

Verbinding echte en digitale wereld

Bouwen aan digitale geletterdheid





Media en digitale middelen zijn steeds meer onderdeel van het leven van kinderen. Dit vraagt om een rijke speelleeromgeving, waarin ook plek is voor de digitale wereld. Een omgeving die kinderen stimuleert en uitdaagt om te ontdekken en op onderzoek uit te gaan. Hoe integreer je digitale middelen hierbij?

TEKST BRIGITTE MOULAERT BEELD TOM VAN LIMPT

Jonge kinderen hebben veel vragen. Veel in de wereld om hen heen is nieuw en maakt ze nieuwsgierig. Voor een betekenisvolle ervaring zijn levensechte situaties belangrijk. De wereld van nu, en dus ook van kinderen, wordt steeds digitaler. Dit biedt extra mogelijkheden om een thema te verrijken. Aansluitend op de belevingswereld van het jonge kind en passend bij spelend ontdekken en leren.

Levensechte situaties

Het thema post is gestart met een brief aan de klas. Voordat de envelop open ging, hebben de kinderen uitvoerig de buitenkant bekeken. De kleur, het formaat. Ze zien dat er tekst staat op de voorkant en ook op de achterkant. Ze bekijken de postzegels die erop zitten. Er staat een 1 op. Zijn er ook postzegels met een 2 of met andere getallen? Waar kun je een postzegel kopen? Hoe lang is een brief onderweg? Hoe groot kan een pakje zijn, om nog door de brievenbus te passen? Al deze vragen zijn aanleiding om op onderzoek uit te gaan in de klas en in de wereld. Genoeg mogelijkheden voor een rijke speelleeromgeving.

Hoe kun je de digitale wereld integreren bij dit thema? Stuur een e-mail in plaats van een brief. Laat een pakje bezorgen in een pakkettenautomaat. Haal met de code die je krijgt samen het pakketje op. Bekijk de streepjescode op een brief of pakket. Kun je deze natekenen met alle smalle en brede strepen?

App als toevoeging

In de app *Dr. Panda Postbode* kunnen kinderen voorwerpen inpakken en bezorgen. Ze ontwerpen ook eigen kaarten met tekst, tekeningen en stempels. In de app is van alles te zien waar je met kinderen over in gesprek kunt gaan. Laat kinderen vertellen wat de postbode onderweg allemaal tegengekomen is. Zijn er voorwerpen in de app die je ook in de klas kunt vinden? Zo leg je weer de link met de echte wereld en prikkel je om op onderzoek uit te gaan in de eigen klas.

Naar aanleiding van de app zijn er nog veel meer mogelijkheden om concreet met materialen aan de slag te gaan. In het postkantoor van *Panda Postbode* vind je een breekbare vissenkomp, die goed ingepakt moet worden. Dit kan weer aanleiding zijn om echte breekbare voorwerpen in de klas in te pakken. Hoe kun je ervoor zorgen dat je cadeau heel aankomt bij je oma? Hoe kun je een vissenkomp met vis versturen? Nieuwe onderzoeksvragen om het thema mee te verrijken.

Bouwen aan digitale geletterdheid

Voordat je start met digitale activiteiten, is het goed om stil te staan bij waarom het nodig is om te werken aan digitale geletterdheid. Digitaal geletterd ben je niet zomaar. Je bent digitaal geletterd wanneer je bewust, kritisch en creatief gebruik kunt maken van digitale technologie en digitale media. ICT en digitale media nemen een steeds grotere plek in, in het leven en werken van mensen. Ook in ►►

