app noot muis

Peuters en kleuters op internet

Onder redactie van
Remco Pijpers

Onderzoekers
Stefanie Jansen
Clare Brouwer
Marion Duimel

Met medewerking van
Justine Pardoen
Peter Nikken

mijn kind online
zeppelin
ntr:

app noot muis

onder redactie van Remco Pijpers

Peuters en kleuters op internet

Inleiding

Stichting Mijn Kind Online ontplooit tal van activiteiten die ervoor moeten zorgen dat kinderen veilig, effectief en succesvol gebruik kunnen maken van internet. De verbetering van de kwaliteit van websites voor kinderen speelt daarbij een belangrijke rol. Vandaar ook een onderzoek naar het surfgedrag van peuters en kleuters en de gebruiksvriendelijkheid van sites en apps voor deze leeftijdsgroep, waar dit rapport verslag van doet.

Is het werkelijk nodig om meer te zeggen over het aanbod dat jonge kinderen wordt voorgeschoteld? Ja. Dat bleek al uit onderzoek dat we in november 2009 deden met onderzoeksbureau Motivaction onder duizend ouders met kinderen tussen twee en twaalf jaar. Dat onderzoek liet zien dat veel ouders internet en spelcomputers beschouwen als een gewoon onderdeel van het kinderleven. Er waren kinderen die al vanaf hun tweede jaar internetten en op hun derde al zo'n 35 minuten per week online waren. Hoe is dat in 2011?
Bij Mijn Kind Online komen vragen binnen van ouders en grootouders die willen weten wat geschikte sites zijn voor hun jonge (klein)kinderen. We ontwikkelden de kinderbrowser MyBee, speciaal voor deze jonge groep, die ouders helpt geschikte sites te vinden. Maar daarmee zijn we er nog niet. Want inmiddels gaan kinderen niet alleen meer online op desktopcomputers en laptops, maar ook op tablets als de iPad. En ook het aanbod groeit. Nijntje.nl, Z@ppelin.nl en Sesamstraat.nl zijn van oudsher sites die het goed doen, maar jonge kinderen worden nog enthousiaster van apps, programmaatjes met spelletjes of andere activiteiten die je kunt installeren op tablets of smartphones, een mobiele telefoon met uitgebreidere functies zoals een agenda en de mogelijkheid om te mailen en te internetten.
Niet alleen ouders hebben vragen over jonge kinderen en nieuwe media, producenten ook. Hoe maak je een goede site voor de allerkleinsten? Aan welke criteria moet een website voor een driejarige eigenlijk voldoen? En een site voor zesjarigen?
Reden genoeg voor Mijn Kind Online om dit terrein te ontginnen. Daartoe hebben we samenwerking gezocht met tv-zender Z@ppelin en de makers van Sesamstraat (NTR) en met Stefanie Jansen, zelfstandig onderzoekster (Kids & Family Insight). Dit bleken prima partners te zijn bij het grootste onderzoek in Nederland naar het mediagebruik van peuters en kleuters tot dusver. We ontdekten volop mogelijkheden voor makers van kinderwebsites en apps om de gebruiksvriendelijkheid te verbeteren en we kregen inzicht in het surfgedrag van kinderen. Hoe handig zijn die kleintjes? En wat kunnen volwassenen daaraan bijdragen? Dit rapport geeft daarvan een goed beeld.

Remco Pijpers
(directeur Mijn Kind Online) en
Justine Pardoen
(hoofdredacteur Mijn Kind Online)
maart 2011

Leeswijzer

7 Inleiding

11 Hoofdstuk 1
Wat is een normale mediaontwikkeling van jonge kinderen?

15 Hoofdstuk 2
Ouders over het mediagebruik van hun drie- tot en met zesjarigen

31 Hoofdstuk 3
Hoe surfen en spelen peuters en kleuters?

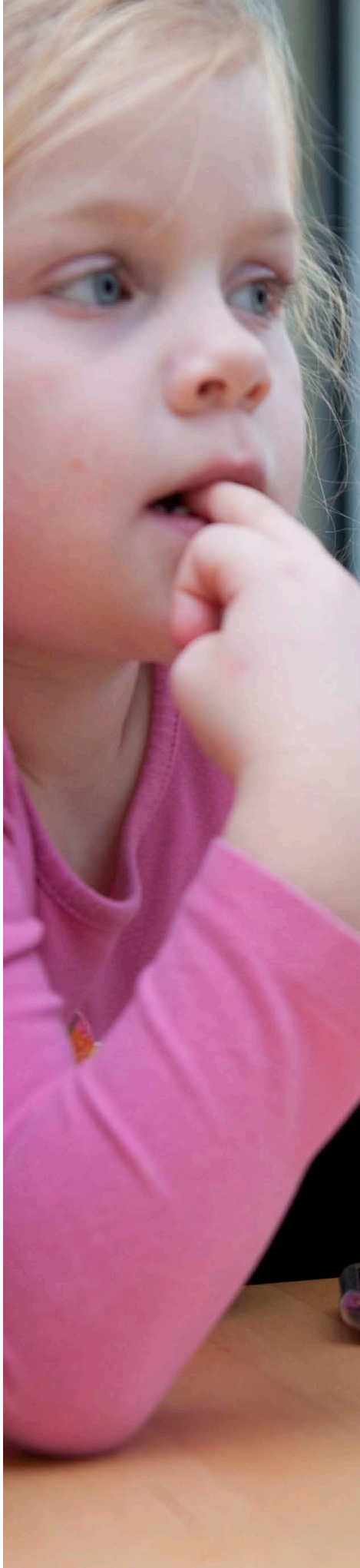
49 Hoofdstuk 4
Aanbevelingen voor makers van websites en apps

57 Hoofdstuk 5
Aanbevelingen voor opvoeders en begeleiders

65 Hoofdstuk 6
Aanbevelingen voor onderwijs en kinderopvang

68 Verantwoording

72 Samenvatting



Hoofdstuk 1
Wat is een normale mediaontwikkeling van jonge kinderen?

Wat is nou eigenlijk 'normaal' mediagebruik door jonge kinderen? Hoewel gemiddelde kinderen vanzelfsprekend niet bestaan, is er op basis van beschikbaar onderzoek wel een omschrijving te geven van wat voor drie- tot en met zesjarigen gebruikelijk is, aldus Peter Nikken, hoogleraar Mediaopvoeding aan de Erasmus Universiteit. Onderstaand overzicht is eerder gepubliceerd op www.mediaopvoeding.nl, de online vraagbaak voor ouders en professionals van stichting Mijn Kind Online, in samenwerking met het Nederlands Jeugdinstituut en Ouders Online.

Wat zien of spelen jonge kinderen?

- Ze zien graag educatieve tv-programma's die speciaal voor hun leeftijd gemaakt zijn, zoals Dora, Sesamstraat, Het Zandkasteel of Koekeloere.
- Ook kijken ze graag naar programma's en tekenfilms met liedjes en vrolijkheid of met spanning, zoals K3 of Kabouter Plop, Alfred Jodukus Kwak, Bassie & Adriaan.
- Jonge kinderen hebben een voorkeur voor programma's met fantasiefiguren (draken, heksen, prinsen en prinsessen).
- Peuters en kleuters ontwikkelen al een heel duidelijke eigen voorkeur: er ontstaan grote verschillen in interesses tussen kinderen.
- Jonge kinderen zien graag herhalingen van programma's of films die ze al kennen.
- Kleuters beginnen met het spelen van spelletjes en het bezoeken van websites. Ze kiezen graag voor games en sites die ze al kennen en gaan nog niet echt zelfstandig op zoek naar nieuwe sites of apps.
- Jonge kinderen zitten meestal niet alleen achter de computer, maar met een ouder en steeds vaker ook met een broertje of zusje.

Wat lezen ze?

- Kleuters krijgen interesse in verhaaltjes (prentenboeken) waarin emoties een rol spelen. Het moet wel altijd goed aflopen.
- Ze kiezen voor verhalen die gaan over herkenbare onderwerpen. Het thema moet direct aansluiten bij hun eigen ervaringen en hun eigen leven. Thema's als 'voor het eerst naar school gaan', 'vriendjes', 'juffen en meesters' zijn favoriet.
- Kleuters kiezen een boekje om wat er in staat en niet alleen vanwege de mooie buitenkant zoals peuters nog wel doen.
- Kleuters en oudere peuters kunnen zelfstandig een iPad bedienen en hun (vooraf geïnstalleerde) favoriete apps van prentenboeken vinden.

Hoe verloopt hun mediaontwikkeling?

- Kleuters beginnen nu de begrippen te leren voor emoties als 'blij', 'boos', 'verdrietig', 'eenzaam', oftewel: woorden voor dingen die je niet kunt aanwijzen.
- Het mediagebruik wordt een dagelijks ritme, dat kinderen ook als zodanig herkennen.
- Kleuters kunnen hun aandacht goed bij media-

producties (zoals websites, tv-programma's en films) houden als het hen aanspreekt.
- Ze houden van liedjes en rijmpjes.
- Jonge kinderen denken met het programma of de game mee en zijn op zoek naar uitdagingen, probleempjes oplossen en fantasie- of sprookjesverhalen.
- Het liefst kijken jonge kinderen samen met een volwassene tv. Hetzelfde geldt voor games spelen of op internet surfen. Kleuters willen graag praten over wat ze zien en horen of lezen, omdat ze over alles nu zelfstandig gaan nadenken.
- Kleuters hebben moeite om de onechtheid van drama en tekenfilms te herkennen; in hun beleving is alles realistisch en voorstelbaar.
- Ze kunnen nog niet herkennen of iets reclame is of niet.
- Van harde geluiden en eng uitziende of dreigende karakters worden peuters en kleuters bang (zeker in de bioscoop).
- Jonge kinderen kunnen hun eigen gevoelens nog niet goed benoemen. Mede daardoor heeft het weinig zin voor ouders om uit te leggen dat enge dingen niet echt zijn. Troosten en afleiden helpt wel.
- Jonge kinderen spelen dingen die ze in programma's, games of op sites zien graag na. Hierdoor verwerken ze wat ze zien. Als ze agressie zien op tv of op internet, dan zie je dat snel terug in hun spel. Hetzelfde geldt voor angstige momenten.

Hoe vroeg mag een kind op internet en wat is een verantwoorde schermtijd?

Baby's, dreumesen en peuters hebben voor hun ont-

wikkeling meer aan fysieke interactie met hun omgeving en met de mensen om hen heen, dan aan media. Ze leren door hun zintuigen te gebruiken en die worden via media maar beperkt geprikkeld. Toch zijn jonge kinderen vaak wel al gefascineerd door mediabeelden: alles wat beweegt op een beeldscherm trekt nu eenmaal aandacht. Veel meer dan het kijken in een boekje. Een baby of dreumes legt (of gooit!) een boekje weg als de interesse verdwijnt. Maar bij een beeldscherm is dat veel moeilijker.
Bij beeldschermen heb je dus de neiging er meer door 'gevangen' te worden dan bij andere media zoals een boek of een tijdschrift. Dat is niet alleen bij volwassenen zo, ook bij baby's zie je dat al. Daarom is het ook zo belangrijk om niet standaard een televisie of computer te hebben aanstaan in de omgeving van kinderen, want dat leidt af van andere indrukken en ervaringen en dat zou volgens sommige onderzoekers ten koste kunnen gaan van de taalontwikkeling. In de Verenigde Staten raden kinderartsen dan ook aan om kinderen tot twee jaar helemaal niet bloot te stellen aan beeldschermmedia.
In Nederland zijn we niet zo strikt, maar beperking is wel raadzaam. Als je kinderen al heel jong kennis laat maken met beeldschermmedia, is het dus belangrijk om dat bewust en gedoseerd te doen en het af te stemmen op de leeftijd en belangstelling van het kind. Zodra ze belangstelling krijgen voor een computer of iPad, kun je iets zoeken wat leuk is om samen te doen. Gebruik de computer of tablet bij voorkeur samen en benoem wat je doet en ziet. Een wetenschappelijk onderbouwd advies kan niet gegeven worden, omdat het nodige onderzoek daarvoor ontbreekt. Maar afgaand op wat we weten van de ontwikkeling van kinderen en rekening houdend met de zuigende werking van een beeldscherm, die ten koste kan gaan van de fysieke beweging die nodig is voor de ontwikkeling van kinderhersens, komen we tot het volgende advies. Beperk de tijd tot 5 of 10 minuutjes in het begin, oplopend tot 20 minuten tot een half uurtje per dag als het kind zes jaar is. Ga er nooit mee door als je ziet dat de aandacht van het kind verslapt.
Dring beeldschermmedia bij peuters niet op: kinderen komen er snel genoeg mee in aanraking als ze naar groep 1 gaan en zullen dan geen achterstand hebben. Dat geldt vaak wel voor kinderen die niet met gewone boekjes voorgelezen zijn. Er is niets dat echte boekjes kan vervangen.
Alles waarbij wordt voorgelezen vinden jonge kinderen leuk. Goed voorlezen is een interactief proces. Het is dus geen eenrichtingsverkeer, maar echte communicatie, een samenspel tussen ouder en kind. En daar leert een kind heel veel van, in ieder geval meer dan van passief consumeren via een beeldscherm. Lees dus vooral zelf voor, ook als je er een beeldscherm bij gebruikt en gebruik pas later de voorleesfunctie die veel programma's hebben, zoals bij prentenboeken op de iPad en digitale prentenboekenwebsites of spelletjessites met animaties. Let op: kinderen kunnen niet meteen al een verhaallijn begrijpen. Dat komt bij de meeste kinderen pas als ze drie jaar zijn. Soms wat eerder. Vanaf twee jaar kun je het proberen.
Kies rustige, duidelijke pagina's, waarbij je taal en beeld goed kunt combineren (aanwijzen, dingen benoemen). Baby's vanaf een maand of negen (soms iets eerder) vinden dat al leuk en doen actief mee. Naarmate kinderen ouder worden zul je zien dat ze eigen voorkeuren ontwikkelen en dat ook goed kunnen aangeven. Het ene kind vindt puzzels leuk, het andere wil graag spelen met muziek en vormen, terwijl een oudere kleuter interesse krijgt in letters of het zelf samenstellen van afbeeldingen (poppen samenstellen uit verschillende onderdelen, gezichten veranderen enz.). Vanaf vijf jaar kunnen ze eenvoudige adventuregames aan, zoals Dora the Explorer Games op Nickelodeon.nl, spelletjes waarbij kinderen al spelend opdrachtjes moeten vervullen om een doel te bereiken.

ZOMBIE
KRETZ
35

Hoofdstuk 2
Ouders over het mediagebruik van hun drie- tot en met zesjarigen

Sommige kinderen zijn al voor hun geboorte online. Bijvoorbeeld doordat de enthousiaste ouders al een profiel voor hun toekomstige baby hebben aangemaakt, of zogenaamd als pasgeborene een blog bijhouden. En daar blijft het meestal niet bij. Al jong komen kinderen thuis in aanraking met digitale media. Kinderen die nog niet eens kunnen lopen, vinden het al heerlijk om op knopjes en schermpjes van telefoons en computers te drukken. Vooral als er dan ook nog iets gebeurt op dat scherm.
Digitale apparaten, zoals (spel)computers, laptops, netbooks, iPads, smartphones en gewone mobiele telefoons, hebben een grote aantrekkingskracht op jonge kinderen. Deze apparaten worden in dit rapport digitale media genoemd. Als oudere kinderen in het gezin digitaal en online actief zijn, is de kans groot dat de jonge broertjes of zusjes al op dreumesleeftijd meedoen.
In dit onderzoek wordt onderscheid gemaakt tussen gewone mobiele telefoons en smartphones. Een smartphone kan meer dan alleen bellen en sms'en, het is als het ware een minicomputer. Er draaien applicaties op waardoor je kunt internetten, emailen, maar ook bijvoorbeeld Twitter of Hyves kunt gebruiken. Veel smartphones hebben een touchscreen en in sommige gevallen een toetsenbord. Een smartphone kan locatiegegevens ophalen (via gps), een agenda bijhouden die je met je computer kunt synchroniseren en je kunt apps downloaden. Een app (applicatie) is een klein programmaatje dat je kunt installeren op bijvoorbeeld de iPhone, iPad, Blackberry, of andere smartphones. Apps zijn gemaakt voor een specifieke taak, bijvoorbeeld Buienradar, Twitter en nieuwsapps, maar ook om spelletjes te kunnen spelen. De smartphone wordt door veel mensen als een persoonlijk apparaat gezien, dat je niet snel uit handen geeft aan een ander.

In dit hoofdstuk kijken we naar het gebruik van digitale media van drie-, vier-, vijf- en zesjarigen:
- Welke digitale media zijn er bij hen thuis te vinden?
- Waarom laten ouders hun jonge kinderen wel of niet met die media spelen?
- Wat doen kinderen met digitale media?

Ook gaan we in op hoe ouders hun kinderen begeleiden en welke ondersteuning ze hierbij zouden willen hebben.
In eerste instantie is een kwalitatief onderzoek uitgevoerd. Er is een groepsgesprek met vijf ouders van kinderen in de leeftijd van nul tot en met zes jaar gevoerd. Ook zijn er door ouders uit verschillende plaatsen in Nederland korte vragenlijsten ingevuld. Op basis van dit kwalitatieve onderzoek is een vragenlijst voor kwantitatief onderzoek opgesteld. Deze is op internet bij 575 ouders van drie- tot en met zesjarigen afgenomen. Zo is duidelijk geworden hoe ouders omgaan met het digitale media- en internetgebruik van hun peuters en kleuters.
De citaten in dit rapport komen uit het groepsgesprek of het zijn antwoorden die ouders op de vragenlijsten hebben ingevuld.

De oudste jongens van 11 en 9 jaar laten de twee jongere broers van 5 en 3 wel eens meespelen, maar soms krijgen ze ook gewoon een controller die uitstaat of leeg is en geven ze de jongens het gevoel dat ze meespelen, maar dan spelen ze dus nep mee. We vinden een groot gezin geweldig hoor, we hebben ook nog een jonger dochtertje van 1 jaar, maar ik heb wel het gevoel dat de kinderen te snel met multimedia in aanraking komen. Ik let er bewust op dat we ook aan tafel spellen doen en boekjes lezen en, niet geheel onbelangrijk, naar buiten gaan.

Aanwezigheid van digitale media

In dit rapport wordt de smartphone als aparte mediavorm benoemd (naast de desktop computer, laptop, spelcomputer, tablet pc enz.), waarbij we ook weer onderscheid maken tussen de iPhone en andere smartphones. Dat doen we vanwege de populariteit van de iPhone bij kinderen door de vele apps die er voor hen al zijn. Ook op andere smartphones zijn apps te krijgen voor kinderen, maar die worden nog weinig gebruikt.

Een iPhone wordt ook gezien als iets waar je een kind tijdelijk even mee kunt laten spelen. Bij bijvoorbeeld een Blackberry gebeurt dat veel minder. Maar een iPhone is weer meer dan een iPad een persoonlijk apparaat. We zien dat terug in de resultaten: kinderen krijgen gemakkelijker toestemming om op de iPad te spelen dan op de iPhone.

Welke soorten digitale media hebben gezinnen met jonge kinderen in huis? In nagenoeg alle gezinnen is minstens één laptop of desktop aanwezig. Vaker een laptop dan een desktop, maar in veel gevallen zijn beide apparaten vertegenwoordigd. Gemiddeld genomen hebben de jonge gezinnen 3,7 soorten digitale media in bezit. Let wel: het gaat hier om verschillende mediatypen, niet om het aantal apparaten. Het gemiddeld aantal apparaten in de huishoudens is hoger, omdat van sommige mediasoorten meerdere exemplaren in huis zijn. Bijvoorbeeld twee smartphones of twee spelcomputers.

De tablet pc, waaronder de iPad, is nog in opmars. De verwachting is dat het bezit van tablets in de nabije toekomst zal toenemen. Dat hebben we nagevraagd: 11% van de ondervraagde ouders is van plan binnen een jaar een iPad of andere tablet te kopen. 7% zegt dat zijn kind daar dan ook mee mag spelen. Van de andere 4% mag dit niet.

Bij 7% van de ouders is er nu al een iPad in huis, dit zijn vooral hoogopgeleide ouders. Ook smartphones zijn vaker aanwezig bij hoogopgeleide ouders.

Er is dus voor jonge kinderen allerlei digitaal lekkers in huis. Mogen peuters en kleuters daar dan ook aankomen? Ja, de overgrote meerderheid wel. Slechts 10% van de drie- tot en met zesjarigen bij wie één of meerdere digitale media uit figuur 1 in huis zijn, mag met geen enkel apparaat spelen. Die 10% bestaat vooral uit drie- en vierjarigen. Van alle driejarigen mag driekwart al wel met digitale media spelen. Dat geldt ook voor negen op de tien vierjarigen en voor nagenoeg alle vijf- en zesjarigen in het onderzoek.

