

Vakkundig apps beoordelen: Jury van Gouden Guppy legt uit

De kinder-app [Een Verre Reis](#) won de Gouden Guppy 2017, een prijs voor de beste Nederlandse app voor peuters en kleuters (voorheen de Media Ukkie Awards). De app verbeeldt de fabelachtige wereld van een verhaal van Toon Tellegen.

Wat kunnen professionals opsteken van het juryoordeel? Jurylid Merel Beunk geeft een inkijkje in het vakkundig beoordelen van apps.

Jureringsproces

Aan het juryoordeel van de Gouden Guppy gaat een lange, maar interessante discussie vooraf. En als een groep deskundigen al uren kan discussiëren over de kwaliteit van kinderapps, wat zegt dat over de worsteling die opvoeders doormaken?

Niet voor niets publiceerde Mediawijzer.net ten tijde van de prijsuitreiking het whitepaper [Kiezen uit apps voor peuters en kleuters. Waar let je op?](#). Ook het jureringsproces van de Gouden Guppy kan professionals en ouders inspireren bij het selecteren kinder-apps. Hoe gaat dat in zijn werk?

Beoordeling vooraf

De eerste beoordeling begint al vóór het downloaden:

- waar is de app gemaakt en in welke talen kun je de app spelen?
- welke leeftijds aanduiding wordt er gehanteerd?
- is er extra informatie beschikbaar voor ouders?
- wat wordt er gezegd over in-app aankopen?
- is er een privacy statement en wat staat daar in?

De app 'Een Verre Reis' scoort goed op deze punten. Inzendingen voor de Gouden Guppy zijn allemaal apps die door Nederlandse makers zijn gemaakt. De app is beschikbaar voor iOS en Android en bevat geen in-app aankopen of reclame. Tevens is er een uitgebreide website voor ouders die vanuit de store en de app bereikbaar is. Kinderen kunnen er niet per ongeluk op terecht komen.

Tijdens het juryoverleg bespraken we de doelgroep. De app wordt aanbevolen voor 6 tot 8 jaar. De juryleden die de app met 4 en 5 jarigen hebben uitgetest waren het erover eens dat de animaties kinderen in vervoering brengen. Ook het (filosofische) verhaal trekt hun aandacht, maar alleen als je hen begeleidt bij het begrijpen ervan.

De informatie in de store is dus een belangrijke factor bij het vooraf beoordelen van een app, maar niet doorslaggevend. Laat je bij het kiezen van een app daarom ook informeren door de *reviews*, kijk of er *awards* zijn gegeven, en raadpleeg professionele gidsen zoals [Mediasmarties](#), de Kind & Media [Mediatips](#) en het [Cinekid AppLab](#).

Eerste indruk

Vervolgens is de eerste indruk van groot belang. Het beginscherm verradt veel over de gebruiksvriendelijkheid en aantrekkelijkheid. Bijvoorbeeld:

- is de app mooi vormgegeven?
- staat er veel tekst op het beginscherm? (Zo ja, minpuntje.)
- is het duidelijk wat je moet doen om te beginnen?
- krijg je al een idee van wat je gaat beleven?

De antwoorden op deze vragen bepalen of een kind zich aangetrokken voelt tot een app of niet. Want hoe frustrerend is het als je niet begrijpt hoe je lekker kunt beginnen met spelen.

Bij 'Een Verre Reis' word je direct in de wereld van Olifant gezogen. Deze eerste kennismaking met de hoofdpersoon is in zijn natuurlijke omgeving: boven op een boomtop. Olifants houding verraadt dat er iets spannends gaat gebeuren. De rust, muziek en illustraties zetten de toon. De twee startknoppen zijn voorzien van een tekening die duidelijk maken of je wilt luisteren naar het verhaal of zelf wilt (voor)lezen.

