

## **Leerlijn Communicatie**

- 1.1. Communicatieve voorwaarden
- 1.2. Voorwaarden voor de spraakontwikkeling
- 2.1. Inhoud: Passief
- 2.2. Inhoud: Actief
- 3.1. Gebruik
- 4.1. Vorm

## Stamlijn Communicatie

Niveau A	Niveau B
<p>Merkt zintuiglijke stimulatie op (aanraking, vibratie, smaken, muziek, licht)</p> <p>Uit lust- en onlustgevoelens</p> <p>Kijkt gericht enkele seconden naar een voorwerp of een gezicht in het midden van zijn blikveld</p> <p>Kijkt gericht enkele seconden naar een voorwerp of gezicht aan de rand van zijn blikveld</p> <p>Volgt bewegingen die direct in het gezichtsveld komen</p> <p>Volgt bewegingen tot de middellijn</p> <p>Volgt een horizontale beweging (van voorwerp of persoon) vanuit het midden van het blikveld</p> <p>Geeft een glimlach als een vertrouwd gezicht in het blikveld verschijnt</p> <p>Reageert op nauw contact met een bekende volwassene</p> <p>Laat zich kalmeren door een vertrouwde stem (gedrag verandert in reactie op een stem)</p> <p>Reageert als een persoon tegen hem/haar praat</p> <p>Lacht als een ander tegen hem/haar praat</p> <p>Vocaliseert klinkergeluiden (ooh, aaah)</p>	<p>Reageert op verschillende prikkels (geluiden) door het hoofd (of de ogen) te draaien</p> <p>Draait hoofd/ogen richting een geluid dat vlakbij wordt gemaakt</p> <p>Volgt een verticale beweging (van voorwerp of persoon) vanuit het midden van het blikveld</p> <p>Volgt een bewegend voorwerp met de ogen van links naar rechts en kijkt het voorwerp na in de richting waarin het verdwijnt</p> <p>Reageert met geluiden, mimiek en/ of glimlach op gezichtsuitdrukkingen van volwassenen</p> <p>Kijkt verbaasd of boos als de volwassene ineens een andere gezichtsuitdrukking heeft</p> <p>Reageert anders op een bekend persoon dan een onbekend persoon</p> <p>Laat zich kalmeren door een stem van een willekeurig persoon (gedrag verandert in reactie op een stem)</p> <p>Reageert met een glimlach op een lachend gezicht</p> <p>Herhaalt geluiden die hij zelf maakt</p> <p>Vocaliseert om beurten met een volwassene</p> <p>Vocaliseert gevarieerde geluiden: klinkers, medeklinkers en niet-Nederlandse klanken (bijvoorbeeld de lippen laten trillen)</p> <p>Speelt met verschillende toonhoogtes en geluidssterktes</p>

1.1. Communicatieve voorwaarden

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Richt kort zijn aandacht op de persoon die tegen hem praat in een prikkelarme omgeving	Richt kort zijn aandacht op de persoon die tegen hem praat in een prikkelrijke omgeving Behoudt oogcontact als de ander spreekt	Maakt een keuze tussen twee voorwerpen/ afbeeldingen Houdt de aandacht gericht op een voorwerp/ plaatje dat een ander laat zien
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Maakt een keuze tussen drie of meer voorwerpen/ afbeeldingen Kijkt samen met een persoon naar de omgeving door ernaar te wijzen, het te benoemen Kijkt in de richting waar een ander heen wijst	Blijft op zijn stoel zitten bij het luisteren naar een kort verhaaltje	Luistert aandachtig naar een kort verhaaltje met plaatjes Verplaatst zijn aandacht naar degene die praat (in de kring)

## 1.1. Communicatieve voorwaarden

Aansluitende doelen ZML-leerlijnen

### **Mondelinge taal**

#### 1.1. Communicatieve voorwaarden

Loopt niet weg als er tegen hem gesproken wordt

Maakt geluiden of gebaren met een communicatieve intentie (om bijv. iets voor elkaar te krijgen)

