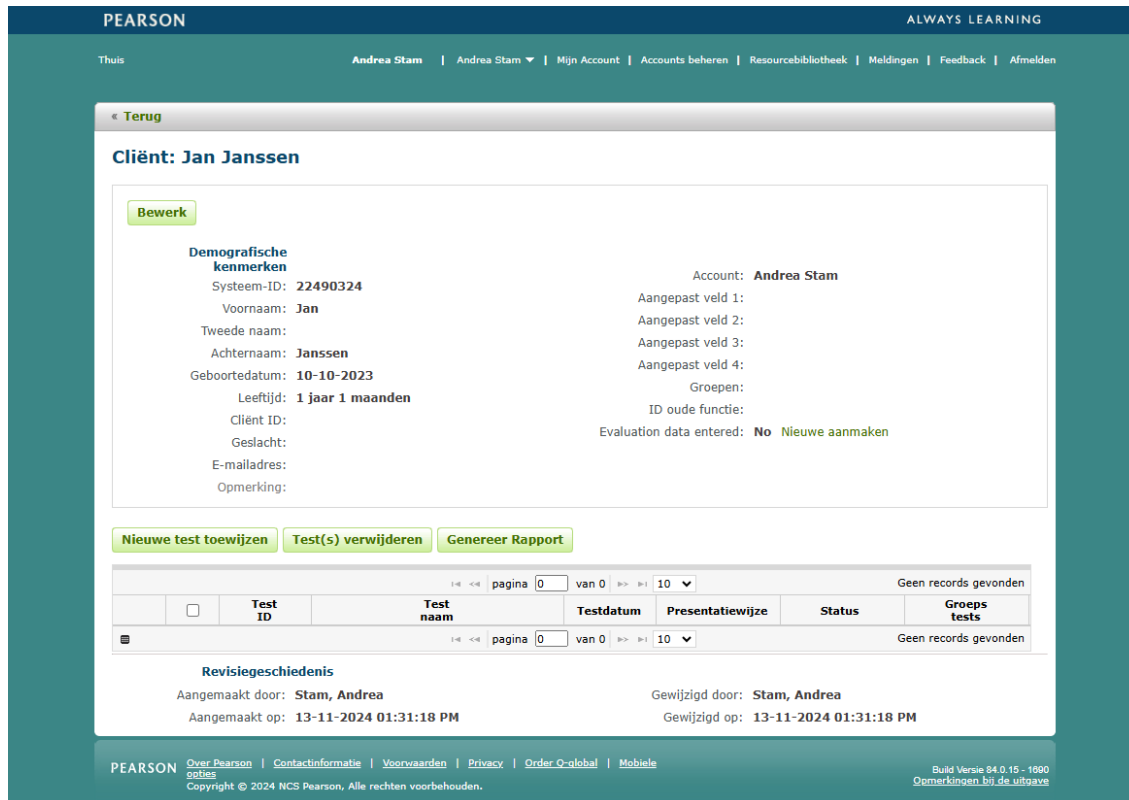
Nadat u de ingevulde gegevens heeft opgeslagen, is de nieuwe cliënt zichtbaar op het startscherm (zie afbeelding 4).



Afbeelding 4. Nieuwe cliënt aangemaakt

Gegevens nieuwe cliënt aanpassen

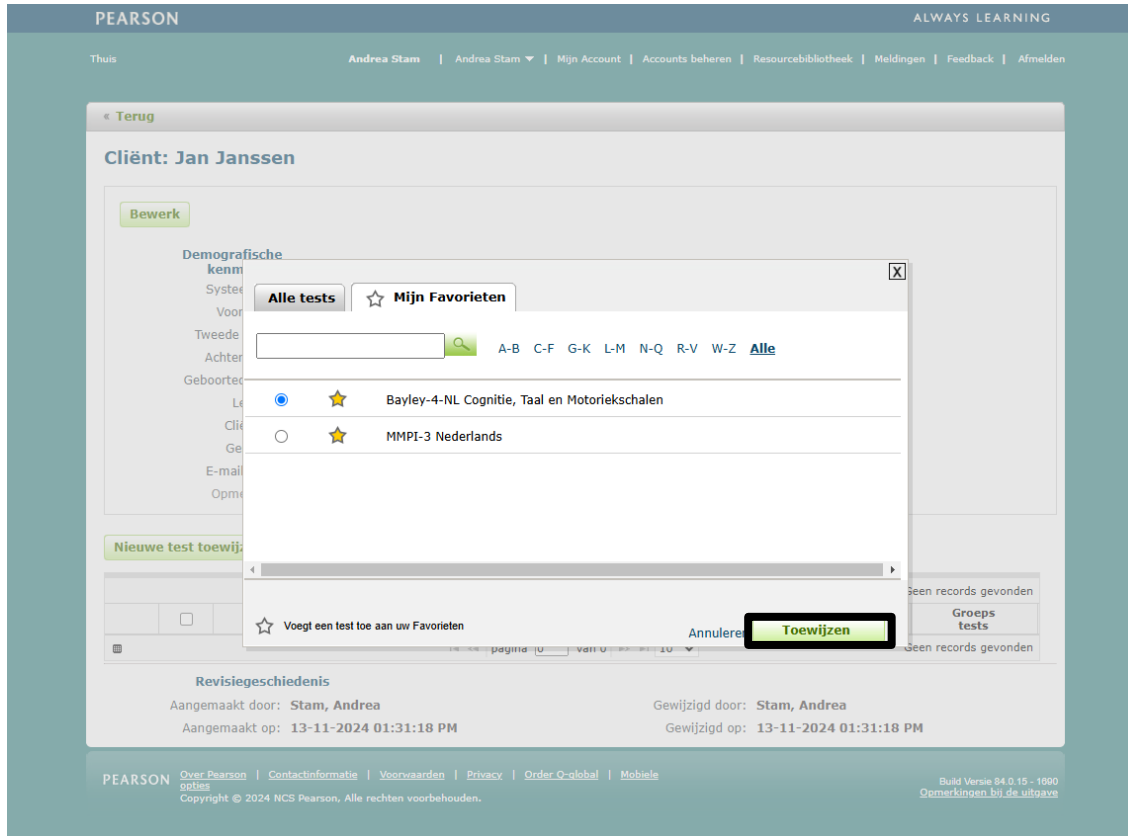
Als u op een later moment nog persoonsgegevens wilt aanpassen, klikt u op de startpagina op de naam van de cliënt. De pagina met de gegevens van de cliënt wordt geopend. Om de gegevens te bewerken klikt u op *Bewerk* linksboven in beeld (zie afbeelding 5).



Afbeelding 5. Gegevens bewerken op de 'Clïent'- pagina

Test toewijzen

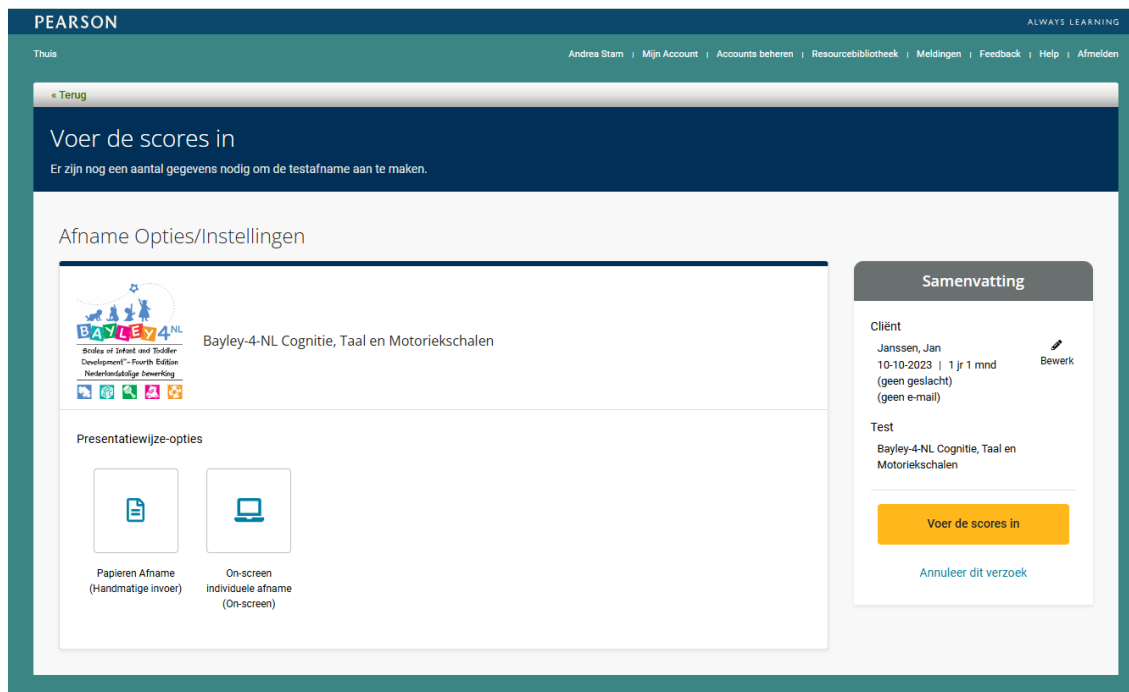
Op de startpagina vinkt u links vóór de cliënt het hokje aan en kiest u *Nieuwe test toewijzen*. Vervolgens kiest u *Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motoriekschalen*. Als u op de ster naast de testnaam klikt, maakt u deze test favoriet en komt deze bovenaan uw lijst met tests te staan. Daarna klikt u op *Toewijzen* (zie afbeelding 6). U kunt ook een nieuwe test toewijzen vanaf de *Cliënt*-pagina.