Speelgoedgehalte

Dat er een interessant digitaal apparaat in huis is, betekent nog niet automatisch dat de kinderen ermee mogen spelen. Het verschil tussen het bezit van digitale media en het gebruik ervan door de jonge kinderen in het gezin, is het kleinst bij de spelcomputer (figuur 1). Dat is niet zo verrassend, omdat een spelcomputer doorgaans ook echt als speelgoed wordt gezien. Omgerekend mag 83% van de jonge kinderen bij wie een spelcomputer in huis staat, daarmee spelen.

60% van de kinderen waar een desktop in huis staat, mag daarmee spelen. Voor de laptop ligt dat percentage wat lager: daarmee mag de helft van de jonge kinderen spelen. De motieven van ouders om het gebruik al dan niet goed te keuren, bespreken we in de volgende paragraaf.

Een gewone mobiele telefoon is in de ogen van

ouders het minst geschikt als speelgoed. Slechts 7% van de kinderen die een familielid met een mobiele telefoon hebben, mag daarmee spelen. De iPhone en de iPad worden relatief vaak als speeltje aan het kind gegeven. In het (geringe) aantal gezinnen dat over een iPhone of iPad beschikt, mag drievijfde van de kinderen daar een spelletje op doen. Een verklaring daarvoor kan zijn dat juist voor deze twee media veel kindvriendelijke toepassingen (apps) beschikbaar zijn. Andere smartphones dan de iPhone worden door ouders of andere gezinsleden een stuk minder vaak als speelgoed uitgeleend.

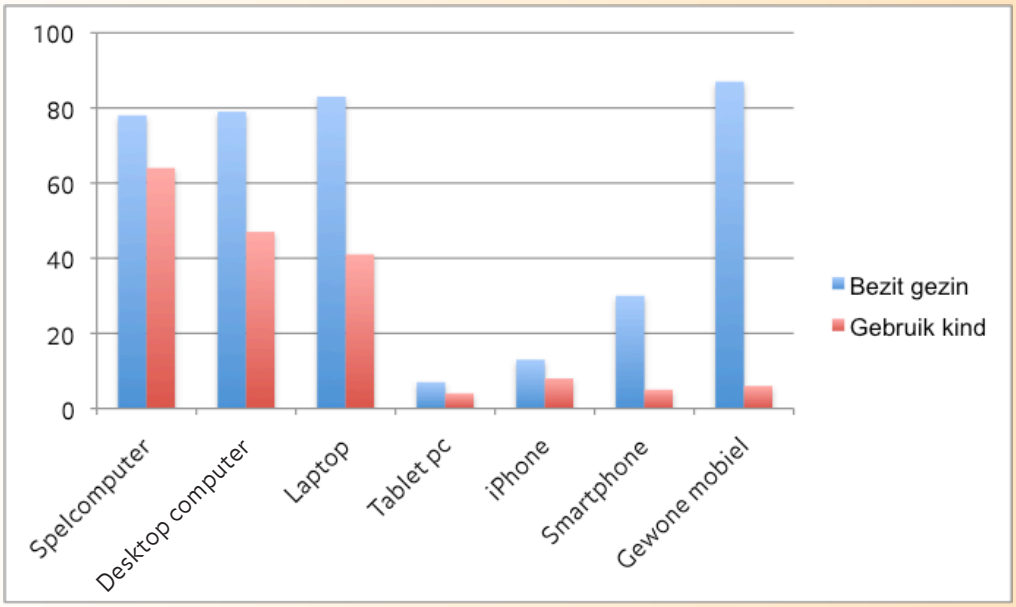
Mogen de kinderen wel of niet met media spelen?

Niet alle drie- tot en met zesjarige kinderen mogen spelen met digitale media. 10% van de ondervraagde ouders laat zijn kind met geen van de aanwezige digitale media in huis laat spelen. Driekwart van hen vindt dat hun kinderen (veelal drie- en soms vierjarigen) daar te jong voor zijn.

Verder zegt de helft van deze ouders dat ze digitale apparaten simpelweg geen speelgoed vinden. Ook zien twee op de vijf ouders liever dat hun kind 'gewoon' speelt in plaats van met digitale media. Volgens een kwart heeft het kind geen interesse in digitale media.

In gezinnen waar het kind wél met een of meer van de apparaten mag spelen, zijn er vaak ook media waar ze juist niet aan mogen zitten. Voor de desktop vindt ruim een kwart van de ouders hun kind te jong. Evenveel ouders vinden een desktop geen speelgoed. Andere genoemde redenen om kinderen niet met de desktop te laten omgaan zijn dat kinderen al met de laptop mogen spelen, of dat de desktop van hun zusje of broertje is.

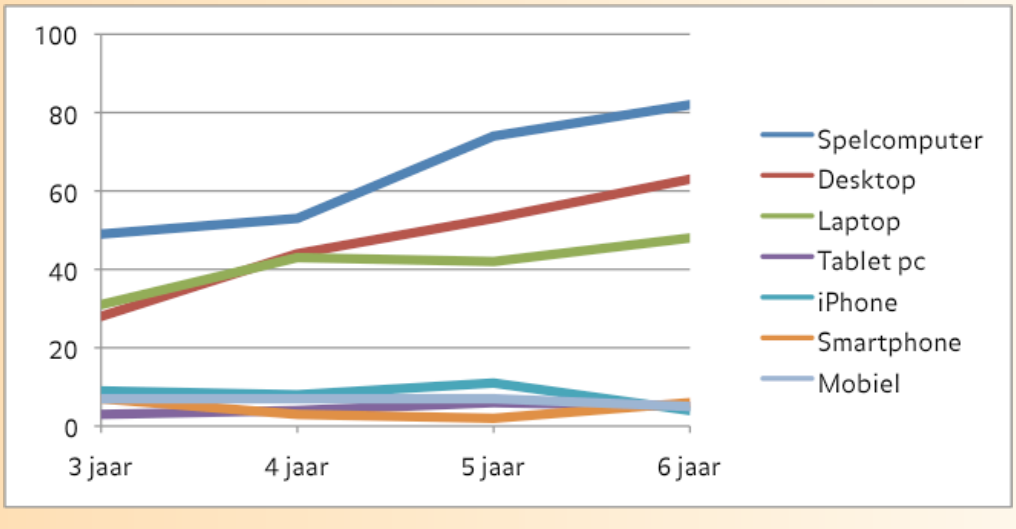
Andersom geldt hetzelfde voor de laptop. De kinderen die daar niet op mogen spelen hebben vaak al een desktop tot hun beschikking. Waar een kwart van de ouders een desktop geen speelgoed vindt, geldt dat voor de laptop dubbel zo vaak: de helft van de ouders laat hun jonge kind niet met de laptop spelen. Ouders geven regelmatig aan dat de laptop



Figuur 1. Bezit van digitale media in het gezin en het gebruik door het kind (in procenten).

Bron: Mijn Kind Online 2011

alleen voor werk is. Ook bestaat de angst dat het kind het apparaat stuk maakt.
Bijna de helft van de ouders geeft de jonge leeftijd van hun kind als reden om niet te mogen spelen met de smartphone. Nog vaker gaat die reden op voor de gewone mobiele telefoon: tweederde vindt een mobiele telefoon geen speelgoed. Ook kan de telefoon van een oudere broer of zus zijn, die hem niet wil niet afstaan. In het groepsgesprek gaven ouders nog meer redenen op: ze zijn bang dat de telefoon stuk gaat, ze vinden dat een mobiel iets is voor 'grote mensen', of ze weten te weinig af van apps voor kinderen en hoe je die beoordeelt op geschiktheid voor peuters en kleuters.
De gedachte van ouders dat hun kind niet geïnteresseerd is in het medium, gaat even vaak (15%) op voor de desktop, laptop, smart- en gewone mobiele telefoon. Dit percentage 'ongeïnteresseerden' is lager bij de kinderen die wel eens ergens mee spelen, dan bij de kinderen die helemaal niet met digitale media spelen. Daar noemt een kwart van de ouders gebrek aan interesse bij hun kind als motief.
In het kwalitatieve onderzoek zeiden ouders die hun kinderen niet laten omgaan met digitale media dat zij het world wide web ongeschikt vinden voor jonge kinderen. Angst speelt daarbij een rol, bijvoorbeeld dat kinderen in contact komen met verkeerde types of worden blootgesteld aan content die niet voor hen bedoeld is. Er zijn ook ouders die vrezen dat kinderen geremd worden in hun normale ontwikkeling omdat ze te weinig 'gewoon spelen'.
Deze ouders zien geen toegevoegde waarde van digitale en online content voor kinderen boven speelgoed, tv, dvd en spelcomputers. Zij voelen zich veiliger wanneer het kind een dvd of tv-programma kijkt of op de spelcomputer speelt, dan wanneer het op internet zit.
De ouders zeggen ook weinig controle te hebben over het internetgebruik van hun kinderen. Veelal gaat het om ouders die zelf weinig doen met computer en internet en die niet bekend zijn met strategieën om verantwoord gebruik door hun kinderen te begeleiden. Deze ouders verwachten dat kinderen op school zullen leren hoe ze moeten omgaan met computers en internet. Ze geloven niet dat het beter is dat kinderen dit op jonge leeftijd thuis leren.
Wanneer deze ouders hun kinderen uiteindelijk toch op de computer, laptop, smartphone of tablet laten,



Figuur 2. Gebruik van diverse soorten digitale media door drie-, vier-, vijf- en zesjarigen (in procenten).

Bron: Mijn Kind Online 2011

is dat vaak vanuit een negatieve motivatie: men wil niet dat het kind buiten de boot valt of 'het moet' van school.

Ze hebben hun hele leven nog om volwassen te worden; ik zie niet in waarom een klein kind iets op internet zou moeten doen. Dat is alleen maar gevaarlijk, laat ze maar lekker gewoon spelen.

Veel ouders willen graag dat hun kind 'gewoon' speelt. Die reden wordt ook in het kwantitatieve onderzoek genoemd door ouders die hun kind helemaal niet met digitale media laten omgaan. Een paar procent van de ouders in het kwantitatieve onderzoek noemt angst voor verslaving of contact met ongeschikte dingen of verkeerde mensen als reden om hun kind niet met digitale media te laten spelen.

Spelen om te leren

De belangrijkste reden voor ouders om een jong kind wel met digitale media te laten spelen is omdat het kind het leuk vindt. 71% van de ouders geeft dit als motivatie. Evenveel ouders geven aan dat het 'digitaal spelen' educatief is, dus dat het kind er wat van kan leren. Vaak is er sprake van een combinatie van beide. Terwijl de kinderen plezier hebben, steken ze bijvoorbeeld Engelse woordjes op, leren ze tellen en schrijven of krijgen ze nieuwe informatie over hun hobby's.
Een derde reden die ouders (55%) noemen is dat hun kind zo alvast met digitale media leert omgaan. Ouders die jonge kinderen op de computer, laptop, smartphone of tablet met internet laten, vertelden in het groepsgesprek dit te doen omdat dit belangrijke media zijn in de wereld van vandaag en morgen, waar kinderen vaardig mee moeten worden. Hoe jonger ze hiermee om kunnen gaan, des te beter het is, vinden deze ouders, die over het algemeen zelf zakelijk en privé veel tijd doorbrengen op de computer.

Je doet je kind tekort als je het niet op de computer laat. Ze moeten zo snel mogelijk vaardig worden met computers en internet, dat is cruciaal voor het slagen in deze wereld.

Digitale media zijn gewoon een onderdeel van de maatschappij, net als lezen, schrijven etc. Ik laat ze hier dus ook ervaring mee opdoen, zij het geregulleerd.

In het groepsgesprek gaf een deel van de ouders aan dat zelfs baby's al plezier kunnen hebben met Skype, maar in het kwantitatieve onderzoek staan informatie zoeken (6%) en contact met anderen (4%) onderaan het lijstje met veel gebruikte functies.

Het is voor hen compleet normaal dat je via de computer kunt praten met opa en oma en dat je die dan ook kunt zien. Ze voelen veel dichterbij zo.

Een kwart van de ouders noemt een sociaal motief voor digitaal mediagebruik: gezellig met een ander gezinslid bezig zijn. Iets minder dan een kwart geeft aan dat digitale media een gemakkelijk tijdverdrijf zijn. Handig voor onderweg in de auto, maar ook om de ouders even rust te gunnen.
Deze redenering kwam terug in het kwalitatieve onderzoek: de voornaamste reden voor ouders om kinderen op hun smartphone of tablet te laten, is als zoethoudertje. Daarbij kiezen ouders apps die zij leuk vinden voor de kinderen en die eventueel ook een educatieve of creatieve waarde hebben.

Die iPhone is vooral handig als we ergens moeten wachten, dan zijn ze eventjes zoet bezig.

Vanaf hoe oud en hoe lang?

De leeftijden waarop de 'digitaal actieve' drie- tot en met zesjarigen voor het eerst met de verschillende media spelen, liggen niet ver uit elkaar. Voor

de desktop en laptop is dat gemiddeld 3,5 jaar. Bij internet ligt de gemiddelde leeftijd iets hoger: voor het eerst op internet gaan kinderen gemiddeld met 3,9 jaar. Bij de spelcomputer is dit 3,8 jaar.
Het aantal kinderen dat met telefoons speelt (iPhone, smartphone en gewone mobiele telefoon) is te laag om apart uit te splitsen, maar ook daar ligt de leeftijd rond de drie en een half jaar. Heel veel lager ligt de leeftijd voor het voor het eerst kijken naar tv of dvd, namelijk op gemiddeld 1,3 jaar. Voor het eerst een 'echt' boekje (dus niet digitaal) lezen doen kinderen van gemiddeld 1,9 jaar.
Van de drie- tot en met zesjarigen die desktop, laptop of internet gebruiken, was ongeveer 5% een jaar of jonger toen ze dat voor het eerst deden.
Het opleidingsniveau van de ouders speelt bij de eerste keer een rol. Kinderen van hoog opgeleide ouders komen niet alleen eerder in aanraking met boekjes dan kinderen van laag opgeleide ouders, ze gebruiken ook op jongere leeftijd digitale media. Dit geldt voor de desktop, laptop en internet, maar niet voor de spelcomputer. Over andere digitale media kunnen geen betrouwbare uitspraken worden gedaan, vanwege het lage aantal kinderen dat daarmee mag spelen of bij wie deze apparaten in huis zijn.

Figuur 1 liet al duidelijk zien dat maar weinig drie- tot en met zesjarigen met de iPhone, smartphone, gewone mobiel of iPad spelen. Dit omdat ze niet aanwezig zijn in het huishouden of omdat de kinderen er niet aan mogen komen.
Figuur 2 laat de verschillen per leeftijd zien. Bij telefoons en tablets is er nauwelijks een verband met leeftijd te zien, bij computers wel. Met een desk- of laptop speelt al eenderde van de driejarigen en van de zesjarigen is dat al opgelopen tot bijna de helft

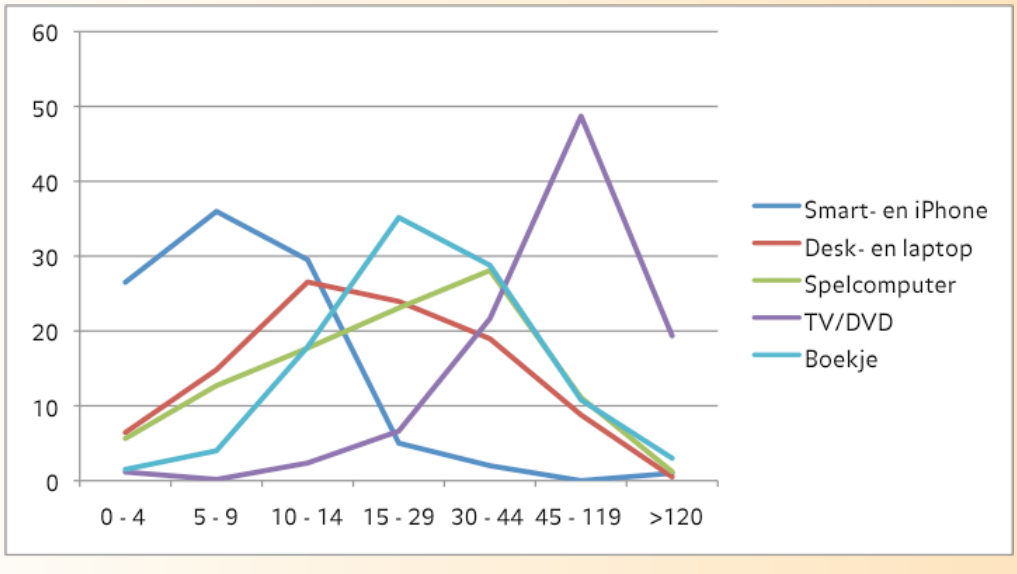
(laptop) of meer (desktop).
De spelcomputer wordt het meest gebruikt door jonge kinderen. Van de driejarigen gebruikt de helft een spelcomputer, en maar liefst vier op de vijf zesjarigen.

Aantal minuten

Sommige kinderen mogen maar een paar minuten achtereen met de computer spelen, andere wel een uur. Gezien de grote variatie in speelduur is een gemiddeld aantal minuten geen geschikte maat om hier inzicht in te krijgen. Daarom staat in figuur 3 een aantal categorieën van minuten die niet evenredig verdeeld zijn (niet evenveel minuten per categorie), maar wel een beeld geven van de gebruiksduur per medium en de verschillen tussen de soorten.
De laptop en desktop zijn samengenomen, evenals de iPhone en smartphone. Die lenen zich het meest voor kort gebruik: de meerderheid van de kinderen speelt gemiddeld minder dan 10 minuten per dag met de iPhone of smartphone. Met de computer (desktop en laptop) zijn jonge kinderen iets langer bezig. Een boekje lezen en met de spelcomputer spelen, krijgen nóg wat meer tijd toegewezen.
Aan de tv of dvd wordt nog altijd de meeste tijd besteed. Een duidelijke piek ligt bij de tijdsduur drie kwartier tot twee uur. Eén op de vijf kinderen kijkt per dag gemiddeld twee uur of langer tv.
Bij de speelduur op de spelcomputer speelt leeftijd een belangrijke rol. Driejarigen spelen het kortst en zesjarigen het langst. Waarschijnlijk is het voor oudere kinderen aantrekkelijker om met een spelcomputer te spelen, omdat zij beter in staat zijn het spelelement te begrijpen.

De jongste kijkt mee met de oudste, probeert het na te doen en is het na een korte tijd alweer zat. De oudste speelt dan alleen nog even verder.

Bij de duur van tv en dvd kijken en een boekje lezen is er geen eenduidig verband met leeftijd te vinden. Ook bij de desktop/laptop is het verband niet sterk. In het kwalitatieve onderzoek gaven ouders aan dat hun peuters (drie- en vierjarigen) slechts af en toe een paar minuutjes samen met hen op de computer of laptop met internet gaan. Vanaf vijf jaar neemt de gebruiksfrequentie toe, maar spelen gebeurt nog



Figuur 3. Gemiddeld aantal minuten gebruik per dag van soorten digitale media door drie-, vier-, vijf- en zesjarigen (die de betreffende digitale media gebruiken).

Bron: Mijn Kind Online 2011

steeds onder ouderlijke begeleiding op een apparaat in de huiskamer. Vanaf een jaar of zes mogen kinderen soms ook alleen online op een computer of laptop in een aparte ruimte. Ze zijn dan minder afhankelijk van de hulp van hun ouders.
Voor smartphone- en tabletgebruik geldt volgens de ouders in de groepsgesprekken hetzelfde: eerst samen met ouders en vanaf een jaar of vijf, zes ook zelfstandig.

We hebben ook gekeken naar het mediagebruik van ouders en dat vergeleken met dat van hun kinderen. Hoe lang jonge kinderen spelen met digitale media hangt bij de desk- en laptop samen met hoe lang hun ouders er gebruik van maken, maar dat verband is niet erg sterk. Voor de spelcomputer is het verband wat sterker, wat er op zou kunnen wijzen dat ouders samen met hun kinderen spelen.
Hoe lang jonge kinderen en hun ouders tv kijken hangt wel sterk met elkaar samen. Als kinderen lang tv kijken, doen hun ouders dat ook. Lager opgeleide ouders laten hun jonge kinderen langer televisie kijken dan hoger opgeleide ouders.

Wat spelen ze?