De vier domeinen van digitale geletterdheid

- 1. Praktische ICT-vaardigheden** gaan over het gebruik van apparaten, zoals het aan- en uitzetten van een tablet, of het gebruiken van het aanraakscherm van het digibord in de klas. Jonge kinderen zijn vaak al handig hierin. Dit betekent echter niet dat een kind echt begrijpt wat hij doet of ziet. Laat kinderen daarom stapsgewijs oefenen met digitale handelingen.
- 2. Mediawijsheid** gaat over kennis en vaardigheden om kritisch en bewust deel te nemen aan een wereld vol media. Denk aan het gebruik van websites die geschikt zijn voor jonge kinderen. Of bespreek manieren van (online) communicatie. Een kind heeft thuis bijvoorbeeld via FaceTime gevideobeld met oma die in het buitenland op vakantie is en vertelt hierover in de kring.
- 3. Digitale informatievaardigheden** zijn vaardigheden om informatie te zoeken en goede bronnen te vinden en selecteren. Informatie zoeken kun je oefenen, door dit stap voor stap voor te doen en daarna te laten herhalen. Zo oefenen kinderen hoe je van vraag naar antwoord komt.
- 4. Computational thinking** gaat om het logisch aanpakken van problemen met behulp van computertechnologie. Programmeren is hier onderdeel van. Vertaald naar jonge kinderen kun je denken aan het ordenen van voorwerpen op kleur of vorm. Of aan het leggen van deeltaken in een goede volgorde. Bijvoorbeeld door de dagritme kaarten in de klas op volgorde te leggen.

► het leven van kinderen. Als voorbereiding op de toekomst hebben kinderen digitale vaardigheden nodig.

Wat hebben kinderen nodig om digitaal geletterd te worden? SLO heeft voor het jonge kind inhoudskaarten ontwikkeld voor ieder leergebied, met een overzicht van het mogelijke aanbod in de vorm van aanbodsdoelen. Om te weten en herkennen wat de digitale wereld inhoudt, is kennis nodig over het leergebied digitale geletterdheid. Dit is opgedeeld in vier domeinen. De doelen geven richting, waarbinnen kinderen onderwerpen verkennen en ermee leren omgaan. Om digitaal geletterd te zijn, hebben kinderen van alle vier de inhoudelijke domeinen kennis en vaardigheden nodig.

Kritisch en bewust

Met de domeinen van digitale geletterdheid in gedachten, kun je kijken in hoeverre deze al een plek hebben in jouw aanbod. Rondom alle thema's zijn veel activiteiten te doen, dat is geen nieuws bij je voorbereiding. Digitale middelen zoals educatieve apps en programmeerbaar speelgoed geven nieuwe mogelijkheden. Vraag jezelf af met welk doel je media wilt inzetten in de klas, hoe je dat doet en met welk materiaal. Kijk vervolgens welke media passend zijn om dat doel te bereiken. Stel hierbij steeds de vraag wat de toegevoegde waarde is van media, binnen de visie van jouw school of kindcentrum.

In het grote aanbod aan apps en video's is het raadzaam om kritisch te zijn. Maak vooraf een selectie van apps bij een thema. Dit kost voorbereidingstijd, maak daarom gebruik van bronnen zoals Mediasmarties en De Bibliotheek op school. Kijk goed naar de inhoud van apps, bekijk vooraf zelf wat de mogelijkheden en beperkingen zijn. En check dat er geen reclame in een app zit. Bij sommige voorleesverhalen wordt ingezoomd, iets wat in een echt prentenboek niet kan. Hierdoor krijgen onderdelen uit een



verhaal extra nadruk en kunnen woorden beter gekoppeld worden. Sommige animaties zijn prachtig vormgegeven en prikkelen de fantasie en creativiteit van kinderen.

Net echt?

Een app kan de werkelijkheid soms zo weergeven dat dit niet of niet helemaal overeenkomt met de echte wereld. In de app van *Panda Postbode* likt de schildpad de postzegel en meteen daarna zit de postzegel al op de envelop. De meeste postzegels plak je tegenwoordig echter als sticker. Voor kinderen is het leuk en leerzaam om te oefenen om de postzegel op de goede plek te plakken, dat gaat niet vanzelf zoals in de app. Als je de inhoud van de app bekeken hebt, kun je bewust kiezen om deze wel of niet in te zetten in de klas.