Afbeelding 6. Test toewijzen

Afname klaarzetten

Hierna komt u op de pagina Voer de scores in. Hier ziet u de presentatiewijze *Papieren afname* (*Handmatige invoer*) en *On-screen individuele afname* (*On-screen*) (zie afbeelding 7).



The screenshot shows the Pearson 'Voer de scores in' interface. At the top, there's a navigation bar with 'PEARSON' and 'ALWAYS LEARNING'. Below that, a breadcrumb trail includes 'Thuis', 'Andrea Stam', 'Mijn Account', 'Accounts beheren', 'Resourcebibliotheek', 'Meldingen', 'Feedback', 'Help', and 'Afmelden'. The main heading is 'Voer de scores in' with a sub-message: 'Er zijn nog een aantal gegevens nodig om de testafname aan te maken.' The main content area is titled 'Afname Opties/Instellingen' and features the 'Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motoriekschalen' test logo and name. Under 'Presentatiewijze-opties', there are two buttons: 'Papieren Afname (Handmatige invoer)' and 'On-screen individuele afname (On-screen)'. To the right, a 'Samenvatting' sidebar displays client details: 'Janssen, Jan', '10-10-2023 | 1 jr 1 mnd', '(geen geslacht)', '(geen e-mail)', and a 'Bewerk' icon. Below this, it shows the test name and a prominent yellow 'Voer de scores in' button, with a link 'Annuleer dit verzoek' underneath.

Afbeelding 7. Presentatiewijze-opties

Bij een **papieren afname** kiest u voor:

- **Papieren Afname (handmatige invoer)**: de ruwe scores van een afname die met een papieren scoreformulier plaatsvond worden achteraf in Q-global ingevoerd.

Bij gebruik van het **digitale scoreformulier** via Q-global kiest u voor:

- **On-screen individuele afname (on-screen)**: de responses worden geregistreerd in het digitale scoreformulier en worden direct gescoord door Q-global.

In de volgende hoofdstukken volgt een instructie per presentatiewijze-optie.

LET OP! Indien u alléén een scoringsabonnement heeft, kunt u alleen kiezen voor de optie 'Papieren Afname'. In Q-global kunt u wel klikken op de optie voor digitale afname, maar zult u geen rapport kunnen genereren. Let dus goed op dat u voor de juiste optie kiest!

4. Papieren afname

Nadat u voor *Papieren afname* heeft gekozen, dient u de ruwe scores en andere informatie over de afname te verstrekken. Dit doet u als volgt. Onder *Testdatum* voert u de datum van het invullen van de vragenlijst in. Tot slot kiest u voor *Voer de scores in* (zie afbeelding 8).

Voer de scores in
Er zijn nog een aantal gegevens nodig om de testafname aan te maken.

Afname Opties/Instellingen

BAYLEY-4-NL
Scale of Infant and Toddler
Development™ - Fourth Edition
Nederlandstalige bewerking

Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motoriekschalen

Presentatiewijze-opties

Papieren Afname
(Handmatige invoer)

On-screen
individuele afname
(On-screen)

Testdatum
13-11-2024

Leeftijd tijdens testafname
1 jaar, 1 maand

Samenvatting

Clíent
Janssen, Jan
10-10-2023 | 1 jr 1 mnd
(geen geslacht)
(geen e-mail) **Bewerk**

Test
Bayley-4-NL Cognitie, Taal en
Motoriekschalen

Voer de scores in

[Annuleer dit verzoek](#)

Omhoog

Afbeelding 8. Afname klaarzetten bij papieren afname

Nu komt u in het scherm *Testdetails* terecht. In het tabblad *Overzicht* kunt u aangeven of het kind te vroeg geboren is of niet. Indien het kind te vroeg is geboren, voert u de uitgerekende (bevallings)datum in. Hierna wordt de gecorrigeerde testleeftijd weergegeven (zie afbeelding 9). Als een correctie voor prematuriteit niet nodig is, selecteert u *Nee*. Verder kunt u nog aanvullende gegevens over de cliënt invullen, zoals de naam van de ouder en de relatie tot het kind.

Persoonsgegevens

Ga verder naar Rapporten

Sla wijzigingen op

Hulp nodig Verwijderen

Naam ouder, verzorger en/of begeleider (optioneel)

Relatie tot het kind (optioneel)

Kies aub...

Reden voor verwijzing (optioneel)

[500]

Testleeftijd

13 maanden, 3 dagen

Is het kind te vroeg geboren? ⓘ

Ja

Nee

Uitgerekende (bevallings)datum ⓘ

23-11-2023

Gecorrigeerde testleeftijd

11 maanden, 21 dagen

Gecreëerd door Andrea Stam op 13-11-2024
Laatst bijgewerkt door Andrea Stam op 13-11-2024

Ontoegankelijk

Afbeelding 9. Corrigeren voor prematuriteit

In het tabblad *Subtests* neemt u de ruwe itemscores vanaf het papieren scoreformulier over. U kunt ervoor kiezen om per subtest alleen de totale ruwe score in te vullen of om per item de ruwe score in te vullen. Als u de score per item in wilt vullen, zet dan het schuifje *Itemvoer* aan. Als u bij het invullen van de scores per item de vragen per item, de invoeropties en/of de itemdetails zou willen zien, dan zet u de schuifjes achter *Toon itemtekst*, *Toon invoeropties* en/of *Toon itemdetails* aan (zie afbeelding 10).

Testdetails

Overzicht **Subtests** Gedragsobservatielijst

Invoer ruwe scores

Alles invullen Ruwe Score

Cognitie (CG)

Itemvoer

Instellingen

Toon itemtekst

Toon invoeropties

Toon itemdetails

1. Score: 0-2

Verstreken tijd (optioneel) seconden

Opmerkingen (optioneel)

[100]

Oudervraag

2. Score: 0-2

Verstreken tijd (optioneel) seconden

Opmerkingen (optioneel)

Samenvatting

BAYLEY4NL

Scales of Infant and Toddler Development™ - Fourth Edition
Nederlandstalige bewerking

Status
Gereed voor testafname

Test
Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motoriekschalen

Clíent
Janssen, Jan
10-10-2023 | 1 jr 1 mind
(geen geslacht)
(geen e-mail)

Bewerk

Ga verder naar Rapporten

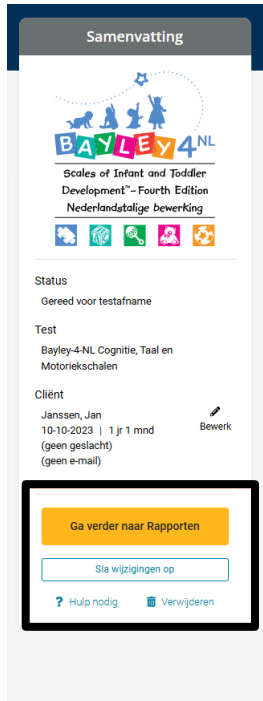
Sla wijzigingen op

Hulp nodig Verwijderen

Afbeelding 10. Invulscherm ruwe itemscores

In het tabblad *Gedragsobservatielijst* kunt u de scores van uzelf en van de ouder(s) op de Gedragsobservatielijst (te vinden op de voorlaatste pagina van het scoreformulier) invoeren. Deze scores worden dan opgenomen in het rapport.

Onder *Samenvatting* kunt u uw invoer opslaan door middel van de knop *Sla wijzigingen op* of kies direct voor *Ga verder naar Rapporten* (zie afbeelding 11). Instructies voor het uitdraaien van een rapport vindt u in hoofdstuk 6 van deze handleiding.



