

# Apps in de groep

## zo zet je media in

Er zijn zo veel leuke apps voor jonge kinderen. In mijn eerdere blog [‘Vakkundig apps beoordelen: Jury van Gouden Guppy legt uit’](#) lees je hoe je apps kunt beoordelen. Dit is gebaseerd op mijn ervaring als jurylid van de Gouden Guppy. Maar hoe gebruik je apps in je groep? In dit artikel laat ik zien hoe we dat in mijn kleuterklas doen.

### Onderdeel van een rijk aanbod

Laat ik voorop stellen dat de tablet in mijn kleuterklas maar één onderdeel is van een breed en rijk aanbod. Op de vraag wat mijn groep met apps doet, is mijn antwoord: genoeg! En dat is in de ogen van sommigen misschien niet zo heel erg veel.

Ons aanbod is weldoordacht en volgt onze visie. Er aandacht is voor het zoeken, selecteren en aanbieden van kwalitatief goede apps. Deze continue zoektocht kost tijd, maar is de moeite meer dan waard. Laat de visie die jij nastreeft ook leidend zijn bij de mediakeuzes die je maakt. De volgende adviezen kunnen je daarbij helpen.

### Eerst zelf...

Speel een nieuwe app altijd eerst zelf. Op die manier ervaar je of de app fijn functioneert en of het goed aansluit op jouw wensen. Wat gebeurt er bijvoorbeeld:

- als je op de knoppen tikt? Het is belangrijk dat kinderen niet kunnen ‘verdwalen’ in een app. Onderzoek wat er achter alle knoppen schuilgaat.
- als je even niets doet? Idealiter word je geholpen of uitgedaagd om zelf verder op ontdekkingstocht te gaan.
- als je een fout maakt? Het motiveert als het kind tot nadenken wordt gezet, nog een kans krijgt of ervaart dat het de volgende keer beter zal gaan.
- als je zomaar ergens op tikt? Grappige elementen in de spelomgeving kunnen de betrokkenheid vergroten, maar ook afleiden van de activiteit.

Past de app nu nog steeds goed bij jouw doelstellingen en eisen? Dan kun je deze eerste indruk goed gebruiken tijdens het introduceren van het nieuwe spel.

### ... dan samen

Laat tijdens de introductie kinderen een nieuwe app openen, bedienen en uitproberen. Doordat je al weet hoe de app functioneert, kan je door middel van vragen bijsturen. Op deze manier ontdekken zij zelf hoe de app werkt.

Bij ons heeft de tablet een draadloze verbinding met een televisiescherm. Ook deze keuze past bij de manier waarop we met media willen werken. Zo kan een (selecte) groep eenvoudig meekijken met wat er op de tablet gebeurt.

## Observeer

Na het vormen van een eigen mening en een introductie aan een (selecte) groep, laat ik kinderen met de app spelen. Ondertussen observeer ik hun handelen en bemoei ik me zo min mogelijk met het spelen van de app.

Tijdens zo'n observatie merk ik regelmatig dat kinderen anders reageren dan ik had verwacht. Soms blijkt een app snel te vervelen of lopen de kinderen tegen dingen aan die ik niet had voorzien. Observeren blijft dus noodzakelijk. Deze inzichten neem je mee in toekomstige keuzes die je maakt.

- Wie gebruikt de app? Iedereen of alleen bepaalde kinderen? Zelfstandig of onder begeleiding? En waarop baseer je deze keuze?
- Wanneer gebruik je de app? Blijkt de app een baken van rust? Of zingen, bewegen en praten kinderen actief mee? Kies de juiste app voor het juiste moment. Laat een app aansluiten bij de context, zoals een thema of recente activiteiten in de groep.
- Waarvoor gebruik je de app? Als onderdeel van het werken aan een leerdoel kies je bijvoorbeeld de app die daar het beste op aansluit qua inhoud en aanpak. Een goede bron is de website van [Meester Sander](#). Hij geeft allerlei reviews en lijstjes van bruikbare apps.
- Waarom gebruik je de app? Draagt de app echt iets bij aan je aanbod? Een video van een prentenboek heeft niet de voorkeur op een interactief prentenboek of voorlezen uit een echt prentenboek. En een spelletje memory geeft een app geen grote meerwaarde en pak je liever uit de kast. Ondanks zulke 'minpunten' kan een app bruikbaar zijn, bijvoorbeeld omdat de app wel 10x hetzelfde verhaal wil voorlezen of een memory aanbiedt dat aansluit op het thema in de groep.

