

# SPELEND LEREN



DIGITALE MEDIA  
2-4 JAAR



BoekStart

mijn kind  
Online

## VOORWOORD

**D**e ervaringen die kinderen opdoen in hun eerste levensjaren zijn van grote betekenis voor hun verdere ontwikkeling. Dit geldt voor zowel taal- en cognitieve ontwikkeling als voor sociaal-emotionele ontwikkeling en persoonlijke vorming. Uit onderzoek blijkt dat kinderen die als baby al zijn voorgelezen, meer plezier hebben in lezen en beter gemotiveerd zijn om te leren lezen. Ze zijn op latere leeftijd taalvaardiger, begrijpen teksten beter en hebben meer succes op school dan kinderen die niet of heel weinig zijn voorgelezen. Eenmaal volwassen kunnen zij als mondige burger beter participeren in de huidige informatiemaatschappij.

Het begint allemaal met boekjes, eerst van zachte materialen, later van karton of stevig papier. Hele kleintjes moeten boeken met al hun zintuigen kunnen ontdekken: kijken, voelen, zelfs proeven... Vanaf een

jaar of twee kan voorlezen ook via digitale prentenboeken en kinderboekenapps. Naast kwalitatief goede voorleesboeken vormen digitale kinderboeken een waardevolle bijdrage aan het voorleesplezier en daarmee aan de taal- en leesontwikkeling van jonge kinderen.

Boeken en digitale media vullen elkaar aan. Onderzoek heeft aangetoond dat digitale prentenboeken de woordenschat vergroten en bijdragen aan het verhaalbegrip. Boeken lezen en het bezig zijn met digitale media kunnen elkaar daarbij versterken. Door afwisselend boek en computer of tablet te gebruiken ontstaat een goede wisselwerking en nóg meer leesplezier.

Digitale prentenboeken voor op de computer en apps voor smartphone of tablet komen er steeds meer. Oók voor hele jonge kinderen. Om hen daarvan optimaal te laten profiteren is goede begeleiding van groot



belang. Pedagogisch medewerkers moeten op de hoogte zijn van digitale ontwikkelingen en van een goed en verantwoord gebruik van digitale media met jonge kinderen, ook om ouders te kunnen informeren. Het Sectorinstituut Openbare Bibliotheken en Mijn Kind Online hebben gezamenlijk hun expertise ingezet met deze brochure als resultaat: een handreiking om de kinderopvang toe te rusten met kennis over verantwoord gebruik van digitale media met jonge kinderen.

Julienne van den Heuvel,  
*adviseur Lezen, Leren, Informeren*  
SIOB/BoekStart  
Remco Pijpers, *Mijn Kind Online*

## INHOUD

### 4 SAMEN SPELEN OP DE DIGITALE SNELWEG

Doseren is het toverwoord

### 8 WEL OF GEEN TABLET OP DE GROEP?

Denise Bontje (Sardes): 'De mediaopvoeding wordt steeds belangrijker'

### 10 SPELEN MET MEDIA

Stappenplan voor pedagogisch medewerkers

### 14 PRENTENBOEKEN: LIEVER PAPIER OF DIGITAAL?

Hoogleraar orthopedagogiek Adriana Bus: 'Kinderen hebben baat bij een goed digitaal boek'

### 16 TIPS VOOR THUIS

Ouders, aan de slag!

### 18 DIGITAAL PLEZIER VOOR PEUTERS? VRAAG HET DE MEDIACOACH!

Mediacoach Wietske Moonen maakt jonge kinderen mediawijs

### 20 DE ALLERLEUKSTE LEESAPPS VOOR PEUTERS

Een app kan een boekje lezen nóg aantrekkelijker maken





# DOSEREN IS HET TOVERWOORD

## SAMEN SPELEN OP DE DIGITALE SNELWEG

**Voor peuters zijn tablets, smartphones en computers de gewoonste zaak van de wereld. Thuis spelen ze er vaak al mee. In de kinderopvang is men vaak voorzigtiger. Terecht of niet?**

**Z**eg 'ns eerlijk? Hoe vaak kijk jij per dag op je smartphone? Even checken of je een whatsappje of e-mail hebt ontvangen of je timeline van Twitter scannen? Kleine kinderen zien dat natuurlijk ook. Ook al weet een baby'tje in de box niet precies wat volwassenen doen met die apparaten, onbewust registreert het brein wel de handelingen. Hoe jong ook, ze zien precies wat je doet. Swipen, op knopjes drukken, een foto maken. En dat is voor zo'n klein hummeltje natuurlijk reuze interessant. Touchscreens, apps en filmpjes biologeren ukkies van jongs af aan. Deze digital natives, zoals de generatie wordt genoemd die vanaf de geboorte is omringd door technologie, ervaren de constante aanwezigheid van interactieve middelen als vanzelfsprekend. Wist je dat ruim 70 procent van de educatieve apps in de Appstore wordt gemaakt voor peuters en kleuters? Het is dan ook onvermijdelijk dat een kind op een dag zelf ook een spelletje wil spelen, een filmpje wil zien of een selfie wil maken met papa's tablet of mama's smartphone.

### KINDERBREIN

Toch vragen deskundigen zich af of het wijs is dat kinderen al op zo'n jonge leeftijd met digitale media te maken krijgen. Tegenstanders beweren dat het slecht zou zijn voor de hersenontwikkeling. Sommigen pleiten zelfs voor technologische geheelonthouding voor jonge kinderen. Maar is het gebruik van digitale media echt veel gevaarlijker voor de allerkleinsten dan voor volwassenen? Psycholoog en bijzonder hoogleraar Mediaopvoeding Peter Nikken, verbonden aan het Nederlands Jeugdinstituut, betwijfelt het. Als specialist op het gebied van jeugd, media en mediaopvoeding doet Nikken regelmatig onderzoek naar de effecten van media op jonge kinderen. 'Bij de opkomst van de televisie werd ook gezegd dat televisie en radio slecht zouden zijn voor de ontwikkeling van het kindbrein. Terwijl geen enkele volwassene het idee heeft dat hij of zij zich minder goed heeft ontwikkeld door die media. We voeren nu

eigenlijk weer hetzelfde debat. Digitale media zijn niet per definitie slechter dan legoblokjes of krijtjes. Als je het maar gedoseerd aanbiedt. Het is de verantwoordelijkheid van de ouders en de professionals om de balans te bewaren tussen werken met digitale media en (buiten)spelen. Als een kind af en toe een spelletje op de smartphone doet en daarnaast heel veel ravot, tekent of muziek maakt dan leert een kind alle vaardigheden die het nodig heeft in het dagelijks leven. Het is spijtig en onterecht dat het gebruik van digitale media door jonge kinderen negatief wordt bestempeld.'

### BELONING

Nikken merkt dat er vaak zorgen zijn over mediagebruik door de allerkleinsten. Maar wat de hoogleraar betreft kan een tablet in de kinderopvang of peuterspeelzaal ook juist iets toevoegen aan de ontwikkeling van jonge kinderen. 'Het effect van tablets op het jonge brein is nog niet voldoende onderzocht. We weten nog niet of het per se slecht is of juist goed. Maar het is natuurlijk niet voor niets dat digitale media een enorme aantrekkingskracht hebben op jonge kinderen. Het voldoet blijkbaar aan een bepaalde behoefte. Het sluit goed aan bij de ontwikkelingsfase waarin kinderen van 2 tot 4 jaar zitten. Veel bewegende beelden, opvallende geluiden, deuntjes, liedjes en grote duidelijke kleurvakken. Bovendien kunnen ze onder de juiste condities behulp-





zaam zijn. Kinderen kunnen bijvoorbeeld oefenen met het benoemen van voorwerpen of kleuren. En ze ontwikkelen hun oog-handcoördinatie. Wat ze zien, mogen ze aanraken. Ook ervaren jonge kinderen een sterke beloningsprikkel wanneer ze met een tablet mogen spelen. Ze krijgen direct feedback en ze worden meteen beloond als ze iets gepresterd hebben. Dat geeft zelfvertrouwen.'

## AFSPRAKEN

Overigens zijn digitale media volgens Nikken geen kwestie van 'moeten'. Het gaat er vooral om dat je als ouders of kindcentrum een bewuste keuze maakt. 'Wil je hier als kinderopvangorganisatie iets mee gaan doen, dan doe je

er goed aan om kinderen mediawijs te maken. Zo help je ze voorbereiden op de digitale samenleving. Het beste is om je visie over digitale media in het pedagogisch beleidsplan te verankeren. Dat betekent dat je goed moet nadenken over wat jullie kinderen willen meegeven over verantwoord mediagebruik. En wat juist niet? Je kunt in zulk beleid afspraken vastleggen over de tijd die kinderen op media doorbrengen en criteria voor welke media wel of juist niet geschikt zijn voor kinderen. Ook kun je ouders inspraak geven in hoe media door kinderen mogen worden gebruikt. Op basis van zo'n visie- of missiedocument kun je richtlijnen en protocollen opstellen. Dat werkt voor alle betrokkenen heel verhelderend.'