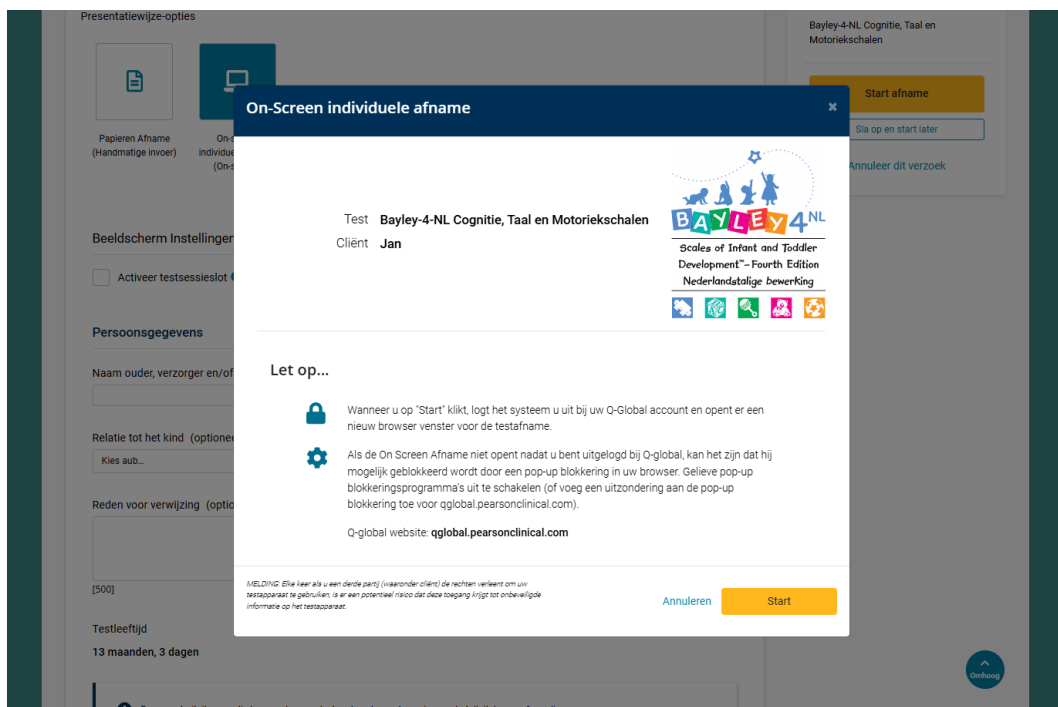
Afbeelding 11. *Samenvatting*

5. On-screen individuele afname

De Q-global inbouw van de Bayley-4-NL combineert delen van het scoreformulier en de afnamehandleiding zodat u alle benodigde informatie voor het afnemen en scoren van de Bayley-4-NL op dezelfde plek heeft. U kunt Q-global gebruiken met elk apparaat met internettoegang, zoals een computer, laptop of tablet.

N.B. De Bayley-4-NL inbouw op Q-global is afhankelijk van het apparaat dat wordt gebruikt om de test af te nemen. De vormgeving en de locatie van sommige onderdelen kunnen enigszins afwijken, afhankelijk van de resolutie van het scherm van het apparaat. De werkwijze is echter altijd gelijk aan de beschrijving in deze handleiding.

Nadat u voor *On-screen individuele afname* heeft gekozen, kunt u de afname verder klaarzetten. Ook hier kunt u aanvullende gegevens over de cliënt invullen zoals de naam van de ouder en de relatie tot het kind. Kies daarna voor *Start Afname* om de afname te starten en vervolgens weer op *Start* (zie afbeelding 12). Het digitale scoreformulier opent nu in een nieuw venster.



Afbeelding 12. Start afname

5.1 Basisnavigatie

Prematuriteitscorrectie en andere instellingen op het startscherm

Op het startscherm ziet u de testleeftijd van het kind, de instellingen voor de prematuriteitscorrectie en de instellingen voor het al dan niet uitklappen van de iteminstructie. De *testleeftijd* wordt berekend op basis van de cliënt-informatie die u heeft ingevoerd in Q-global. Indien nodig kunt u de prematuriteitscorrectie toepassen. Dit doet u door **Ja** te kiezen onder de vraag *Correctie voor prematuriteit?* (zie **A** in afbeelding 13) en vervolgens de uitgerekenende datum in te voeren (zie **B** in afbeelding 13). Wanneer u dit heeft gedaan, zal de *Gecorrigeerde testleeftijd* verschijnen (zie **C** in afbeelding 13). Indien u geen prematuriteitscorrectie wilt toepassen, kunt u simpelweg **Nee** selecteren onder de vraag *Correctie voor prematuriteit?*. De standaardinstelling is dat Q-global automatisch de iteminstructies uitklapt voor elk item (zie **D** in afbeelding 13). Deselecteer deze optie als u wilt dat de iteminstructies standaard worden ingeklapt bij elk item.

LET OP! Wanneer u begint met scoren, kunt u de instellingen op het startscherm niet openen of wijzigen

Testleeftijd
21 maanden, 27 dagen

A Correctie voor prematuriteit? ⓘ
 Ja
 Nee

B Uitgerekenende (bevallings)datum:
25/02/2023

C Gecorrigeerde testleeftijd
20 maanden, 3 dagen

D Item instructies standaard openen bij elk item

Begin met scoren

Afbeelding 13. Startscherm

Tabbladen bovenaan het scherm

Nadat u op het startscherm op de knop *Begin met scoren* hebt gedrukt, begint de testafname automatisch bij het tabblad *Cognitie*. Het is echter mogelijk om naar elke subtest te navigeren door een ander tabblad te selecteren. Ook vindt u het tabblad *Controleren* bovenaan het scherm (zie **A** in afbeelding 14). Bij het tabblad *Controleren* kunt u de status zien van elke subtest. Indien er nog geen item is gescoord van een bepaalde subtest, wordt er aangegeven dat u nog niet bent begonnen met deze subtest (zie **B** in afbeelding 14). Wanneer u begint met het afnemen van items, wordt de status aangepast. Zo kunt u bijvoorbeeld in het tabblad *Controleren* zien of u moet omkeren (zie **C** in afbeelding 14), of u nog meer items moet afnemen voordat u mag afbreken (zie **D** in afbeelding 14). Wanneer u de correcte instap heeft toegepast (d.w.z. er zijn drie opeenvolgende 2-scores behaald vanaf het instapitem) en de subtest op het juiste moment heeft afgebroken (d.w.z. er zijn vijf opeenvolgende 0-scores behaald), maar u per ongeluk toch een of meerdere item(s) bent vergeten, kunt u dit eveneens zien bij het tabblad *Controleren* (zie **E** in afbeelding 14). Wanneer alle items zijn afgenomen en gescoord, zult u zien dat de status van de subtest als compleet wordt gemarkeerd (zie **F** in afbeelding 14). Wanneer minimaal één subtest compleet is, is de optie *Indienen* beschikbaar (zie **G** in afbeelding 14). Als de afname is afgerond klikt u op *Indienen* en kunt u een rapport uitdraaien (zie hoofdstuk 6 van deze handleiding). Wanneer u op *Indienen* hebt gedrukt, is het niet mogelijk om terug te keren naar de subtests. Alle ingevoerde scores worden opgeslagen binnen Q-global; u kunt de ruwe en genormeerde scores vinden in de rapportage.

LET OP! De standaard subtestvolgorde in het digitale scoringsprogramma (namelijk Cognitie, Taalbegrip, Taalproductie, Fijne motoriek en Grove motoriek) wijkt af van de volgorde die wordt aangeraden door de Nederlandse experts en gebruikers. Het wordt aanbevolen om manueel een subtestvolgorde te kiezen die passend is bij de persoonlijkheid van het kind. Idealiter wordt gekozen voor: Cognitie, Fijne motoriek, Taalbegrip, Taalproductie en Grove motoriek.

A

BAILEY 4

Cognitie Taalbegrip Taalproductie Fijne Motoriek Grove Motoriek Controleren

Controleren en indienen

Hieronder kunt u de voortgang van de testafname bekijken. U kunt het browservenster sluiten en de test later opnieuw openen. Uw ingevoerde scores worden automatisch opgeslagen. Wanneer u de ingevoerde itemscores heeft gecontroleerd kunt u de afname indienen. Let op: wanneer de afname is ingediend kunt u de ingevoerde scores niet meer wijzigen.

- C** ✓ Cognitie
De subtest is afgerond. U kunt uw ingevoerde antwoorden bekijken.
- D** ! Taalbegrip
Er zijn geen drie opeenvolgende 2-scores toegekend na het instapitem, dit betekent dat u moet omkeren naar het instapitem van de vorige leeftijdsgroep. Begin bij item 5
- E** ! Taalproductie
De subtest is nog niet compleet. Begin bij item 17
- F** ! Fijne Motoriek
De instap- en afbreekregels zijn correct toegepast, maar niet alle gegevens zijn ingevuld. Controleer of u alles correct heeft ingevuld.
16. Pakt ring of blokje over van ene in andere hand
- B** - Grove Motoriek
U bent nog niet begonnen met deze subtest. Begin bij item 36

G Indienen

Afbeelding 14. Subtest-tabbladen en Indienen

Linker navigatievenster

Het linker navigatievenster toont alle items van een bepaalde subtest en wordt gebruikt om door de items te navigeren. Instapitems worden gekenmerkt door een pijltje (zie **A** in afbeelding 15). Hoewel alle instapitems gekenmerkt worden door dit pijltje, zal Q-global u automatisch laten starten bij het instapitem dat past bij de leeftijd van het kind. Wanneer een item is geselecteerd, wordt het item (d.w.z. het itemnummer en de itemnaam) weergegeven in een vetgedrukt, zwart lettertype. Dit item verschijnt dan bovenaan het linker navigatievenster (zie **B** in afbeelding 15).

De bijgehouden responsen van het kind, diens scores en andere informatie die aan het item is gekoppeld, worden automatisch opgeslagen wanneer u een ander item selecteert in het linker navigatievenster, wanneer u een ander tabblad selecteert, of wanneer u de knop *Volgend item* selecteert. Zodra een score voor een item is opgeslagen, verschijnt er een blauwe of grijze balk naast het itemnummer. Een blauwe balk (zie **C** in afbeelding 15) geeft aan dat er een score van 1 of 2 is opgeslagen en een grijze balk (zie **D** in afbeelding 15) geeft aan dat er een score van 0 is opgeslagen.