Volgens de ouders in het kwalitatieve onderzoek is YouTube de eerste website waar de allerjongsten ervaring mee opdoen (via de computer of smartphone). Ouders gebruiken YouTube als een soort baby-tv. Ze vinden er gemakkelijk filmpjes en muziek die hun kleintjes leuk vinden, meestal van favoriete personages. De cijfers uit het kwantitatieve vervolgonderzoek ondersteunen dit. YouTube staat voor de driejarigen op nummer 1 in de ranglijst van online activiteiten.
Na de eerste, passieve fase van computer- en internetgebruik volgt al snel een meer interactieve fase, waarbij de kleintjes kleurplaten mogen doen en spelletjes mogen spelen. Dat gebeurt op de computer of laptop veelal via gameportals als Spele.nl, Spelletjes.nl, Speeleiland.nl en Funnygames.nl.
Ook dit wordt door het (kwantitatieve) vervolgonderzoek bevestigd. De vier-, vijf- en zesjarigen gebruiken YouTube evenveel als de driejarigen, maar hoe ouder het kind, hoe populairder educatieve websites en portals met spelletjes worden. YouTube staat dan niet meer op nummer 1.
In het kwalitatieve onderzoek gaven ouders aan dat zij voor spelletjes en filmpjes voor hun jonge kinderen surfen naar websites van populaire kinderprogramma's, kinderzenders en personages, zoals Sesamstraat, Z@ppelin, Barbie, Cars, Bobo, Nijntje, Dora, Nickelodeon, KRO Kindertijd, Ketnet en Disney.
Zappelin.nl, zo blijkt uit de cijfers, is het meest populair. 40% van de surfende jonge kinderen maakt gebruik van deze site. Sesamstraat.nl staat met een kwart op de tweede plaats, gevolgd door Nijntje.nl met 19%. Hierbij zijn leeftijdsverbanden te zien. Hoe jonger, hoe vaker Sesamstraat.nl en Nijntje.nl gebruikt worden. Hoe ouder, hoe vaker educatieve websites en spelletjesportals.

Volgens de ouders in het kwalitatieve onderzoek vragen kinderen hun ouders ook om productsites te openen die ze in commercials zien, zoals van Paula de Koe of Smoeltjes. Kinderen komen daar ook terecht door te klikken op links op websites als Nickelodeon.nl en DisneyXD.nl. Uit het onderzoek blijkt dat 11% van de surfende kinderen een website van een commercieel product gebruikt, zoals van Paula de Koe (Dr. Oetker).
Op de spelcomputer worden uiteenlopende spellen gespeeld, waarbij vooral Dora, Mario (kart), Cars en Wii-spellen populair zijn.

iPhone en iPad

Jonge kinderen vinden een mobiele telefoon, welke versie dan ook, vaak erg aantrekkelijk. Het hoeft dan niet altijd om een spelletje, programmaatje of app te

gaan. De telefoon op zich is al interessant, zoals verschillende ouders in de vragenlijst hebben aangeven:

Kijken wat er gebeurt als hij op een knopje drukt.

Spelen met de telefoon zelf (doen alsof er gebeld wordt).

Willekeurig toetsen indrukken.

Voor de iPhone en iPad zijn speciaal voor kinderen apps ontwikkeld. In het kwalitatieve onderzoek gaven ouders aan dat Talking Tom Cat en soortgelijke apps waarbij je iets inspreekt dat door een cartoon wordt geïmiteerd, favoriet zijn. Jonge kinderen kunnen hier geen genoeg van krijgen. Ook zijn apps van populaire personages geliefd, zoals van Ice Age, Disney Fairies en Cars. Verder wordt het populaire iPhone spel Angry Birds al op jonge leeftijd gespeeld, evenals meer educatieve apps zoals Rompompom en Bobo.
Het kwantitatieve onderzoek laat zien dat Talking Tom Cat één van de meest gebruikte apps is. Nog net iets populairder zijn spelletjes. Geheugenspelletjes zoals Memory, behendigheidsspelletjes zoals Angry Birds en tekenspelletjes zoals Kladblok, zijn ongeveer allemaal even geliefd. Daarnaast maken kinderen foto's en filmpjes met de iPhone, ze spelen met muziekinstrumenten-apps, luisteren naar voorgelezen verhaaltjes of doen kleine educatieve spelletjes om te oefenen met lezen en rekenen.

Broertjes en zusjes

Zijn er broertjes of zusjes in het gezin, dan is het natuurlijk gezellig om samen te spelen met een (spel) computer of telefoon. Kinderen met broertjes en zusjes spelen dan ook veel vaker samen dan alleen. Tweederde van de ouders zegt dat hun kind vaker samen met digitale media speelt dan alleen. Redenen om toch alleen te spelen zijn onder meer een te groot leeftijdsverschil met broertjes of zusjes, andere interesses in spelletjes, liever alleen willen spelen of het voorkomen van ruzie.

Elk kind krijgt per dag x-aantal minuten speeltijd met een aflopende wekker, daarna is de volgende aan de beurt en daar geldt ook weer hetzelfde voor.

Ze spelen helemaal niet samen. Ze hebben hele andere interesses qua spelletjes.

Het grootste deel van de jonge kinderen speelt samen met broertjes of zusjes. We hebben ouders in de vragenlijst gevraagd iets meer te vertellen over hoe dat gaat. Uit de vele antwoorden wordt duidelijk dat zodra er een broer of zus is, ze veelal bij elkaar aansluiten als de één ergens mee gaat spelen. Vaak kijkt de jongste in eerste instantie mee met de oudste en gaat later steeds vaker meedoen. Deze kinderen nemen een voorbeeld aan hun oudere broer of zus. De oudste legt de jongste meestal uit hoe iets moet. Het soort digitaal medium speelt hier een rol. Op een spelcomputer kun je makkelijker samen spelen dan op een iPad. Soms gaat het samen spelen in goede harmonie, maar ruzie, jaloezie en elkaars speeltje afpakken komen ook voor.

Op de Wii spelen ze vrijwel altijd samen en op de Nintendo Dsi spelen ze ook vaker tegen elkaar. Als ze op de laptop bezig zijn doen ze dat in principe alleen, maar de oudste 'helpt' de jongste dan vaak.

De jongste kijkt vooral naar de oudste. Met de Wii spelen ze meestal tegelijk, maar toch apart. Sommige spellen zijn om de beurt, dan is het soms nog een beetje vechten ("ik ben nu" e.d.). De oudste legt meer dingen uit dan andersom. Op zich gaat het samen spelen wel goed, tot ze er allebei genoeg van hebben en dan is het tijd om op te ruimen want dan blijven ze elkaar klieren.

De jongste is er meestal als de kippen bij als er een broertje of zusje achter de computer gaat en kijkt dan een tijdje mee. Daarna surfen ze samen naar de site die de jongste wil en gaan daar samen mee verder.

De jongste kijkt mee met de oudste. En de jongste kruipt er stiekem bij op de Wii Fit plaat als de oudste niet kijkt.

De oudste zoekt leuke filmpjes voor de jongste en helpt de jongste met de spelletjes. Ook zingen ze vaak samen met YouTube mee.

Ze sluit vaak aan bij haar broer en zus. Op de Wii of op de computer, soms vraagt ze zelf of ze op de computer mag of op de Wii. Televisie kijken is idem.

Ze spelen samen, de jongste doet alles na wat de oudste doet. En het eindigt meestal met ruzie.

Begeleiden van mediagebruik

Hoe weten ouders welke goede en leuke kindersites er zijn? Uit het kwantitatieve onderzoek blijkt dat ze daar voornamelijk zelf naar op zoek gaan. Tweederde van de ouders van jonge kinderen die digitale media gebruiken, zoekt zelf op internet of via zoekmachines naar geschikte sites.
In het kwalitatieve onderzoek komt naar voren dat collega's, vrienden en familie belangrijke informatiebronnen voor ouders zijn. Uit het vervolgonderzoek blijkt ook dat familie, vrienden en collega's voor eenderde van de ouders inderdaad van nut zijn bij het zoeken naar geschikte en leuke websites.
Ouders gaven in het kwalitatieve onderzoek aan dat naarmate kinderen ouder worden, ze vaker zelf met suggesties komen die ze hebben gehoord op school of op tv. Het kwantitatieve onderzoek laat zien dat dit bij eenderde van de gezinnen opgaat.
In het kwalitatieve onderzoek zeiden ouders dat ze meestal zelf eerst een kijkje nemen op een nieuwe site. Ouderfora op internet (8%) en nieuwsbrieven (5%) worden maar weinig gebruikt als bron voor leuke en goede kindersites.
Ouders hebben behoefte aan duidelijke richtlijnen om de geschiktheid van websites en apps voor jonge kinderen te bepalen. Uit het kwalitatieve onderzoek blijkt dat veel ouders nu kiezen op 'buikgevoel', waarbij ze afgaan op de look & feel van een site (vrolijk, vriendelijk, heldere navigatie, niet te veel opties) en op het soort activiteiten dat wordt aangeboden (geen geweld, aansluitend bij wat het kind leuk vindt en kan, zelfstandig door het kind te gebruiken). Het komt regelmatig voor dat ouders een website verkeerd beoordelen. De site blijkt dan te moeilijk voor het kind, toch niet leuk genoeg, de navigatie is te ingewikkeld of er verschijnen steeds commerciële pop-ups.

Wat doen ouders zelf?

Jonge kinderen worden door hun ouders begeleid als ze met digitale media gaan spelen. Driekwart van de ouders blijft in de buurt als het kind ermee bezig is. De helft legt zijn kind uit hoe je iets moet doen en iets minder ouders stellen regels over hoe lang het spelen mag duren. Ook gebruiken twee op de vijf ouders de digitale media samen met hun kind.

De jongste weet gelukkig nog niet hoe het werkt, dus wij typen de sites in.

Ze weet dat als ze iets ziet wat ze niet leuk vindt of eng vindt of iets dergelijks, dat ze het aan ons moet melden. Maar we doen vooral veel samen.

Eén op de acht ouders die hun jonge kind online laten gaan, zegt dat er een kinderbrowser is geïnstalleerd. In het groepsgesprek vertelden ouders die een kinderbrowser hebben, dat zij dit doen vanuit een behoefte aan rust. Het idee dat kinderen alleen

toegang hebben tot 'betrouwbare' content geeft ouders een gevoel van veiligheid. Ouders durven hun kind dan iets vrijer te laten.

Ik durf ze nu ook wel alleen op het internet te laten. Eerder bleef ik er altijd bij, je weet nooit of ze niet per ongeluk 'poesjes' intypen ofzo.

Een deel van de ouders bleek in het groepsgesprek niet bekend met een kinderbrowser en de mogelijkheden ervan. Zo wordt gedacht dat een kinderbrowser ook nuttige en belangrijke informatie blokkeert, waardoor je bijvoorbeeld niet meer op Google of YouTube kunt.

Ze moeten gewoon alles kunnen vinden wat ze willen weten, ik wil geen informatie afsluiten.

Een ander deel van deze ouders gaf aan tegen beperkende maatregelen in het algemeen te zijn. Zij vinden dat kinderen zich moeten leren bewegen in de 'echte wereld' en geloven dat afgeschermde content juist extra interessant wordt. Deze ouders denken dat het niet zoveel kwaad kan als kinderen dingen zien die niet voor hen bestemd zijn, zolang je er maar met ze over praat.

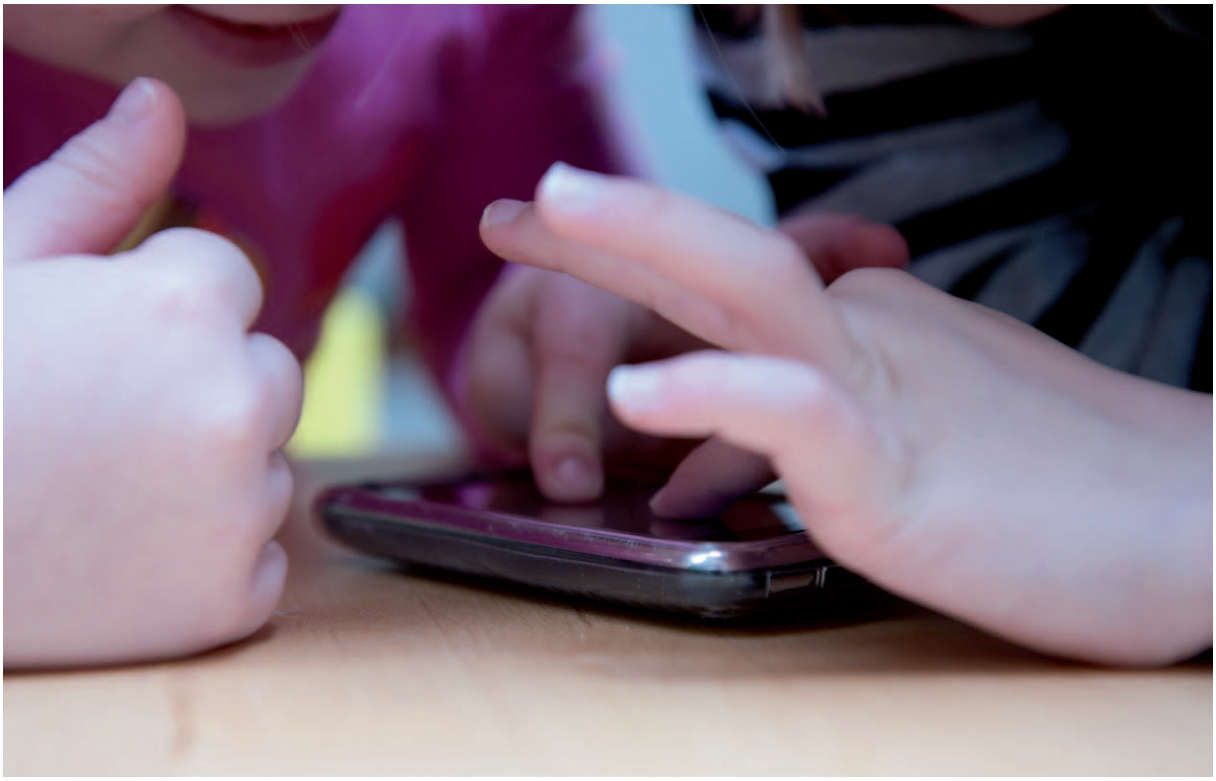
Hoe meer je verbiedt, hoe aantrekkelijker het wordt. Je moet ze hun vrijheid gunnen en vooral veel blijven praten, zodat je weet wat ze meemaken.

Een kwart van de ouders zegt te controleren wat het kind gedaan heeft en één op de vijf praat met zijn kind over wat het doet met de digitale media. Verder zijn er in bijna eenderde van de gezinnen regels over welke sites, spelletjes en apps wel en niet gespeeld mogen worden.

Ik ben er heel duidelijk in: ze mag niet zelf typen in de witte balk, ze mag niet zelf op YouTube en ik heb een lijstje met favorieten voor haar gemaakt die ze altijd mag doen. Verder weet ze dat ze altijd eerst iets leerzaams moet doen en dan mag er daarna iets anders.

Wat verwachten ouders van school?

In het groepsgesprek werd gesproken over de rol die ouders voor scholen zien in de mediaopvoeding van hun kind. Zowel ouders die positief staan ten opzichte van jonge kinderen en internet, als ouders die daar huiverig tegenover staan, verwachten een actieve rol van de school in de digitale en online opvoeding van hun kinderen.
Men verwacht dat kinderen voor schoolopdrachten met de computer en het internet zullen moeten werken en dat ze daar door school in worden begeleid, zodat ze op een verantwoorde manier zullen leren hoe ze informatie moeten zoeken, beoordelen en verwerken.
Men verwacht ook een 'levende' schoolwebsite, waarop kinderen bijvoorbeeld hun werkstukken kunnen publiceren en ouders tips & tricks kunnen uitwisselen over de (digitale en online) opvoeding. Verder verwacht men dat kinderen op school hun verhalen kwijt kunnen over wat ze online doen en beleven en dat ze vakkundig begeleid worden in het verwerken van negatieve ervaringen wanneer dat nodig is.
Tenslotte verwacht men van de school een heldere visie op kinderen en internet en een lijst met 'goedgekeurde' websites en handvatten voor de digitale en online opvoeding. Liefst gekoppeld aan ouderavonden over dit onderwerp, waarop ouders vrijuit informatie kunnen uitwisselen.
In het vervolgonderzoek wordt als belangrijke taak voor school het meest genoemd: Goed toezicht als kinderen op school op internet zijn en het afschermen van de schoolcomputers voor slechte sites (beide 70%). 58% van de ouders zegt te verwachten



dat er in elke klas een computerhoek is en 54% vindt het een goed idee als de schoolwebsite gebruikt wordt om ouders te vertellen waar kinderen mee bezig zijn.
Eenderde van de ouders ziet een lijst met tips voor ouders over digitale media zitten. Eén op de zes ouders vindt dat de school uitwisseling van informatie over kinderen en internet tussen ouders zou moeten faciliteren. Zorgen dat kinderen veel tijd achter de computer en op internet doorbrengen ziet 8% als een belangrijke taak van school.

Ik denk dat scholen zelf nog wel wat les kunnen gebruiken, want zij lopen vaak hopeloos achter wat betreft digitale media en hebben vaak helemaal geen idee hoever kinderen al zijn met bepaalde dingen op dat gebied. De dingen die kinderen 'leren' op school hebben ze thuis meestal allang geleerd.

Geen echte rol voor de school. Gebruik computers als hulpmiddel, niet als onderwerp.

Vragen van ouders

Bijna eenderde van de ouders geeft aan geen vragen te hebben over het gebruik van digitale media door hun kind. Dit kan komen doordat vooral bij de jongste kinderen alleen nog simpel gebruik aan de orde is, zoals een spelletje doen. Ook geven ouders aan dat het bij gebruik vaak een kwestie van gezond verstand is.

Onze kinderen zijn niet verslaafd aan de computer, dus we hoeven ons daar niet druk over te maken, soms een dag een half uurtje, dan weer een paar dagen niet. En ze zoeken zeer onschuldige sites uit, dit kunnen we zien, omdat de computer in de huiskamer staat.

Bij ouders die wel vragen hebben, speelt vooral hoe ze de online veiligheid van hun kind kunnen garanderen. Ruim twee op de vijf ouders vragen zich dit af. Eenderde vraagt zich af welke websites geschikt zijn voor kinderen in niveau en inhoud, en een kwart hoe je het juiste niveau bepaalt van een website, app of spelletje.
Eén op de vijf ouders stelt zichzelf vragen als: Hoe lang mag een kind van een bepaalde leeftijd een digitaal medium gebruiken? Vanaf welke leeftijd laat je een kind het beste online? Wat voor regels zijn aan te raden en voor welke leeftijd? De vraag vanaf welke leeftijd een kind recht heeft op digitale privacy speelt bij één op de acht ouders. Er is geen verband tussen vragen van ouders en hun opleidingsniveau.
In het groepsgesprek zeiden ouders met jonge kinderen het interessant te vinden om met ouders van oudere kinderen van gedachten te wisselen over dit soort kwesties. In de vragenlijst konden ouders formuleren welke informatie of hulp zij goed zouden kunnen gebruiken:

Advies van andere ouders die er al ervaring mee hebben.

Geen, wij bepalen in overleg wat wij geschikt vinden als ouder, wij laten de omgeving buiten beschouwing.

Hoe het mogelijk is om bepaalde sites echt buiten de pc te houden wanneer mijn kinderen aan het surfen zijn op internet. Hoe je vooral de verkeerde pop-ups kunt voorkomen.

Ik lees veel en op dit moment vind ik de computer nog niet nodig voor mijn kind, behalve af en toe een educatief spelletje samen met mij. Later zou ik me wel meer willen verdiepen in hoe ze veilig kunnen internetten etc.

Hoe waarschuw ik mijn kind voor alle 'gekken' op het net zonder ze bang te maken.

Wat voor sites er geschikt zijn voor kleine kinderen en vanaf welke leeftijd het verantwoord is voor een kind om in aanraking te komen met computers.

Weet ik nog niet. Mijn oudste (bijna 6) krijgt op school computerles. Ik vind het thuis eigenlijk nog niet echt nodig.

Geen idee, ik blijf er altijd bij, dus er kan eigenlijk weinig/niks verkeerd gaan. hij is ook nog maar 5 jaar.

Ik ben zelf niet erg handig met de computer en dan is het lastig om je kind goed te begeleiden. Waar haal ik de nodige info en hoe stel ik mijn computer goed in?

Ik heb het idee dat leeftijdsgenootjes veel meer op sites als Hyves zitten. Graag wil ik weten wat het nut daarvan is, en waarom dat voor mijn gevoel te vroeg is. Ik wil niet te ouderwets overkomen, maar toch zijn er genoeg andere dingen die een kind van die leeftijd kan doen.

Ze mag drie keer per week 15 minuten een Dora-spel op de Wii spelen, maar is dit misschien te veel?

Wat het effect is van heel vroeg media gebruiken.

Hoofdstuk 3
Hoe surfen en spelen peuters en kleuters?

Aanvullend op het kwalitatieve en kwantitatieve onderzoek dat we deden onder ouders, zijn 40 jonge kinderen geobserveerd en geïnterviewd. Dit onderzoek werd gedaan op een kleuterschool in Leusden, tijdens een bijeenkomst bij de Nederlandse Publieke Omroep (NPO) in Hilversum en op een kinderdagverblijf in Amsterdam.
Het voornaamste doel van het aanvullende onderzoek was om inzicht te krijgen in de manier waarop jonge kinderen omgaan met kinderwebsites en apps en wat ze ervan vinden. De bevindingen leveren concrete aanbevelingen op voor ouders en makers van websites en apps voor peuters en kleuters.