## BREINFACTS

**In experimenten is te zien hoe peuters digitale media soms verkiezen boven kleurrijk speelgoed, en in een enkel geval zelfs boven hun eigen moeder. Volgens sommige wetenschappers spreken beeldschermmedia, zoals de tablet, vooral de rechter hersenhelft aan: visuele prikkels, ruimtelijke interpretaties en emoties. Jonge kinderen functioneren vanuit die rechter hersenhelft. Anderen zeggen dat het komt doordat kinderen vooral belangstelling hebben voor media en technologie die niet te ver afwijken van hun ontwikkelingsniveau. Een touchscreen is geschikt voor de allerjongsten omdat het uitstekend aansluit bij hun motorische en cognitieve ontwikkelingsniveau. Lees meer in 'Schermgaande jeugd' (2014) van Patti Valkenburg.**



## DOE MEE!

Zes van de tien Nederlandse kinderopvanginstellingen gebruiken digitale media, zoals radio, televisie, tablets of spelcomputers, bij de opvang van kinderen van 2 tot 4 jaar. Het merendeel van die kindcentra (54%) heeft echter geen specifieke richtlijnen opgenomen in haar pedagogisch beleidsplan. Luistermedia (radio/cd) zijn de meest gebruikte digitale media (94%), gevolgd door kijkmedia (69%). 32% van de locaties beschikt over interactie-media, zoals tablet of computer, en 11% heeft speelmedia, zoals een spelcomputer. Maar 18% van de kindcentra geeft aan dat ze beschikken over alle typen media.

Bron: Onderzoek 'Media in de kinderopvang', april 2014



## WAT IS VERANTWOORD?

Steeds meer kindcentra verkennen de mogelijkheden om digitale media in de kinderopvang in te zetten. De Bibliotheek kan daarbij helpen, bijvoorbeeld door kennis te delen en te adviseren over verantwoord gebruik en kwalitatief goed aanbod. Maar wat is eigenlijk verantwoord gebruik? Julienne van den Heuvel, adviseur Lezen, Leren, Informeren bij het Sectorinstituut Openbare Bibliotheken (SIOB): 'Bij kinderen tot twee jaar wordt geadviseerd om zo min mogelijk gebruik te maken van tablets en televisie, omdat het op die leeftijd geen meerwaarde heeft. Het gaat ten koste van de tijd die wordt besteed aan spelen en leren in de echte wereld. Vanaf twee jaar kan spelen met een tablet heel leuk zijn. Media kunnen dan een extraatje zijn in het groeiproces van jonge kinderen, bijvoorbeeld in hun spel. Kinderen leren op hun beurt te wachten en samen te spelen. Ook kun je een extra beleving meegeven aan het voorlezen van een digitaal prentenboek, in de vorm van een app of WePboek. De voorleescultuur thuis en in de kinderopvang kan zo worden verrijkt. Wetenschappelijk onderzoek heeft aangetoond dat digitale prentenboeken de taalontwikkeling stimuleren, de woordenschat vergroten en bijdragen aan het verhaalbegrip.'

Als peuters met digitale media spelen, is begeleiding door een volwassene wel een must. Peuters hebben nog hulp nodig. Bovendien bepaal jij wat ze zien en doen en dat is wel zo veilig. Als pedagogisch medewerker kun je de interactie tussen jou en de kinderen stimuleren. Dat doe je door

vragen te stellen, opdrachtjes te geven, kinderen mee te nemen in het verhaal. Zonder die interactie hebben digitale media op deze jonge leeftijd geen aantoonbare meerwaarde. Uiteraard is het ook belangrijk dat je kiest voor aanbod dat aansluit op de ontwikkelingsfase en de belevingswereld van het kind.

## LAAT JE ADVISEREN DOOR EXPERTS!

Het aanbod aan kinder-apps is enorm. De Bibliotheek heeft de expertise in huis om pedagogisch medewerkers te laten ontdekken wat de mogelijkheden van digitale media zijn. De blik is daarbij vooral gericht op de digitale geletterdheid en leesbevordering. Ook is er behoefte aan advies over de keuze van geschikte media-apparaten en ondersteuning bij het inpassen van media in het dagritme. Adviseur Van den Heuvel: 'Het beheersen van digitale vaardigheden staat voorop. Pedagogisch medewerkers kunnen verschillende trainingen volgen, bijvoorbeeld van BoekStart of Digidreumes, om meer kennis te verwerven over interactief voorlezen, mediawijsheid van 2-4 jarigen en het digitale aanbod. Heb je als pedagogisch medewerker die kennis in huis, dan kun je ook fungeren als een betrouwbare bron voor ouders. Je kunt advies geven over hoe digitale media het best kunnen worden gebruikt en welke apps educatieve waarde hebben. Dat zorgt ook voor verdere professionalisering van de kinderopvang.'

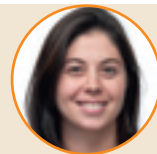
**TIP!** Kijk voor tips op [www.boekstart.nl/tips/digitale-prentenboeken-en-apps/](http://www.boekstart.nl/tips/digitale-prentenboeken-en-apps/)

# WEL OF GEEN TABLET OP DE GROEP?



## 'DE MEDIAOPVOEDING WORDT STEEDS BELANGRIJKER'

Op het kinderdagverblijf is er met digitale media nog een wereld te winnen. Als digitale media bewust worden ingezet, helpen ze kinderen om op een nieuwe manier hun omgeving te ontdekken.



Denise Bontje, procesbegeleider en als trainer bij Sardes betrokken bij de Stichting Digidreumes

In de meeste gezinnen is een tablet of spelcomputer inmiddels eerder regel dan uitzondering. In de kinderopvang druppelt het gebruik van digitale media wat langzamer door. Kinderen vinden het leuk: ze zitten gebiologeerd te kijken naar het scherm. Maar wil je dat eigenlijk wel? Hebben ze daar wat aan? En hoe zorg je als pedagogisch medewerker voor een gezond 'media-menu' dat kinderen ondersteunt in hun ontwikkeling? 'Tablets zijn heel toegankelijk voor jonge kinderen', zegt Denise Bontje, trainer bij Sardes. 'Zonder dat je uitleg hoeft te geven, krijgt een kind apps aan de praat. Dat betekent dat mediaopvoeding ook steeds belangrijker wordt. Als opvoeders moeten we goed nadenken over wat we jonge kinderen willen aanbieden en hoe. Wanneer hebben digitale media meerwaarde en wanneer niet?'

### Steuntje in de rug

In meer dan zestig procent van de kinderopvanglocaties worden digitale media ingezet, blijkt uit het onderzoek 'Media in de kinderopvang' van Mediawijzer.net, Sardes en het Nederlands Jeugdinstituut. Het gaat dan niet alleen om tablets, maar ook om televisie, dvd-spelers, computers, radio's en gameconsoles. 'Maar er zit vaak geen visie of beleid achter. Richtlijnen binnen de kinderopvang zijn er niet', vertelt Bontje. Het is voor veel pedagogisch medewerkers lastig te bepalen wanneer het zin heeft om digitale media in te zetten en hoe je dat dan doet.

Terwijl er wel degelijk terreinen zijn waarop media een kind een steuntje in de rug kunnen geven. 'Digitale media kunnen een positief effect hebben op de taalontwikkeling van kinderen', zegt Bontje. 'Wanneer op de groep een thema wordt behandeld, zijn naast gewone boeken tablets met apps, filmpjes en geanimeerde prentenboeken een waardevolle aanvulling.'

### Geluid van meeuwen

Kinderen leren het meest van levensechte situaties, vertelt Bontje. 'Daarvoor heb je geen media nodig. Stel dat je over dieren op een kinderboerderij wilt vertellen, dan ga je natuurlijk naar een kinderboerderij in de buurt. Maar neem het onderwerp 'Zee'. Best lastig als de kinderen op een kinderdagverblijf nauwelijks in aanraking komen met de zee. Hoe geef je kinderen die zintuiglijke prikkeling mee? Het weidse uitzicht, het geluid van de golven, de meeuwen? Digitale media bieden je als pedagogisch medewerker de mogelijkheid om filmpjes te laten zien en het geluid van de meeuwen te laten horen. Hierdoor gaat het concept 'Zee' veel meer leven.' Juist voor jonge kinderen die nieuwsgierig zijn naar de wereld om hen heen, leveren digitale media een waardevolle toevoeging. 'Driejarigen willen van alles weten: waarom is een vlieg zwart, waarom ruiken bloemen? Het is leuk om daar met hen over door te praten, ook al weet je zelf het antwoord niet. Dan kun je samen met de kinderen op zoek gaan naar het antwoord, bijvoorbeeld door internet hiervoor te gebruiken.'

### Pedagogische expertise

Het bundelen van verschillende indrukken en ervaringen is een feest voor jonge kinderen. Maar om dit feest in goede

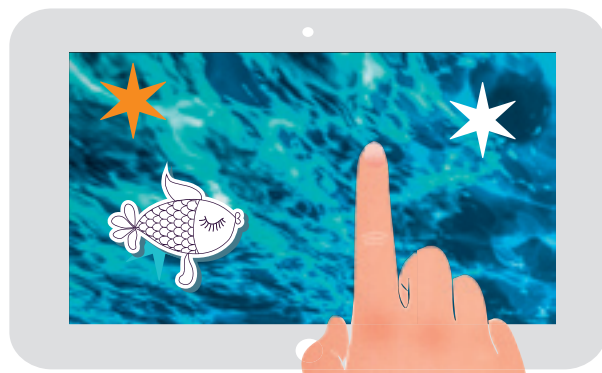


banen te leiden, blijven de expertise en de interactie van de groepsleidster nodig. Kinderen zelf voor een filmpje laten zitten of een half uur laten spelen met een app is daar niet bij. 'Het is de pedagogisch medewerker die inspeelt op de vragen en de ervaringen van de kinderen. Hoe kan iets het beste worden opgelost? Hoe werk je samen? Het maakt geen verschil of je een prentenboek of een iPad gebruikt.' Behalve 'hoe' is ook 'wat' belangrijk: wat biedt je kinderen aan? En voor welke leeftijd is het materiaal geschikt? Pedagogisch medewerkers hebben een belangrijke rol bij de keuze van het aanbod. Uit het onderzoek 'Media in de kinderopvang' blijkt dat bijna zeventig procent van de pedagogisch medewerkers van de kinderopvanglocaties zelf de mediaproducties selecteert. Ondersteuning bij deze keuze is belangrijk. Maar de zoektocht naar kwalitatief goed aanbod is een behoorlijke uitdaging, weet Bontje.