Zit vijf minuten stil op een stoel bij een één-op-één gesprek

Gebruikt woorden met communicatieve intentie (om bijv. iets voor elkaar te krijgen: die, eten)

## 1.2. Voorwaarden voor spraakontwikkeling

*Doelen om te behandelen tijdens logopedie*

1	2	3
<p>Slikt vloeistoffen en dun gepureerd voedsel Blaast ongericht door de mond</p>	<p>Slikt dikker gepureerd voedsel (zonder stukjes) Kan lippen ronden (bijv. voor 'oo' 'oe' of 'uu') <i>Voor kinderen met sondevoeding:</i> Kauwt op tube, kauwborsteltje o.i.d. als dit tussen de kiezen wordt aangeboden</p>	<p>Eet fijn geprakt voedsel (slikken) Drinkt slokjes aangeboden met een gewone beker (dik- of dunvloeibaar) Blaast naar een watje dat voor de mond wordt gehouden</p>
4	5	6
<p>Eet gepureerd voedsel met stukjes erin (slikken) Eet grof geprakt voedsel en stukjes vlees (slikken)</p>	<p>Heeft speekselcontrole rechtop zittend in rust</p>	<p>Drinkt door een rietje Kauwt alle soorten voedsel Blaast op een fluitje Heeft speekselcontrole zittend / staand tijdens inspanning</p>

2.1. Inhoud: Passief

1	2	3
<p>Reageert op de eigen naam als een vertrouwd persoon hem roept/aanspreekt</p>	<p>Vindt (pakt, kijkt naar, wijst) een voor hem bekend voorwerp als dit genoemd wordt</p> <p>Vindt (gaat naar, kijkt naar, wijst) een bekende persoon in de ruimte als de leerkracht de naam noemt/ het gebaar maakt</p> <p>Reageert op de eigen naam</p> <p>Begrijpt het begrip nee (gebaar, woord, intonatie, correctie): bij duidelijk 'nee' stopt hij even met waar hij mee bezig is</p>	<p>Reageert adequaat op een dagelijks terugkerende opdracht in één- of tweewoordszinnen aangevuld met ondersteunende communicatie in een vertrouwde omgeving</p> <p>Reageert op een bevestiging/beloning (doorgaan als het mag, blij zijn)</p> <p>Herkent waar een concrete verwijzer/afbeelding naar verwijst binnen de context</p> <p>Herkent bij welke activiteit een vast voorwerp / afbeelding hoort binnen de context</p>
4	5	6
<p>Reageert adequaat op een dagelijks terugkerende opdracht in één- of tweewoordszinnen in een vertrouwde omgeving</p> <p>Vindt (gaat naar, kijkt naar, wijst) een minder bekende persoon (therapeut) in de ruimte als de leerkracht de naam noemt/ het gebaar maakt</p> <p>Wijst een benoemd voorwerp aan bij twee keuzemogelijkheden</p> <p>Wijst één benoemd lichaamsdeel aan</p>	<p>Voert eenvoudige opdrachten uit die niet dagelijks voorkomen aangevuld met ondersteunende communicatie (bijvoorbeeld 'beer op de stoel' , 'pop op tafel')</p> <p>Herkent waar een concrete verwijzer/afbeelding naar verwijst buiten de context</p> <p>Haalt op verzoek een bekend voorwerp uit een andere bekende ruimte</p> <p>Wijst een benoemd voorwerp aan bij drie keuzemogelijkheden</p> <p>Wijst vier benoemde lichaamsdelen aan</p>	<p>Reageert adequaat op verschillende één of tweewoordszinnen</p> <p>Begrijpt een basiswoordenschat van ongeveer 75 woorden/gebaren</p> <p>Wijst een benoemd voorwerp/afbeelding aan bij vier keuzemogelijkheden</p>