Gebruik van computers, smartphones en tablets met internet

Of peuters en kleuters bekend zijn met internet, hangt sterk af van het internetbeleid van hun ouders. Dat loopt op deze leeftijd nogal uiteen: een deel van de kinderen mag regelmatig op internet, een ander deel komt er zelden of nooit op. Kinderen die al computer- en internetervaring hebben, geven aan dat zij vooral spelletjes spelen, kleuren en filmpjes kijken. Het verschil in handigheid op de computer tussen ervaren en minder ervaren kinderen blijkt groot te zijn.

Internet? Daar kan je op schrijven.
Pien, 5 jaar

Vaak beseffen jonge kinderen niet dat ze online zijn wanneer ze spelletjes op het internet spelen. Voor hen is er geen onderscheid tussen een spelletje op een cd-rom of de harddrive van de computer en een spelletje op internet.

Hoe ouder, hoe vaardiger

In het algemeen zijn de oudste kleuters (vijf- en zesjarigen) al een stuk vaardiger met muisgestuurde computers en internet dan peuters en jongste kleuters (ca. vier jaar). Ze kunnen ingewikkelder spelletjes aan en ook langer geconcentreerd blijven. De muis kunnen ze beter bedienen. Ook hebben oudere kleuters doorgaans minder hulp van volwassenen nodig. Dit heeft te maken met hun cognitieve en motorische ontwikkeling. Zo rond vijf jaar maken kinderen een sprongetje in hun ontwikkeling waardoor ze zich langer kunnen concentreren en abstracter kunnen denken.
Het lijkt er op dat ervaring een grotere voorspeller is van internetvaardigheid dan leeftijd. Zo deden aan dit onderzoek zeer vaardige peuters en jongste kleuters mee; het gaat dan om kinderen die thuis veel op het internet mogen. Ook deden zeer 'onhandige' oudste kleuters mee aan het onderzoek. Deze kinderen bleken nagenoeg geen internetervaring thuis te hebben opgedaan en minimale ervaring op school. In het algemeen geldt dat ouders oudere kleuters langer en vaker op internet laten dan jongere kinderen. Zowel voor ervaren als niet-ervaren peuters en kleuters geldt dat zij nog niet (goed) kunnen lezen en dus al snel vastlopen op websites die geen geluiden of plaatjes gebruiken, maar gebaseerd zijn op geschreven tekst.

Kinderen met computerervaring zijn handiger met de muis van een computer of laptop, ze begrijpen de symbolen die op kinderwebsites worden gebruikt beter, ze lopen minder vaak vast op een site of app en ze begrijpen beter hoe spelletjes werken (ook nieuwe) dan onervaren kinderen.
Kinderen die nog nooit met een muis hebben gewerkt drukken in eerste instantie met hun vinger op de plaatjes op het scherm. Het duurt even voor ze begrijpen dat je een ding met je hand over tafel moet bewegen om iets op het scherm te laten gebeuren. Hulp van een volwassene of een meer ervaren kind is dan nodig, ze ontdekken niet snel uit zichzelf hoe een muis werkt.

Kinderen beschikken niet van nature over de fijne motoriek die nodig is om een muis te bedienen. Dat moet geleerd worden. Ze hebben in eerste instantie moeite om aan te klikken wat ze willen, de muis gaat alle kanten op. Eenmaal bezig, leren ze het muizen overigens wel snel.

Dus je moet steeds met dat ding bewegen en dan op het knopje duwen. Dat is best moeilijk.
Jolijn, 5 jaar

Voor jonge kinderen zijn de knoppen aan een muis niet logisch. Peuters en kleuters (ook die met ervaring) drukken vaak per ongeluk op de rechtermuisknop en snappen niet waar het menuutje op het scherm vandaan komt en al helemaal niet hoe ze dit weer weg moeten krijgen.
Wanneer ze werken met een muis met scrollknop, blijven ze scrollen omdat het voor hen logisch voelt dat je met deze knop de muis beweegt.
Verder blijken de standaard symbolen die op websites worden gebruikt (zoals een huisje voor ‘terug naar de startpagina’ en een kruisje voor ‘pagina slui-

ten'), voor kinderen zonder computer- en muiservaring niet meteen begrijpelijk. Hierdoor lopen zij veel sneller vast dan kinderen met ervaring, ook op sites met een volledig visuele navigatie.

Touchscreens zijn makkelijker

Waar onervaren jonge kinderen op een muisgestuurde laptop of computer op websites al snel stranden en zonder volwassen hulp niet verder komen, blijken ze een stuk behendiger met smartphones en tablets, óók als ze die nog nooit hebben gezien. Zowel kinderen die bekend zijn met iPhone en iPad, als kinderen die dat voor het eerst zien, kunnen meteen uit de voeten met deze vingergestuurde apparaten. Desgevraagd geven kinderen die daar verbaal toe in staat zijn aan dat zij liever hun vinger dan een muis gebruiken omdat ze dit gemakkelijker vinden.

Ik speel liever met de iPhone dan met de computer, want met je vinger is makkelijker dan met een muis." Britt, 6 jaar

Voor kinderen die nog nooit met een touchscreen hebben gewerkt is de vingerbesturing logisch en snel te leren, in tegenstelling tot surfen met een muis. Wanneer kinderen eenmaal veel muiservaring hebben, maakt het ze niet meer uit of ze met een touchscreen of muis werken. Een enkeling geeft dan zelfs de voorkeur aan muisbesturing, vanwege de gewenning.
Hoewel kinderen zonder veel computerervaring dus gemakkelijk met de iPhone en iPad overweg kunnen, zijn ze minder handig met games dan kinderen met ervaring. Ze snappen wel meteen de navigatie van spelletjes-apps, maar hebben meer moeite met het doorgronden van de spelprincipes dan ervaren kinderen. Regelmatig haken de onervaren kinderen af bij spelletjes op de computer en iPhone of iPad omdat ze niet begrijpen wat de bedoeling is en er ook al doende niet achter komen.

Touchscreens houden de concentratie beter vast

Voor de hele onderzochte doelgroep drie- tot en met zesjarigen geldt dat touchscreens veel beter in staat zijn om de aandacht voor langere tijd vast te houden dan laptops en computers met een muis. Ook kinderen die door hun groepsleidster of leerkracht getypeerd worden als 'hyperactief' kunnen gemakkelijk een half uur geconcentreerd bezig zijn met een iPhone of iPad. Overigens hoeft dat niet alleen met deze apparaten te maken te hebben. Bij heel drukke kinderen kan sprake zijn van hyperfocus, een extra vermogen om je volledig te verliezen in iets dat de belangstelling heeft gewerkt. Dat kan leiden tot zeer creatieve uitbarstingen, juist ook op beeldschermen dus.
Die langere concentratie heeft ook te maken met het feit dat de kinderen minder vaak vastlopen op een smartphone of tablet. De navigatie op touchscreens gaat jonge kinderen gemakkelijker af. Het lijkt voor hen op een boekje, waarbij je de pagina's kunt omslaan en plaatjes kunt aanraken om te kijken wat er dan gebeurt. Ook zijn de visuele symbolen die gebruikt worden bij apps logischer voor jonge kinderen dan de symbolen op websites. Zo is een pijltje als symbool voor 'terug naar waar je vandaan kwam' beter te begrijpen dan een kruisje of huisje. Daarnaast hebben kinderen snel door dat als je er echt niet meer uitkomt, je altijd de grote ronde knop in het midden van de iPhone of iPad kunt induwen om terug te gaan naar het beginscherm. Hierdoor hebben jonge kinderen bij het spelen met een iPhone of iPad nagenoeg geen hulp van volwassenen nodig. Dat geeft een gevoel van controle en voorkomt dat ze in hun spel worden gestoord.
Een andere verklaring voor de diepere concentratie ligt in de interactiviteit van apps. Waar websites veelal bestaan uit 'niet-aanklikbare' passieve illustraties, kun je bij veel apps praktisch elk onderdeel van de illustratie iets laten doen door het aan te

raken. Dit sluit precies aan op de behoefte van jonge kinderen om alles te onderzoeken en het maakt ze nieuwsgierigheid naar wat er verder nog te manipuleren valt. Dat ze steeds weer nieuwe dingen kunnen laten gebeuren, is daarbij een mooie beloning.
Jonge kinderen gebruiken een iPhone of iPad actiever dan een computer of laptop met muis. Zelfs filmpjes op de iPhone of iPad kunnen interactief zijn en dus uitnodigen tot 'zelf doen'. Zo zijn jonge kinderen gek op interactieve voorleesboeken voor de iPhone of iPad, die zich laten gebruiken als een boek, film en computergame tegelijk. Terwijl de kinderen worden voorgelezen, kunnen ze op plaatjes klikken om korte filmpjes te zien of spelletjes te doen. Dit is veel actiever dan filmpjes kijken op de computer of laptop, wat lijkt op het passief kijken van filmpjes op tv of dvd.

Jonge kinderen kunnen nog niet zelfstandig surfen

Jonge kinderen die nog niet kunnen lezen en schrijven, zijn niet in staat om zelfstandig op internet te surfen, ongeacht of het een computer, laptop, smartphone of tablet is. Zij zijn afhankelijk van volwassenen die voor hen bepaalde sites openen en favorieten of apps installeren. Als er eenmaal favorieten of apps zijn geïnstalleerd, kunnen ze wel op icoontjes klikken om hun favoriete website te openen.

Papa of mama typt iets en dan komt het spelletje. Daarna kan ik het alleen.
Tijn, 4 jaar

Jonge kinderen kunnen vaak niet uit hun hoofd vertellen op welke websites ze normaal gesproken zitten, aangezien ze de websites niet bij naam kennen. Wel kunnen ze vertellen van welke figuren ze vaak spelletjes spelen. Ook herkennen ze bekende websites als ze hiermee worden geconfronteerd.

Ja, deze met die huisjes, daar speel ik bij opa en oma wel eens mee.
Jente, 5 jaar

Jonge kinderen komen gemakkelijk terecht op verkeerde pagina's

Doordat ze overal op klikken, ook in de randen van het scherm, komen jonge kinderen gemakkelijk terecht op plekken waar ze niet thuishoren: inlog-, upload-, download- en betaalschermen, al dan niet van externe partijen. Afhankelijk van het type kind (onderzoekend of afwachtend) en van de gevoeligheid van het scherm, zullen ze iets intypen, het scherm wegklikken of hulp vragen aan een volwassene.
Dat betekent dat een deel van de kinderen gemakkelijk per ongeluk een aankoop kan doen, een account kan aanmaken of iets kan up- of downloaden. In dit onderzoek is dat niet gebeurd omdat er steeds een volwassene bij was die het proces onderbrak wanneer het die kant op ging. Thuis gaan kinderen ook zelfstandig online, vaak wel in het zicht van een volwassene, maar zeker niet altijd onder begeleiding.

Wat willen kinderen zelf?

Hoe kinderen websites en apps beleven, is afhankelijk van de internet- en computerervaring en van de cognitieve ontwikkeling van het kind. Ook sekse speelt een rol in hoe jonge kinderen omgaan met internet en wat ze ervan vinden. Favoriet zijn websites die voor kinderen in verschillende ontwikkelingsfasen en met wisselend ervaringsniveau goed te besturen zijn en die voor jongens en meisjes aantrekkelijke activiteiten bieden, of zich specialiseren in één van beide seksen. De websites van favoriete figuren en producten die kinderen zelf graag willen bezoeken, voldoen doorgaans minder goed aan deze voorwaarden dan de edutainment-websites die van tevoren door de onderzoekers geselecteerd zijn.

Jongens zoeken entertainment, meisjes vinden ook schoolse werkjes leuk

In het algemeen houden jongens meer van websites met actiespelletjes of grapjes, terwijl meisjes de voorkeur geven aan spelletjes waar je wat van leert of waarmee je iets kunt maken. Meisjes vinden het ook leuk om schoolse werkjes te doen op de computer, terwijl jongens hier sneller genoeg van krijgen.

Ik hou van enge spelletjes waarbij je met pistolen andere mannetjes dood moet schieten. Die mag ik op school niet doen, maar thuis wel.
Bo, 5 jaar

Ik hou van kookspelletjes of spelletjes met Barbie, dan moet je kleding voor haar uitzoeken.
Luna, 5 jaar

Verder durven jongens meer te experimenteren met computers en internet. Ze lijken in het algemeen minder bang dan meisjes om iets 'fout' te doen en komen daardoor vaker in nieuwe situaties terecht, waardoor hun algemene computer- en internetvaardigheden ook nieuwe impulsen krijgen. De computer- en internetvaardigheden van de jongens in het onderzoek lijken wat groter dan die van de meisjes.

Kinderen kiezen websites van populaire karakters of van reclame

Wanneer kinderen zelf websites mogen kiezen, vragen ze meestal om websites van geliefde *characters* of van commercials die ze op tv hebben gezien, zoals Paula de Koe. Character-websites die kinderen in dit onderzoek willen bezoeken zijn: Barbie, Dora, Cars, Piet Piraat, Spiderman, Batman, Mega Mindy, Tinkerbell en Het Zandkasteel.
Een deel van de kinderen vraagt om de website van een tv-zender of –programma, zoals Z@ppelin, KRO Kindertijd of Nickelodeon.

Wij zijn nog niet bij Paula de Koe geweest, maar dat is wel heel leuk. We hebben dat gehoord op de tv.
Floris, 6 jaar

Hieronder volgt een bespreking van websites die kinderen in dit onderzoek zelf gekozen hebben: Paula de Koe, Barbie, Piet Piraat, K3 en Spele.nl.

Paula de Koe • www.pauladekoe.nl

Beschrijving: Paula de Koe is een getekend figuurtje dat wordt gebruikt in reclame-uitingen voor een zuiveltoetje van Dr. Oetker.

Op deze site start ten tijde van het onderzoek automatisch het spelletje Vlekwerpen. Tijdens dit spelletje lopen jonge kinderen gemakkelijk vast. Het is hen niet duidelijk dat ze de pijltjestoetsen moeten gebruiken in plaats van de muis. Wat aanspreekt is dat ze dingen kunnen verzamelen, maar ze begrijpen niet hoe je de verzamelde dingen moet gebruiken (bijvoorbeeld een sleutel om het hek te openen). Het enige wat dan overblijft is een beetje heen en weer lopen en dat verveelt al snel.

36

Barbie • www.barbie.nl

Beschrijving: Barbie is een populaire speelgoedpop waar vooral meisjes dol op zijn.

Barbie.nl is geliefd bij meisjes. Favoriet onderdeel is Barbie aankleden, hoewel dit niet voor alle kinderen goed te doen is omdat je ervoor moet lezen. Ook filmpjes kijken vinden ze leuk. Eén van de filmpjes (over babysitten) blijkt nogal langdradig en moeilijk te begrijpen voor jonge kinderen. Dit filmpje is letterlijk vertaald uit het Engels en de geschetste situaties zijn weinig herkenbaar voor jonge Nederlandse kinderen.

> *Ze doet graag iets met baby's.*
> *Floortje, 5 jaar*

Het is voor kinderen lastig om het filmpje zelf te laten stoppen. Ook kunnen ze gemakkelijk in een inlogscherm terecht komen met de vraag of ze een account willen openen. Jonge kinderen komen moeilijk uit dit scherm weg. Op een ander moment wordt de gebruiker gevraagd om een flash player te installeren. Kinderen die dit onbedoeld tegenkomen, haken in de meeste gevallen af.

Veel kinderen klikken op de bovenste balk, waarna ze in de online catalogus van Barbie terechtkomen. Het is niet duidelijk hoe ze hier vervolgens weer uit kunnen komen. De producten die ze te zien krijgen, blijken wel aantrekkelijk: sommige kinderen geven aan die graag te willen kopen of krijgen.

Piet Piraat • www.pietpiraat.nl

Beschrijving: Piet Piraat is een tv-programma dat wordt gemaakt door Studio 100, de Belgische producent van o.a. K3 en Samson en Gert.

De website van Piet Piraat maakt gebruik van pop-ups, die worden geblokkeerd door de computers in het onderzoek. Jonge kinderen weten niet hoe ze pop-ups op de computer tijdelijk kunnen toestaan en lopen dus meteen al vast. Als een volwassene helpt, komen ze wel in het spelletjesmenu terecht. Vervolgens begrijpen ze niet hoe ze een spelletje moeten opstarten omdat de site geen gebruikt maakt van visuele symbolen, maar van teksten als 'start', 'speel' en 'uitleg', die jonge kinderen niet kunnen lezen. Ook vraagt de site om een flash player te installeren. Hier schrikken kinderen van, ze willen dan niet meer verder spelen.

K3 • www.k3.be

Beschrijving: K3 is een Vlaams/Nederlandse meidengroep die vooral onder jonge kinderen populair is.

Deze website start met een promo voor K3's musical Alice in Wonderland. Het lukt kinderen niet om deze uit te zetten, zodat het geluid hiervan doorlopend wordt herhaald terwijl ze op de site surfen. De website maakt gebruik van veel tekst en weinig symbolen, wat het lastig maakt voor jonge kinderen om de spelletjes, filmpjes en liedjes te vinden die ze zoeken. Ook komen kinderen gemakkelijk onbedoeld terecht op de algemene site van producent Studio 100 en in de webshop van de producent.

Spele.nl • www.spele.nl

Beschrijving: Verzamelsite met spelletjes voor verschillende leeftijdsgroepen.

Dit is al jaren een populaire gameportal voor kinde-

ren van verschillende leeftijden, jongens én meisjes. Voor peuters is Spele.nl niet geschikt omdat ze het spelprincipe van de meeste spelletjes nog niet begrijpen. Kleuters komen er vaak, blijkt uit het onderzoek. Jongens spelen er graag schiet-, vecht- en sportspelletjes, meisjes vooral aankleed-, inricht- en verzorgspelletjes.

De inrichting van de portal is voor jonge kinderen in eerste instantie lastig: ze kunnen nog niet klikken op de knoppen voor de genres, omdat ze die niet kunnen lezen. Gebruikers gaan dan af op de icoontjes om te bepalen welk spelletje ze zullen kiezen. Over het algemeen komen ze dan zonder problemen in een spelletje terecht dat hen aanspreekt.

Websites met auditieve en visuele navigatie en veel interactiviteit scoren het best

Hieronder volgt een nadere bespreking van enkele edutainment-websites die van tevoren door de onderzoekers geselecteerd zijn: de sites van Z@ppelin, Nijntje, Sesamstraat, Koekeloere, Ketnet en de Bamboeclub.

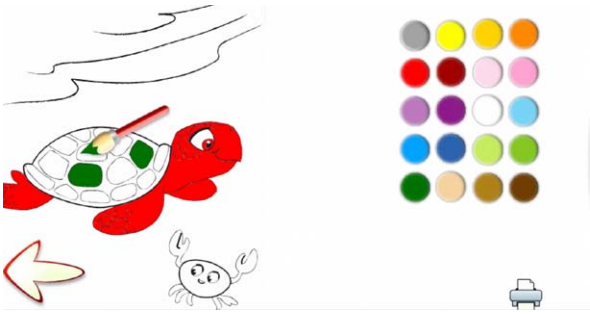
Z@ppelin • www.zappelin.nl

Beschrijving: Z@ppelin is de kinderzender van de Nederlandse publieke omroep, waarop verschillende programma's worden uitgezonden.

Hoewel geen van de kinderen in dit onderzoek Z@ppelin spontaan noemt als website waar ze graag heen gaan, blijkt de site wel bekend. Dat komt onder meer doordat kinderen op school gestimuleerd worden om de website te gebruiken. Ook noemen kinderen grootouders als personen met wie ze regelmatig op deze site surfen.

Daar doe ik altijd kleurplaten met opa, dat is leuk! Nives, 5 jaar

De navigatie van deze site is voor jonge kinderen goed te doen. De site start met geluid: kinderen worden welkom geheten en uitgenodigd om op de huisjes aan het Z@ppelinplein te klikken. De huisjes hebben voor jonge kinderen goed te begrijpen symbolen, die duidelijk maken waar kinderen kunnen knutselen, spelletjes spelen, filmpjes kijken, verhaaltjes voorlezen en muziek luisteren. Dit wordt ook hardop gezegd als ze er met de muis overheen bewegen, waardoor jonge kinderen goed begrijpen hoe ze op deze site moeten navigeren. Het lukt de meeste kinderen om zelfstandig weer in het hoofdmenu te komen door op het Z@ppelin logo te klikken. Weinig kinderen stranden op deze site.



Wat kinderen vervelend vinden aan de site is dat steeds gevraagd wordt of je wilt stoppen. Kinderen ergeren zich hieraan.

Nee!! Ik WIL niet stoppen!!
Marit, 5 jaar

Een deel van de kinderen kiest als eerste voor filmpjes. Dit onderdeel spreekt de gebruikers aan omdat ze de filmpjes herkennen van tv. Jonge kinderen houden van herkenbare dingen die steeds weer terugkomen.