### Hulp van de Bibliotheek

Er zijn verschillende sites die je bij de keuze van goed aanbod kunnen helpen. Veertig procent van de onderzochte

kinderdagverblijven klopt bij de Bibliotheek aan. Denise Bontje: 'Bibliotheken bieden bijvoorbeeld themakisten aan, die goed te gebruiken zijn in kinderdagverblijven. Met projecten als 'BoekStart in de kinderopvang' stimuleren Bibliotheken ook het lezen van prentenboeken. Zij weten als geen ander een link te leggen tussen oude en nieuwe media. Zij weten bijvoorbeeld welke digitale prentenboeken goed aansluiten op de leefwereld van jonge kinderen.' Stichting Digidreumes biedt een training mediaopvoeding aan voor pedagogisch medewerkers. Zo leren ze hoe ze digitale media op een goede en leuke manier op de groep kunnen inzetten. Uiteindelijk zal elk kinderdagverblijf een bewuste keuze maken voor wel of geen digitale media, verwacht Bontje. 'Ouders zullen kinderdagverblijven vragen hoe zij omgaan met digitale media, omdat ouders er thuis ook gebruik van maken. Je kunt als organisatie best zeggen dat je het niet nodig vindt. Dat kan ook een bewuste keuze zijn. Maar als je er wel voor kiest, doe het dan op een goede manier. Dat gaat verder dan kinderen af en toe met een tablet laten spelen.'



# SPELEN MET MEDIA

## STAPPENPLAN VOOR PEDAGOGISCH MEDEWERKERS

Op steeds meer kindcentra worden digitale media ingezet. Apps, games en digitale prentenboeken zijn een waardevolle leuke aanvulling op het bestaande spelaanbod. Maar hoe haal je er als pedagogisch medewerker ook echt het beste uit?



GOUDEN TIP

Digitaal spelen doe je samen! Bij het inzetten van digitaal aanbod is de interactie heel belangrijk. Een peuter ontdekt de mogelijkheden met jouw hulp. Door vragen te stellen en kinderen te stimuleren om te onderzoeken en daar weer op in te spelen, vergroot je de educatieve waarde van een app of e-boek.

### STAP 1 WAT WIL JE MET DIGITALE MEDIA?

Het ligt voor de hand: je kunt iets pas goed inzetten als je weet wat je ermee wilt. Dat geldt ook voor het aanbieden van digitale media op de groep. Je moet dus in de eerste plaats een visie hebben op mediawijsheid. Vaak zal daar ook een belangrijke taak liggen voor je leidinggevende, al dan niet in samenspraak met de oudercommissie. In het meest ideale plaatje ontwikkelen management, team en ouders samen een gedeelde visie op mediawijsheid in jullie kinderopvang. Dan is er ook voldoende draagvlak en betrokkenheid van alle partijen.

Een belangrijk voordeel van een eigen visie op mediawijsheid is dat voor iedereen duidelijk is wat het kinderdagverblijf wil met media. Voor de medewerkers, maar ook voor de ouders. Ook kan in de visie worden vastgelegd wat

de pedagogisch medewerkers moeten kunnen en kennen om peuters en kleuters bewust en veilig te leren omgaan met digitale media. Een visiedocument zorgt er intern voor dat alle pedagogisch medewerkers op dezelfde wijze de kinderen op de groep ondersteunen met media. Zo hangt de inzet en meerwaarde van digitaal aanbod niet af van het persoonlijke enthousiasme van een of meer pedagogisch medewerkers, maar is de visie verankerd in het pedagogisch beleid. Is er op jouw kindcentrum nog geen visie of is deze jou niet bekend? Vraag er dan naar bij je leidinggevende.

**TIP!** De publicatie 'Samen wijs met Media' van Cubiss is een hulpmiddel voor managers én pedagogisch medewerkers om media een plaats te geven binnen het pedagogisch beleid. Kijk op <http://www.cubiss.nl/samen-wijs-met-media>



### STAP 2 WAT BIED JE KINDEREN AAN?

Natuurlijk kies je alleen voor kwaliteit en selecteer je alleen het beste. Maar hoe weet je of een app of e-boek ook echt goed is voor de peuters op jouw groep? Voor kinderen van 2 tot 4 jaar spelen in apps vaak de volgende elementen een rol: spelen, leren (vormen, kleuren etc.), verhalen, puzzelen en muziek. Om de apps te vinden die bij jouw groep passen, kun je terecht op websites of

blogs. Voorbeelden zijn [www.bibliotheek.nl/app](http://www.bibliotheek.nl/app), [www.mediasmarties.nl](http://www.mediasmarties.nl) en [www.digidreumes.nl](http://www.digidreumes.nl). De laatste site is speciaal voor de kinderopvang gemaakt en beoordeelt apps volgens een eigen, onafhankelijk kwaliteitsinstrument dat is ontwikkeld met medewerking van Mijn Kind Online. Ook de mediacoach van de Bibliotheek kan het kindcentrum op weg helpen.



### WAAR MOET JE OP LETTEN BIJ HET KIEZEN?

Een goede app of website is:

- **Aantrekkelijk**  
De app of site is leuk, overzichtelijk en visueel aantrekkelijk en heeft een simpel startscherm en een heldere navigatie met duidelijke iconen. De app of site past bij de belevingswereld van het kind en staat niet vol reclame.
- **Betrouwbaar**  
De site of app heeft een (voor kinderen lastig te bereiken) oudergedeelte met informatie en geeft voorafgaand aan het downloaden informatie over niveau en doel.
- **Gebruiksvriendelijk**  
De site of app voorkomt dat kinderen op verkeerde pagina's terechtkomen, zoals aankooppagina's, en

stimuleert de betrokkenheid van ouders. De website of app heeft een korte laadtijd, weinig tekst en veel visuele en auditieve navigatie. Deze criteria worden ook gebruikt door de jury's van de Gouden Apenstaart en de Media Ukkie Award ([www.mediaukkie.nl](http://www.mediaukkie.nl)). Ook zijn deze criteria het uitgangspunt van de beoordelingen op [www.digidreumes.nl](http://www.digidreumes.nl).

Houd ook rekening met de techniek: is de app geschikt voor het apparaat waarmee je het wilt gebruiken? Is de app voor iOS (Apple) of voor Android? Is het voor een tablet of de computer?

### GRATIS OF BETAALD?

Als een app gratis is, heeft dat meestal een reden. Kinder-apps zijn in veel gevallen moneymakers. Soms is er een 'lite'-versie (demo-versie) beschikbaar, een deel van de applicatie kan dan gratis worden uitgeprobeerd. Bevalt het, dan kun je de betaalde versie aanschaffen. De gratis app is dan een soort smaakmakertje voor het echte werk.

Meestal kost een app geld, doorgaans tussen 1 en 5 euro. De ene app biedt voor dat geld een grote diversiteit aan activiteiten, de ander alleen een simpel spelletje. Maar meer hoeft niet altijd beter te zijn: dat ene spelletje kan zo in de smaak vallen, dat het heel vaak wordt gespeeld. Zeker in de kinderopvang, waar de app vaak door veel verschillende (groepen) kinderen gespeeld kan worden, hoeft dat dus geen probleem te zijn.

**TIP!** Maak onderling duidelijke werkafspraken over het downloaden van betaalde apps. Wie draagt de kosten? Wie beheert het account voor de Appstore of Playstore?



### STAP 3 HOE ZET JE DE MEDIA IN OP DE GROEP?

Bij kinderen tot 4 jaar gaan spelen en leren samen. Spelen is leren. In hun spel bootsen ze de werkelijkheid van volwassenen na en daarmee leren ze hoe dingen gaan. Een jong kind maakt zelf geen onderscheid in leren of spelen: het vindt iets leuk om te spelen of niet. Als het daarbij ook nog iets leert, dan is dat mooi meegenomen.

De meerwaarde van digitale media bij het spelend leren ligt in de interactieve mogelijkheden. Een kind raakt iets aan op het scherm en er gebeurt wat. Daarbij komt dat juist digitale media

maatwerk kunnen bieden, ze hebben de technische mogelijkheden om in te spelen op de individuele behoefte, kennis, kunde en wensen van een kind. In veel apps is er de keuze tussen verschillende spelvormen of activiteiten. Wordt het een verhaaltje, een liedje of een spel? Het kind bepaalt zelf waar het op dat moment zin in heeft en in welk tempo.

**TIP!** *Ben je op zoek naar deskundig media-advies? Vaak is aan de plaatselijke Bibliotheek een mediacoach verbonden, die kan adviseren en ondersteunen.*

### STAP 4 BLIJF ZELF OP DE HOOGTE!

Hoe handig ben je zelf met digitale media? Lees erover en verdiep je in de laatste ontwikkelingen! De leukste manier om goed wegwijs te raken in het enorme aanbod, is om zelf heel veel spelletjes te spelen en uit te proberen. Vraag jezelf af welke toepassing een app, e-boek of site bij jou op de groep kan hebben. Sluit het mooi aan bij een thema? Past

het bij de fase waarin de kinderen zich bevinden? Zit er voldoende uitdaging in? Je kent zelf de groep goed en weet wat kan werken.

**TIP!** *Op websites als [www.bibliotheek.nl](http://www.bibliotheek.nl) en [www.mijnkindonline.nl](http://www.mijnkindonline.nl) kun je veel lezen over digitaal aanbod, mediawijsheid en de meerwaarde voor jonge kinderen.*

**GOUDEN TIP**

'Kwestie van Lezen 7: Digitale kinderboeken' (Stichting Lezen, 2014) adviseert leerkrachten en pedagogisch medewerkers hoe ze (naast genieten van gedrukte boeken) optimaal kunnen profiteren van het grote aanbod aan digitale verhalen. Inclusief handige tips!