2.1. Inhoud: Passief

Aansluitende doelen ZML-leerlijnen

<p><b>Mondelinge taal</b> 1.4. Voorzetsels en locatie aanduiden</p>	<p><b>Mondelinge taal</b> 1.6. Non-verbale communicatie</p>	<p><b>Mondelinge taal</b> 2.1. Zinsbegrip</p>
<p>Begrijpt <i>in</i> en <i>uit</i> Begrijpt <i>op</i> en <i>af</i> Begrijpt <i>voor</i> en <i>achter</i> Begrijpt <i>naast, onder, naar, hier</i></p>	<p>Reageert op gezichtsuitdrukkingen en lichaamshoudingen die gevoelens uitdrukken (boosheid, verdriet en blijheid) Begrijpt minstens 10 ondersteunende of natuurlijke gebaren Begrijpt 2 ondersteunende of natuurlijke gebaren in combinatie met elkaar om te communiceren (iemand aanwijzen en eetgebaar maken -&gt; kom je eten?)</p>	<p>Begrijpt losse woorden (heet, drinken, schoenen, zitten) Begrijpt driewoordzinnen Begrijpt vijfwoordzinnen Begrijpt logische opdrachten (gekoppeld aan de huidige, actuele situatie)</p>
<p><b>Mondelinge taal</b> 2.2. Denkrelaties</p>	<p><b>Mondelinge taal</b> 3.3. Een gesprek voeren met een ander</p>	<p><b>Mondelinge taal</b> 3.4. Sociale routines</p>
<p>Wijst twee identieke voorwerpen aan als er vier voorwerpen liggen Herkent de kleuren rood, geel, blauw, groen Wijst aan of een voorwerp groot of klein is</p>	<p>Reageert op communicatie van de leerkracht</p>	<p>Kent de functie van zwaaien bij komen en weggaan</p>
<p><b>Mondelinge taal</b> 6.1. Passieve woordenschat</p>	<p><b>Schriftelijke taal</b> 1.2. Begrijpend luisteren</p>	
<p>Zoekt met de leerkracht naar verstopte concrete voorwerpen en geeft uiting aan verrassing Wijst de juiste persoon aan als een bepaalde naam wordt genoemd (mamma, pappa) Wijst bij het benoemen van 20 verschillende woorden het juiste voorwerp aan Begrijpt woorden, symbolen of gebaren voor goed en fout, ja en nee</p>	<p>Voert activiteit van dagritmeschema uit die de leerkracht mondeling en met picto aanbiedt (in 1 op 1 situatie) Voert activiteit van dagritmeschema uit die de leerkracht in volle zin aanbiedt in 1 op 1 situatie (max. 5/6 woorden)</p>	

2.2. Inhoud: Actief

	<b>2</b>	<b>3</b>
	Maakt een herkenbaar geluid of gebaar als een bekende persoon in zijn blikveld verschijnt	Gebruikt een vaste uiting om een bepaald voorwerp aan te duiden (oot = brood, zelfbedacht gebaar)
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Gebruikt een woordenschat van drie of meer woorden/gebaren/afbeeldingen (namen/ zelfstandige naamwoorden, ontkenningen, weigeringen, kenmerken, plaatsaanduidingen, herhalingswoorden, actiewoorden)	<p>Gebruikt woorden die een gevraagde handeling beschrijven</p> <p>Gebruikt het woord NEE wanneer een voorwerp of activiteit aangeboden wordt</p> <p>Gebruikt het woord JA wanneer een voorwerp of activiteit aangeboden wordt</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om aan te geven dat iets er is of juist niet (juf daar, sap op)</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om aan te geven dat hij iets nog een keer wil of dat iets opnieuw gebeurt / te zien is (nog koek, juf weer)</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om bezit aan te geven (boek mij, auto papa)</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om actie aan te geven (juf lezen, koekje eten)</p>	<p>Gebruikt een basiswoordenschat van ongeveer 50 woorden/ gebaren/afbeeldingen</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om richting aan te geven (in doos, lopen buiten)</p> <p>Gebruikt tweewoordzinnen/gebaren om aan te geven waar iets is of waar iets is gebeurd (mama thuis, doos op tafel)</p> <p>Gebruikt 2-woorduitingen / gebaren om eigenschappen aan te geven (mooie auto, grote bal)</p>