Hee, Koekeloere, dat ken ik van school!
Ruben, 6 jaar

Hier weten kinderen met internetervaring precies hoe ze een groot scherm moeten krijgen en ook hoe ze dit weer klein kunnen maken. Kinderen zonder veel internetervaring weten dit niet. Wanneer de site bij een bepaald filmpje vraagt om iets te installeren worden kinderen onzeker en gaan ze terug naar de homepage.
Het onderdeel knutselen is niet aantrekkelijk voor jonge kinderen omdat het niet interactief is. Je kunt alleen maar zien hoe je een bootje moet vouwen, maar je kunt nergens op klikken om dit virtueel te doen. Kinderen proberen het wel, maar hoe ze ook klikken, er gebeurt niets en dus haken ze al snel af. Kinderen op deze leeftijd gebruiken internet niet als een passieve handleiding; ze gebruiken het als een interactief medium en daar past het onderdeel knutselen in de 'ouderwetse' vorm niet in. In feite verwachten jonge kinderen dat elk stukje van een illustratie op internet manipuleerbaar is door erop te klikken. Hoe meer illustraties niet aanklikbaar zijn, des te saaier de site of onderdeel van de site voor jonge kinderen wordt.
Het onderdeel kleuren spreekt jonge kinderen aan omdat het past in het verwachtingspatroon van interactiviteit: ze kunnen klikken op de afbeelding om deze in te kleuren. Een deel van de kinderen kent dit onderdeel en gaat hier het eerst heen. De kinderen gaan helemaal in dit onderdeel op, zowel kinderen die het al vaker hebben gedaan als peuters en kleuters die dit voor het eerst doen. De meeste kinderen in dit onderzoek kleuren alleen de vlakken; sommige enthousiastelingen ook de lijntjes. Dit laatste vereist een grote muisvaardigheid.

Gewoon kleuren vind ik niet leuk, maar dit kleuren op de computer wel.
Koen, 6 jaar

Voor jonge kinderen is het leuk dat ze hun zelfgemaakte tekening kunnen uitprinten. Kinderen herkennen het icoon van de printer. Een deel van de kinderen geeft aan thuis vaak op dit symbool te klikken om het eigen kunstwerk uit de printer te laten rollen.
In het onderdeel spelletjes blijkt het spel met dierengeluiden te gemakkelijk voor oudere kleuters. Het spel met letters aanwijzen is geschikter voor deze leeftijd en wanneer kinderen begrijpen wat ze moeten doen, doen ze het met plezier. Met name bij meisjes die houden van schoolse spelletjes valt dit spel in goede aarde. Het is echter niet alle kinderen in dit onderzoek meteen duidelijk dat ze de letters op het toetsenbord in moeten drukken en niet de muis kunnen gebruiken.
Het onderdeel muziek maken spreekt ook vooral meisjes aan. Ze zien al snel dat dit onderdeel bij het symbool van de radio te vinden is. Niet alle kinderen

in het onderzoek krijgen de radio echter direct aan de praat; lukt het niet, dan haken ze snel af. Als het wel lukt om de muziek aan te zetten, dan vinden veel meisjes het leuk om de liedjes te laten spelen terwijl ze andere dingen gaan doen op de site.
Het onderdeel tekenen spreekt veel gebruikers aan omdat het interactief is. Kinderen kunnen hier bijvoorbeeld hun eigen naam schrijven ('Vloris'). Wat ook aanspreekt is dat ze een mislukte tekening in de prullenbak kunnen gooien om opnieuw te beginnen.

Ik vind tekenen op de computer leuker dan in het echt tekenen.
Sander, 6 jaar

Nijntje • www.nijntje.nl

Beschrijving: Nijntje is een klassiek geworden getekend prentenboekfiguurtje van Dick Bruna.

Deze site is bij een deel van de kinderen in het onderzoek bekend. Zowel de kinderen die de site kennen als de kinderen die er niet mee bekend zijn, kunnen er goed uit de voeten. De navigatie en activiteiten zijn voor jonge kinderen overzichtelijk en duidelijk. Omdat de navigatie met geluid en afbeeldingen begeleid wordt, kunnen kinderen vanaf twee à drie jaar (afhankelijk van de cognitieve ontwikkeling en computerervaring van het kind) zelfstandig op de site surfen. Kinderen vermaken zich met gewoon 'rondlopen' en met puzzeltjes en spelletjes.
Voor peuters zijn de spelletjes uitdagend. Omdat de spelletjes niet moeilijk zijn, kunnen kleuters er goed mee overweg. Voor een aantal kleuters is de site daarom saai; voor de meerderheid juist leuk, want kleuters boeken graag succes.

Makkelijke dingen zijn leuk.
Estelle, 5 jaar

Computerpuzzels zijn leuker, want dan heb je er veel meer dan thuis en kun je steeds nieuwe kiezen.
Annika, 5 jaar

Voor kleuters is een favoriet onderdeel van de site het opnemen en afspelen van muziek.
Peuters vermaken zich vooral met het onderdeel kleuren. Ook kleuters vinden dit onderdeel leuk, maar raken er sneller op uitgekeken dan op het onderdeel kleuren op de site van Z@ppelin, omdat die site gebruik maakt van gedetailleerder kleurplaten.

Sesamstraat • www.sesamstraat.nl

Beschrijving: Sesamstraat is van oorsprong een Amerikaans educatief tv-programma voor peuters en kleuters. Op Z@ppelin wordt een Nederlandse versie uitgezonden.
De meeste kinderen in het onderzoek kennen deze site. De website spreekt jongere kleuters en peuters aan omdat zij de hoofdpersonen herkennen van tv. Oudere kleuters voelen zich niet direct thuis, omdat ze het tv-programma kinderachtig vinden en dus ook weinig verwachten van de site. Eenmaal bezig, vinden ook oudere kleuters de filmpjes op de Sesamstraat-site wel grappig.
De website biedt verschillende spelletjes aan. Een aantal van deze spelletjes, vooral 'Wie is het?' en puzzeltjes vinden ook oudere kleuters leuk. Ook het spel 'Doolhofje' spreekt zowel oudere als jongere kleuters aan, ondanks dat dit spel voor oudere kleuters eigenlijk te makkelijk is. De spelletjes waarbij je een poppetje kunt aankleden of kunt laten dansen, vallen bij meisjes in de smaak; bij jongens niet. Het spel met de wolken daagt oudere kleuters onvoldoende uit.

Door de visuele en auditieve navigatie is de site voor jonge kinderen goed te besturen, wanneer ze tenminste aandacht besteden aan de auditieve en visuele hints en aanwijzingen. Een deel van de jongetjes met veel energie en weinig computerervaring besteedt hier geen aandacht aan, maar klikt in het wilde weg om te zien of er dan in beeld iets gebeurt. Voor jonge kleuters kan het verwarrend zijn dat de visuele aanwijzingen soms niet overeenkomen met de auditieve begeleiding. Zo wordt een icoontje van een puzzelstukje begeleid door het gesproken woord 'spelletje'. Jonge kinderen nemen vaak dingen letterlijk, wat betekent dat ze, als ze geen spelletje maar een puzzeltje willen doen, niet op het icoontje zullen klikken.

Koekeloere • www.schooltv.nl/koekeloere

Beschrijving: Koekeloere is een educatieve tv-serie voor de groepen 1 en 2 van de basisschool, uitgezonden door de NTR.
De navigatie op deze site wordt met geluid en af-

beeldingen begeleid en is voor kinderen met computerervaring goed te doen. Op sommige onderdelen van de site is het geluidsvolume een stuk lager dan op andere onderdelen, wat voor jonge kinderen lastig is omdat ze meestal niet weten hoe ze het geluid op de computer harder moeten zetten.
Het niveau van de spelletjes op deze site wisselt sterk. Sommige spelletjes zijn te moeilijk voor jongste kleuters, andere te makkelijk. Voor oudste kleuters zijn de activiteiten over het algemeen goed te doen.

Ketnet • www.kaatje.ketnet.be

Beschrijving: Ketnet is de Vlaamse equivalent van Z@ppelin, een kinderzender die tv-programma's uitzendt op de VRT.

Ketnet is bij een minderheid van de kinderen in het onderzoek bekend. De navigatie van deze site lijkt in eerste instantie duidelijk visueel en auditief begeleid, maar het is gemakkelijk om per ongeluk op de pagina's voor ouders terecht te komen. Als kinderen daar eenmaal in zitten komen ze er niet meer weg, omdat de pijl terug niet duidelijk is aangegeven. Kinderen gaan dan overal op klikken en komen steeds dieper in de oudersite terecht.
De diverse spelletjes op deze site spreken kinderen aan. Het spelletje waarbij je woordjes moet zoeken in een Sinterklaasliedje blijkt vooral meisjes aan te spreken.

Bamboeclub • www.bamboeclub.nl

Beschrijving: De Bamboeclub is de kinderafdeling van het Wereld Natuur Fonds.

Deze website heeft geschreven taal als basis voor de navigatie. Kinderen verwachten dat klikken op de dieren ze verder helpt, maar dat gebeurt niet, wat frustratie en afhaken in de hand werkt. Jonge kinderen komen er niet zelf achter dat ze op woorden moeten klikken met dropdownmenu's (met nog meer woorden), omdat ze niet kunnen lezen. Er is geprobeerd om navigatie op geluid toe te voegen, maar die schiet zijn doel voorbij omdat alsnog verwezen wordt naar woorden ('wil je het nog een keer horen, druk op uitleg').
Lukt het kinderen toch om in een spelletje terecht te komen, dan blijven ze niet lang geboeid omdat er geen auditieve of visuele feedback is en geen beloning.

Spelen met apps

Een deel van de kinderen in het onderzoek is bekend met de iPhone en mag wel eens spelen op die van

papa of mama. Ze doen dan spelletjes als bowlen, racen, Barbie en Talking Tomcat.

Ik mag soms met de oude iPhone van papa. Daarmee speel ik Barbie-spelletjes.
Floortje, 5 jaar

Ik weet wat een iPhone is, want mijn moeder heeft er één. Het is een telefoon met een zwarte achterkant, waar een plaatje op staat van een appel waar een hapje uit genomen is. Er zitten allemaal leuke spelletjes op en je kunt er ook muziek mee luisteren en foto's kijken of maken.
Nando, 6 jaar

Je kunt er soms op tekenen.
Tijn, 4 jaar

Aan dit onderzoek deden niet veel kinderen mee met een iPad thuis. Afgaand op de snel stijgende verkoopcijfers, kan worden aangenomen dat in de nabije toekomst flink meer gezinnen een tablet als de iPad in huis zullen hebben.

Kinderen zijn gek op de iPhone en iPad

Kinderen die niet bekend zijn met de iPhone maar in het onderzoek de telefoon in handen krijgen, vinden het meteen een leuk speeltje. Dat geldt voor de jonge en oudere kinderen in de groep. De iPhone wordt zo snel begerenswaardig, dat sommige kinderen het apparaat naar zich toe trekken en afschermen voor andere kinderen, terwijl anderen de nieuwe schat juist aan alle vriendjes willen laten zien en om beurten spelletjes gaan spelen.

Ik wou dat ik ook zo'n telefoon had thuis, het is veel leuker dan een computer!
Enzo, 6 jaar

Ook de iPad scoort meteen goed bij kinderen, ook al hebben de meesten zo'n apparaat nog nooit gezien. Doordat de iPad groter is dan de iPhone leent deze zich beter voor het maken van tekeningen en voorlezen uit interactieve boeken. Bij spelletjes maakt het kinderen niet veel uit of ze met een iPhone of met een iPad spelen.

Bij sommige apps kan een jong kind gemakkelijk een aankoop doen

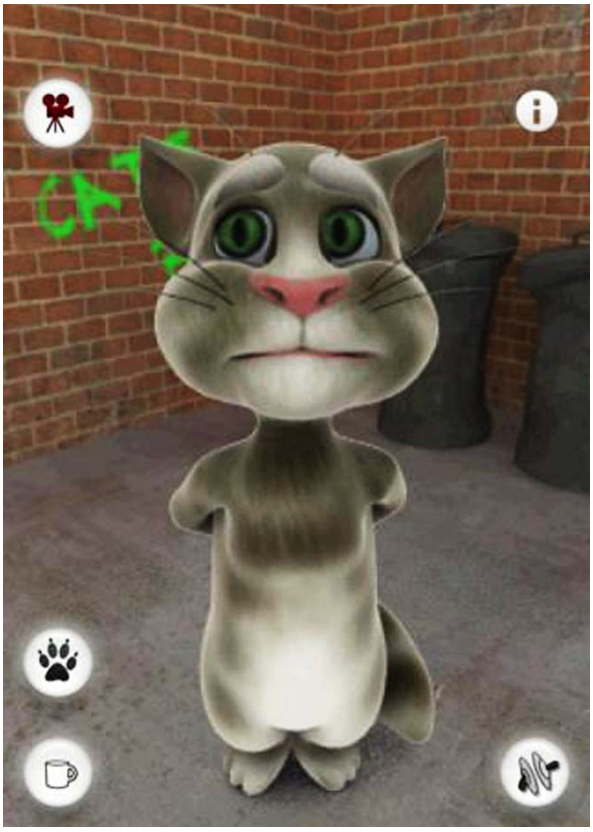
Bij gratis iPhone-apps (zoals Talking Tom Cat en Barbie), maar ook bij sommige betaalde spelletjes (Smurfs Village en Epic Mickey) komen jonge kinderen gemakkelijk onbedoeld terecht in de Appstore of in een onderdeel van het spel waarbij iets kan worden gekocht. Jonge kinderen kunnen waarschuwingen hierover niet lezen en drukken al snel op het pijltje om verder te gaan. Als geen gebruik wordt gemaakt van extra beveiliging, kunnen ze iets kopen zonder zich hiervan bewust te zijn.
In het onderzoek is het niet voorgekomen dat jonge kinderen per ongeluk een aankoop deden, omdat er steeds een volwassene bij was die het koopproces op tijd onderbrak. Overigens lieten verhalen van ouders in een tv-uitzending van Kassa (27-11-2010) zien dat kopen in een Appstore voor kinderen een koud kunstje is, waarbij de aankopen kunnen oplopen tot honderden euro's.
Het risico dat kinderen ongemerkt aankopen doen binnen spelletjes wordt naar verwachting kleiner. In de nieuwe versie van het iOS-besturingssysteem voor de iPhone en iPad heeft Apple een nieuwe beveiligingsmethode gebouwd. Gebruikers moeten opnieuw het wachtwoord invoeren zodra ze vanuit een app virtuele spullen willen kopen. Kinderen die het wachtwoord niet weten, zullen bij hun ouders te rade moeten gaan. Het risico blijft gelden voor de iPhone 2G, 3G en de oude iPod Touch, waarvoor iOS 4.3 niet gemaakt is.

Grappige iPhone-apps scoren goed, edutainment scoort vooral bij oudere kleuters

Hieronder volgt een nadere bespreking van Talking TomCat en Barbie als apps waar kinderen zelf om vroegen en van Bobo, Maan Roos Vis, Sound Shaker, My Silly Sounds Farm, Balloon Animals en Angry Birds als apps die van tevoren door de onderzoekers geselecteerd zijn. Een groot deel van deze spelletjes is Engelstalig. Op het moment van onderzoeken (november 2010) was het aanbod van Nederlandstalige apps voor jonge kinderen beperkt. Op www.appnootmuis.nl wordt inmiddels een lijst bijgehouden van Nederlandstalige kinderapps.

Talking Tomcat

Beschrijving: Talking Tomcat is een app van een getekende kater die je dingen kunt laten nazeggen en die je kunt aaien of slaan, waarna een reactie van de kater volgt.



Kinderen die de iPhone al kennen, komen steevast met de vraag of zij met deze (of een soortgelijke) app mogen spelen, waarbij je iets zegt tegen een kat die dit vervolgens met een hoog stemmetje herhaalt. Vooral jongens van drie tot zes jaar vinden dit ontzettend grappig en kunnen er geen genoeg van krijgen. Na eerst neutrale dingen tegen de pratende kat te zeggen, zoals 'jij bent leuk' of 'mama', roepen jongens al snel gekke of vieze woorden en ze rollen bij het resultaat letterlijk over de vloer van het lachen. Meisjes vinden de Tomcat ook wel grappig, maar gaan er minder in op dan jongens en willen al snel weer een ander spelletje spelen.

Mag ik nou weer iets tegen die gekke na-aap-poes zeggen? Dan zeg ik: mammiekakkiepoepie!
Alexander, 5 jaar

Hee, hij doet ons na! Ik zeg: hoi kleine meneer die ik niet ken met je poephoofd! Hoi oogbal!
Enzo, 6 jaar

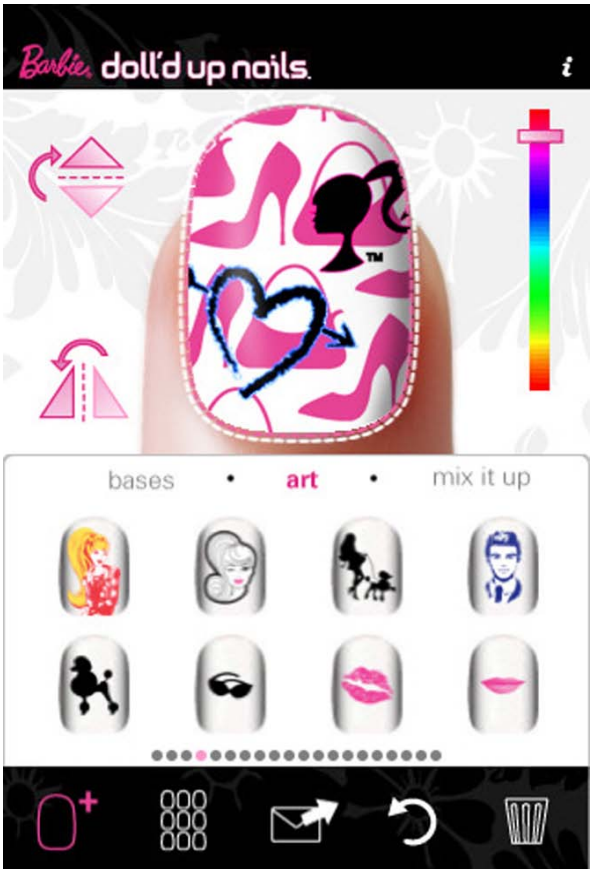
Jongetjes hebben al snel door dat je de kat ook kunt slaan en dat als je dit maar vaak genoeg doet, de kat knock-out gaat.

Haha, we hebben hem doodgemaakt!
Steven, 4 jaar

Nadeel van deze (gratis) app is dat kinderen gemakkelijk in de iPhone Appstore terechtkomen met de vraag of ze de (betaalde) vriendjes van Tomcat willen downloaden. Ook drukken ze vaak op de camerafunctie en krijgen dan de vraag of ze hun filmpje willen uploaden naar YouTube, Facebook of verzenden via de email. Kinderen weten niet altijd hoe ze dit weer weg moeten krijgen.

Barbie

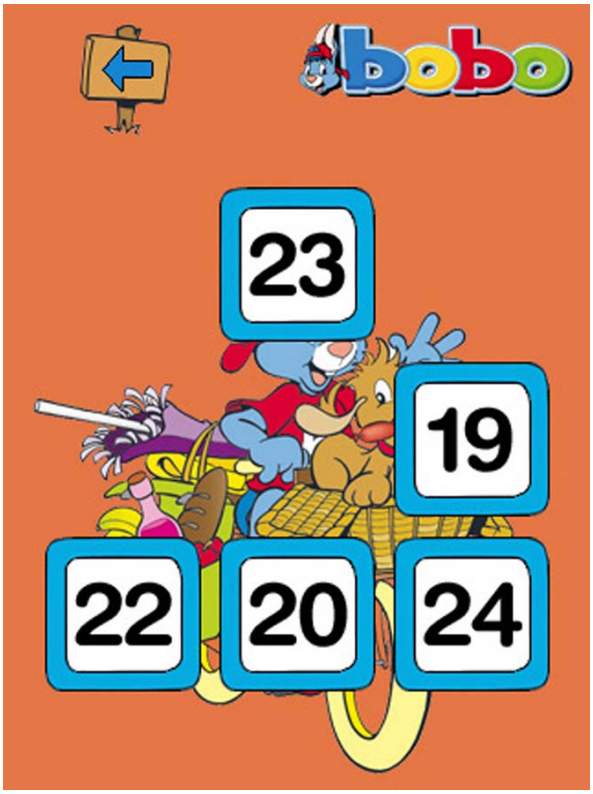
Beschrijving: Er zijn in de iPhone Appstore verschillende getekende spelletjes met Barbie te downloaden, sommige gratis, andere tegen betaling.



Op de iPhone zijn Barbie-apps favoriet bij meisjes. Ze vertellen dat ze op de iPhone van papa of mama Barbie kunnen aankleden. In dit onderzoek spelen ze met de gratis app Barbie doll'd up nails, waarmee je Barbies nagels kunt lakken. Een deel van de meisjes raakt gefrustreerd over de gratis versie van deze app, omdat ze steeds worden doorgelinkt naar speelgoedwinkel Toys R Us.

Bobo

Beschrijving: Bobo is een educatief tijdschrift voor (oudere) peuters en kleuters.