### SPELEND LEREN

Digitale media kunnen bijdragen aan de vijf ontwikkelingsgebieden die in de ontwikkelingspsychologie van jonge kinderen staan beschreven. Dat betekent overigens niet dat een kind altijd iets moet leren van het spelen met media. Spelen kan ook een doel op zichzelf zijn. Ook is men er inmiddels wel uit dat digitaal aanbod nooit in de plaats komt van 'echt' spelaanbod, waarbij kinderen kunnen onderzoeken, ruiken, proeven en voelen. Het is een waardevolle aanvulling.



#### Spraak-taalontwikkeling

Uit onderzoek blijkt dat digitale prentenboeken kunnen bijdragen aan de taalontwikkeling en woordenschat van jonge kinderen. Digitale prentenboeken zijn er in overvloed. Op de vraag welke digitale prentenboeken nou écht meerwaarde hebben voor kinderen, geeft hoogleraar Adriana Bus antwoord in het interview



#### Motorische ontwikkeling

Peuters kunnen soms op een natuurlijke manier al snel met een tablet overweg. Swipen en wegklikken gaat gemakkelijk. Veel apps en sites oefenen ook spelenderwijs de fijne motoriek, bijvoorbeeld met puzzels, tekenen en inkleuren. Andere spelletjes trainen de oog-handcoördinatie. Denk bijvoorbeeld aan een spelletje waarbij ze zo snel mogelijk de objecten van een bepaalde vorm of kleur moeten aanraken.



#### Cognitieve ontwikkeling

Verschillende theorieën gaan er vanuit dat de ontwikkeling van kinderen in stadia verloopt. Door zulke theorieën weten we waar kinderen op een bepaalde leeftijd aan toe zijn. Makers van digitale media kennen deze theorieën ook en dus zie je regelmatig dezelfde spelvormen terug

voor bepaalde leeftijden. Die spelvormen zouden dan een bijdrage leveren aan de cognitieve ontwikkeling. In digitale media voor kinderen van 2-4 jaar zijn dat bijvoorbeeld het kennismaken met of herkennen van cijfers en letters, 'matchen' (koppelen, zoals bij Memory) of op volgorde leggen.



#### Sociaal-emotionele ontwikkeling

Jonge kinderen zijn nog volop bezig met de ontwikkeling van het geweten, gevoelens, sociale ontwikkeling, de omgang met andere kinderen en egocentrisme. Veel van deze aspecten zijn terug te zien in verhalen en spelletjes. Denk bijvoorbeeld aan kusjes geven en kletsen met een figuurtje in een app. Of bijvoorbeeld het 'verzorgen' van digitale baby's of huisdieren.



#### Spelontwikkeling

Bij jonge kinderen verlopen de spelontwikkeling en de creatieve ontwikkeling via fantasie, tekeningen en spel. Er zijn veel apps en games die de creativiteit aanspreken en op deze manier bijdragen aan de spelontwikkeling.



### WAT SPREEKT PEUTERS AAN?

- Muziek/liedjes/rijmpjes, fantasiefiguren, visuele humor en een onderwerp als eten.
- Korte verhalen met (vrolijke) spanning en een plot. Jonge kinderen denken mee en zijn op zoek naar uitdagingen en willen probleempjes oplossen.
- Afwisseling. De aandacht verslapt nog snel. Programma's die afwisseling bieden, maken het gemakkelijker voor de kinderen om zich langer te concentreren.
- Aanleiding voor imitatie en identificatie. Kinderen leren door elkaar, volwassenen en fantasiefiguren na te doen. Jonge kinderen vinden het bovendien erg leuk om leeftijdsgenootjes te zien, om zich daar aan te spiegelen.
- Herkenbare onderwerpen. Het thema van een programma moet direct aansluiten bij hun eigen ervaringen en hun eigen leefwereld.
- Emoties. Kleuters leren emoties te herkennen. Zoals 'blij', 'boos', 'verdrietig', 'eenzaam', oftewel: woorden voor dingen die je niet kunt aanwijzen.

- Daar waar oudere kinderen vaak afhaken bij een 'educatief luchtje', spreken educatieve programma's kinderen in deze jonge leeftijd juist aan.
- Herhaling (zowel binnenin een programma als van het gehele programma) versterkt het zelfvertrouwen: kijk, ik weet al wat er gaat gebeuren!

Lees meer op [www.digidreumes.nl](http://www.digidreumes.nl)

# PRENTENBOEKEN: LIEVER PAPIER OF DIGITAAL?



**Digitale prentenboeken zitten vaak boordevol leuke interactieve elementen. Maar leren kinderen daar ook wat van? Hoogleraar Adriana Bus zet de voor- en nadelen op een rij.**



*Adriana Bus is hoogleraar orthopedagogiek aan de Universiteit Leiden. Ze doet onder meer onderzoek naar leren lezen en het voorkomen en behandelen van leerproblemen.*

**F**iguurtjes die tegen elkaar praten, bomen die bewegen en theedoeken die veranderen in wegvliegende vogels: veel digitale boeken zijn een waar leesavontuur. Veel kinderen zijn meteen verslingerd aan de interactieve mogelijkheden. Met hun vingers raken ze het liefst alle plaatjes aan. Toch leren kinderen uiteindelijk weinig van de meeste digitale prentenboeken, zegt Adriana Bus, hoogleraar orthopedagogiek aan de Universiteit Leiden. 'Er zijn veel digitale boeken met hotspots. Raak je zo'n hotspot aan, dan zie je of hoor je een verrassend effect. Hotspots die niets met het verhaal te maken hebben, dragen niet bij aan verhaalbegrip en leesplezier.' Hoe moet een kind begrijpen waarom de bomen opeens gaan bewegen, als het verhaal daar niet over gaat?

## Multitasken

Kinderen moeten in zulke boeken voortdurend schakelen tussen verhaal en hotspots, vertelt Bus. Dat betekent dat ze meerdere dingen tegelijk doen. In feite zijn ze aan het multitasken. En dat is moeilijk voor jonge kinderen. 'Kinderen slagen er niet in het verhaal los te koppelen van de hotspots en snappen dan de verhaallijn niet meer.' Zulke boeken zijn ook ongeschikt om samen te lezen. Kinderen willen met hun vingers overal aanzitten. Ouders willen graag het verhaal lezen. Dat zorgt voor irritaties. 'Jonge kinderen hebben contact met de computer, in plaats van met de ouders. Zij willen de spelletjes spelen. Dat werkt niet als ouders willen

voorlezen en met hun kind willen praten over het verhaal.' Veel opvoeders kiezen daarom liever voor papieren boeken, omdat kinderen door al die interactieve mogelijkheden alleen maar worden afgeleid. En dat zou ten koste gaan van het leren van woordjes.

## Goede boeken

Het is voor kinderen die veel woorden nog niet begrijpen, moeilijk om het verband te snappen tussen illustraties en een verhaal. Er is zoveel te zien in een prentenboek. Welk detail hoort bij het verhaal? Pedagogisch medewerkers en ouders hebben dan de lastige taak om alleen die specifieke dingen aan te wijzen en toe te lichten. Volgens hoogleraar Bus zijn er gelukkig wel degelijk digitale prentenboeken die het begrijpen van teksten op een heel goede manier ondersteunen. Daarin is bijvoorbeeld alleen een animatie te zien, wanneer het belangrijk is voor het verhaal. Op het moment dat er gezegd wordt dat een aap uit een boom valt, zie je dat meteen gebeuren. 'Goede digitale boeken geven vooral extra non-verbale informatie. Beweging en muziek sluiten aan bij wat de tekst vertelt.'

## Verlegen

Bus noemt het prentenboek 'Beer is op Vlinder' van Annemarie van Haeringen als voorbeeld van een goed digitaal boek. 'Beer wil vlinder vertellen wat hij voor haar voelt, maar hij is verlegen en struikelt over z'n woorden. Het digitale prentenboek laat veel beter dan het gedrukte prentenboek zien wat er met Beer gebeurt als hij tegen Vlinder praat. Je ziet hoe hij zijn poot ongemakkelijk beweegt en hoe zijn hoofd langzaam rood kleurt. Op de achtergrond is onverstaaanbaar gemummel van Beer te horen. Deze beelden helpen, beter dan het statische plaatje in het papieren boek, om een visuele voorstelling bij de tekst te maken en moeilijke woorden als 'verlegen' te begrijpen.'

## Hints

Geanimeerde boeken met beweging en de mogelijkheid om in te zoomen, geven kinderen meer hints om moeilijke woorden aan beelden te koppelen. Dat lukt beter dan met boeken met stilstaande platen. Muziek wordt gebruikt om een verdrietige of blijge gebeurtenis in het verhaal te accentueren. Op deze manier kunnen digitale boeken verhaalbegrip en de taalontwikkeling ondersteunen. In een aantal studies vergeleek Bus deze boeken met het voorlezen van papieren boeken. Digitale boeken bleken beter

te helpen om de belangrijkste gebeurtenissen uit de tekst te begrijpen dan 'gewone' gedrukte boeken met platen. Kinderen onthielden details beter. En ze leerden beter nieuwe woorden, bijvoorbeeld in zinnen als 'een aap zwiert door de bomen', 'een vuur wordt aangewakkerd' en 'iemand krijgt een standje'. 'Multimedia in de vorm van geanimeerde beelden die nauw aansluiten bij de tekst, hebben een positief effect op verhaalbegrip en taalontwikkeling', concludeert Bus. Ze vertelt dat in het bijzonder kinderen die een tweede taal moeten leren, veel baat hebben bij multimedia. Net als kinderen uit laagopgeleide gezinnen, die moeite hebben met taal. Is het dan dus beter om een goed digitaal boek te kiezen voor het voorlezen dan een gewoon een boek? Dat kun je zo niet zeggen, stelt Bus. 'Een goed digitaal boek is beter als

het om taal en begrip gaat. Maar natuurlijk gebeurt er meer als een ouder of pedagogisch medewerker een boek voorleest. Dan is er bijvoorbeeld ook emotioneel contact.'