## 2.2. Inhoud: Actief

Aansluitende doelen ZML-leerlijnen

<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>
<b>1.2. Zinsbouw</b> Gebruikt <i>ja</i> en <i>nee</i> Gebruikt losse woorden ( <i>mamma, pop, bah</i> ) Gebruikt tweewoordzinnen (Tom drinken, Sanne spelen) Maakt driewoordzinnen in tegenwoordige tijd met onderwerp en werkwoord (hoeft nog niet altijd correct) (Erik spelen niet) Gebruikt de ontkenning <i>niet</i>	<b>1.3. Woordvorming</b> Past op bekende woorden de regelmatige meervoudsregel toe met -en ( <i>kip, kippen</i> ) Past op bekende woorden de regelmatige meervoudsregel toe met -s ( <i>varken-varkens</i> )	<b>1.4. Voorzetsels en locatie aanduiden</b> Benoemt <i>in</i> en <i>uit</i> Benoemt <i>op</i> en <i>af</i> Benoemt <i>voor</i> en <i>achter</i> Benoemt <i>op</i> en <i>onder</i>
<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>
<b>1.6. Non-verbale communicatie</b> Knikt als hij <i>ja</i> bedoelt en schudt met zijn hoofd als hij <i>nee</i> bedoelt Gebruikt gebaren die bij een bepaalde uitdrukking horen (joepie!, het is zó groot)	<b>3.2. Iets zeggen tegen iemand</b> Maakt met een enkel woord duidelijk wat hij wil zeggen (plassen) Zegt <i>nee</i> als hij iets niet wil Noemt een naam om duidelijk te maken dat hij iets tegen diegene wil zeggen (Tim, kijk!)	<b>6.2. Actieve woordenschat</b> Imiteert klanken en woorden Kijkt naar een voorwerp als een ander het woord <i>die</i> zegt en naar het voorwerp wijst Benoemt 10 woorden met ondersteuning van concreet materiaal (picto's, foto's) Benoemt zijn eigen naam. Benoemt de namen van enkele klasgenoten Benoemt en wijst <i>mamma, pappa, broer</i> en <i>zus, opa</i> en <i>oma</i> aan op een afbeelding Gebruikt zelfstandige naamwoorden en werkwoorden Gebruikt <i>die</i> en <i>dat</i> om het aanwijzen van een voorwerp te ondersteunen

### 3.1. Gebruik

1	2	3
<p>Reikt/kijkt/gaat naar naar een voorwerp om aan te duiden dat hij het wil hebben (bijvoorbeeld een beker om drinken te krijgen)</p> <p>Behoudt contact als een ander spreekt</p>	<p>Wijst naar een voorwerp om aan te duiden dat hij het wil hebben (bijvoorbeeld een beker om drinken te krijgen)</p> <p>Reageert adequaat op de introductie en afsluiting van een bekende activiteit</p> <p>Reageert op de onderbreking van een bekende activiteit</p> <p>Trekt de aandacht van een bekende volwassene met roepgeluiden of gebaren</p> <p>Wijst een voorwerp of dienst af door een bepaald geluid of gebaar</p> <p>Vraagt om een herhaling van een handeling (kijkt verwachtingsvol)</p>	<p>Reageert op duidelijke intonatie toonhoogtes, zoals vragend, streng, rustig</p> <p>Neemt een ander mee naar een voorwerp/plaats om een wens duidelijk te maken</p> <p>Gebruikt een concrete verwijzer om een wens duidelijk te maken</p> <p>Vraagt zonder woorden waar iets is (zoekende / vragende mimiek)</p> <p>Zwaait bij begroeting en afscheid</p>
4	5	6
<p>Deelt informatie met de leerkracht</p> <p>Geeft aan waar hij naar toe wil binnen de ruimte</p> <p>Reageert op een verandering van gevoelsuiting van een persoon (verdrietig naar blij)</p> <p>Roept iemand door de naam te noemen, een gebaar te maken, een communicatieknop of belletje in te drukken of met een spraakcomputer</p> <p>Gebruikt een uitroep om verbazing uit te drukken (oh, oeps, oei) eventueel via een spraakcomputer</p> <p>Gebruikt een niet-specifiek woord, gebaar of symbool om de aandacht op iets te vestigen (die, daar, kijk, hoor)</p>	<p>Gebruikt specifieke gebaren (drinken, jas aantrekken) om een voorwerp of dienst te verkrijgen</p> <p>Vestigt de aandacht van een ander op iets in de omgeving</p> <p>Maakt duidelijk dat hij hulp nodig heeft</p> <p>Gebruikt een niet-specifiek woord, gebaar of symbool om een wens uit te drukken (die, zo, nog)</p> <p>Weigert iets met woorden, gebaren of symbolen</p> <p>Vraagt om een activiteit met een woord, gebaar, symbool, spraakcomputer</p>	<p>Geeft aan waar hij naar toe wil buiten de ruimte</p> <p>Kan groeten en afscheid nemen met een woord of spraakcomputer</p> <p>Begeleidt handelingen met routinewoorden (oeps, boem, huppekee)</p> <p>Zegt in 1-op-1 contact wat hij waarneemt of doet</p> <p>Geeft met woord, gebaar, symbool of spraakcomputer antwoord op een vraag naar 'wie', 'wat' of 'waar'</p>