Een minderheid van de kinderen in dit onderzoek is bekend met de Bobo-app. Toch kunnen de kleuters in dit onderzoek hun weg door de app goed vinden, dankzij de heldere visuele navigatie met icoontjes en pijltjes. Oudere kleuters die niet bekend zijn met de app begrijpen al snel wat de bedoeling is. Bij hen valt vooral het onderdeel Memory in de smaak. Vierjarigen snappen niet altijd wat ze moeten doen en verlaten de app als ze er niet uitkomen. Met name de cijfermodule blijkt voor hen regelmatig te moeilijk, en daarom niet leuk.
Driejarigen drukken hier en daar op plaatjes en vinden het eventjes grappig dat er dan geluidjes te horen zijn, maar snappen de logica van de app niet. Wat peuters en kleuters wel aanspreekt bij deze app is dat bij elk goed antwoord Bobo in beeld komt toeteren. Dit werkt bemoedigend en maakt de kinderen enthousiast.

Maan Roos Vis

Beschrijving: Maan Roos Vis is een taalmethode voor de onderbouw van de basisschool.

Omdat de navigatie van deze app zowel auditief als visueel is, kunnen oudere en jongere kleuters gemakkelijk hun weg vinden, of ze de app nou al kennen of niet. Peuters kunnen nog niet veel met deze app. Maan Roos Vis heeft minder keuzemogelijkheden dan de Bobo-app, waardoor kinderen er minder lang mee bezig zijn. Ook weet deze app vergeleken met Bobo minder lang de aandacht vast te houden, doordat de beloning voor een goed antwoord alleen auditief is ('Goed zo!') en niet ook visueel.

Voor oudste kleuters is de app goed te doen. Voor jongste kleuters en oudere peuters blijkt het onderdeel 'Deel en geheel zoeken' nog te moeilijk. Dit gaat ze boven de pet waardoor ze al snel afhaken. Kleuters vinden dit juist een leuk onderdeel. Ze zijn trots als ze het goed doen en moeten hard lachen als het fout gaat en de app 'Oei!' zegt.

Het onderdeel Tekenen spreekt peuters en kleuters aan, hoewel ze in eerste instantie denken dat ze iets moeten inkleuren. Het overtrekken van lijntjes blijkt lastig, wat voor een deel van de meisjes die het graag netjes willen doen, een reden is om te stoppen. Wanneer kinderen de gum ontdekken vinden ze het erg grappig om flink te krassen en dit weer uit te gummen. Vooral jongens vermaken zich hiermee. Soms drukken kinderen per ongeluk op 'volgende tekening' terwijl ze eigenlijk nog niet klaar waren met hun vorige tekening.

Hoe kan dat nou, hij denkt dat mijn vinger een potlood is!
Danique, 4 jaar

Sound shaker

Beschrijving: Sound shaker is een spelletje waarmee kinderen op verschillende manieren geluiden kunnen produceren.

Deze app valt zeer in de smaak bij driejarigen. Die vinden het leuk dat er geluid komt als ze ergens op drukken en ze moeten hard lachen om het vogeltje dat uit het ei breekt als ze hun vinger langer op een knopje houden.

My Silly Sounds Farms

Beschrijving: Een spelletje voor peuters met dierengeluiden en een opneemmogelijkheid.

Hoewel Engels gesproken, doet deze app met boerderijdieren het goed bij driejarigen. Zij 'lezen' de app als een boekje, waarbij ze snel begrijpen hoe ze plaatjes moeten wegschuiven om naar een volgend dier te gaan. Ook hebben peuters snel door dat ze de dieren moeten aanraken om het bijbehorende geluid te horen. Voor oudere kinderen is de app te weinig uitdagend om de aandacht vast te houden.

Balloon animals

Beschrijving: spelletje waarbij virtuele ballonnen kunnen worden opgeblazen, waarmee dierenfiguren worden gemaakt.

Deze app spreekt de hele onderzochte doelgroep van drie- tot en met zesjarigen aan. De jongste kinderen vinden het in eerste instantie leuk om te kijken hoe een volwassene de ballonnen opblaast, schudt en laat bewegen. Vervolgens willen ze ook graag zelf schudden en drukken op de dieren om deze te laten bewegen en geluid te laten maken. Oudere peuters en kleuters beleven veel plezier aan het zelf opblazen van de dieren. Soms drukken ze tijdens het blazen ergens op, waardoor de app per ongeluk afsluit. Ze komen er dan snel weer in, maar vinden het jammer dat de app dan weer met de dieren start die ze al gezien hebben.

Angry Birds

Beschrijving: komisch spelletje waarbij vogels moeten worden gelanceerd.

Wanneer jonge kinderen eenmaal in het eerste level zijn gekomen – wat alleen lukt met hulp van een volwassene omdat je je aan moet melden – vermaken oudere kleuters zich goed met dit spelletje. De meeste oudere kleuters in dit onderzoek zijn niet bekend met de app, maar hebben desondanks snel in de gaten wat de bedoeling is.

Je moet ze afvuren.
Isa, 6 jaar

In eerste instantie vinden kleuters het erg grappig om vogeltjes te lanceren met een katapult. Het blijkt alleen nogal moeilijk om precies goed te schieten en na een aantal keer te zijn blijven steken in level 1, houden de kinderen het al voor gezien. Voor peuters en jongere kleuters is deze app te moeilijk. Ze begrijpen het spelprincipe niet en schieten bijvoorbeeld de vogeltjes de verkeerde kant op. Even vinden ze dat wel grappig, maar het gaat al snel vervelen.

Hoofdstuk 4
Aanbevelingen voor makers van websites en apps

Uit ons onderzoek blijkt dat de gebruiksvriendelijkheid van websites en apps voor jonge kinderen niet altijd even groot is. Ook is de manier van bedienen soms weinig doordacht. In sommige gevallen kunnen de kleuters waarvoor een site is bedoeld, deze niet bedienen omdat ze bijvoorbeeld niet kunnen lezen. Bij andere sites en apps is onduidelijk wie de afzender is, wat het product beoogt en hoe je er als ouder mee aan de gang kunt samen met je kind.
Een aantal aanbevelingen op een rij.

» Vertel ouders wat je aanbiedt en voor wie.

Ouders met jonge kinderen vinden het vaak lastig om te bepalen welke websites en apps geschikt zijn voor hun kind. Help hen daarbij met duidelijke informatie. Speelgoedfabrikanten vermelden op de verpakking voor welke leeftijd speelgoed is en wat kinderen ermee kunnen (woordjes leren, bouwen). Een duidelijk label zou voor sites en apps ook geen slecht idee zijn. Voeg altijd een oudergedeelte aan de website of app toe en maak dit deel moeilijk toegankelijk voor kinderen, en gemakkelijk om weer uit te 'ontsnappen' als een kind er toch terecht komt. Beschrijf in het oudergedeelte voor welke leeftijd en welk niveau de site of app is gemaakt en wat het kinderen te bieden heeft. Vertel of het kind er 'gewoon' plezier aan kan beleven, of dat het spel ook een educatieve waarde heeft (lezen, rekenen, ruimtelijk inzicht enz.) Voorkom echter ongefundeerde claims.
Vertel ouders ook of het een 'eindeloze' activiteit betreft, of dat je het spel kunt uitspelen. En hoe lang het spelen van een onderdeel duurt.
Maak tot slot op het oudergedeelte duidelijk wie de maker is en waar hij te bereiken is. Dat is prettig voor ouders die een vraag willen stellen en het geeft de site of app een betrouwbare uitstraling.

De virtuele wereld Leapworld van het Amerikaanse bedrijf LeapFrog, biedt informatie voor ouders over wat de wereld is, plus extra uitleg over veiligheid en regels binnen het platform.

» Betrek ouders actief bij de inhoud.

Jonge kinderen surfen in veel gevallen samen met hun ouders. Bij apps zie je die tendens nog duidelijker: kinderen willen daar liever samen met een volwassene of ouder kind mee spelen dan alleen. Houd daar in het ontwerp niet alleen rekening mee, maar stimuleer het ook door ouders als medespeler te betrekken.
Voeg aan simpele spelletjes suggesties toe voor de manier waarop ouders met hun kinderen kunnen praten tijdens het spelen. Dat kan door voorbeeldvra-

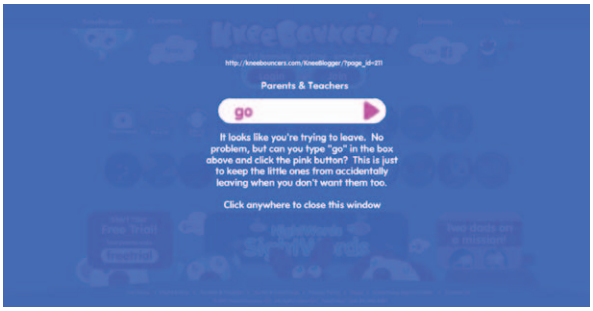
De website van Sesamstraat in de Verenigde Staten (Sesamestreet.org) geeft bij elk spelletje een "parent tip".

gen op te nemen, bijvoorbeeld in een spelletje over de seizoenen: 'Welk seizoen komt er na de winter?'. Voeg tips voor ouders toe aan spelletjes, video's of apps voor kleine kinderen en eventueel verwijzingen naar vergelijkbare spelletjes of handige informatie elders.

» Voorkom dat jonge kinderen gaan dwalen.

Peuters en kleuters zijn nieuwsgierig en klikken overal op. Ook op onderdelen die doorlinken naar pagina's die niet voor hen bedoeld zijn, zoals inlogpagina's, ouderpagina's of webshops. Daar lopen ze vast of ze klikken vrolijk verder naar een aankoop of up- of download. Dat kan een gangbare download zijn, zoals de Adobe Flash Player of een andere mediaspeler. Zo'n download is een fluitje van een cent voor volwassenen, maar voor kinderen een niet te nemen hobbel. Beter is het om jonge gebruikers met gesproken tekst of een geluid duidelijk te maken dat er een volwassene bij moet komen. Links naar pagina's voor volwassenen of ouders moeten beveiligd zijn. Bijvoorbeeld door een woord in te tikken waarmee de link actief wordt.

Bij apps kunnen jonge kinderen nog gemakkelijker onbedoeld tot koop overgaan. In sommige apps zitten koopfuncties verwerkt, bijvoorbeeld voor (betaalde) extra opties bij een spelletje. Ook bieden veel apps de mogelijkheid om in te loggen of materiaal te uploaden naar email of YouTube. Beter is het als kinderapps gebruikt kunnen worden zonder in te loggen en zonder dat het mogelijk is om iets te kopen of te uploaden.



Op kneebouncers.com kunnen jonge kinderen ongestoord overal op klikken. Je kunt het duidelijk zien als je de website bijna verlaat. Er verschijnt een melding voor de ouders en je moet zelfs het woord "go" intypen om verder te gaan.

» Houd het overzichtelijk.

Jonge kinderen zijn snel afgeleid als een site of app onoverzichtelijk start en niet meteen duidelijk wordt wat de bedoeling is. Een goede website of app voor jonge kinderen heeft een snelle laadtijd, trekt meteen de aandacht en neemt de gebruiker voldoende bij de hand om niet verloren te raken, maar ook weer niet zo veel dat het ten koste gaat van de eigen ontdekkingsmogelijkheden van het kind. Maak een site of app visueel aantrekkelijk door een goed vormgegeven en simpele homepage of een simpel startscherm, voorzien van herkenbare iconen en heldere verwijzingen naar de activiteiten op de site of app (spelletjes, filmpjes, kleuren). Zorg dat er ook wat te horen is: bijvoorbeeld door kinderen duidelijk verstaanbaar welkom te heten en in op hun leeftijd afgestemde taal uit te leggen hoe de website of app werkt of hier en daar instructies te geven. Zorg ervoor dat deze teksten naar believen overgeslagen kunnen worden.

» Zorg dat er iets te beleven is.

Wil je kinderen aanspreken met een website of app, dan moet je allereerst zorgen dat het leuk is. Een eventuele educatieve waarde komt immers pas tot haar recht als kinderen het leuk vinden om ermee te werken. Apps voor kinderen hoeven niet educatief te zijn als het aan kinderen zelf ligt. Ouders zullen het kind echter sneller toestaan vaker of meer te spelen als het educatief is, aansluitend op het niveau van het kind en hun belevingswereld.
Zorg dus voor spelletjes over huis- tuin- en keukendingen die kinderen dagelijks om zich heen zien en voorkom dat educatieve elementen in strijd zijn met de manier waarop het in gebruikte lesmethoden op school aangepakt wordt.
Kinderen willen graag iets beleven, bijvoorbeeld met actiespelletjes of grapjes. Humor is heel belangrijk: het daagt hen meer uit te experimenteren. Voor jonge kinderen kunnen de educatieve elementen het beste zo informeel mogelijk worden vormgegeven:

Op Kaatjes Wereld is ontzettend veel te ontdekken. Bij alles wat je aanklikt word je verrast, is iets spannends te vinden of iets leuks te doen.

aansluitend op het vrije spel thuis (rekenen door winkeltje te spelen, letters leren met een interactief voorleesverhaal).
Tot slot: houd rekening met wat een jong kind kan opbrengen aan concentratie en aandacht, en wat ouders als geschikte speeltijd ervaren. Voor drie- tot en met zesjarigen loopt het met de leeftijd op van 5 tot maximaal 20 minuten per keer. Overdrijf de activiteiten op een site of app dus niet.

» Herhaling en herkenning maken een site of app vertrouwd.

Jonge kinderen houden van herkenning en herhaling. Je weet wat je kunt verwachten en dat geeft een veilig en vertrouwd gevoel. Wees dus niet bang om weinig aan te bieden. Geef voorrang aan kwaliteit boven kwantiteit. Peuters en kleuters kunnen gemakkelijk één favoriet spelletje, filmpje of liedje hebben waar ze lang genoegen mee nemen.
Ook terugkerende thema's en feesten zoals de seizoenen, hun verjaardag, Sinterklaas, Kerst, Pasen en vakanties, geven kinderen houvast. Bij het ontwikkelen van sites en apps voor jonge kinderen kan daar gebruik van worden gemaakt.

Het startscherm van de app The Boy Giant is een goed voorbeeld van hoe veel andere voorleesboek-apps ook in elkaar zitten. Consistent wordt op het startscherm de mogelijkheden gegeven: "read by myself, read it to me, autoplay".

» Maak spelletjes ook leuk zonder te spelen.

Heel jonge kinderen vinden het vaak al leuk om een beetje heen en weer te lopen in een virtuele wereld, zeker als ze onderweg op dingen kunnen klikken of duwen waar dan wat mee gebeurt, zoals een dier dat geluid maakt of een auto die toetert. Een spelletje kan dus ook al leuk zijn om te 'spelen' zonder dat het een wedstrijd is waar punten mee verdiend worden. Zorg dat het virtuele decor van een spel tot ontdekking uitnodigt.

De app Heart in a Bottle is niet alleen een voorleesverhaal. Je kunt spelen met de inhoud. Wat je ook aanraakt, het maakt grappige geluiden, verandert of beweegt als je iets aanraakt.

» Beloon de inzet van de gebruikers.

Voorzie spelletjes van auditieve en visuele feedback, beloning en hulp. Stimuleer dat de jonge kinderen kunnen ontdekken dat ze vorderingen kunnen maken in het spel. Jonge kinderen reageren goed op directe gevolgen van hun handelen. Worden ze beloond, dan moedigt een positieve reactie aan om door te gaan met het succesvolle gedrag. Worden ze geholpen, dan zullen kinderen minder snel opgeven. Beloon de jonge spelers dus rijkelijk: laat met geluiden horen of een kind iets goed of verkeerd doet ('Goed zo!' versus 'Oei!'). Zorg voor gejuich en applaus met een vrolijk dansend poppetje als het doel is bereikt. Voor iets oudere kinderen is het kunnen verhogen van je score een prettige uitdaging; geef hen ook een of meer doelen in het spel. Voor een vijfjarige is doelloos rondklikken al niet meer voldoende. Geef auditieve en visuele hulp als een kind dreigt vast te lopen.

Rapunzel (Repelsteeltje) is een verhaal van de Gebroeders Grimm. Op de iPad kun je met het verhaal spelen en word je aan het einde beloond met confetti als de prins en prinses gaan trouwen.

» Pas de navigatie aan en vermijd geschreven tekst.

Gebruik visuele en auditieve navigatie en maak geen gebruik van teksten. Hoewel jonge kinderen nog niet kunnen lezen, maakt een deel van de op hen gerichte websites toch gebruik van geschreven tekst. Te veel tekst, en zeker als die niet met audio ondersteund wordt, is voor de meeste kinderen geen aanbeveling om te spelen. Jonge kinderen blijven langer geboeid en werken beter zelfstandig met websites die gebruik maken van plaatjes en geluid waarmee de kinderen door de site of app worden geloodst. Baseer de visuele navigatie op standaard navigatiesymbolen die uitvergroot worden weergegeven op de normale plekken: pijltjes onderaan de pagina naar links en rechts voor door- en terugklikken, een huisje linksboven voor teruggaan naar de homepage en een kruisje rechtsboven voor het afsluiten van de pagina. Hoewel deze niet meteen helder zijn voor jonge kinderen, zijn ze duidelijk genoeg wanneer ze met geluid worden ondersteund. Kinderen leren snel genoeg dat deze icoontjes op veel websites hetzelfde betekenen.

Gebruik duidelijke en voor de hand liggende symbolen, zoals op de site van Z@ppelin, waarop bijvoorbeeld een afbeelding van een spelcomputer staat voor spelletjes en een boek voor voorlezen.
Baseer de navigatie op klikken en lopen en vermijd dropdownmenu's en pop-ups. Ontwerp zo 'plat' mogelijk: zonder verschillende navigatieniveaus.

Bij Z@ppelin kun je navigeren door karakters aan te klikken om meer over dat programma te vinden, of je kunt op de huisjes klikken om bijvoorbeeld spelletjes te vinden.

» Maak zoveel mogelijk 'aanklikbaar'.

Jonge kinderen benaderen het internet zoals ze alles benaderen: met grote nieuwsgierigheid en verkenningsdrift. Ze willen op hun grote ontdekkingstocht overal 'aanzitten' om te zien wat er gebeurt. Op een goede site of app kan dat, zonder dat ze verdwalen of stranden. Zorg ervoor dat op websites en apps voor peuters en kleuters altijd iets gebeurt als kinderen ergens op klikken. In het ideale geval maakt elk onderdeel van een illustratie een geluidje of een beweging als je er aankomt. Dit stimuleert verkennend gedrag van jonge kinderen en helpt spelenderwijs hun muis- en computervaardigheden te vergroten.

» Altijd goed: muziek, kleuren, filmpjes en spelletjes.

Peuters en kleuters vinden op internet filmpjes, spelletjes, kleuractiviteiten en muziek het leukst. Dit zijn dan ook de standaard pijlers van populaire websites als Nijntje.nl en Zappelin.nl. Nog leuker wordt het als de activiteiten interactief zijn, en dus door de kinderen zelf meteen in gang te zetten. Bijvoorbeeld een kleurplaat die je op de site of app kunt inkleuren of een virtueel knutselwerkje dat je met een app kunt doen. Bijkomend voordeel is dat online tekenen en overtrekken de muisvaardigheid vergroot.
Zorg er wel voor dat in het tekenprogramma óók duidelijk is hoe je iets moet uitgummen. Gummen vinden jonge kinderen leuk om te doen en de wetenschap dat wat je niet mooi vindt, zo weer weg kan, zorgt ervoor dat ze durven te experimenteren.
Ook muziek is populair, maar het bedienen van online muziekspelers is vaak te lastig voor een kleuter of peuter. Een duidelijk symbool (bijvoorbeeld een radio) dat aangeeft waar muziek te beluisteren is, helpt kinderen op weg. Voorzie de radio van een al even duidelijke afspeel- en stopknop. Ook leuk is een opnamemogelijkheid, zodat kinderen zelf liedjes kunnen zingen en weer afspelen.

Op de website Nijntje.nl kun je muziek maken, kleuren, filmpjes kijken, spelletjes doen en boekjes lezen.

» Maak spelletjes niet te ingewikkeld.

Simpele zoektochten waarbij je spullen moet verzamelen op een tocht van A naar B, spreken kleuters aan. Maar maak het niet te ingewikkeld, zoeken en vinden is op zichzelf al een hele klus voor een jong

kind. Wanneer andere opdrachten worden toegevoegd of de gevonden spullen later in het spel ergens voor gebruikt moeten worden, raken jonge kinderen in de war. Peuters en kleuters kunnen in een spel doorgaans alleen spullen vinden die voor het oprapen liggen. Verstop ze dus niet op ingewikkelde plekken en maak het vinden ervan niet afhankelijk van eerder uitgevoerde opdrachten of eerder verzamelde spullen. Houd het simpel: de verhaallijn (als die er is) moet kort zijn, bijvoorbeeld maximaal twee spelacties. Laat een (onderdeel van een) spelletje ook niet te lang duren, 3 minuten is al genoeg.
Over het algemeen luistert het bij het ontwerpen van een app nog nauwer dan bij een website om een bepaalde, niet te brede leeftijdgroep voor ogen te hebben en daar vorm, inhoud en navigatie op aan te passen.