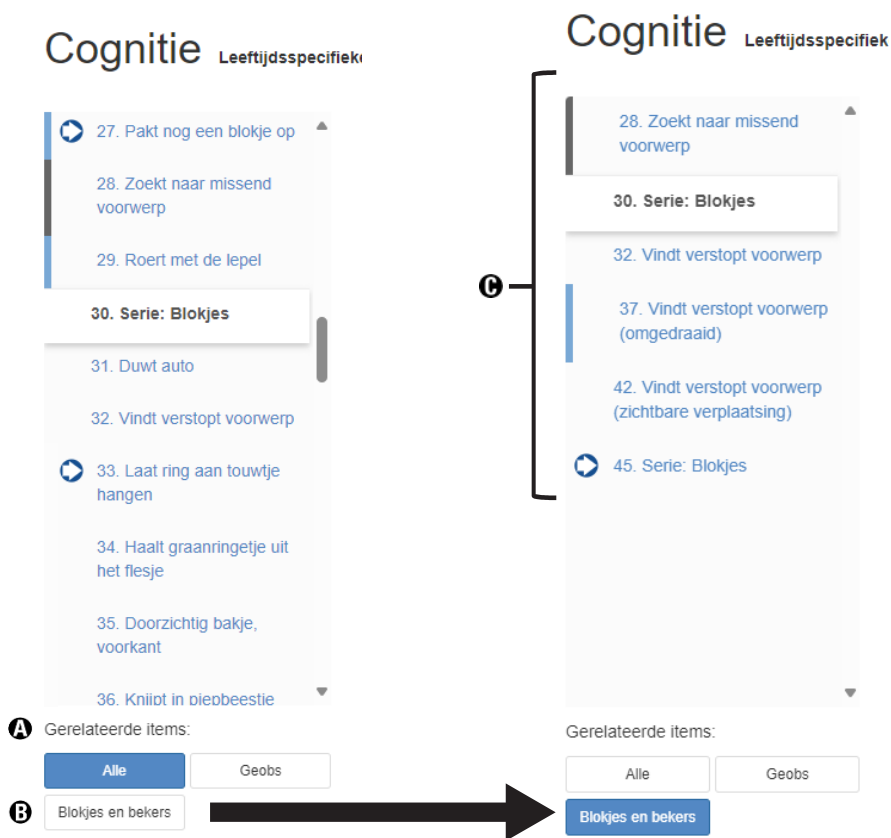
Cognitie Leeftijdsspecifieke



Afbeelding 15. Linker navigatievenster

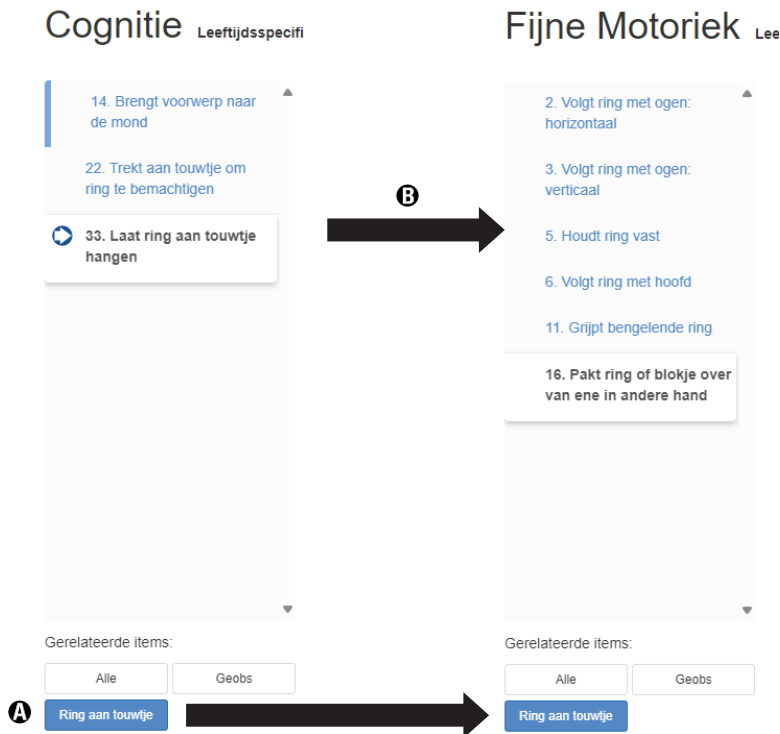
Filters

Onder het linker navigatievenster bevinden zich filters die kunnen worden gebruikt om een bepaalde set items weer te geven (zie **A** in afbeelding 16). Er zijn altijd twee filters op het scherm aanwezig: het filter *Alle* en het filter *Geobs*. *Alle* is de gebruikte filter in de standaardweergave; dit filter zorgt ervoor dat alle items van een subtest worden weergegeven in het linker navigatievenster. Het filter *Geobs* geeft items weer die kunnen worden gescoord op basis van het observeren van het spontane gedrag van het kind. Deze items komen overeen met de items op de gelamineerde Observatiechecklist. Daarnaast zijn er filters voor het rechtstreeks navigeren naar gerelateerde items. Het filter voor het navigeren naar gerelateerde items verschijnt onder het filter *Alle*, wanneer een item deel uitmaakt van een groep gerelateerde items (zie **B** in afbeelding 16). Er kan slechts één filter tegelijkertijd actief zijn; dit filter bepaalt dan welke items zichtbaar zijn in het linker navigatievenster (zie **C** in afbeelding 16).



Afbeelding 16. Het filter gebruiken om gerelateerde items te zien

Als een filter voor een gerelateerde itemset in meer dan één subtest wordt gebruikt, blijft dit filter zichtbaar wanneer u naar een andere subtest navigeert. In afbeelding 17 is de *Ring aan touwtje* geselecteerd voor de subtest Cognitie (zie **A** in afbeelding 17). Wanneer het tabblad *Fijne Motoriek* is geselecteerd, worden ook de items met de *Ring aan touwtje* uit de subtest *Fijne Motoriek* weergegeven (zie **B** in afbeelding 17).



Afbeelding 17. Voorbeeld van een filter voor gerelateerde items dat in meerdere subtests wordt gebruikt

Volgend item

Wanneer u de knop *Volgend item* (zie afbeelding 18) selecteert, verschijnt het volgende niet-afgenomen item in de subtest of, wanneer u de subtest afbreekt, het instapitem van de volgende subtest. Als u de knop *Volgend item* selecteert nadat u het laatste item van de subtest *Grove Motoriek* heeft afgenomen, wordt het tabblad *Controleren* weergegeven. Wanneer u de knop *Volgend item* gebruikt in een gefilterde weergave (bijv. *Geobs*, *Ring aan touwtje*), navigeert Q-global automatisch naar het volgende niet-afgenomen item in de groep, tenzij dit het laatste item in de groep is. Als dit het laatste item in de groep is, navigeert Q-global automatisch naar het volgende niet-afgenomen item van het filter *Alle*.



Afbeelding 18. Knop *Volgend item*

5.2 Afnameregels

Instapitems

Zodra u de knop *Start afname* op het startscherm selecteert, navigeert Q-global naar het voor de leeftijd van het kind geschikte instapitem van de subtest Cognitie. Het instapitem is te zien in het linker navigatievenster (zie **A** in afbeelding 19) en naast de naam van de subtest (zie **B** in afbeelding 19). De leeftijdsgroep die bij dit instapitem behoort wordt weergegeven wanneer u op het instapitem (zie **B** in afbeelding 19) klikt of er met de muis overheen gaat, afhankelijk van het apparaat dat u gebruikt.

Als u op het instapitem klikt of met de muis overheen gaat, ziet u een keuzemenu voor de selectie van het instapitem, u hebt de keuze tussen het instapitem dat past bij de leeftijd van het kind (zie **C** in afbeelding 19) of het vorige instapitem (d.w.z. het instapitem voor één leeftijdsgroep jonger; zie **D** in afbeelding 19). U kunt dit keuzemenu bijvoorbeeld gebruiken om het instapitem van het kind aan te passen, indien het kind een dermate grote achterstand heeft.

Als het *Vorig instapitem* wordt geselecteerd nadat ten minste één score voor die subtest is opgeslagen, wordt een dialoogvenster getiteld *Vorig instapitem* weergegeven (zie Afbeelding 20). Indien u *Ja* selecteert, kiest u definitief voor het vorige instapitem en is het niet mogelijk daarna nog over te stappen naar het instapitem dat passend is bij de leeftijd van het kind (zie **E** in afbeelding 19). Alle eerder opgeslagen gegevens blijven behouden, maar het minimum van drie opeenvolgende 2-scores dat behaald moet worden (zodat u niet hoeft om te keren) begint nu bij het vorige instapitem, ongeacht de eventuele scores vanaf het leeftijdsspecifieke instapitem.

