

# Inhoud

## Uitgebreide opgave

Motto 7

Quadrilogie 9

Voorwoord 9

Pearson XTRA – Actief leren online 11

Inhoud (kort) 13

### 1 Inleiding 21

1.1 Adolescere 23

1.2 Evidence based 25

1.3 Opbouw van het boek 27

### 2 Van kind tot volwassene 29

2.1 Begripsbepaling 31

2.2 Theorieën over adolescentie 34

2.3 Het jeugdsubstraat 37

2.4 Culturele bepaaldheid 41

2.5 Sekseverschillen 46

2.6 Markers voor volwassenheid 53

2.7 Samenvatting 56

2.8 Aandachtspunten 56

### 3 Prepuberteit 59

3.1 Een veranderend lichaam 60

3.2 Interactieve genen 62

3.3 De stadia van verandering 63

3.4 Hersenen 66

3.4.1 *Het aansturen van de transitie die in het lichaam plaatsvindt* 67

3.4.2 *Het rijpen van nieuwe hersengebieden met nieuwe mogelijkheden* 67

3.4.3 *Het – hormonaal gestuurd – versterken van functies van de hersenen* 71

3.5 Hormonen 73

3.6 Eten als ontwikkelingstaak 77

3.7 Geslachtskenmerken 79

3.8 De groeispurt en de weefselveranderingen 80

3.8.1 *Lengte* 80

3.8.2 *Weefselveranderingen* 82

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| 3.9      | Afwijkende timing van de puberteit   | 82         |
| 3.9.1    | <i>Vroege puberteit</i>  | 83         |
| 3.10     | Vervroeging van de puberteit   | 85         |
| 3.11     | Samenvatting   | 91         |
| 3.12     | Aandachtspunten  | 91         |
| <b>4</b> | <b>Puberteit en adolescentie</b>   | <b>95</b>  |
| <b>4</b> | <b>Deel A, Existentiële en cognitieve aspecten</b>                         | <b>97</b>  |
| 4.1      | Identiteitsvorming   | 97         |
| 4.1.1    | <i>Het zelf</i>  | 97         |
| 4.1.2    | <i>Erikson</i>   | 98         |
| 4.1.3    | <i>Sociale, psychologische, culturele, seksuele en virtuele identiteit</i> | 101        |
| 4.1.4    | <i>Opgezogen identiteit</i>  | 104        |
| 4.1.5    | <i>Individuatie</i>  | 105        |
| 4.1.6    | <i>Identiteitsvormen</i>   | 107        |
| 4.1.7    | <i>Het socioschema</i>   | 109        |
| 4.2      | Leren en de cognitieve ontwikkeling  | 112        |
| 4.2.1    | <i>Cognitieve ontwikkeling: Piaget en Bruner</i>                           | 112        |
| 4.2.2    | <i>De Mammoetwet</i>   | 115        |
| 4.2.3    | <i>Intelligentie</i>   | 116        |
| 4.2.4    | <i>Het nieuwe leren</i>  | 119        |
| 4.2.5    | <i>Kennisverwerking</i>  | 121        |
| 4.2.6    | <i>Sekseverschillen in het onderwijs</i>                                   | 124        |
| <b>4</b> | <b>Deel B, Relationele aspecten</b>  | <b>127</b> |
| 4.3      | Vriendschappen   | 127        |
| 4.3.1    | <i>Ontwikkeling van vriendschappen</i>                                     | 127        |
| 4.3.2    | <i>RLF of M8?</i>  | 128        |
| 4.3.3    | <i>Groepsvorming</i>   | 131        |
| 4.3.4    | <i>Pesten</i>  | 132        |
| 4.4      | Seksualiteit en intimiteit   | 138        |
| 4.4.1    | <i>Intimiteit</i>  | 138        |
| 4.4.2    | <i>Drie seksuele revoluties</i>  | 142        |
| 4.4.3    | <i>Seksuele identiteit, transseksualiteit en homoseksualiteit</i>          | 148        |
| 4.4.4    | <i>Seksualiteit</i>  | 152        |
| 4.5      | Samenvatting   | 158        |
| 4.6      | Aandachtspunten  | 159        |
| <b>5</b> | <b>Een veranderende wereld</b>   | <b>163</b> |
| 5.1      | Multiculturele samenleving   | 163        |
| 5.1.1    | <i>Reden van de trek naar Nederland</i>                                    | 164        |
| 5.1.2    | <i>Opleiding en analfabetisme</i>  | 167        |
| 5.1.3    | <i>Acculturatie</i>  | 169        |
| 5.1.4    | <i>Meervoudig taalmilieu</i>   | 171        |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| 5.2      | Het virtuele milieu                                | 172        |
| 5.2.1    | <i>Het virtuele milieu als opvoedingsinstantie</i> | 173        |
| 5.2.2    | <i>De fascinatie en snelheid van het VM</i>        | 175        |
| 5.2.3    | <i>Sociale media</i>                               | 177        |
| 5.2.4    | <i>Taal en communicatie in het VM</i>              | 178        |
| 5.2.5    | <i>Sekseverschillen in het VM</i>                  | 181        |
| 5.2.6    | <i>Gaming</i>                                      | 182        |
| 5.2.7    | <i>Ego-explosie</i>                                | 184        |
| 5.2.8    | <i>Seks in het VM</i>                              | 186        |
| 5.2.9    | <i>Verslaving in het VM</i>                        | 188        |
| 5.3      | Samenvatting                                       | 189        |
| 5.4      | Aandachtspunten                                    | 190        |
| <b>6</b> | <b>Fasegebonden problemen en risico's</b>          | <b>193</b> |
| 6.1      | Problemen bij vriendschap en relaties              | 197        |
| 6.2      | Anticonceptie en soa's                             | 201        |
| 6.3      | Tienerzwangerschappen                              | 205        |
| 6.4      | Stemmingswisselingen en depressie                  | 210        |
| 6.5      | Slaapproblemen                                     | 211        |
| 6.5.1    | <i>Slaapcycli</i>                                  | 211        |
| 6.5.2    | <i>Normale slaapproblemen tijdens de puberteit</i> | 213        |
| 6.6      | Gedragproblemen en criminaliteit                   | 215        |
| 6.7      | Verslaving   | 219        |
| 6.8      | Trauma   | 226        |
| 6.9      | Zelfdoding en verkeersongelukken                   | 227        |
| 6.10     | Samenvatting                                       | 232        |
| 6.11     | Aandachtspunten                                    | 232        |
| <b>7</b> | <b>Stoornissen en belemmeringen</b>                | <b>237</b> |
| 7.1      | Verstandelijke beperking                           | 239        |
| 7.2      | Lichamelijke beperking                             | 241        |
| 7.3      | Levensbedreigende aandoeningen                     | 242        |
| 7.4      | Genderidentiteitstoornissen                        | 243        |
| 7.5      | Problemen op het snijvlak                          | 245        |
| 7.6      | Autisme/ASS  | 246        |
| 7.7      | ADHD   | 249        |
| 7.8      | Eetstoornissen                                     | 250        |
| 7.9      | Traumatische ervaringen                            | 252        |
| 7.10     | Depressie  | 254        |
| 7.11     | Reactie op scheiding                               | 256        |
| 7.12     | Multiculturele problemen                           | 257        |
| 7.13     | Samenvatting                                       | 259        |
| 7.14     | Aandachtspunten                                    | 259        |