» Benut de bijzondere eigenschappen van smartphones en tablet pc's.

Touchscreen apparaten zoals de iPhone en iPad vallen bij jonge kinderen in de smaak. Dat komt onder andere doordat de touchscreen bediening van deze apparaten makkelijker is dan een muis. Simpel gezegd: je drukt ergens op en er gebeurt meteen iets. De intuïtieve besturing door jonge kinderen (vaak weten ze uit zichzelf of anders met minimale instructie al wat ze met het apparaat moeten doen) en de interactiviteit maken deze apparaten tot aantrekkelijk speelgoed.
Die interactiviteit van apps is ook toepasbaar op 'oude media', zoals een prentenboek. Apps van prentenboeken verdienen het om apart te worden genoemd, omdat ze zo leuk zijn voor peuters en kleuters en het leuke met het nuttige verenigen. Een prentenboek krijgt in het ideale geval op de smartphone of tablet een tweede, virtueel leven, met een hoop extra's. Er kan een keuzemogelijkheid zijn om het verhaal voor te laten lezen of zelf te lezen en er kan bonusmateriaal aan een boek worden toegevoegd, zoals spelletjes en puzzels. Maar het prentenboek kan ook worden verrijkt met bijvoorbeeld animaties, een verhaallijn die te beïnvloeden is en achtergrondgeluiden. Verken daarbij vooral de toegevoegde waarde van een app ten opzichte van een geanimeerd prentenboek op een website of via televisie.

In de app van Krakje & Koekoebakoe kun je lezen, maar ook kleuren en spelen.

Specifieke aanbevelingen voor het 'verappen' van prentenboeken:

- Bij de meeste verappte kinderboeken kun je bladeren met een omgekruld hoekje rechtsboven. Biedt meer mogelijkheden aan om verder te bladeren. Bijvoorbeeld met een pijltje of door het scherm één keer aan te raken.
- Zorg voor interactie. Een goede app zou meer moeten zijn dan een opeenvolging van plaatjes met een stem die het verhaal voorleest. Laat het kind invloed uitoefenen op het verhaal door zelf een verhaalvolgorde te kiezen of door plaatjes te laten animeren waardoor het verhaal een verrassende wending krijgt.

Hoofdstuk 5
Aanbevelingen voor opvoeders en begeleiders

Een geschikte website of app voor jonge kinderen bevat in ieder geval natuurlijk niets wat mogelijk schadelijk is, zoals seks, geweld of misleidende commercie. Voor websites heeft de stichting Mijn Kind Online een aantal algemeen bruikbare criteria geformuleerd in het kader van de Gouden @penstaart (de jaarlijkse prijs voor beste kindersite), die ook gelden voor websites voor de jongste groep kinderen. De criteria worden ook gebruikt door de redactie van kinderbrowser MyBee (www.mybee.nl):

- De site is toegankelijk, begrijpelijk en overzichtelijk;
- de site bevat geen aanstootgevend of opruiend materiaal;
- de site staat niet boordevol reclame en bevat geen Google Ads;
- de site is uitdagend, origineel, spannend, interessant en prikkelend;
- de site is interactief en sociaal uitnodigend;
- de site is technisch goed gemaakt en snel.

Het is belangrijk dat de website aansluit bij het niveau en de belangstelling van kinderen in deze specifieke leeftijdsfase. Zo mag een site voor kinderen die nog niet kunnen lezen geen tekst bevatten (afgezien van een toelichting voor ouders) en moet een site voor de allerkleinsten bedieningselementen hebben die groot genoeg zijn, omdat de fijne motoriek nog onvoldoende ontwikkeld is voor het aanklikken van kleine knopjes.
De inhoud van een kindersite moet aanhaken bij onderwerpen en thema's waar peuters en kleuters

Aantrekkelijkheid • De app Timo en het Toverboek van Rian Visser is meer dan een voorleesboek. Je kunt ermee spelen en wordt verrast tijdens het lezen met bijzondere mogelijkheden. Denk aan het opblazen van Timo of het rollen van borden door het scherm door je iPad te schudden.

Betrouwbaarheid • In de app StoryBeans kun je niet per ongeluk iets kopen, omdat er een tussenscherm is ingebouwd met extra informatie en een 'get it'-knop.

Aantrekkelijkheid • De apps van Piccolo Picture Books, waaronder het boekje "Ik moet zo nodig" zijn allemaal in het Nederlands verkrijgbaar. Ze kunnen je ook helpen om te leren lezen.

mee bezig zijn. Kinderen in deze fase zijn druk met het ontdekken en leren benoemen van de wereld om hen heen. Dat doen ze door uit te proberen en veel te herhalen.

Criteria voor kinder-apps

Apps zijn geen websites. De specifieke kenmerken van een smartphone of tablet vragen om een frisse blik. Daarom willen we apps apart beschouwen: wat zijn de belangrijkste criteria voor een goede app voor kinderen? Omdat we nog in het beginstadium zitten van de ontdekking van alle mogelijkheden van smartphones en tablets voor kinderen, zetten we hiermee een eerste stap die gezien moet worden als opening van een gesprek over kwaliteit van apps voor kinderen. We hopen dat dit iedereen, zowel ouders, leerkrachten als makers en andere professionals rond jonge kinderen zal inspireren tot het maken van goede keuzes.

Een goede app voldoet aan drie belangrijke criteria: hij is aantrekkelijk, betrouwbaar en gebruiksvriendelijk.

Aantrekkelijkheid

- Is ontworpen voor een beperkte leeftijdcategorie binnen de groep drie- tot en met zesjarigen (dus niet voor de hele groep drie tot en met zes jaar).
- Sluit aan bij de belangstelling, de belevingswereld en het ontwikkelingsniveau van het jonge kind (herkenbaarheid, herhaling enz.).
- Maakt gebruik van humor om kinderen uit te dagen en te motiveren.
- Maakt gebruik van de specifieke mogelijkheden van een smartphone en tablet.
- Betrekt ouders in het spel, zodat interactie met het kind gestimuleerd wordt.
- Geeft ouders tips voor het gebruik van de app in interactie met het kind.
- Geeft handreikingen aan het kind om vastlopen en afhaken te voorkomen, zonder in te boeten op uitdagendheid en experimenteermogelijkheden.
- Biedt de mogelijkheid om onderdelen van het spel te spelen in de korte tijd die past bij wat een kind aankan en wat ouders gemiddeld toestaan. Dat is maximaal 3 minuten om iets te kunnen uitspelen. In ieder geval mag het nooit langer duren om iets

uit te spelen dan 5 minuten. De gemiddelde speelduur die ouders deze leeftijdgroep toestaan is 10 minuten, tot max. 20 minuten per keer voor een 6-jarige.
- Beloont de inzet van spelers op een stimulerende manier die past bij de jonge leeftijd (positieve feedback, score enz.).

Betrouwbaarheid

- Heeft een goede mix tussen gewoon plezier en educatieve waarde.
- Introduceert schoolse stof die niet in strijd is met de in ons land gebruikte methoden voor taal en rekenen.
- Bevat geen reclame-uitingen en dus al helemaal geen misleidende of verborgen commerciële uitingen.
- Geeft de speler geen mogelijkheid tot het uitgeven van geld in het spel (ingame aankopen).
- Biedt geen mogelijkheden om tijdens het spelen (dus vanuit de game zelf) de app te verlaten om naar een externe website te surfen of naar een emailprogramma te gaan.

Gebruiksvriendelijkheid

- Geeft relevante informatie aan ouders (doel, functie, tijdsduur, leeftijdgroep, makers enz.).
- Maakt gebruik van taal op een functionele manier, aangepast aan de leeftijd van de doelgroep.
- Bevat geen tekst, tenzij die met audio wordt voorgelezen.
- Beeldtaal sluit aan bij wat kinderen al kennen van andere toepassingen.
- Navigatie houdt rekening met beperkte motorische vaardigheden van de jongste kinderen: grootte van buttons enz.
- Platte (heldere en overzichtelijke) navigatiestructuur.
- Mogelijkheid om voorlezen van tekst uit te zetten, zonder alle geluid uit te hoeven zetten.
- Maakt geen gebruik van software die apart moet worden gedownload, of andere onnodige techniek.
- Heeft een snelle laadtijd.
- Geeft de mogelijkheid om tussentijdse vorderingen op te slaan.

Betrouwbaarheid • De app Alphabet Fun biedt voor Amerikaanse kinderen een handige tool om te leren schrijven. Je hoeft het enkel eenmalig aan te kopen, er zijn geen in-app aankopen mogelijk.

Gebruiksvriendelijkheid • Het voorleesboekje-app The Old Lady and The Doctor heeft een duidelijke 'home' knop. Hiermee kun je makkelijk terug naar het beginscherm.

Aandachtspunten voor opvoeders

» Laat jonge kinderen niet in hun eentje ervaring opdoen met een computer.

Het is handig als kinderen met een computer leren omgaan, maar dan wel op een manier die bij hun leeftijd en ontwikkelingsfase past. Besef dat jonge kinderen het liefst samen met een ander de computer, smartphone of tablet verkennen. In hun eentje vinden ze er eigenlijk niets aan. Als ze er eenmaal aan gewend zijn en binnen een veilige omgeving kunnen blijven (bijvoorbeeld een kinderbrowser, of een beperkte map met apps), kunnen ze best zo nu en dan even zelfstandig aan de slag, maar verdwijn nooit uit de ruimte waar het kind bezig is.

» Leer jonge kinderen wat een muis is, wat je ermee doet en wat de belangrijkste kenmerken zijn van websites.

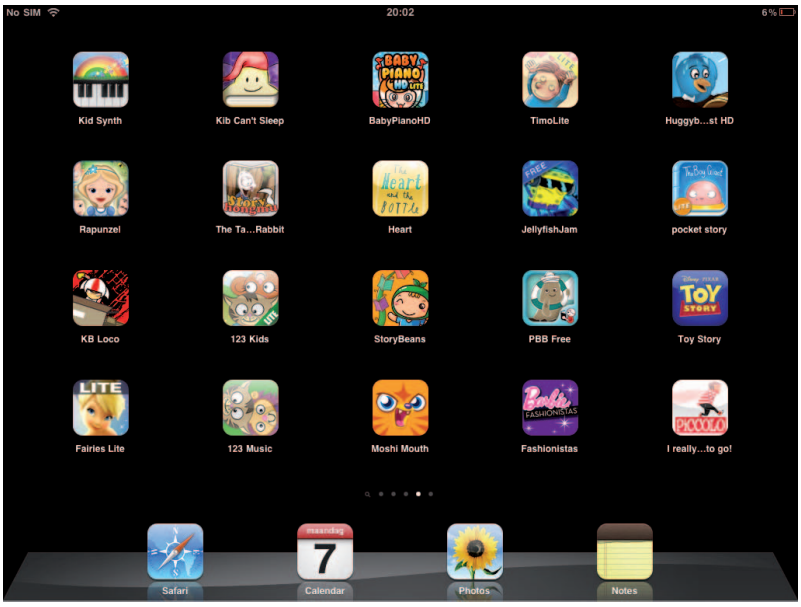
Als kinderen om willen gaan met een computer en internet, moeten ze weten hoe een muis werkt en wat je ermee kunt doen. Ook moeten ze gaandeweg begrijpen wat de gebruiksaanwijzing van een website is. Leer kinderen het verschil tussen de rechter- en de linkermuisknop (en eventueel de scrollknop) en vertel ze hoe je het menuutje dat in beeld komt als je op de rechtermuisknop drukt, weer weg kunt krijgen. Goed muizen leert een kind bijvoorbeeld met een teken- en kleurprogramma, zoals op de website Nijntje.nl.
Te lang of met een verkeerde houding achter een computer werken kan slecht zijn voor je gezondheid. Om problemen op latere leeftijd te voorkomen, is het een optie om een kind op heel jonge leeftijd tweehandig te leren muizen. Voor hen is het geen probleem dat te leren, en later kunnen ze er gezondheidsproblemen mee voorkomen. Ook het aanleren van een goede zithouding is om die reden belangrijk.

» Leer kinderen de betekenis van de symbolen die op websites worden gebruikt.

Leer kinderen wat de iconen op websites betekenen, zoals een huisje voor 'terug naar de startpagina', een kruisje voor 'pagina sluiten' en een handje voor 'wachten met klikken'.
Leg de functie F11 uit (groot scherm), om te voorkomen dat ze buiten het spel raken.
Vertel waar de aan- en uitknoppen zitten en hoe en wanneer ze die mogen gebruiken. Doe dat ook met de smartphone enz. als ze die mogen gebruiken.
De meeste kinderen vinden de veegbewegingen op een touchscreen heel natuurlijk, maar heel jonge kinderen kunnen er toch moeite mee hebben, vanwege hun nog niet goed ontwikkelde fijne motoriek. Help ze waar nodig.
Vertel kinderen ook dat ze zuinig moeten zijn op alle digitale media: er mag niet mee gegooid worden, de iPad mag niet zomaar mee naar buiten genomen worden, moet na gebruik altijd opgeborgen worden in z'n hoesje enz.

» Doe je huiswerk: ga op onderzoek uit, installeer goede apps en zet goede websites bij de favorieten.

Jonge kinderen die nog niet kunnen lezen en schrijven, kunnen nog niet zelfstandig op internet. Als een kinderbrowser, favoriete websites of apps zijn geïnstalleerd, kunnen ze met wat hulp wel zelf op de symbolen klikken om een pagina te openen.
Maak van tevoren een lijst met favorieten, installeer MyBee (gratis, zie www.mybee.nl) of een andere kinderbrowser speciaal voor jonge kinderen en selecteer van tevoren een aantal apps voor het kind. Probeer de websites en apps zelf uit om deze te beoordelen op geschiktheid.
Installeer als je een kind zonder kinderbrowser laat surfen, in ieder geval een filter om te voorkomen dat



De meeste ouders richten speciaal voor hun kinderen een pagina met geschikte apps in. Het kind weet hierdoor precies welke apps gebruikt mogen worden.

hij of zij stuit op schadelijke inhoud, zoals seks, geweld en ongeschikte filmpjes. Vertrouw nooit blind op een filter, maar blijf je gezond verstand gebruiken. Een veelgebruikte website als Spele.nl bevat bijvoorbeeld spelletjes voor kleuters, maar ook voor 12+ en 16+, vaak spelletjes met heftig geweld. Jonge kinderen die deze spelletjes toch spelen, kunnen er nachtmerries van krijgen.
Tip: MediaSmarties (www.mediasmarties.nl), een online mediagids met informatie over de inhoud en geschiktheid van onder andere websites en games voor kinderen vanaf anderhalf jaar oud.

» Ga bewust om met videobeelden voor én van je kind.

Zorg als ouder dat je goede plekken op internet vindt waar je video's kunt bekijken en voorkom 'ongelukken'. Anders dan op de gewone televisie, is het bij video op internet vaak niet gemakkelijk om in te schatten of iets geschikt is voor jonge kinderen. Voor gewone tv-programma's en films bestaat de Kijkwijzer, die ouders waarschuwt tot welke leeftijd een programma of film schadelijk kan zijn. Kijkwijzer doet dat met een leeftijdsaanduiding en pictogrammen die de reden van het advies aanduiden. Maar niet op internet.
Het grote voordeel van online video is natuurlijk dat je zelf kunt bepalen wat je kind ziet. Je hoeft niet te wachten tot het tijd is voor Sesamstraat, maar bepaalt gewoon zelf wanneer je samen een leuk programma bekijkt. Dat kan op Z@ppelin Gemist (www.zappelin.nl/gemist) maar ook op YouTube. Bedenk wel dat niet alles is wat het lijkt op YouTube: je kunt een ogenschijnlijk onschuldig filmpje van Elmo aanklikken, om te ontdekken dat een pop van Elmo tot ontploffing wordt gebracht. Bekijk de filmpjes daarom van tevoren en maak een favorietenlijst aan. Zo worden nare verrassingen voorkomen. Nog een aanrader: de site www.wepboek.nl, met video's en animaties van prentenboeken voor kleine kinderen.
Ga niet alleen bewust om met wát je een kind online laat zien, maar denk ook goed na voordat je videobeelden van je kleine kinderen op bijvoorbeeld op YouTube zet. De videosite wemelt van de schattige en grappige video's die niet alleen met familie en vrienden, maar ook met de hele wereld worden gedeeld. Wat je online zet, gaat er in principe nooit meer vanaf. Beelden kunnen worden gekopieerd en doorgestuurd. Stel jezelf de vraag: Zou mijn kind nog

FLOYD

blij zijn met deze video's op YouTube als hij puber is en leeftijdsgenoten zijn kinderfilmpjes doorsturen naar de hele klas?

» Stel grenzen en maak afspraken met je kind.

Beperk het beeldschermgebruik in tijd en beperk het aanbod tot websites en apps die aansluiten bij de belevingswereld en het ontwikkelingsniveau van een kind. Kies websites die geschikt zijn voor jonge kinderen, en selecteer apps die niet alleen leuk maar ook leerzaam zijn. Maar overdrijf het niet: 5 minuten is lang genoeg voor een driejarige, 10 minuutjes per keer is een goede tijd voor een kleuter. Dat kan oplopen tot 20 minuten tot een half uur per dag voor een kind in groep 3. Langer kunnen ze zich toch niet goed concentreren en bovendien wil je als ouder voorkomen dat het mediagebruik ten koste gaat van andere activiteiten. Het is immers belangrijk dat ze ook veel leren door in de wereld te bewegen en al hun zintuigen te gebruiken.
Neem het serieus als een app snel verveelt. Ook al heb je er een paar euro's voor betaald en vind je dat jammer, dring niets op als een kind niet enthousiast is.
Met peuters van drie kun je natuurlijk nog geen echte afspraken maken over mediagebruik. Je kunt wel vertellen wat wel en niet mag, maar zij kunnen zich daar zelf niet aan houden zonder de hulp van volwassenen. In de meeste gevallen zul je deze jonge kinderen nog volop begeleiden als ze spelen met digitale media. Met kleuters van vier en vijf kun je beginnen om eenvoudige regels over computergebruik af te spreken. Leg kleuters in elk geval uit dat ze op websites voorzichtig moeten zijn met overal op klikken buiten het frame van het spel, omdat je gemakkelijk ergens terecht kunt komen waar je niet hoort. Vertel ook wat ze moeten doen als ze ergens anders verzeild raken of vreemde beelden te zien krijgen. Word nooit boos als dat gebeurt: een kleuter doet dat niet opzettelijk.
Zorg dat je samen met het kind surft en veel praat over wat je allemaal op websites tegenkomt. Vertel ook dat je op internet (computer, spelcomputer, mobiele telefoon, tablet) ook met vreemden in contact kunt komen. Leg uit dat dit niet de bedoeling is, en mocht dat toch gebeuren, dat ze er altijd iemand bijroepen.
Apps doe je, net als het lezen van prentenboeken, ook samen. Kleuters kunnen soms wel zelfstandig aan de slag, meer ze blijven het leuker vinden om het samen te doen. Een verschil met prentenboeken is dat jonge kinderen een app ook samen met oudere kinderen kunnen doen, ook al kunnen die zelf nog niet (voor)lezen.

Bij kinderen boven de vier jaar kunnen ouders een restrictieve rol spelen. Een kleuter kan soms al aardig bedelen om op de computer te mogen. Je kunt je kind vertellen hoe lang het achter de computer mag (laat zien hoe lang de afgesproken tijd duurt door het zichtbaar te maken met een zandloper, een kleurenklok, een kookwekker) en welke sites het wel en niet mag bezoeken. Door het onderwerp internetten bespreekbaar te maken, leg je de basis voor een vanzelfsprekende mediaopvoeding van je kind: media hebben veel leuks te bieden, maar als ouders stel je ook grenzen in het gebruik en gedrag. Kinderen die eraan wennen om beperkt te worden in beeldschermtijd, zullen in de puberteit minder moeite hebben om een beperking te aanvaarden.

Hoofdstuk 6
Aanbevelingen voor onderwijs en kinderopvang

Onderbouw basisschool

De meeste basisscholen hebben een computer in de klas of op de gang staan waarop kinderen in de onderbouw meestal oefeningen of educatieve spelletjes mogen doen. Soms mogen ze ook op internet. Waar moet je als school aan denken?

» Laat kinderen zoveel mogelijk samen achter de computer.

Kinderen kunnen zichzelf als het ware verliezen in een scherm. Samen een oefening doen of een spelletje op internet leert kinderen niet alleen zelf online bezig te zijn. Door als tweetal achter een computer te zitten, dwing je ze bovendien af te wisselen.

» Beperk de computertijd.

Laat de leerlingen niet te veel vrij surfen. Als er tijd over is om te spelen, mogen kinderen natuurlijk best op de website van Sesamstraat of op het kinderdeel van Kennisnet spelletjes doen, maar kinderen hebben meer baat bij gerichte opdrachten. Zo kun je als leerkracht ook makkelijker controleren wat ze hebben gedaan en er beter een gesprek over voeren.

» Zorg dat je weet wat je leerlingen voorschotelt.