The screenshot displays the BAYLEY 4 assessment interface. At the top, the navigation bar includes 'Cognitie', 'Taalbegrip', 'Taalproductie', 'Fijne Motoriek', 'Grove Motoriek', and 'Controleren'. The main content area is titled 'Cognitie' and shows 'Leefijdsspecifieke instapitem geselecteerd: Item 33'. A list of items on the left (A) includes '33. Laat ring aan touwtje hangen'. The detailed view for item 33 shows 'Materiaal: Ring aan touwtje' and 'Houding: Zittend'. It also displays 'Vorig instapitem' (14 mnd 0 dagen - 19 mnd 30 dagen) and 'Leefijdsspecifieke instapitem' (20 mnd 0 dagen - 28 mnd 30 dagen). A diagram illustrates the setup with a 20-30 cm distance between the ring and the child. A right-hand menu (E) offers options to go to the previous item (27) or the current age-specific item (33). A 'Vorig instapitem' dialog box (D) is also visible, showing the previous item (14 mnd 0 dagen - 19 mnd 30 dagen) and a 'Ga naar item 27' button.

Afbeelding 19. Instapitems



Afbeelding 20. Dialoogvenster Vorig instapitem

Omkeerregel

Als het kind een score van 0 of 1 behaalt op het instapitem of een van de twee items na het instapitem wordt het dialoogvenster van de *Omkeerregel* weergegeven (zie afbeelding 21). Als u *Doorgaan* selecteert, wordt u naar het volgende niet-afgenomen item geleid. Als u *Omkeren* selecteert, wordt u naar het vorige instapitem geleid. Indien u bij het huidige item wilt blijven, kunt u ergens op het grijze gebied klikken (buiten het dialoogvenster).



Afbeelding 21. Dialoogvenster omkeerregel

Het dialoogvenster van de omkeerregel verschijnt slechts één keer voor elke subtest. Indien het kind na het omkeren naar het vorige instapitem nog steeds geen score van 2 heeft behaald op het instapitem en de twee daarop volgende items, verschijnt het dialoogvenster niet opnieuw. In plaats daarvan komt bovenaan het scherm een melding te staan (zie afbeelding 22). Deze melding zal er blijven staan, totdat het kind drie opeenvolgende 2-scores heeft behaald vanaf een instapitem. Als u de blauwe tekst 'omkeren naar het instapitem van de vorige leeftijdsgroep' selecteert, navigeert Q-global naar het vorige instapitem.

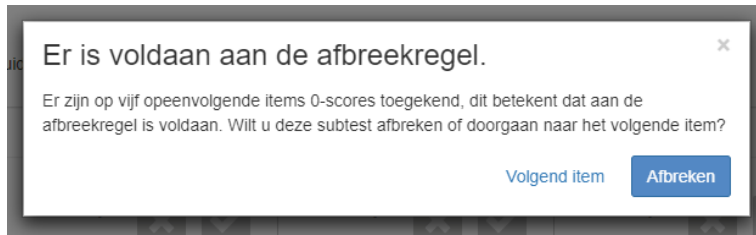
Cognitie Leeftijdsspecifieke instapitem geselecteerd: Item 33

<< Op ten minste één van de drie items vanaf het instapitem is geen perfecte score toegekend. U moet omkeren naar het instapitem van de vorige leeftijdsgroep.

Afbeelding 22. Melding omkeerregel

Afbreekregel

Het dialoogvenster en de melding van de afbreekregel werken op dezelfde manier als die van de omkeerregel. Zodra het kind vijf opeenvolgende 0-scores behaalt op een subtest, verschijnt het dialoogvenster van de *Afbreekregel* (zie afbeelding 23). Als u de knop *Volgend item* selecteert, verschijnt het volgende niet-afgenomen item. Als u de knop *Afbreken* selecteert, navigeert Q-global naar het instapitem van de volgende subtest of naar het tabblad *Controleren* als u de subtest Grove Motoriek heeft afgerond. Indien u bij het huidige item wilt blijven, kunt u ergens op het grijze gebied klikken (buiten het dialoogvenster).



Afbeelding 23. *Dialogvenster afbreekregel*

Het dialogvenster van de afbreekregel verschijnt slechts één keer voor elke subtest. De melding bovenaan het scherm (zie afbeelding 24) blijft echter staan. Als u de blauwe tekst 'afbreken' selecteert, navigeert Q-global naar het instapitem van de volgende subtest (of het tabblad *Controleren*).

Taalbegrip Leeftijdsspecifieke instapitem geselecteerd: Item 10 ▼

Er zijn op vijf opeenvolgende items 0-scores toegekend. U kunt de subtest [afbreken](#). >>

Afbeelding 24. *Melding afbreekregel*

5.3 Item-onderdelen

Materialen en aanbevolen houding

De materialen die nodig zijn voor het afnemen van een item en de aanbevolen positie van het kind worden weergegeven in het gedeelte *Materiaal* en *Houding* bovenaan elk item (zie **A** in afbeelding 25). In hoofdstuk 3 van de afnamehandleiding staan afbeeldingen van de benodigde materialen en de aanbevolen houdingen.

Cognitie

Leeftijdsspecifieke instapitem geselecteerd: Item 33



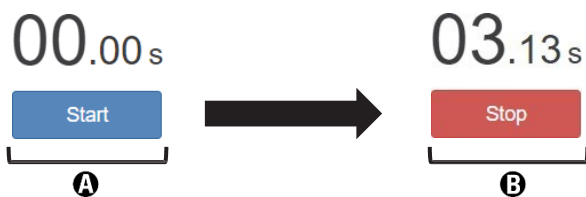
Afbeelding 25. Materialen, houding en timer/stopwatch

Timer en stopwatch

Voor sommige items bevindt zich rechts van de sectie *Materiaal* en *Houding* een timer of stopwatch (zie **B** in afbeelding 25). Hoewel ze qua uiterlijk op elkaar lijken, hebben de timer en stopwatch een iets andere functionaliteit. Er wordt een timer weergegeven wanneer de verstreken tijd automatisch tot een itemscore leidt. Er wordt een stopwatch weergegeven wanneer de stimuli voor een bepaalde tijd aan het kind worden getoond, of wanneer een item meer dan één poging heeft en daar tijd aan verbonden is. Soms is het eenvoudiger om simpelweg in stilte te tellen, bijvoorbeeld bij item 16 (*Interacteert met spiegelbeeld*) en item 23 (*Pakt blokjes op en houdt ze vast*) van de subtest Cognitie. Bij deze items zal dan ook geen timer of stopwatch worden weergegeven.

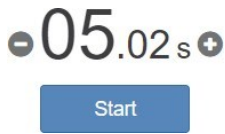
Timer

Om de timer te starten, selecteert u de startknop (zie **A** in afbeelding 26). Terwijl de timer loopt, wordt de startknop vervangen door de stopknop (zie **B** in afbeelding 26). Voor items met een tijdslimiet wordt de tijd rood zodra de tijdslimiet is bereikt.



Afbeelding 26. Start- en stopknop van de timer

Zodra de stopknop is geselecteerd, verschijnt de startknop opnieuw, samen met een min- en plusknop (zie afbeelding 27). Gebruik deze knoppen om, indien nodig, de afrondingstijd aan te passen. Wanneer een van deze knoppen is geselecteerd, blijft de afrondingstijd toe- of afnemen (met tussenpozen van één seconde) totdat de knop een tweede keer wordt geselecteerd. Dit is vooral handig wanneer u de timer per ongeluk vergeet te stoppen wanneer het kind de taak heeft afgerond, of wanneer u de timer per ongeluk te vroeg stopt.

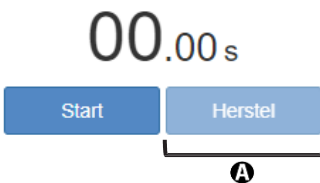


Afbeelding 27. Min- en plusknop van de timer/stopwatch

Voor sommige items wordt automatisch een score toegekend op basis van de verstreken tijd op de timer. Dit is bijvoorbeeld het geval bij Cognitie item 2 (*Bekijkt voorwerp*). Deze voorgestelde score kan op elk moment worden gewijzigd. Merk op dat er een andere score wordt toegekend als u de verstreken tijd op de timer aanpast. Voor een gedeelte van deze items is, naast de verstreken tijd, ook aanvullende informatie nodig om te bepalen welke itemscore het kind behaalt. Dit is bijvoorbeeld het geval bij Cognitie item 30 en 45 (*Serie: blokjes*); om deze items te scoren moet u niet alleen de verstreken tijd weten, maar ook hoeveel blokjes het kind in de beker heeft gedaan. Deze aanvullende informatie (d.w.z. het antwoord op de vraag 'Hoeveel blokjes heeft het kind in de beker gedaan?') kunt u pas invoeren wanneer de timer is gestopt. De itemscores kunt u daarentegen wel invoeren wanneer de timer loopt. Meer informatie over de scoring van dit soort items vindt u in paragraaf 5.4 onder *Serie-items met antwoorden en een timer*.

Stopwatch

De stopwatch bevat veel van dezelfde functies als de timer, maar is niet helemaal identiek. De stopwatch is namelijk voorzien van een herstelknop (zie **A** in afbeelding 28). Wanneer de herstelknop is geselecteerd, wordt de tijd teruggezet naar nul seconden.



Afbeelding 28. Herstelknop van de stopwatch

Iteminstructies

Elk item bevat een venster genaamd *Iteminstructies*. In deze instructies staat hoe u het item moet afnemen en scoren. U kunt dit venster in- en uitvouwen door de pijl links van *Iteminstructies* te selecteren (zie **A** in afbeelding 29).