Aansluiten op nieuwsgierigheid

De interesse van kinderen kan gewekt worden door een thema in de klas. Maar ook een onderwerp waar ze thuis over gesproken hebben, of iets uit een televisieprogramma kan hun belangstelling hebben. Kijk hoe je dit kunt vertalen naar een betekenisvol aanbod. Ga op ontdekkingsreis, inspelend op de nieuwsgierigheid van kinderen. En kijk vervolgens weer hoe je hier de echte en de digitale wereld bij kunt betrekken.

Als voorbeeld nemen we het prentenboek *Ik wil naar de maan*. Na het voorlezen van dit prentenboek kun je op zoek naar een digitale versie. Verhalen bieden een mooie manier om taal en digitaal te combineren. Over het thema maan zijn bijvoorbeeld de prentenboeken *Ik wil naar de maan* of *Papa, pak je de maan voor mij?* ook digitaal als voorleesverhaal te vinden. Na het voorlezen van het boek kunnen kinderen het verhaal samen of individueel nogmaals bekijken en beluisteren via YouTube, eventueel gekoppeld aan een vertelafel. Je kunt delen van het verhaal online herhalen, wat voor veel kinderen een goede manier is om te leren. Een stukje mediawijsheid ►►



Gebruik levensechte digitale middelen in je huishoek. Kies voor een smartphone in plaats van een ouderwetse draaitelefoon

Checklist appkeuze

Sluit bij het kiezen van apps aan bij wat jonge kinderen aanspreekt. Probiblio heeft een checklist voor verschillende leeftijden die je kunt gebruiken om je keuze te maken. Hierin vind je dat jonge kinderen houden van:

- Situaties zien die ze herkennen, zoals het bos, thuis, opa en oma.
- Meezingen of meeklappen met liedjes en muziek.
- Uitgelokt worden tot meedoen en raden.
- Spelen met figuurtjes, zoals het verzorgen van dieren.



Tips voor de inrichting van je speelleeromgeving

- Bereid binnen het thema post een mediahoek voor waar kinderen brieven aan elkaar kunnen sturen. En waar ze tegelijk ook kunnen oefenen met digitale vaardigheden door Whatsapp berichtjes te sturen op papier met emoticons, of een stop motion filmpje te maken over de postbode.
- Met de technologie van het greenscreen kunnen kinderen zichzelf of speelgoedfiguren in een afbeelding van een prentenboek plaatsen. In het artikel *Greenscreen als verrijking* (Mestrom, 2022) lees je meer over de mogelijkheden van deze techniek en de koppeling naar verhalen.
- Gebruik levensechte digitale middelen in je huishoek. Kies voor een smartphone en laptop in plaats van een verouderde draaitelefoon en vaste pc.
- Hang QR-codes in de klas die linken naar geschikte luisterverhalen. Maak de koppeling naar een bijpassende verteltafel om de verhalen ook uit te spelen. Kinderen kunnen zelf de code scannen met de tablet. Zo oefenen ze hun ICT-vaardigheden.



Papa, pak je de maan voor mij? Deze mooi vormgegeven animatie heeft bewegend beeld en voegt daarmee beweging toe aan het bestaande boek. Naast het verhaal wordt ook de verbeeldingskracht van kinderen gestimuleerd.

Het kijken en beluisteren van een digitaal prentenboek is onderdeel van een reeks van (les)activiteiten. Naar aanleiding van de video's van de maan kunnen weer nieuwe onderzoeksvragen ontstaan, die tot concrete activiteiten leiden. Hoe kunnen we de maan pakken? Wanneer is iets ver of dichtbij? Maar ook weer een uitstapje naar digitaal door het verhaal van de maan tot leven te laten komen via greenscreen. Of samen afbeeldingen op te zoeken op internet van de maan. Onderzoek de mogelijkheden die aansluiten bij de belevingswereld en vragen van de kinderen in jouw groep.