## Vervelen

Kwalitatief goede digitale prentenboeken met multimedia hebben nog een voordeel. Ze weten heel goed de aandacht van kinderen vast te houden. Het beeld zoomt in op onderdelen die op dat moment in de tekst de aandacht vragen. En leidt vervolgens de aandacht van het kind naar een andere gebeurtenis. Deze prentenboeken vervelen minder snel dan gewone papieren boeken. 'Een goed multimediboek is meeslepend. Van de leuke muziekjes tot de bewegingen. Zo'n boek willen kinderen zelfs een vierde keer nog wel lezen. En steeds ontdekken ze weer wat nieuws!'

## EEN GOED DIGITAAL PRENTENBOEK...

- ...heeft niet te veel toeters en bellen, maar gebruikt extraatjes om het verhaal te ondersteunen
- ...is meeslepend en houdt de aandacht van een kind vast
- ...laat muziek en beeld aansluiten bij het verhaal
- ...heeft een positief effect op het taalbegrip van een kind
- ...is heel erg leuk om samen (voor) te lezen!





# TIPS VOOR THUIS



De meeste gezinnen hebben thuis een tablet of een laptop. Ook de allerjongsten des huizes kunnen daar vaak al verrassend goed mee uit de voeten. Als je nu je peuter goed op weg helpt, leg je de basis voor gezond mediagedrag.

## BEELDSCHERMTIJD



Vaak vragen ouders zich af hoeveel beeldschermtijd eigenlijk goed is voor hun jonge kind. Onder 'beeldschermtijd' valt alles wat via een beeldscherm gaat, dus computeren, spelen op de tablet én tv-kijken. Hoe lang mag een peuter op de tablet? Mag een baby tv-kijken?

Hier zijn in ons land geen officiële richtlijnen voor. In veel gevallen is het maken van afspraken een kwestie van gezond verstand. Wel zijn er adviezen, bijvoorbeeld van Mijn Kind Online, onderdeel van Stichting Kennisnet:

- **Kinderen tot 2 jaar:** een paar keer per week kort samen op een tablet, computer of smartphone surfen of spelen;
- **Kinderen van 2 - 4 jaar:** 5 à 10 minuten per keer, tot maximaal 30 minuten per dag;

Er zijn ook deskundigen die het gebruik van digitale media door kinderen jonger dan 2 jaar helemaal afraden.

Door structuur te bieden (wel of niet in de ochtend of na het eten bijvoorbeeld) beperk je ook de hoeveelheid tijd die kinderen aan media besteden. Nog belangrijker dan de exacte beeldschermtijd is het feit dat je thuis afspraken maakt over de maximale tijd. Zo leer je je kind dat hij (met jou) zelf de baas is over zijn mediagebruik.

## WAT ZEGGEN DESKUNDIGEN?

Over de vraag of jonge kinderen wel met een beeldscherm moeten opgroeien, zijn de meningen verdeeld. De ene deskundige spreekt van 'digitale dementie' als kleintjes alleen maar tweedimensionaal spelen op een computer. De ander vindt juist dat kinderen in een gedigitaliseerde samenleving als de onze al op jonge leeftijd vertrouwd moeten worden gemaakt met een beeldscherm.

Zeker is dat begrenzing in alle gevallen een goed idee is. Spelen op een beeldscherm of een programma op tv kijken, is een leuk tijdverdrijf, maar dan wel náást alle andere leuke dingen die een peuter of kleuter kan doen. En niet te vaak of te lang. Beschouw het als een extraatje, naast buiten spelen, knutselen en een spannend boek (voor)lezen.

Als ouder heb je in die begrenzing een belangrijke rol. Een kleuter kan soms al flink bedelen om op de computer of tablet te mogen. Vertel je kind duidelijk hoe lang het achter de computer mag en welke sites of apps het wel en niet mag aanklikken. Door mediagedrag van jongs af aan bespreekbaar en beheersbaar te maken, leg je de basis voor een gezonde mediarelatie met je kind.

## WAT KUN JE ALS OUDER DOEN?

### Wees kritisch op wat je je kind voorzet

Kies voor kwaliteit en let erop dat het aanbod past bij de interesse van je kind. Probeer als het kan eerst een gratis versie, voor je de volledige versie van een app aanschaft. Maak gebruik van de beoordelingen op sites als [www.bibliotheek.nl/app](http://www.bibliotheek.nl/app) en [www.digidreumes.nl](http://www.digidreumes.nl). Alle apps op deze sites zijn volgens onafhankelijke criteria door kenners beoordeeld.

### Let op de betrouwbaarheid en privacy

Controleer sites en geïnstalleerde apps op (aantrekkelijke) buttons naar andere sites of apps, in-app aankopen of mogelijkheden om iets te publice-

ren (bijvoorbeeld op Facebook). Wees ook zuinig op de privacy van jou en je kind en geef niet zomaar persoonlijke gegevens prijs. Gebruik een nickname en een e-mailadres dat je alleen voor dit soort doeleinden hebt.

### Ga samen op verkenning uit

Niks is leuker dan een nieuw spelletje, digitaal prentenboek of liedje samen te bekijken. Het voordeel is dat je door samen te spelen je kind goed kunt begeleiden. Je kunt zo méér uit een app of website te halen, bijvoorbeeld door vragen stellen of na te praten of spelen. Overlaad je peuter niet met alle mo-

gelijkheden van een game of een website. Doe één ding tegelijk en herhaal dit, dat vinden kinderen prettig.

### Volg je kind

Ook als een kind eenmaal bekend is met een tablet en er zelfstandig mee kan spelen, blijft het leuk en leerzaam om er regelmatig samen mee aan de slag te gaan, er over te praten of er op door te gaan in 'het echte leven'. Door met je kind van jongs af aan te praten over zijn of haar media-ervaringen, is de kans groter dat hij of zij later ook naar je toekomt als er iets via (sociale) media is voorgevallen.



## WAT IS GESCHIKT VOOR MIJN KIND?

Ouders willen niet weten welke websites schadelijk zijn voor hun kind, maar juist welke wél geschikt zijn. Op dat principe speelt MyBee in. De kinderbrowser MyBee, ontwikkeld door Mijn Kind Online in samenwerking met KPN, gaat uit van een witte lijst van geschikte kindersites, in plaats van een zwarte met kindonvriendelijke content. Het MyBee-profiel zorgt voor een portal op maat voor het gebruikende kind. Zo kan een vierjarige op zijn MyBee-pagina op een plaatje van Nijntje klikken om naar de bijbehorende site te gaan. Als de site al is beoordeeld door de ouders of de redactie, kan het kind verder klikken. Is een site nog niet 'gekeurd', dan zal het MyBee-bijtje op het scherm dat netjes melden en moet er eerst door de ouders toestemming

worden gegeven om verder te surfen.

Een ander handig hulpmiddel voor ouders is de gratis app Snugger, geschikt voor de tablet. Vul de leeftijd en voorkeuren in van jouw kind. Snugger selecteert vervolgens het beste media-aanbod. Je kunt ook handmatig op zoek gaan naar kindermedia. Een team van specialisten voorziet Snugger van onafhankelijke recensies. Snugger is ontwikkeld door NBD Biblion, die jaarlijks ruim 20.000 recensies levert aan de Bibliotheken.

*MyBee: gratis download op [www.mybee.nl](http://www.mybee.nl)*

*Snugger: gratis in de Appstore (iOs) en Google Play Store (Android)*



# DIGITAAL PLEZIER VOOR PEUTERS?

## VRAAG HET DE MEDIACOACH!

Iedereen kent de Bibliotheek van de boeken, luister-cd's en dvd's. Maar er is nog veel meer, óók voor de allerkleinsten tot 4 jaar. Een mediacoach maakt je graag wegwijs in het digitale media-aanbod.

**W**ietske Moonen is zo'n mediacoach. Zij werkt bij De Tweede Verdieping in Nieuwegein, bekroond als beste Bibliotheek in 2013. 'Kinderen zijn dol op alles wat beweegt en geluid maakt. Digitale media sluiten daar perfect op aan. Toch merken wij dat pedagogisch medewerkers en kinderopvangorganisaties soms een beetje huiverig zijn om dit aan kinderen tot vier jaar aan te bieden. Terwijl digitale media zo veel moois hebben ter bevordering van hun ontwikkeling. Om jonge kinderen mediawijs te maken en de mogelijkheden van digitale media te laten zien, zijn wij de samenwerking met de kinderopvang aangegaan. Want juist de kinderopvang is de plek bij uitstek om te starten met digitale opvoeding.'

### Apps voor thema's

Hoe begeleid je kinderen bij het mediagebruik? Hoe vaak werk je met de tablet? Wat zijn verantwoorde apps? 'Daar komt de kennis van de Bibliotheek om de hoek kijken. Je kunt bij ons altijd terecht voor advies en ondersteuning. Wij kunnen je vertellen welke apps op een speelse manier inhaken op de ontwikkeling van kinderen. Denk aan apps die de taalontwikkeling, luistervaardigheid en de concentratie

stimuleren of de fijne motoriek bevorderen. Ook kunnen wij je vertellen welke educatieve apps geschikt zijn voor de allerkleinsten en hoe ze werken. Maar je kunt ons ook vragen een lijst samen te stellen van apps die horen bij een bepaald thema waaraan je op dat moment met de kinderen werkt.'