### 1.3. Gebruik

Aansluitende doelen ZML-leerlijnen

<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>
1.6. Non-verbale communicatie	3.1. Iemand iets vragen	3.2. Iets zeggen tegen iemand
<p>Reageert op gezichtsuitdrukkingen en lichaamshoudingen die gevoelens uitdrukken (boosheid, verdriet en blijheid)</p> <p>Gebruikt gebaren en gezichts-uitdrukkingen om gevoelens kenbaar te maken (verdriet, boosheid en blijheid)</p> <p>Trekt de schouders op en gebruikt een vraagmimiek als hij het niet begrijpt</p>	<p>Trekt met geluiden, gebaren of mimiek actief aandacht als hij iets wil vragen</p> <p>Vraagt een bekende met losse woorden gericht om een voorwerp of actie (bal? drinken?)</p> <p>Gebruikt vragende intonatie in een vragende eenwoordzin (hap?)</p> <p>Stelt een bekende een korte vraag (Sanne spelen? Appel eten?)</p>	<p>Trekt met geluid, gebaar of mimiek actief aandacht als hij iets wil zeggen</p> <p>Maakt met een enkel woord duidelijk wat hij wil zeggen (plassen)</p> <p>Maakt in een gesprek wensen of gevoelens kenbaar, n.a.v. vragen van een volwassene (limonade juf)</p> <p>Noemt een naam om duidelijk te maken dat hij iets tegen diegene wil zeggen (Tim, kijk!)</p>
<b>Mondelinge taal</b>	<b>Mondelinge taal</b>	
3.3. Een gesprek voeren met een ander	3.4. Sociale routines	
<p>Reageert op communicatie van de leerkracht</p> <p>Neemt initiatief in de communicatie met anderen</p> <p>Geeft antwoord op een vraag als die direct aan hem gesteld wordt</p> <p>Vertelt iets in de kring als hij daartoe wordt uitgenodigd</p>	<p>Kent de functie van zwaaien bij komen en weggaan</p> <p>Reageert met zwaaien, vrolijk gedrag, 'dag' bij komen en gaan</p> <p>Begroet op verschillende manieren (hoi, zwaaien, naar iemand toe komen)</p> <p>Neemt op verschillende manieren afscheid (dag, doei, zwaaien)</p> <p>Feliciteert een ander</p> <p>Bedankt een ander op verschillende manieren</p>	

1.4. Vorm

1	2	3
Herhaalt de geluiden die hij zelf maakt Maakt brabbelgeluiden (dada)	Herkent wanneer een ander zijn klank imiteert Imitteert lettergrepen of geluiden uit de omgeving	Doet eenvoudige veel voorkomende gebaren na (handen klappen) Imitteert woorden van bekende volwassenen in de omgeving
4	5	6
Gebruikt één-woorduitingen	Gebruikt 2-woorduitingen	Combineert 2-woorduitingen om meer informatie te geven