## Waarde voor het kind

Naast het beoordelen van de waarde van de app, bekijk je vooral of het materiaal geschikt is voor een kind of groep. Zet het kind daarom centraal. Denk daarbij niet alleen aan de belevingswereld en het ontwikkelingsniveau van het kind. Let ook op het mediagebruik van het kind: hoe speelt het met apps?

Deze vraag wordt snel vergeten, maar is onderdeel van mediawijs onderwijzen. Kinderen leren van het spelen met een app namelijk met media omgaan. Zo ervaar ik dat sommige kinderen erg druk worden als ze op de tablet mogen. Ze lijken erop uit zoveel mogelijk prikkels te krijgen en racen ongeduldig van activiteit naar activiteit. Een app die deze prikkelgevoeligheid stimuleert, leert niet per se het juiste mediagebruik aan. Andere kinderen wil ik juist een onderzoekende houding leren aannemen, bijvoorbeeld met een app waarin van alles te ervaren is. Stem dus ook je aanbod en begeleiding af op het mediagebruik.

## Alleen of samen?

In onze groep hebben we de afspraak dat kinderen altijd in tweetallen met de tablet spelen. Dat is een bewuste keuze. Een kleutergroep is een plek waar je leert, speelt én waar je met andere kinderen in contact komt. Dus ook als je voor de tablet kiest. Op deze manier helpen ze elkaar, leren ze samenwerken en overleggen ze met elkaar.

Nog belangrijker: als kinderen samen met de tablet spelen, praten ze met elkaar over wat ze zien en beleven. Zo geven ze elkaar context en duiding. Dit verhoogt de betrokkenheid en het leerrendement.

Juist als een kind met behulp van een app aan een bepaald leerdoel werkt, heeft samen spelen zin. Een speelmaatje met hetzelfde beheersingsniveau kan op die manier ook oefenen aan een leerdoel. Een speelmaatje met een hoger beheersingsniveau kan het kind verder helpen en kan het kind kan goed 'afkijken' als het meekijkt met de ander. Een speelmaatje dat jonger is of een lager

beheersingsniveau heeft, kan het kind uitdagen tot het geven van uitleg, wat een hoger begripsniveau vergt.

Verder krijgt een tweetal bij ons een tijdslimiet van ongeveer 15 tot 20 minuten. Het is fijn dat de andere 'hoeken' en activiteiten daardoor goed bezet blijven. Er is voor de kinderen altijd wel iets en iemand om mee te spelen.

### **Herhaling, herhaling, herhaling**

Meerdere malen een geschikte app spelen, zorgt ervoor dat kinderen kunnen groeien in het spel. Verder zorgt herhaling voor verankering van de bijbehorende leerdoelen. Apps kun je natuurlijk ook inzetten ter herhaling van een 'offline' activiteit. Zoals het herhaaldelijk (voor)lezen van een prentenboek of het herhalen van een rekenactiviteit.

Door bij een nagesprek te herhalen wat je hebt beleefd, gebruikt het kind de begrippen nog een keer en verankeren ze de kennis. Dat is ook een moment waarop je kinderen kunt leren te reflecteren op hun mediagebruik.

### **Visie op media**

Hoe je apps gebruikt in de groep is eigenlijk niet heel anders dan hoe je 'offline' materiaal inzet. Net als bij het uitzoeken van een nieuw prentenboek of speelgoed, lees je de beschrijving en doe je een eerste indruk op. Ook apps gebruik je eerst samen. Je blijft begeleiding geven als kinderen er zelfstandig mee aan de slag gaan. Denk na over de waarde van het materiaal, de waarde voor het kind, over de plek die het krijgt binnen het aanbod en de wijze waarop het wordt gebruikt.

Of je nu focust op het individuele kind of op de groep, op spelen of op leren: laat bij het inzetten van de tablet jouw visie leidend zijn. Als je daar hulp bij kunt gebruiken, is het [Visiespel Slim met Media](#) misschien wat voor je. Raadpleeg ook de [MediaDiamant](#), dat is een handige wegwijzer bij opvoedvragen rondom mediagebruik. Of kijk eens bij [het opleidingsaanbod van Kind en Media](#).

[Merel Beunk](#) is mediapedagoog, aankomend filosoof en kleuterleerkracht. Het thema 'Jonge kind en media' heeft haar speciale interesse.