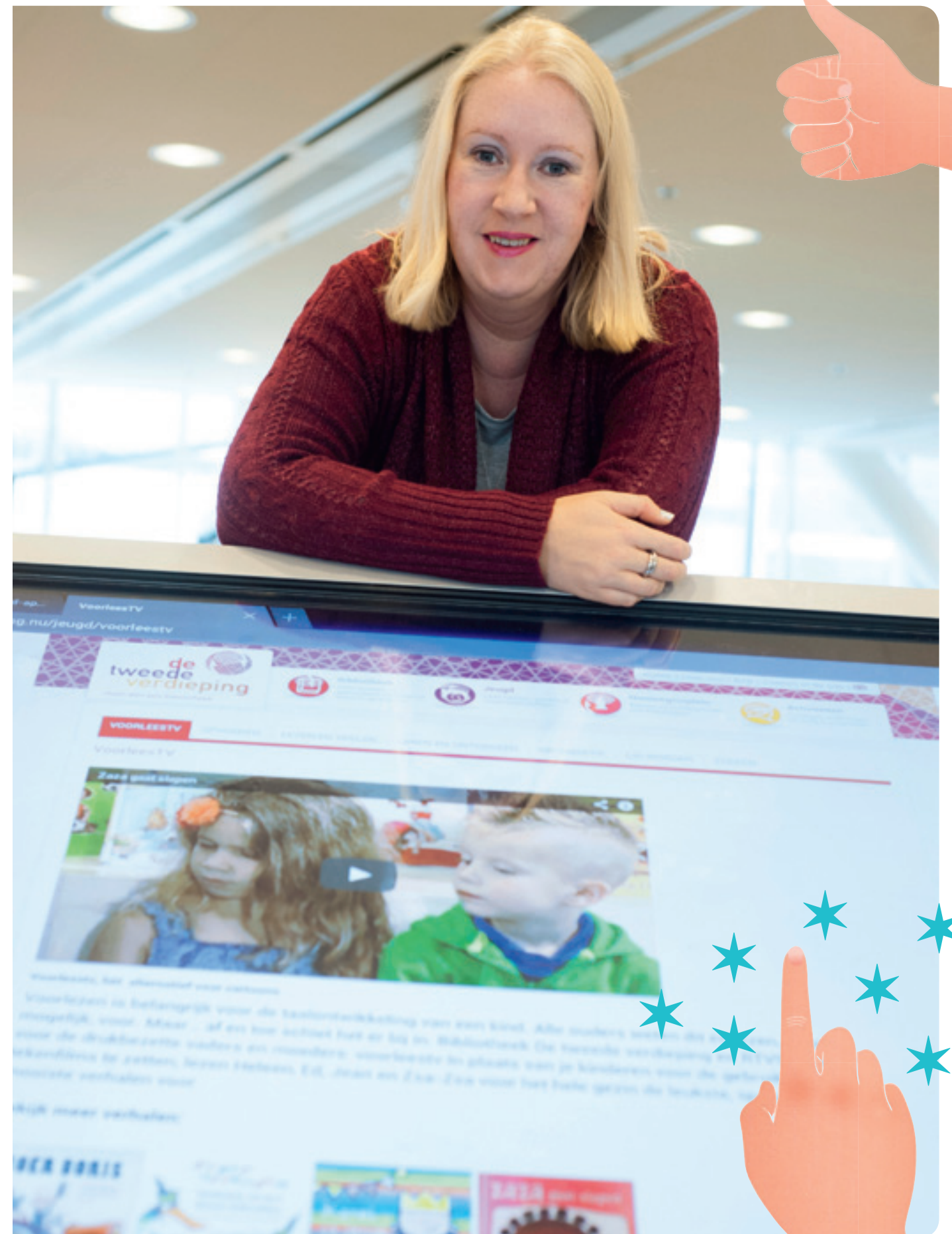
### Voorlees-TV

'Ons aanbod richt zich voornamelijk op geletterdheid van kinderen en steeds meer op de digitale geletterdheid. Zo hebben we Voorlees-TV, een innovatief project dat digitale media, boeken en voorlezen verbindt. Kinderen die thuis niet worden voorgelezen, kunnen zo toch meegenieten. Ouders, maar ook pedagogisch medewerkers, kunnen filmpjes van YouTube laten zien waarin de leukste, spannendste en mooiste verhalen worden voorgelezen. Ook dit project draagt bij aan de taalontwikkeling en taalbevordering en het voorkomen van laaggeletterdheid.'

### Tablet in reuzenformaat

Heb je interesse om digitale media in te zetten op je kinderdagverblijf of wil je er thuis mee aan de slag, ga dan eens naar een ouderavond van de Bibliotheek. Mediacoaches kunnen je voorlichten over hoe digitale media kunnen helpen bij de taalontwikkeling van kinderen. Of bezoek een keer samen met de kinderen de plaatselijke Bibliotheek. Sommige Bibliotheken beschikken over een touchtable, een iPad op reusachtig formaat. Zo kun je in de praktijk ervaren wat de positieve uitwerking hiervan is op kinderen. 'Kinderen houden ontzettend van voorlezen. Wil je het beste uit twee werelden aanbieden, wissel dan het traditionele prentenboek af met het digitale media-aanbod. Kies een keer een app van een prentenboek of een zogeheten Webboek. Dat levert kinderen veel extra's op doordat zij interactief bezig zijn met het verhaal, opdrachten moeten uitvoeren en geluid en beweging waarnemen. Zo blijft het verhaal beter hangen. Kinderen kunnen bijvoorbeeld op plaatjes drukken waardoor de hoofdpersoon van het boek beweegt of iets geluid maakt. Kinderen vinden dat prachtig!' Mediacoach Moonen is ervan overtuigd: 'Als je weet hoe je digitale media op een verantwoorde en educatieve manier op de kinderopvang kunt inzetten, ben je verkocht. Wedden?'

Informeer vrijblijvend naar het aanbod van jouw plaatselijke Bibliotheek: [www.bibliotheek.nl](http://www.bibliotheek.nl)





# DE ALLERLEUKSTE LEESAPPS VOOR PEUTERS

Peuters zijn vaak dol op boekjes en voorlezen. Een app kan een boekje lezen nóg aantrekkelijker maken!

## BOODSCHAPPEN DOEN EN ETEN



### LASSA DOET BOODSCHAPPEN

Lassa gaat met Konijn langs de groenteboer, de bakker, de viswinkel en nog veel meer winkels. Konijn vindt het wel lang duren. Basale app zonder vertelstem. Interactie en geluid is er alleen in het zoekspelletje. Het verhaal past goed bij de belevingswereld van peuters. Je kunt het voorlezen of kiezen voor vertelplaten. Wel een app om samen te doen, anders is er weinig aan voor peuters.

€0,89 iPad, iPhone, Android



### JOP GAAT ETEN

Het is bijna etenstijd. Voordat Jop kan eten, moet hij eerst nog wat klusjes doen. In negen spelletjes help je Jop bij het boodschappen doen, koken, de

tafel dekken en afwassen. Gaat het goed, dan krijg je applaus. Een vrolijke app vol educatieve elementen. Gratis uitproberen kan met de lite-versie.

€1,79 iPad, iPhone

**TIP!** Er is een hele peuterserie met apps van Jop verkrijgbaar.



### PANSJO - BUIK

Pansjo wordt wakker met een knorrende buik. Hij heeft trek in een ontbijtje. Vrolijke felgekleurde illustraties en een eenvoudig verhaal waarbij kinderen betrokken worden. Ze kunnen meehelpen door onder meer de wekker uit te zetten en de tafel te dekken. Vertelstem, muziek en tekst kun je alle drie in- en uitschakelen.

€1,79 iPhone, €3,59 iPad



## BEROEMDE PEUTERFIGUREN



### PIM EN POMS DANSFEEST

Pim geeft een dansfeestje. Pom maakt zich zorgen. Hij kan helemaal niet dansen. Onzin, vindt buurkat Pastei. Iedereen kan dansen.

Feestelijke app met een verhaaltje, voorgelezen door Georgina Verbaan, het bekende poezenbuslied, een filmpje en een spelletje. Zelf lezen kan ook. Peuters zullen hier snel zelfstandig mee uit de voeten kunnen.

€3,59 iPhone, iPad, Android

**TIP!** Pim en Pom op safari is ook een leuke app.



### NIJNTJE VLIEGT

Nijntje mag mee in het vliegtuig van oom Vliegenier. Wat is de wereld mooi vanuit de lucht. Peuters kunnen Nijntje helpen in dit verhaaltje, bijvoorbeeld

door de propeller van het vliegtuig rond te laten draaien. Met vriendelijke vertelstem die na elke goed uitgevoerde opdracht een complimentje geeft. Ook leuk zijn de optie om het verhaal zelf voor te lezen en op te nemen, en de drie

spelletjes. €3,59 iPad, iPhone

**TIP!** Er zijn nog drie Nijntjeboekjes als app verkrijgbaar.



### DIKKIE DIK

De dikke rode kater doet verstopperkje, speelt met waterdruppels en een pingpongbal.

Naast vier verhaaltjes die je kunt lezen of beluisteren, bevat de app korte spelletjes, een liedje en een filmpje. De interactie beperkt zich tot de spelletjes. €2,69 iPad, iPhone

**TIP!** Er zijn ook ebook-verhalenbundels van Dikkie Dik als app verkrijgbaar.

## TOPAPP!



### NOA'S STERREN

Per ongeluk laat het klunzige elfje Ida sterren uit de lucht vallen. Noa vindt ze en hangt ze samen met Ida terug in de lucht. De hulp van een kind is bij het verzamelen en terughangen van de sterren onmisbaar. Lukt het niet, dan wordt uitgelegd en voorgedaan hoe het moet.