Een betoverende reis

Om kinder-apps te beoordelen kijken we naar drie criteria: originaliteit, speelwaarde en aantrekkelijkheid. Is een app onveilig, onbetrouwbaar of niet gebruikersvriendelijk, dan is het niet geschikt voor jonge kinderen. De jury houdt scherp in de gaten of de app iets toevoegt aan al bestaand niet-digitaal materiaal. Voorlezen of memory spelen kan bijvoorbeeld ook zonder een app.

In het geval van 'Een Verre Reis' wordt er meer gedaan dan voorlezen. Het interactieve prentenboek maakt gebruik van de verschillende mogelijkheden van het device. Olifant en Eekhoorn lopen rond in hun wereldje en het kind helpt ze daarbij door enkele kleine, originele opdrachtjes uitvoeren. Zo heeft Eekhoorn hulp nodig bij het inpakken van een knapzak en jaag je samen met Olifant op een heel speciale boom. Een klassiek verhaal wordt op deze manier aantrekkelijk gemaakt voor verschillende leeftijdsgroepen.

Verschillende oogpunten

De jury van de Gouden Guppy bestaat uit een bont gezelschap van mediamakers, onderzoekers en pedagogen. Hierdoor wordt er door verschillende oogpunten naar de inzendingen gekeken. Zet ook eens een andere bril op bij het beoordelen van een app en stel bijvoorbeeld vragen over:

- de techniek - Zijn de spellen origineel of heb ik dit type spel al vaker gezien?
- het gebruik - Op welke manier wordt het kind begeleid, beloond of gecorrigeerd?
- de inhoud - Wat draagt de app bij aan de ontwikkeling van het kind?
- de opvoeder - Hoe wordt de opvoeder betrokken bij het spelen van de app?
- de context - Past de app in een breder aanbod van niet-digitaal materiaal en worden daarvoor suggesties gegeven?

'Een Verre Reis' scoort hoog op originaliteit: alle activiteiten zijn op maat gemaakt. Tijdens het bewegen door het verhaal wordt het kind letterlijk bij de hand genomen. Als je even niets doet, of iets doet wat er niet van je verwacht wordt, werkt de app feilloos door. Digitale prentenboeken kunnen bijdragen aan de taalontwikkeling en het leesplezier van het kind. De optie om zelf voor te lezen geeft je als opvoeder de mogelijkheid om stil te staan bij moeilijke woorden en om voorspellingen te doen op de verhaallijn. Terugbladeren is helaas geen optie. Ook zijn er geen suggesties om met niet-digitaal materiaal de inhoud te verwerken, terwijl er zoveel mogelijkheden zijn:

- zelf een knapzak maken en vullen met natuurlijk materiaal
- je eigen reis bedenken en deze creatief verbeelden
- maskers knutselen van de dieren in de app en daarmee het verhaal naspelen

Ook in het document [Media van de Week: Een Verre Reis](#) staan enkele suggesties. Juist dit soort niet-digitale activiteiten kunnen bijdragen aan het verhaalbegrip en woordenschat. Kortom, ook bij een award winnende app zijn er nog op- of aanmerkingen te plaatsen.

Zelf selecteren

Blijf dus kritisch voordat je een nieuwe app aanschaft en aanbiedt. Beoordeel of het materiaal bij een kind of groep past door gebruik te maken van bovenstaande tips en het [whitepaper van Mediawijzer](#).

Maak zelf de selectie. Liever wat minder appjes die voldoen aan jouw wensen en criteria dan een overvloed aan keuzes voor het kind. Laat je overweging niet afhangen van een paar euro's. Als je een kwalitatief goede app in huis haalt die veel gespeeld zal worden, zijn de kosten vaak de moeite waard.

Ben je nieuwsgierig naar de app 'Een Verre Reis'? Klik op dan deze [link](#) voor meer informatie. Heb je eenmaal deze of een andere app gekozen, dan lees je in de rubrieken [Aan de slag](#) en [Tips & Tops](#) hóe je media inzet.

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