31. Duwt auto

Materiaal: Auto

Houding: Ondersteund zitten of Zittend



> Iteminstructies:

Score

- 2 - Duwt de auto doelbewust over tafel, waarbij alle 4 wielen op tafel blijven.
- 1 - Beweegt wiel met de auto, maar niet zoals voorgedaan (bijvoorbeeld zijwaarts, op de kop).
- 0 - Toont geen interesse in het duwen of bewegen van de auto, bekijkt bijvoorbeeld alleen de wielen of draait eraan.

31. Duwt auto

Materiaal: Auto

Houding: Ondersteund zitten of Zittend

▼ Iteminstructies:
Duw de auto langzaam over tafel het blikveld van het kind binnen. Zeg: Broem! En duw de auto naar het kind toe.

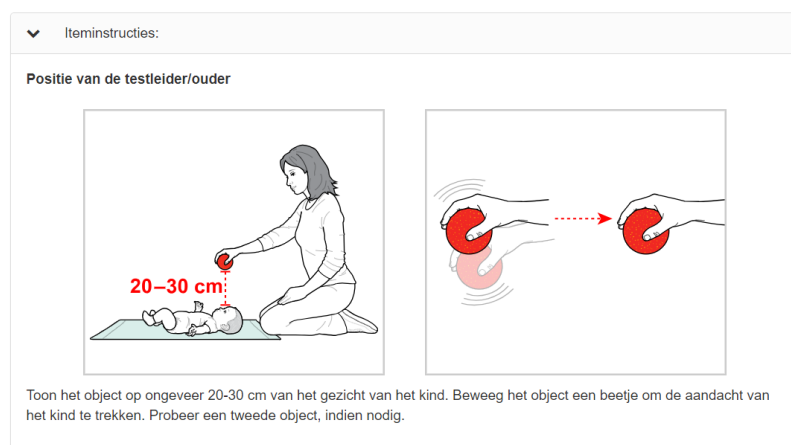
Score

- 2 - Duwt de auto doelbewust over tafel, waarbij alle 4 wielen op tafel blijven.
- 1 - Beweegt wiel met de auto, maar niet zoals voorgedaan (bijvoorbeeld zijwaarts, op de kop).
- 0 - Toont geen interesse in het duwen of bewegen van de auto, bekijkt bijvoorbeeld alleen de wielen of draait eraan.

Afbeelding 29. Venster met iteminstructies

Afbeeldingen

Bij sommige items worden afbeeldingen weergegeven in het venster *Iteminstructies* (zie afbeelding 30). Deze afbeeldingen bieden een visuele ondersteuning bij de iteminstructies. Er zijn twee soorten afbeeldingen: afbeeldingen van de *Materiaalopstelling* en afbeeldingen van de *Positie van de testleider/ouder*. De afbeeldingen van de materiaalopstelling laten zien welke materialen nodig zijn voor het item en hoe u ze aan het kind toont. Soms bevatten deze afbeeldingen tevens tekst die tegen het kind kan worden gezegd. De afbeeldingen van de positie van de testleider/ouder tonen de positie van de persoon die het item afneemt (dit kan zowel de testleider als de ouder zijn) ten opzichte van het kind. Voor items die gebruik maken van het stimulusboek, wordt een standaardafbeelding gebruikt waarbij het stimulusboek voor het kind is geplaatst. Afhankelijk van de positie van het kind kan hiervan worden afgeweken en kan het stimulusboek bijvoorbeeld plat op de tafel worden neergelegd. Er wordt ook een standaardafbeelding gepresenteerd wanneer het kind op een vel papier of op het responsformulier tekent. Bij weer andere items wordt de greep/houding van het kind beoordeeld. Bij deze items zijn afbeeldingen van veelvoorkomende grepen/houdingen weergegeven, zodat u op basis daarvan het item kan scoren. Dit is bijvoorbeeld het geval bij Fijne Motoriek item 13 (*Grijpt blokje*).



Afbeelding 30. Voorbeeld van een item waarbij afbeeldingen zijn opgenomen in het venster met iteminstructies

Uit te spreken tekst in de iteminstructies

Het venster met *Iteminstructies* bevat in sommige gevallen tekst die de testleider tegen het kind moet zeggen tijdens de afname. De reguliere iteminstructies zijn zwart (zie **A** in afbeelding 31), terwijl de tekst die tegen het kind wordt gesproken blauw is (zie **B** en **C** in afbeelding 31).

Iteminstructies:

Materiaalopstelling

The image contains three illustrations. The first illustration shows a person sitting at a table, placing a puzzle board on the table. A red dashed circle highlights the person's hands and the board. The second illustration shows a child's perspective of the puzzle board on the table. Three pieces are numbered 1, 2, and 3 with red arrows pointing to them. The third illustration shows a child sitting at the table with the puzzle board. A speech bubble above the child says 'Zeg: Leg ze er maar weer in.' A blue circle with the letter 'C' is next to the speech bubble.

A Leg de schijven op de juiste manier in het puzzelbord zonder dat het kind kan zien hoe u de schijven plaatst. Houd het bord op schoot of onder tafel. Leg het puzzelbord voor het kind op tafel zodat het rondje het dichtst bij het kind ligt.

Haal de schijven één voor één uit het puzzelbord en leg ze tussen het kind en het puzzelbord op tafel. Leg van links naar rechts (vanuit het perspectief van het kind) de schijven in de volgende volgorde: vierkant, rondje en driehoek. Terwijl u wijst naar het puzzelbord, zeg: **Leg ze er maar weer in.** Let op dat u niet naar een specifiek deel van het bord wijst. Start de tijdsopname.

Geef het kind 90 seconden de tijd.

B

C

Afbeelding 31. Voorbeeld van uit te spreken tekst in de iteminstructies

Scoringscriteria

Onder *Score* vindt u de scoringscriteria voor elk item (zie afbeelding 32). Selecteer het keuzerondje of de bijbehorende tekst om een score toe te wijzen. Zodra een keuzerondje is geselecteerd, kunt u deze niet meer deselecteren. U kunt de score wel wijzigen door een ander keuzerondje te selecteren.

Score

- 2 - Pakt de bal door de open kant van het bakje binnen 20 seconden.
- 1 - Pakt de bal door de open kant van het bakje binnen 21 tot en met 45 seconden.
- 0 - Het lukt niet om de bal binnen 45 seconden te pakken.

Afbeelding 32. Voorbeeld van scoringscriteria

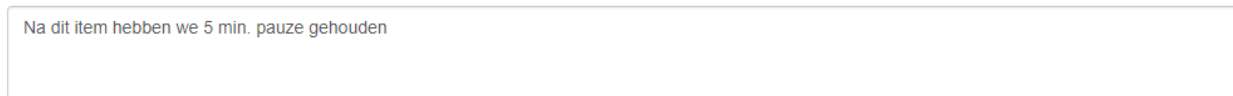
Wanneer u de knop *Volgend item*, een ander tabblad, of een ander item in het linker navigatievenster selecteert, wordt alle ingevoerde informatie van het huidige item automatisch opgeslagen. Als het item nog niet compleet is, verschijnt een dialoogvenster getiteld *Het item is nog niet afgerond* (zie afbeelding 33). Als u de knop *Doorgaan* selecteert, verschijnt het volgende niet-afgenomen item. Als u de knop *Item afronden* selecteert, keert u terug naar het huidige item.



Afbeelding 33. *Dialoogvenster incompleet item*

Opmerkingen

Voor elk item is een opmerkingenveld beschikbaar om notities, verbale antwoorden of de afname van de oudervraag vast te leggen (zie afbeelding 34). Als u tekst invoert in het opmerkingenveld, wordt de standaardtekst (d.w.z. *Opmerkingen*) vervangen. Het maximum aantal tekens dat kan worden ingevoerd is 100. Tijdens de afname kunt u uw opmerkingen bekijken door terug te navigeren naar een item. Nadat de afname is afgerond kunt u uw opmerkingen bekijken in Q-global.



57 / 100

Afbeelding 34. *Opmerkingenveld*

5.4 Type items

Voor sommige items met meerdere pogingen of onderdelen zijn er aankruisvakjes voor het vastleggen van de responsen van het kind. Dit is bijvoorbeeld het geval bij Taalbegrip item 19 (*Lichaamsdelen*). Dit item bestaat uit negen onderdelen en de score voor dit item wordt bepaald door het aantal juiste antwoorden op deze onderdelen. Elk onderdeel heeft een vakje (zie **A** in afbeelding 35) en twee knoppen. Wanneer het vinkje (d.w.z. correct) is geselecteerd, wordt de knop groen (zie **B** in afbeelding 35); wanneer het kruisje (d.w.z. incorrect) is geselecteerd, wordt de knop rood (zie **C** in afbeelding 35). Als een knop per ongeluk is geselecteerd, kunt u deze deselecteren. De knop wordt dan weer grijs. Op basis van het aantal juiste antwoorden wordt automatisch een itemscore toegekend. Zodra het minimale aantal correcte pogingen/onderdelen voor een maximale score is behaald, wordt daar een melding van gegeven (zie **D** in afbeelding 35).