Een schitterende, interactieve en kindvriendelijke app. Winnaar van de

Media Ukkie Award 2014. €2,99 iPad, iPhone

**TIP!** Ook de app Noa en Kapoen is een aanrader.

SWIPE



## BIJNA NAAR SCHOOL



### WIELEWOELEWOOL IK GA NAAR SCHOOL!

Aap en konijn gaan voor de allereerste keer naar school. Ze hebben een geweldige eerste schooldag.

Geen app die uitblinkt in interactieve mogelijkheden. Het verhaal over een dag in de kleutergroep is wel erg leuk voor kinderen die bijna vier zijn. Je kunt kiezen tussen een animatie of voorgelezen worden. Zelf lezen kan alleen door het geluid uit te zetten. €2,69 iPhone, €4,49 iPad, Android

**TIP!** Ook de apps Nijntje gaat naar school en Jop gaat naar school zijn leuk als voorbereiding op de basisschool.

## ER WAS EENS...



### ROODKAPJE, EEN SPROOKJE IN 3D

Op een dag brengt Roodkapje een mandje eten naar oma in het bos. Ze laat zich niet afschrikken door de boze wolf. Wonderschone app die optimaal gebruik maakt van interactieve mogelijkheden. Kinderen doen zelf mee in het verhaal. Zo kiezen ze Roodkapjes route en doen onderweg allerlei spelletjes. Vooral geschikt voor al wat oudere peuters. €4,49 iPad, iPhone

**TIP!** Ook prachtig is De drie biggetjes, uit dezelfde serie sprookjesapps.

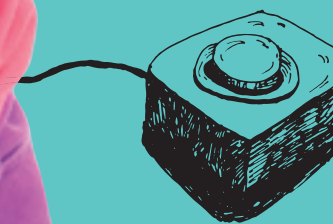


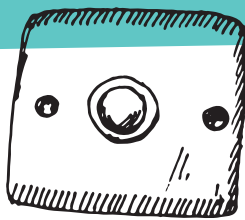
### ANNIE & BAS

Bas, het hondje van Annie, moet plassen. Annie is er niet blij mee, want het waait hard buiten. Zo hard dat Annie de lucht in waait.

Grappig verhaaltje waarbij je de bladzijden zelf omslaat. Kleurrijke en interactieve animaties. De vertelstem kan niet uit. Pas wel op, je belandt eenvoudig in de Appstore.

€0,89 iPad, iPhone





## GRATIS

### TIMO EN HET TOVERSTOKJE

Timo knutselt een hondje. Als het hondje mislukt gooit Timo het boos op de grond. Zijn staart breekt af. Nu lijkt het net een toverstokje. Opeens gebeuren er gekke dingen. Grappig interactief verhaal dat peuters zeker zal aanspreken. Wordt aangeboden in samenwerking met het Nederlands Jeugdinstituut. *Gratis voor iPad, Android.*

### BRIKKI

Het leeuwje Brikki beleeft elke dag een avontuur. Kun jij ook een avontuur verzinnen? Korte verhaaltjes van telkens niet meer

dan een paar regels, verzonnen en voorgelezen door kinderen. Binnen de verhaaltjes is weinig interactie mogelijk. Wel kunnen peuters zelf een Brikki maken. Het eerste boekje is gratis, de andere boekjes kosten €1,79 per deeltje. De link naar de Appstore is niet beveiligd. *Gratis voor iPhone, iPad.*

### KLEINE BEESTJE

Kleine Beestje voelt zich alleen. Hij stuurt uitnodigingen voor een feestje mee met de wind. Zouden ze wel op tijd aankomen? Lieve kleine app van de makers van de Noa apps, met interactie in de tekeningen. *Gratis voor iPhone, iPad.*

## DIEREN IN DE HOOFDROL

### MAMA KWIJT

Kleine Uil is slapend uit zijn nest gevallen en nu is hij zijn mama kwijt. Eekhoorn zal hem wel even helpen zoeken, maar of dat zo'n goed idee is?

Een prachtig geanimeerd verhaal. Wel een gemiste kans dat het niet mogelijk is om het verhaaltje voor te lezen. *€2,69 iPad, iPhone*

### WOESTE GRIJZE MUIS

Kleine grijze muis wil brullen als een leeuw en aanvallen als een panter. Maar als niemand meer met hem durft te spelen is woest zijn helemaal niet meer leuk.

Origineel vormgegeven app met vrij eenvoudige interactieve mogelijkheden en extra spelletjes, helaas zonder duidelijke uitleg. Bij de navigatie heeft een peuter even hulp nodig. *€2,69 iPhone, iPad*

### NIET OP DE KNOPJES DRUKKEN

Als Harry heel braaf is mag hij met zijn vader bij een raket kijken. Dat betekent vooral niet op de knopjes drukken! Dat is lastig. Kinderen zullen het heerlijk vinden dat zij op knopjes mogen drukken. Naast het verhaal zijn er spelletjes als tellen en zoek de verschillen. *€0,89 iPad, iPhone*

### SLAAP LEKKER

Het is al laat. Alle dieren op de boerderij zijn moe. Help met lampjes uitdoen en als alle dieren slapen kun je zelf ook lekker naar bed. Mooie illustraties in een interactieve app, die goed past bij een peuterbedritueel. De herhaling zal jonge kinderen aanspreken. Leuk extraatje: er is een zomer en een winterversie. *€2,99 iPad, iPhone*

### BEZIG BEERTJE OP DE BOUWPLAATS

Bezig Beertje houdt niet van stilzitten. Vandaag helpt hij bouwvakker Ben met klusjes op de bouwplaats. Wie helpt er mee met graven, zandhopen maken en stenen stapelen? Een leuke peuterapp met veel interactie en een duidelijke navigatie. Zo laten

blauwe stipjes precies zien waar kinderen moeten tikken. Naast lezen en spelen is het mogelijk om het verhaaltje zelf te lezen. *€2,69 iPad, iPhone*

### DE KLEINE BEESTJESCLUB

Op een nacht staat er een nieuw licht aan de hemel. De leden van de kleine beestjesclub gaan één voor één kijken wat het is. Niemand komt terug. Wat is er aan de hand? Spannend verhaal waarbij je kunt kiezen tussen voorgelezen worden en zelf bladeren of kijken naar het filmpje. De tekeningen zijn niet interactief en dat maakt de app wel een beetje saai. *€2,69 iPhone, €4,49 iPad, Android*

### FLIP-FLAP BOERDERIJ

Waar ligt het bot van het verstrooide hondje en wat doet het vieze varkentje als de regen hem heeft schoongespoeld? Zes korte verhaaltjes in een fraaie en duidelijke app over boerderijdieren. Nadat de bovenkant en de onderkant van een dier bij elkaar zijn gepuzzeld begint het verhaaltje. *€2,69 iPad, iPhone*

## RIRARIJMEN

### ZACHT ZIJN DE WOLKEN BEGRIPPEN-VERSJES

Tien gedichtjes over begrippen als vies, koud, scherp, hard, kaal.

In het beginscherm kies je een begrip en doe je een fotospelletje. Wat past bij het begrip? Wat is vies? Of wat is koud? Elk goed antwoord wordt beloond met een complimentje. Na het spel volgt het begrippenversje. Met deze app kun je op een speelse manier aan de slag met taal en woordenschat. *€3,56 Android, €3,59 iPad*

### ZWERFKATJE

Zwerfkatje zoekt visgraatjes in vuilnisbakken en zingt onder het slaapkamerraam. Het liefst wil zwerfkatje een thuis.

Kort verhaaltje met interactieve animaties en een spelletje waarbij je kunt stempelen. Je moet wel tegen de markante vertelstem kunnen. *€4,49 iPad, iPhone*

### DIERENDORPJE

Een mol die niet van het donker houdt en een te dikke olifant bewonen samen met een heleboel andere dieren het Dierendorpje.

De app bevat zeven teksten die als versje of als liedje kunnen worden afgespeeld. Met de keuze tussen zelf