- 8 Opvoedkundige situatie 263**
  - 8.1 Diversiteit van gezinssituaties 263
  - 8.2 Opvoedkundige transitie en dilemma's 267
  - 8.3 Beschermende en risicofactoren 273
  - 8.4 Communicatie met adolescenten 275
    - 8.4.1 Hersens op 'aan' 276
    - 8.4.2 Socratische methode 276
    - 8.4.3 Communiceren met adolescenten leeftijdswijs 277
  - 8.5 Samenvatting 279
  - 8.6 Aandachtspunten 280

## **Bijlage 1, Technieken om hersenen te meten 283**

- 1 Structurele technieken 283**
  - 1.1 Computed Topography (CT) 283
  - 1.2 Magnetic Resonance Imaging (MRI) 284
  - 1.3 Diffusion Tensor Imaging (DTI) 284
- 2 Functionele technieken 285**
  - 2.1 Meten 285
    - 2.1.1 Electro-encephalography (eeg) 285
    - 2.2.2 Event-related potential (erp) 285
    - 2.2.3 Magneto-encephalography (meg) 285
  - 2.2 Afleiden 285
    - 2.2.1 Positron emissie topografie (pet) 286
    - 2.2.2 functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI) 286
    - 2.2.3 Transcranial Magnetic Stimulation (TMS) 287
- 3 Overige technieken 287**

## **Bijlage 2, Gaming 289**

- 1 Het beoordelen van de geschiktheid van een game 290**
- 2 Kenmerken van de leeftijdsaanduiding bij games 291**
- 3 Beschikbaarheid van games 292**
- 4 Soorten games 293**
  - 4.1 Platformspellen 293
  - 4.2 Racespellen 294
  - 4.3 Casual games 294
  - 4.4 Browsergames 295
  - 4.5 Sportspellen 295
  - 4.6 Vechtspellen 295
  - 4.7 Beat 'em ups 295
  - 4.8 Simulaties/simulators 295
  - 4.9 Music-games/rythm-games 295
  - 4.10 3D shooters 296

- 4.11 *Turn-based strategy* 296
- 4.12 *Real-time strategy (rts)* 296
- 4.13 *Adventures* 296
- 4.14 *Role playing games (rpg)* 297
- 4.15 *Massively multiplayer online role playing games (mmorpg)* 297
- 4.16 *Mmorpg's* 297
- 4.17 *Ontwikkeling van spellen* 297
- 4.18 *Sandbox-games* 298

**Bijlage 3, Nieuwe termen vanuit het werk van Delfos 299**

- Literatuur 307**
- Lijst van afbeeldingen 343**
- Lijst van overzichten en tabellen 347**
- Voorbeeldnamen 349**
- Namenregister 351**
- Zakenregister 357**
- Informatie over de auteur 366**