▼ Iteminstructies:

Vraag het kind om de lichaamsdelen aan te wijzen die u opnoemt. Als een kind dit weigert, vraag dan de lichaamsdelen van de ouder aan te wijzen. Zeg bij elk onderdeel: [Wijs naar/Waar is jouw _____?](#)

A	Onderdeel 1 Haar <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 2 Ogen <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Onderdeel 3 Neus <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 4 Mond <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Onderdeel 5 Oren <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 6 Voeten <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 7 Handen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Onderdeel 8 Hoofd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Onderdeel 9 Buik <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

D De maximale score voor dit item is behaald, er kan nu doorgegaan worden naar het volgende item.

Score

- 2 - Geeft het juiste antwoord op 5 tot en met 9 onderdelen.
- 1 - Geeft het juiste antwoord op 3 of 4 onderdelen.
- 0 - Geeft het juiste antwoord op 0, 1 of 2 onderdelen.

Afbeelding 35. Voorbeeld van een item met meerdere pogingen

Bij Cognitie item 81 (*Maakt reeksen af*) navigeert Q-global automatisch naar de volgende poging, nadat de respons voor de eerste poging is geselecteerd (d.w.z. correct/incorrect). De score wordt automatisch aangevuld nadat de respons op de laatste poging is geregistreerd.

De itemscore kan ook worden toegekend zonder dat de responsen van ieder onderdeel/iedere poging zijn geregistreerd. U doet dit door simpelweg op het keuzerondje of op de tekst ernaast te klikken, gelijk aan de scoring van andere items.

Serie-items

Bij serie-items wordt een taak één keer aangeboden en met deze respons van het kind worden alle items binnen deze serie gescoord. Er zijn een aantal soorten serie-items te onderscheiden.

Serie-items met antwoorden

Allereerst zijn er serie-items op basis van antwoorden. Bij de items 24, 30 en 33 van de subtest Fijne Motoriek (*Serie: Blokjes stapelen*) moet het kind bijvoorbeeld blokken stapelen. Het aantal blokken in de toren wordt geregistreerd (zie **A** in afbeelding 36). Op basis van het aantal dat u selecteert worden alle items in de serie automatisch gescoord (zie **B** in afbeelding 36). U kunt het antwoord dat u heeft geselecteerd niet deselecteren, maar u kunt wel een ander antwoord selecteren. De scores worden dan automatisch aangepast voor alle items in de serie. In het linker navigatievenster kunt u zien dat de scores ook zijn opgeslagen voor de andere items in de serie (zie afbeelding 37).

Deze items worden niet meer afgenomen en worden verderop in de afname dus overgeslagen.

Uit hoeveel blokjes bestaat de hoogste toren van het kind?

- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

Serie: Blokjes stapelen, 8 blokjes

Score

- 2 - Stapelt 8 tot en met 12 blokjes in een van de pogingen.
- 1 - Stapelt 7 blokjes in een van de pogingen.
- 0 - Stapelt minder dan 7 blokjes in een van de pogingen of de basis van de toren bestaat niet uit een enkel blokje.

Serie: Blokjes stapelen, 6 blokjes

Score

- 2 - Stapelt 6 tot en met 12 blokjes in een van de pogingen.
- 1 - Stapelt 4 of 5 blokjes in een van de pogingen.
- 0 - Stapelt minder dan 4 blokjes in een van de pogingen of de basis van de toren bestaat niet uit een enkel blokje.

Serie: Blokjes stapelen, 2 blokjes

Score

- 2 - Stapelt 2 tot en met 12 blokjes in een van de pogingen.
- 1 - Stapelt 2 blokjes en gooit ze meteen om of laat het tweede blokje niet los of het tweede blokje valt er direct af.
- 0 - De basis van de toren bestaat niet uit een enkel blokje of het kind stapelt niet.

Afbeelding 36. Voorbeeld van een serie-item op basis van antwoorden

- 24. Serie: Blokjes stapelen
- 25. Doet graanringetje in het flesje
- 26. Serie: Pengreep
- 27. Munten in gleuf
- 28. Haalt bouwblokken uit elkaar
- 29. Serie: Pengreep
- 30. Serie: Blokjes stapelen
- 31. Imitteert streep: Horizontaal en verticaal
- 32. Kijkt bouwblokken aan elkaar
- 33. Serie: Blokjes stapelen
- 34. Imitteert streep: Cirkel
- 35. Bouwt trein van blokjes
- 36. Rijgt blokjes aan veter

Afbeelding 37. Voorbeeld van serie-items in het linker navigatievenster

Serie-items met een timer

Bij sommige serie-items wordt de automatische score uitsluitend bepaald op basis van de voltooide tijd van de timer. In afbeelding 38 werd de timer gestopt op 17 seconden. Daarom wordt 1 punt toegekend voor Grove Motoriek item 16 (Serie: Zit met hulp, 30 seconden; zie **A**) en 2 punten voor Grove Motoriek item 13 (Serie: Zit met hulp, 10 seconden; zie **B**).

13. Serie: Zit met hulp

Materiaal: Stopwatch

Houding: Zittend

17.34 s

Start

Iteminstructies:

Geef het kind ondersteuning bij het zitten door uw handen tegen de onderrug van het kind te leggen. Rekening houdend met de vaardigheid van het kind om zelfstandig te zitten, haalt u voorzichtig uw handen weg.

Geef ook punten als het kind 1 of 2 keer de balans verliest, maar in staat is om weer rechtop te gaan zitten (met een klein beetje hulp).

Serie: Zit met hulp, 30 seconden

Score

- 2 - Zit met een klein beetje hulp of zonder hulp gedurende minimaal 30 seconden.
- 1 - Zit met een klein beetje hulp of zonder hulp gedurende 15 tot en met 29 seconden.
- 0 - Zit met een klein beetje hulp gedurende 0 tot en met 14 seconden.

Serie: Zit met hulp, 10 seconden

Score

- 2 - Zit met een klein beetje hulp of zonder hulp gedurende minimaal 10 seconden.
- 1 - Zit met een klein beetje hulp of zonder hulp gedurende 5 tot en met 9 seconden.
- 0 - Zit met een klein beetje hulp gedurende 0 tot en met 4 seconden.

Afbeelding 38. Voorbeeld van een serie-item op basis van timer

Serie-items met antwoorden en een timer

Er zijn ook serie-items waarbij de score automatisch wordt bepaald op basis van zowel een antwoord als de voltooide tijd van de timer. In afbeelding 39 werd de timer gestopt op 41 seconden en zijn er drie schijven correct geplaatst (zie **A**). Daarom worden er 2 punten toegekend voor Cognitie item 47 (Serie: Roze puzzelbord, 3 schijven; zie **B**) en 2 voor Cognitie item 40 (Serie: Roze puzzelbord, 2 schijven; zie **C**).

40. Serie: Roze puzzelbord

Materiaal: Roze puzzelbord, rode schijven (vierkant, rondje en driehoek), stopwatch

Houding: Zittend

41.51 s

Start

> Iteminstructies:

Hoeveel schijven zijn correct geplaatst?

- 3
- 2
- 1
- 0

Serie: Roze puzzelbord, 3 schijven

Score

- 2 - Plaatst 3 schijven op de juiste plek binnen 60 seconden.
- 1 - Plaatst 3 schijven op de juiste plek binnen 61 tot en met 90 seconden.
- 0 - Plaatst minder dan 3 schijven op de juiste plek binnen 90 seconden.

Serie: Roze puzzelbord, 2 schijven

Score

- 2 - Plaatst 2 of 3 schijven op de juiste plek binnen 60 seconden.
- 1 - Plaatst 1 schijf die past binnen 90 seconden.
- 0 - Plaatst geen van de schijven juist binnen 90 seconden.

Afbeelding 39. Voorbeeld van een serie-item op basis van respons en timer

Serie-items met meerdere pogingen/onderdelen

Daarnaast zijn er serie-items met meerdere pogingen/onderdelen, bijvoorbeeld Taalbegrip item 20 en 24 (Serie: *Delen van de pop*; zie afbeelding 40). Wanneer pogingen/onderdelen als correct of incorrect worden geregistreerd, worden op basis van het aantal correcte responsen alle items in de serie automatisch gescoord. Er verschijnt een waarschuwing wanneer het minimale aantal correcte responsen is verkregen dat nodig is om een maximale score te behalen voor alle items in de serie.

20. Serie: Delen van de pop

Materiaal: Pop

Houding: Zittend

> Iteminstructies:

Onderdeel 1 Haar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 2 Ogen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Onderdeel 3 Neus	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Onderdeel 4 Mond	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 5 Oren	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 6 Voeten	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Onderdeel 7 Handen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 8 Hoofd	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Onderdeel 9 Buik	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

De maximale score voor dit item is behaald, er kan nu doorgedaan worden naar het volgende item.

Serie: Delen van de pop, 5 juist

Score

- 2 - Geeft het juiste antwoord op 5 tot en met 9 onderdelen.
- 1 - Geeft het juiste antwoord op 3 of 4 onderdelen.
- 0 - Geeft het juiste antwoord op 0, 1 of 2 onderdelen.

Serie: Delen van de pop, 2 juist

Score

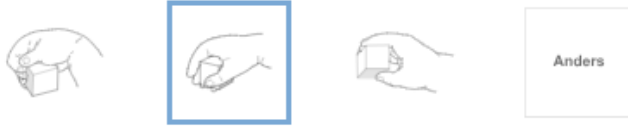
- 2 - Geeft het juiste antwoord op 2 tot en met 9 onderdelen.
- 1 - Geeft het juiste antwoord op 1 onderdeel.
- 0 - Geeft geen juist antwoord.