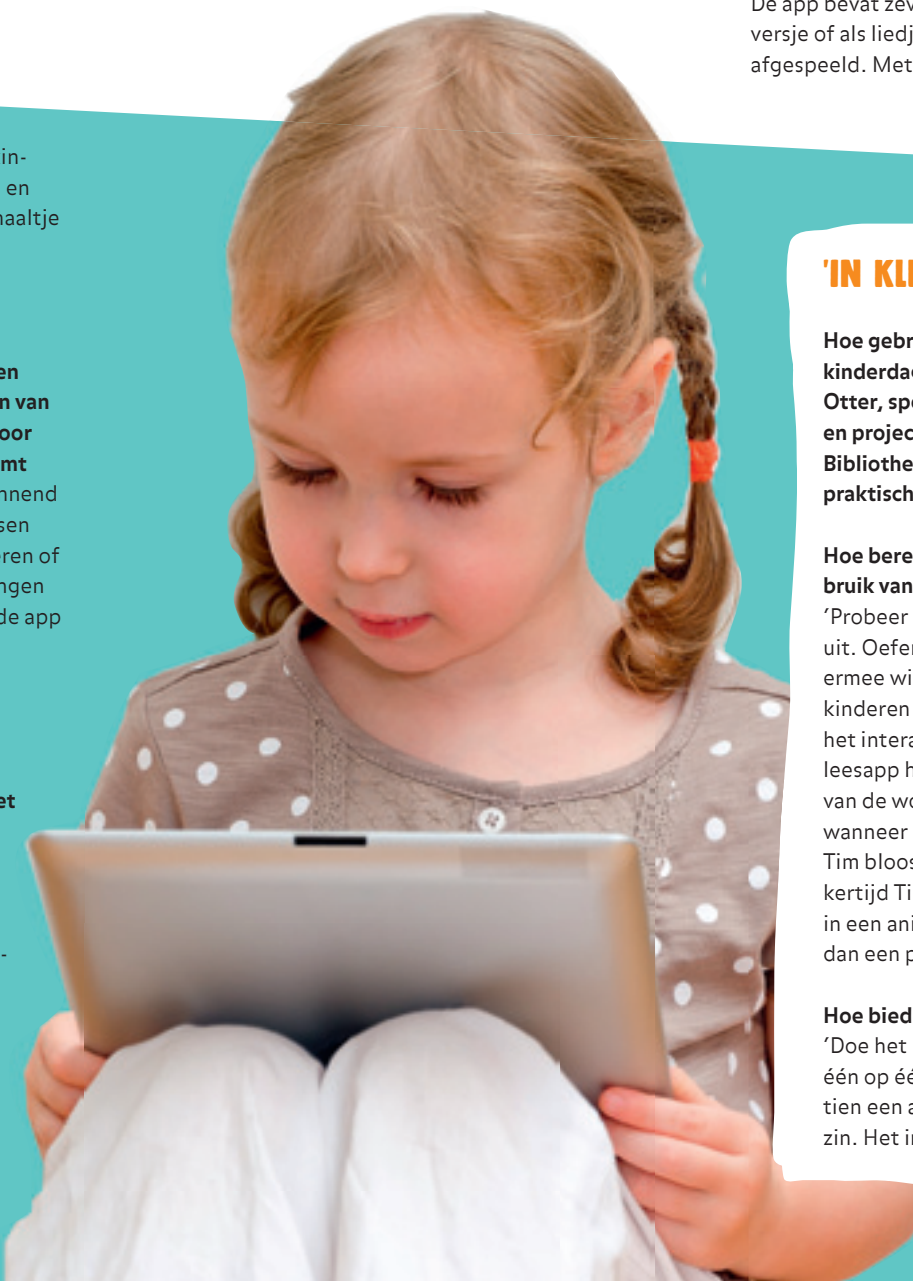
zingen en (voor)lezen of luisteren naar Kim-Lian van der Meij. Leuke interactie, prachtige illustraties en lieve liedjes, al had de navigatie kindvriendelijker gekund.

*€2,99 iPad, iPhone*

### AADJE PIRAATJE

Aadje Piraatje woont op zee en beleeft daar eigenlijk dezelfde dingen als kinderen thuis. Hij moet iets eten dat hij niet lust, mist zijn moeder en wil een huisdier. Vijf humoristische verhaaltjes, als boek en als filmpje. De navigatie kan wel beter. De app begint telkens bij het eerste verhaaltje en de symbolen zijn onduidelijk. Ook met spelletjes voor verschillende leeftijden.

*€ 2,69 iPad, iPhone*



## 'IN KLEINE GROEPJES WERKT EEN APP HET BEST'

Hoe gebruik je leesapps op een kinderdagverblijf? Saskia den Otter, specialist jeugd en jongeren en projectleider BoekStart van Bibliotheek Oosterschelde, geeft praktische tips.

Hoe bereid je je voor op het gebruik van een leesapp in de groep? 'Probeer de app altijd eerst zelf uit. Oefen even en bedenk wat je ermee wilt doen en voor welke kinderen de app geschikt is. Zo kan het interactieve element van een leesapp helpen bij het vergroten van de woordenschat. Bijvoorbeeld wanneer in een verhaal staat dat Tim bloost en kinderen zien tegelijkertijd Tims wangen rood worden in een animatie. Dat is duidelijker dan een plaatje in een boek.'

Hoe bied je een app aan? 'Doe het in een klein groepje, of één op één. Met een groep van vijftien een app bekijken heeft geen zin. Het interactieve aspect gaat

verloren en kinderen raken gefrustreerd omdat ze niet mee kunnen doen. Stel kinderen terwijl je bezig bent vragen over hun beleving.'

Kun je kinderen zelfstandig met een leesapp aan de gang laten gaan?

'Wanneer de app al één of meerdere keren is aangeboden, kan dat zeker. Herhaling heeft meerwaarde en kinderen doen het graag. Neem nou de app 'Timo en het toverstokje', daar kunnen ze zo veel leuke dingen mee uithalen.'

Kan de Bibliotheek kinderdagverblijven nog ondersteunen in het leren gebruiken van leesapps?

'Ja, wij bieden het programma BoekStart in de kinderopvang aan. Bevordering van de digitale vaardigheden maakt hier deel van uit. Informeer via de plaatselijke Bibliotheek naar de mogelijkheden en trainingen.'



## BOEKSTART IN DE KINDEROPVANG

Sinds de invoering van BoekStart, het leesbevorderingsprogramma voor 0-4 jaar, werken veel kinderopvangorganisaties samen met de Bibliotheek. BoekStart voor baby's laat jonge kinderen en hun ouders plezier in lezen ervaren. Het vervolg, BoekStart in de kinderopvang, is een aanpak die staat voor structurele aandacht voor leesbevordering binnen de kinderopvang (kinderdagverblijf, peuterspeelzaal en voorschool). Met BoekStart in de kinderopvang geeft de Bibliotheek vorm aan haar educatieve rol in de voorschoolse periode. Nieuwe digitale media voor interactie of spel zijn in de diverse groepen in de kinderopvang nog niet zoveel aanwezig. Ook hebben pedagogisch medewerkers vaak onvoldoende digitale achtergrond om jonge kinderen te begeleiden in het omgaan met digitale prentenboeken. Ouders zijn op hun beurt vaak aangewezen op willekeurige informatie over digitale media. Eenmaal toegerust met kennis, kunnen pedagogisch medewerkers digitale media in de kinderopvang inzetten. De kinderopvang kan dan als betrouwbare bron ouders adviezen geven over hoe digitale media het best kunnen worden gebruikt en welke digitale media educatieve waarde hebben. Hoewel BoekStart primair bezig is met leesbevordering, is aandacht voor goed gebruik van digitale media voor en door de doelgroep 2-4 jaar ook belangrijk. Onderzoek wijst uit dat boeken en digitale media elkaar versterken. Daarom gaat er in het kader van BoekStart in de kinderopvang speciale aandacht uit naar de inzet van digitale prentenboeken en kinderboekenapps voor peuters.

De landelijke organisatie van BoekStart is in handen van Stichting Lezen en het Sectorinstituut Openbare Bibliotheken (vanaf 1 januari 2015 worden de taken van het SIOB geïntegreerd in de taken van de Koninklijke Bibliotheek) die BoekStart uitvoeren in opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW).

**Voor meer informatie: [www.boekstartpro.nl](http://www.boekstartpro.nl)**



**BoekStart**

**mijn kind  
Online**



**sectorinstituut  
openbare  
bibliotheken**

## COLOFON

Spelend leren – Digitale media 2-4 jaar is een gezamenlijke uitgave van SIOB, Stichting Kennisnet en Mijn Kind Online.

De brochure is ook te downloaden van [www.siob.nl/kennisbank/spelendleren](http://www.siob.nl/kennisbank/spelendleren).

Copyright Stichting Kennisnet/Mijn Kind Online, Zoetermeer, november 2014.

**Coördinatie** Martine Borgdorff, Julienne van den Heuvel, Remco Pijpers  
**Teksten** Margreet Algra, Martine Borgdorff, Hester Otter, Weija Steffens  
**Vormgeving** Yvette van Diepen, Diep Design  
**Foto's** Rodney Kersten, Dick Pots, Andjemie Hanoeman, Janiek Dam (in opdracht van Kunst van Lezen)

SIOB voert de landelijke regie op het bibliotheekbestel, bevordert de samenhang, verbinding en efficiëntie binnen het openbare bibliotheekstelsel als geheel en ontwikkelt en initieert beleid en innovatie binnen de sector. Projecten van SIOB zijn o.a. Kunst van Lezen, BoekStart en de Bibliotheek *op school* (i.s.m. Stichting Lezen).

e-mail: [infosio@siob.nl](mailto:infosio@siob.nl)

website: [www.siob.nl](http://www.siob.nl)

Mijn Kind Online, onderdeel van Stichting Kennisnet, is hét expertisecentrum jeugd en media. De belangrijkste missie van Mijn Kind Online is het helpen van ouders, scholen en professionele opvoeders bij de internetopvoeding. Speerpunt van Mijn Kind Online is kwaliteit van digitale media voor kinderen. Stichting Kennisnet faciliteert instellingen in het po, vo en mbo bij het maximaal benutten van de kracht van ICT. Dit doen ze door expertise te delen, voorzieningen te realiseren en innovatie te stimuleren.

e-mail: [informatie@mijnkindonline.nl](mailto:informatie@mijnkindonline.nl)

website: [www.mijnkindonline.nl](http://www.mijnkindonline.nl) en

[www.kennisnet.nl](http://www.kennisnet.nl)

## HANDIGE WEBSITES & LEUKE TIPS

[www.mijnkindonline.nl](http://www.mijnkindonline.nl)

[www.boekstart.nl/tips/digitale-prentenboeken-en-apps/](http://www.boekstart.nl/tips/digitale-prentenboeken-en-apps/)

[www.digidreumes.nl](http://www.digidreumes.nl)

[www.bibliotheek.nl/kids](http://www.bibliotheek.nl/kids)

<http://www.cubiss.nl/samen-wijs-met-media>

[www.kennisnet.nl/mediawijsheid](http://www.kennisnet.nl/mediawijsheid)

[www.mybee.nl](http://www.mybee.nl)

[www.mediasmarties.nl](http://www.mediasmarties.nl)