Taalontwikkeling

Het kijken en luisteren naar het digitale prentenboek stimuleert het taalbegrip van kinderen. Dit betekent niet dat elk online prentenboek hier positief aan bijdraagt. Ook hier is het weer belangrijk om kritisch te zijn. En bewust gebruik te maken van goede bronnen. De website van Bereslim biedt een selectie digitale prentenboeken die bewezen bijdragen aan de taalontwikkeling van kinderen. De geselecteerde prentenboeken voldoen aan meerdere criteria en zijn op basis daarvan geschikt bevonden. Uit onderzoek van Verhallen e.a. blijkt bijvoorbeeld dat geanimeerde prentenboeken de woordenschat en het verhaalbegrip kunnen helpen vergroten. De video van Rupsje Nooitgenoeg is een mooi voorbeeld waarin de animatie het bekende boek verrijkt. Terug naar de echte wereld en geïnspireerd door het verhaal, gaan de kinderen in de klas op zoek naar voorwerpen met gaatjes.

► hierbij: vaak start een video op YouTube met reclame. Door dit te benoemen werk je al aan mediawijsheid. Want waarom zie je deze reclame eigenlijk? En hoe kun je de reclame overslaan? Tel samen mee met het aftelvakje voordat je de reclame kunt overslaan.

Met dank aan

Wendy Braat, Marjolein van Dongen en Liesbet Stam-Gommans



Mol wil de maan pakken

Deze video is een letterlijke weergave van het boek. Er zijn afbeeldingen uit het boek gebruikt en er wordt af en toe ingezoomd op de tekeningen.



Rupsje Nooitgenoeg

In de animatie van Rupsje Nooitgenoeg zie je beweging en diepte-effect, die het papieren verhaal verlevendigen en verrijken.

Goede balans

Combineer online en offline activiteiten en zorg voor een goede balans. Kijk hoe je nieuwe mogelijkheden kunt integreren in je dagelijkse praktijk. Voor jonge kinderen is het makkelijker als ze de verbinding zien tussen de digitale en de echte wereld. Benoem daarom wat je ziet en doet. Als begeleider (ouder, leerkracht, pedagogisch medewerker) is het belangrijk dat je betrokken bent bij de kinderen. Dit doe

je door kinderen te volgen, mee te spelen, speelgenoot te zijn, interesse te hebben en aan te moedigen. Dit betekent dat jij op zoek gaat naar aanbod dat past bij de vragen van de kinderen en waarmee je hun beleevingswereld verrijkt. In de echte wereld, waar digitale middelen een onderdeel van zijn.

Jonge kinderen zijn vaak al handig met apparaten. Dat betekent echter niet dat een kind echt begrijpt wat hij doet of ziet



De literatuurlijst en leestips zijn te vinden op:
www.hjk-online.nl/artikelen

Brigitte Moulaert

stimuleert als adviseur bij EDUX de onderzoekende houding van kinderen en hun begeleiders, op het gebied van onderzoekend en ontwerpend leren en digitale geletterdheid.

HJK bestaat 50 jaar!

Wij vieren feest, vier je met ons mee?



Nog geen abonnement op HJK?

Ontvang 10 x HJK en lees onbeperkt online voor slechts € 79,95 per jaar.

En krijg nu het speciale 'Feest'-prentenboekenpakket cadeau!

Hierin zitten de volgende boeken:

- *Feest voor iedereen* van Francesca Pirrone (uitgever: Clavis Kinderboeken)
- *Alles is reden voor een feestje* van Monique Berndes (uitgever: De Vier Windstreken)
- *Nog 100 nachtjes slapen* van Milja Praagman (uitgever: Leopold)
- *Maximiliaan Modderman geeft een feestje* van Joukje Akveld (uitgever: Lannoo)