Afbeelding 40. Voorbeeld van een serie-item met meerdere onderdelen

Serie-items met afbeeldingen

Een voorbeeld van een serie-item dat kan worden gescoord op basis van afbeeldingen is item 13 en 18 van de subtest Fijne Motoriek (*Serie: Grijpt blokje*). In afbeelding 41 werd de partiële duimoppositie geselecteerd. Op basis hiervan worden de items behorend tot deze serie automatisch gescoord.

Selecteer de afbeelding die de greep van het kind het beste weerspiegelt.



Serie: Grijpt blokje, duim-vingertoppen

Score

- 2 - Pakt het blokje met gebruik van de volledige duimoppositie en vingertop(pen) (zie rechterplaatje).
- 1 - Pakt het blokje met gebruik van de partiële duimoppositie (zie middelste plaatje).
- 0 - Gebruikt een minder geavanceerde greep.

Serie: Grijpt blokje, hele hand

Score

- 2 - Grijpt het blokje met de hele hand gebruikmakend van de palmaire greep (zie linkerplaatje) of gebruikt een meer geavanceerde greep.
- 1 - Grijpt het blokje met behulp van beide handen.
- 0 - Grijpt het blokje niet.

Afbeelding 41. Voorbeeld van een serie-item op basis van afbeeldingen

Items met oudervragen

Wanneer een item een oudervraag bevat, verschijnt de oudervraag na het venster met de iteminstructies (zie **A** in afbeelding 42). Met de scoringscriteria in de scoresectie kunt u zowel de eigen observaties als de oudervragen scoren. De scoringscriteria voor beide opties worden gescheiden door het verticale streepje (zie **B** in afbeelding 42). Items kunnen worden gescoord op basis van de criteria voor de eigen observaties of de criteria voor de oudervragen. Indien u de oudervraag heeft gesteld en gebruikt voor de scoring, vink dan het vakje *Oudervraag gesteld?* aan (zie **C** in afbeelding 42).

41. Heeft aandacht voor verhaaltje

Materiaal: Voorleesboekje

Houding: Zittend

> Iteminstructies:

- A** — { Oudervraag
Vraag de ouder: Wanneer u [voeg de naam van het kind in] een boek voorleest, heeft hij/zij dan bijna altijd, soms of nooit de hele tijd aandacht voor het verhaal?
- C** — { Oudervraag gesteld?

Score

- 2 - Heeft aandacht voor het hele verhaaltje met slechts korte momenten van aandacht vermindering. | Bijna altijd
- 1 - Heeft slechts korte tijd aandacht voor het verhaaltje. | Soms
- 0 - Toont geen interesse in het boek of heeft geen aandacht voor het verhaaltje. | Nooit



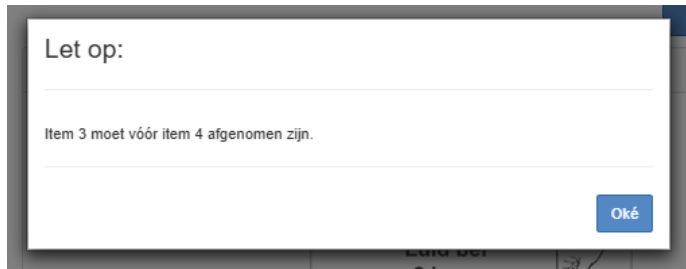
Afbeelding 42. Voorbeeld van een oudervraag

Gedeelde items van de schaal Cognitie en Taalbegrip

Er zijn zes items die zowel in de Cognitie als Taalbegrip subtest zitten (zie p. 20 van de afnamehandleiding). Zodra een van deze items is afgenomen, slaat Q-global automatisch uw toegekende score op voor beide subtests. Bijvoorbeeld, wanneer u een score van 2 toekent op Cognitie item 5 (*Herkent ouder*), krijgt Taalbegrip item 4 (*Herkent ouder*) automatisch ook een score van 2. De blauwe of grijze indicator verschijnt naast het gedeelde item in het linker navigatievenster en het item wordt verderop in de afname overgeslagen.

Gekoppelde items

Er zijn een paar items die niet kunnen worden gescoord totdat een ander item is afgenomen en gescoord. Als Cognitie item 4 (*Onderscheidt voorwerpen*) of Cognitie item 11 (*Heeft voorkeur voor nieuw plaatje [bal]*) worden geselecteerd voordat de vereiste items zijn afgenomen en gescoord, wordt er een waarschuwing weergegeven (zie afbeelding 43). Wanneer de knop *Oké* is geselecteerd, navigeert Q-global naar het juiste item.



Afbeelding 43. Voorbeeld van een gekoppeld item

6. Rapport genereren

Wanneer de afname is voltooid krijgt de test op Q-global de status *Gereed voor rapporteren*. U ziet dit op het startscherm van de cliënt. U selecteert de betreffende afname en klikt daarna op de knop *Genereer Rapport* (zie afbeelding 44).

The screenshot shows a web interface for a client named 'Jan Janssen'. At the top left, there is a '< Terug' button. Below it, the client name 'Cliënt: Jan Janssen' is displayed. A 'Bewerk' button is visible. The main area contains demographic and account information. Below this, there are three buttons: 'Nieuwe test toewijzen', 'Test(s) verwijderen', and 'Genereer Rapport', with the last one highlighted by a black box. A table below shows a list of tests with columns for Test ID, Test naam, Testdatum, Presentatiewijze, Status, and Groeps tests. The first row is selected, and its checkbox is checked. Below the table is a 'Revisiegeschiedenis' section with details on who created and modified the record.

< Terug

Cliënt: Jan Janssen

Bewerk

Demografische kenmerken

Systeem-ID: **22490324** Account: **Andrea Stam**

Voornaam: **Jan** Aangepast veld 1:

Tweede naam: Aangepast veld 2:

Achternaam: **Janssen** Aangepast veld 3:

Geboortedatum: **10-10-2023** Aangepast veld 4:

Leeftijd: **1 jaar 1 maanden** Groepen:

Cliënt ID: ID oude functie:

Geslacht: Evaluation data entered: **No** **Nieuwe aanmaken**

E-mailadres:

Opmerking:

Nieuwe test toewijzen **Test(s) verwijderen** **Genereer Rapport**

Reset Sorteervolgorde **1 Record**

	<input type="checkbox"/>	Test ID	Test naam	Testdatum	Presentatiewijze	Status	Groeps tests
1	<input checked="" type="checkbox"/>	20369310	Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motoriekschalen	13-11-2024	Handmatige invoer	Gereed voor rapporteren	

Revisiegeschiedenis

Aangemaakt door: **Stam, Andrea** Gewijzigd door: **Stam, Andrea**

Aangemaakt op: **13-11-2024 01:31:18 PM** Gewijzigd op: **13-11-2024 02:53:35 PM**

Afbeelding 44. Rapport genereren

Vervolgens komt u in het scherm *Rapport selectie & configuratie* terecht. Selecteer hier het soort rapport dat u wilt genereren (meestal één optie). Daarna kunt u bij Rapportopties aangeven welk betrouwbaarheidsinterval en significantieniveau u wilt aanhouden. Kies nadien voor *Genereer Rapport* (zie afbeelding 45).


« Terug

Maak Rapport

We hebben nog een aantal gegevens nodig om dit rapport te genereren.

Rapport selectie & configuratie

✓ Geselecteerd | Deselecteer



Bayley-4-NL Rapport
Voorraad nodig: 1
100 toepassingen beschikbaar

Configuraties

Rapport bestandstype
Adobe PDF - Dit rapport is alleen beschikbaar als PDF.

Rapportopties

<p>Toevoegen</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Naam van het kind</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Antwoorden</p>	<p>Instellingen</p> <p>Betrouwbaarheidsinterval</p> <p><input checked="" type="radio"/> 90%</p> <p><input type="radio"/> 95%</p> <p>Significantieniveau</p> <p><input checked="" type="radio"/> .05</p> <p><input type="radio"/> .10</p>
--	---

Samenvatting

Clíént
Bayley-4, Test
10-10-2023 | 1 jr 1 mnd
(geen geslacht)
(geen e-mail)

Test
Bayley-4-NL Cognitie, Taal en Motorieks...
Presentatiewijze: On-screen afname
18-11-2024

✓ **Bayley-4-NL Rapport**
Voor het gebruik van dit rapport wordt 1 toepassing in rekening gebracht.

Genereer Rapport

[? Hulp nodig](#) [Annuleren](#)

Afbeelding 45. Rapportopties & Genereer rapport

7. Rapport openen

Wanneer u *Genereer rapport* heeft gekozen, verschijnt de pdf bij de downloads in uw bestanden (zie afbeelding 46). Als u hierop klikt, zal het rapport geopend worden.

> Downloads >

📄 📁 🗑️ ⬆️ Sorteren ☰ Weergeven ⋮

Naam	Gewijzigd op	Type	Grootte
<div style="display: flex; align-items: center;"> v Vandaag </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> Bayley-4-NL-Rapport_55827387_17319361575... </div>	18-11-2024 14:22	Foxit PDF Editor Doc...	98 kB

Afbeelding 46. Het testrapport in de map Downloads