Met MyBee.nl, een gratis kinderbrowser voor kinderen, is het voor kleine kinderen veilig surfen. Nog beter is het wanneer leerkrachten weten op wat voor sites leerlingen zitten. Kijk daar dus zelf rond, heb er een mening over en sluit sites uit als je er niet enthousiast over bent. Kennis over sites is ook belangrijk om ouders antwoord te kunnen geven als zij vragen hebben over wat kinderen online zien.

» Respecteer de privacy van ouders en kinderen.

De Wet op de Bescherming van de Persoonsgegevens schrijft voor dat je ouders om toestemming moet vragen om foto's van kinderen op de schoolwebsite te zetten. Ouders vinden het maar al te leuk om foto's te zien waarop hun kinderen bijvoorbeeld hun eerste schooldag beleven, maar zijn er vaak geen voorstander van om die foto's met de hele wereld te delen. Bedenk dat een schoolsite niet alleen door ouders en kinderen, maar door iedereen bekeken kan worden.

Aanbevelingen voor de kinderopvang

Voor professionals die werken met kinderen in de kinderopvang gelden de meeste aanbevelingen die opgaan voor ouders en scholen. Toch is het goed om op de volgende zaken extra te letten.

» Ontwikkel visie en beleid ten aanzien van mediagebruik.

Het is niet nodig om kinderen van vijf en zes jaar in de naschoolse en buitenschoolse opvang te voorzien van de laatste snufjes op het gebied van nieuwe media. Kinderen hoeven niet op de computer te kunnen spelen om het naar hun zin te hebben. Wel is het zaak dat er binnen de organisatie een visie wordt ontwikkeld. Hoe staat de opvangorganisatie in het algemeen tegenover computers voor de kinderen? Wat is de mening over internet? Als je internet wilt aanbieden, wat voor inhoud is dan geschikt? Hoe kan inhoud die schadelijk kan zijn voor kinderen worden geweerd? Dit moet een plaats krijgen in het pedagogisch beleidsplan. Voor ouders is het belangrijk te weten waar de opvangorganisatie staat. Sommige ouders vinden het juist heel fijn als de BSO niets doet met nieuwe media.

» Leid de pedagogisch medewerkers op.

Of er nou wel of niet internet wordt aangeboden, professionals die werken met kinderen zouden op de hoogte moeten zijn van wat kinderen doen met en op internet. Die basiskennis (wat doen jonge kinderen op internet, wat is verantwoord?) hebben ze nodig om de kinderen te begeleiden als ze op internet kunnen, of er met ze over in gesprek te kunnen gaan. Maar óók om ouders te kunnen adviseren als die vragen hebben. Een moderne kinderopvang kan niet meer zonder deze expertise. Stichting Mijn Kind Online biedt workshops voor onder meer professionals in onderwijs en kinderopvang en ouderavonden over kinderen en internet.

Verantwoording

Om inzicht te krijgen in het surfgedrag van Nederlandse drie-, vier-, vijf- en zesjarigen en hun omgang met websites en apps, is een onderzoek uitgevoerd in drie delen:

- een online enquête onder ouders
- een groepsgesprek met ouders
- individuele observaties / interviews met kinderen

De online enquête en de groepsgesprekken waren bedoeld om de doelgroep en het surfgedrag van jonge kinderen in kaart te brengen en de mate waarin zij daarbij door hun ouders worden begeleid. De individuele observaties en interviews met de kinderen vormden het eigenlijke gebruikersonderzoek.

Groepsgesprek

Op basisschool De Voorwegschool in Heemstede is in december 2010 gesproken met vijf ouders met jonge kinderen over internet in het gezin. Het groepsgesprek werd geleid door Clare Brouwer van stichting Mijn Kind Online en zelfstandig onderzoeker Stefanie Jansen, die door Mijn Kind Online is ingeschakeld.

Het groepsgesprek was vooral bedoeld voor eigen gebruik: om de onderzoekers in de gelegenheid te stellen de vragenlijst voor de online enquête voor te bereiden. Voor zover de resultaten uit dat groepsgesprek interessant zijn voor een groter publiek, zijn ze opgenomen in dit rapport.

Online enquête

In december 2010 en januari 2011 werd een online enquête gehouden onder 575 ouders met kinderen van drie tot en met zes jaar. De vragen gingen over de digitale apparaten die in huis zijn en in welke mate de kinderen daar gebruik van mogen maken. Ook kregen vaders en moeders de vraag voorgelegd hoe ze hun kinderen begeleiden op mediagebied. De respondenten gaven antwoord op circa twintig vragen via een representatieve steekproef van het onderzoeksbureau No Ties.

Individuele observaties / interviews

Het usability-onderzoek (het onderzoek naar de omgang met specifieke websites en de problemen die daarbij kunnen optreden) werd uitgevoerd in november 2010, door middel van individuele observaties en interviews. Dat is gedaan op drie locaties, in een testruimte van Z@ppelin bij de Nederlandse Publieke Omroep in Hilversum (drie meisjes en vier jongens tussen drie en zes jaar), in de onderbouw op een basisschool in Leusden (veertien meisjes en acht jongens tussen vier en zes jaar) en op een kinderdagverblijf in Amsterdam (vier meisjes en twee jongens, allemaal drie jaar oud). In totaal deden dus 35 kinderen mee. We vroegen de begeleiders om een evenwichtige verdeling te maken waarin alle typen kinderen vertegenwoordigd waren, variërend van kinderen die al heel actief zijn met digitale media tot kinderen met weinig of geen internetervaring. Hieronder volgt een nadere toelichting op de werkwijze die daarbij is gebruikt, waarbij ook wat dieper wordt ingegaan op usability-testing bij kinderen.

Kinderen en usability

Over de manier waarop volwassenen omgaan met websites is inmiddels al veel bekend, maar usability voor kinderen was lange tijd tamelijk onontgonnen terrein. In 2002 testte de Nielsen Norman Group Amerikaanse en Israëlische kinderwebsites bij 60 kinderen (Usability of Websites for Children, 70 Design Guidelines). Dat was voor het eerst. Nielsen kwam onder andere tot de conclusie dat kinderen klikken op advertenties.

Over de manier waarop Néderlandse kinderen websites gebruiken, tastten we tot 2008 nog in het duister. Er werd wel steeds vaker met kinderen op usability getest (voor de ontwikkeling van specifieke websites), maar er was nog geen generiek onderzoek gepubliceerd. Met 'Klik en Klaar' presenteerde stichting Mijn Kind Online het eerste onderzoek in zijn soort onder kinderen tussen acht en twaalf jaar. Dit onderzoek werd uitgevoerd in samenwerking met het bedrijf MetrixLab. Uit dat onderzoek bleek onder andere dat kinderen advertenties juist negeren. Zelfs over plaatjes werd heengekeken, omdat die overkwamen als advertenties.

Over het surfgedrag van hele jonge kinderen wisten we weinig. De laatste tijd komen Amerikaanse onderzoeken beschikbaar, zoals recent dat van de

The Joan Ganz Cooney Center en Sesame Workshop: 'Always Connected. The new digital media habits of young children'. Vorig jaar publiceerde the Cooney Center ook over het gebruik van apps door jonge kinderen in 'Learning: is there an app for that?'. De Nielsen Norman Group kwam met 'Usability of Websites for Children. Design guidelines for Targeting Users Aged 3-12 Years'.

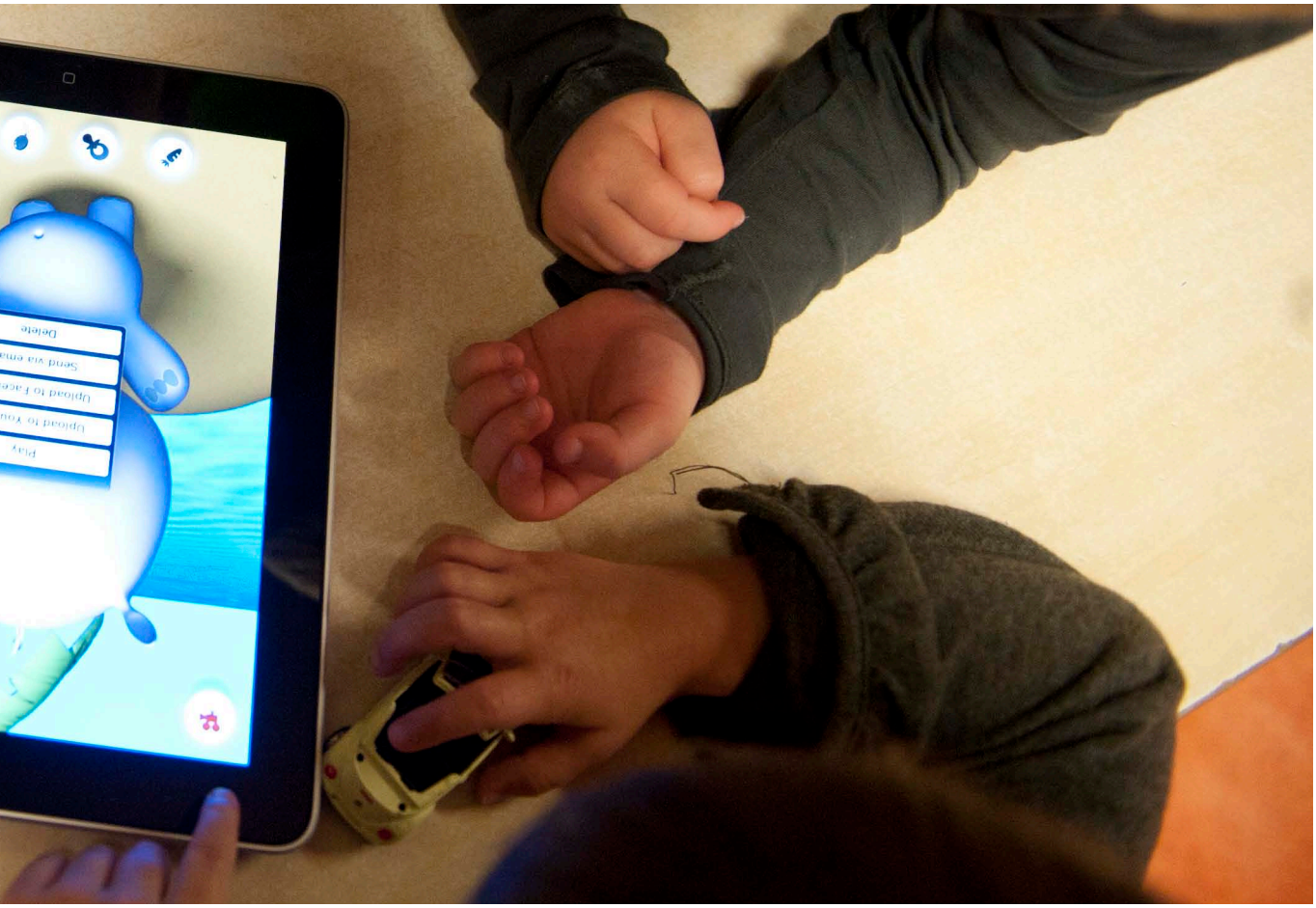
Testen met kinderen

Bij kinderen tussen acht en twaalf jaar kun je op ongeveer dezelfde wijze testen als bij volwassenen. Ze kunnen goed communiceren, zijn voor rede vatbaar en kunnen dus opdrachten uitvoeren op websites, zoals 'Probeer op deze website uit te vinden hoe hoog de Mount Everest is', en ze kunnen goed vertellen hoe hen dat vergaat.
Een verschil met testen bij volwassenen is dat kinderen moeilijker hun doen en laten onder woorden kunnen brengen. Bij jonge kinderen gaat dat helemaal moeilijk. Ze zijn nog aan het leren zich uit te drukken, nog niet voor alles hebben ze taal gevonden. Jonge kinderen antwoorden al heel snel 'weet ik niet' of geven helemaal geen antwoord. Ook raken ze snel afgeleid.
Bij testen met jonge kinderen moet met de volgende zaken rekening worden gehouden.

- Het is belangrijk dat kinderen op hun gemak worden gesteld. Dat doe je ten eerste door ze met een vriendje of vriendinnetje achter een computer te

laten zitten. Zo voelen ze zich minder geïmponeerd door de volwassen onderzoeker, die ze niet kennen. Ze kunnen op elkaar terugvallen.

- Ze krijgen geen concrete opdrachten maar eerst vragen over wat ze leuk vinden om te doen op de computer. Door ze te laten vertellen over hun favoriete bezigheden, online en offline, voelen ze zich op hun gemak en hebben ze niet het gevoel dat ze moeten presteren. Ze krijgen bijvoorbeeld de kans hun favoriete site te laten zien en uit te leggen wat daar zo leuk aan is. Laat ze maar een spelletje spelen waar ze goed in zijn. Niets wat ze doen is fout. Sterker nog, ze helpen de onderzoekers fouten te vinden op de site - zaken die beter kunnen.
- De kinderen worden zo min mogelijk voorgezegd, maar daar waar nodig (als ze vast komen te zitten) wel een beetje geholpen. Bij jonge kinderen blijk je vaker te moeten helpen, vanwege hun gebrek aan ervaring. Dat helpen gebeurt vooral bij opdrachten op traditionele sites op laptops en desktop computers. Op de touchscreens, zoals de iPad, is dat minder nodig.
- Jonge kinderen zijn snel afgeleid. Het testgesprek moet daarom kort zijn, niet langer dan twintig minuten.
- Bij het testen van apps op de iPhone en iPad blijkt het van belang om in een aparte ruimte te testen. De touchscreen-apparaten hebben een grote aantrekkingskracht op kinderen en voor je het weet drukken vijf kinderen hun vingers op de schermen in plaats van dat ene kind dat je wilt observeren.



Samenvatting

Hiernaast volgen de belangrijkste resultaten uit *'App Noot Muis. Peuters en kleuters op internet'* , het grootste onderzoek in Nederland naar het mediagebruik van jonge kinderen tot dusver, uitgevoerd door Stichting Mijn Kind Online – expertisecentrum voor jeugd en media – in samenwerking met Z@ppelin en NTR Jeugd. Het onderzoek bestond onder meer uit een representatieve steekproef onder 575 ouders en observatie van 35 kinderen, De onderzoekers wilden weten welke digitale media kinderen van drie tot en met zes jaar gebruiken, hoe ze dat precies doen en hoe ouders omgaan met het internetgedrag van hun kleine kinderen.

» Nederlandse kinderen maken steeds jonger gebruik van internet

Van de peuters en kleuters is maar liefst 78 procent al online. Ze brengen zo'n 22 minuten per dag door op desktop computer, laptop of iPad. Dat is bijna net zo veel als de tijd die ze aan 'ouderwetse' boekjes besteden.

» Negentig procent van de ouders laat kinderen met digitale media spelen

Eén van de belangrijkste conclusies is dat de digitalisering van het Nederlandse gezin (dat gemiddeld 3,7 verschillende soorten apparaten als laptops, desktops, smartphones, tablets en spelcomputers in huis heeft) maakt dat jonge kinderen steeds eerder met dergelijke media in aanraking komen. Ouders hebben daar ook steeds minder moeite mee; maar liefst 90 procent laat de kinderen met deze digitale media spelen.

» Vijf procent van de kinderen was nog geen jaar oud toen ze online gingen

Gemiddeld is een Nederlands kind nu 3,9 jaar wanneer het voor het eerst online gaat. Vijf procent van de jonge internetgebruikers was nog geen jaar oud toen ze daarmee begonnen. Vooral kinderen van hoogopgeleide ouders blijken al vroeg gebruik te maken van digitale media.

» De spelcomputer wordt het meest wordt gebruikt door jonge kinderen

De spelcomputer wordt nog altijd het meest wordt gebruikt door jonge kinderen.
Van de driejarigen gebruikt de helft een spelcomputer zoals een Wii of een Playstation, van de zesjarigen is dat vier op de vijf.

» Touchscreens slaan aan bij kinderen

Nieuw is de opkomst van touchscreens, zoals die van de iPhone en iPad, die bij peuters en kleuters zeer populair zijn. Moeten zij op een muisgestuurde laptop of computer nog vaak de hulp van een volwassene inroepen omdat ze snel vastlopen, op smartphones en tablets blijken ze onmiddellijk de weg te weten. Ze vinden surfen met hun vinger leuker en gemakkelijker en begrijpen de gebruikte symbolen beter. Ook op apps (programmaatjes met spelletjes of andere activiteiten die je kunt installeren) reageren zij heel enthousiast. Bij apps kun je vrijwel alles aanraken en manipuleren; zo laten digitale voorleesboeken zich gebruiken als een boek, film en computergame tegelijk. Dat sluit goed aan op de natuurlijke nieuwsgierigheid van jonge kinderen.

» Meer gezinnen gaan een iPad kopen

Weliswaar is de groep ouders met een iPhone of iPad in huis momenteel nog klein (7 procent heeft op het moment van onderzoeken een iPad), de verwachting is dat die groep snel zal toenemen (11 procent is van plan nog dit jaar een tablet te kopen).

» Digitale media worden soms als zoethoudertje ingezet

Verreweg de meeste ouders laten hun peuter of kleuter met digitale media spelen omdat deze dat leuk vindt, en omdat hij of zij er iets van kan leren. Ook vindt het merendeel van de ouders het goed dat hun kind zo alvast met digitale media leert omgaan. Hoe jonger hoe beter, zo redeneren deze ouders, die over het algemeen zelf zakelijk en privé veel tijd doorbrengen op de computer. Ook blijken ouders digitale media te gebruiken als zoethoudertje, bijvoorbeeld wanneer een kind even moet wachten.

» Gesignaleerde ontwikkelingen zijn niet alleen maar positief

De onderzoekers van Mijn Kind Online zijn niet onverdeeld positief over de gesignaleerde ontwikkelingen. Ze willen met hun rapport geen pleidooi houden voor het zo jong mogelijk online laten gaan van kinderen, maar pleiten voor een bewuste mediaopvoeding. Ze geven in hun rapport dan ook een aantal aanbevelingen. Zo raden de onderzoekers ouders aan van tevoren uit te proberen welke sites en apps leuk, leerzaam en geschikt zijn voor hun kind, vervolgens een favorietenlijst aan te maken en een veilige kinderbrowser zoals MyBee te installeren. Spelletjes en filmpjes moeten aansluiten bij de belevingswereld en het ontwikkelingsniveau van een kind.

» Begeleiding van kinderen essentieel

Ook benadrukken ze het belang van begeleiding van kinderen in hun mediagebruik. Jonge kinderen hebben nog veel behoefte aan uitleg en verkennen niet voor niets liefst samen met hun ouder de computer, smartphone of tablet, zoals ze ook graag samen tv kijken. Gebruik apps daarom niet als zoethoudertje, zeggen de onderzoekers, maar speel mee met je kind.

» Beperk de beeldschermtijd van jonge kinderen

Ook vindt Mijn Kind Online het niet verstandig om kleine kinderen te lang een beeldscherm te laten gebruiken. Voor een driejarige vinden de onderzoekers vijf tot tien minuten voldoende, voor een zesjarige hanteren zij twintig minuten tot een half uur. Vaak gaan kinderen zich daarna vervelen, en bovendien is het belangrijk dat ze voldoende tijd hebben om zich motorisch te ontwikkelen en ook hun andere zintuigen gebruiken – zoals gebeurt bij buitenspelen. Om diezelfde reden vindt Mijn Kind Online het onwenselijk dat een televisie of computer standaard aan staat in de omgeving van kinderen, omdat deze hun aandacht 'gevangen' houdt en zo afleidt van andere indrukken en ervaringen die belangrijk zijn voor een gezonde ontwikkeling.

» Sites en apps voor kleintjes zijn voor verbetering vatbaar

De onderzoekers keken verder mee over de schouders van kinderen die sites en apps uitprobeerden en beoordeelden zo ook de gebruiksvriendelijkheid. Er bleek nogal wat voor verbetering vatbaar. Zo bevatten apps voor kleuters nog te vaak tekst die kleuters niet kunnen lezen. Ook blijken vaak links aanklikbaar die niet voor kinderen zijn bedoeld, zoals downloadsites, inlogpagina's en webshops.

» Mijn Kind Online pleit voor een leeftijdsaanduiding

Mijn Kind Online pleit voor een leeftijdsaanduiding, zoals die er ook is voor veel speelgoed. Ook zouden ze graag op de sites een voor kinderen moeilijk toegankelijk oudergedeelte zien, met daarin uitleg over het doel van de app of site. Om te voorkomen dat peuters en kleuters zomaar bij betaalopties terecht kunnen komen, moeten links naar volwassen pagina's beveiligd worden door bijvoorbeeld een wachtwoord. Ook met gesproken tekst of een geluid kan duidelijk worden gemaakt dat er een volwassene bij moet komen.

Samenvattend vinden de onderzoekers dat de aanbieders van apps en kindersites kwaliteit moeten leveren en toegang tot andere delen van het internet beter moeten beveiligen.

Concluderend

Multimediale prentenboeken, puzzelapps, online kleurplaten, interactieve katten die spinnen wanneer je ze aait… De digitale mediamarkt voor kleine kinderen groeit hard en het aanbod zal de komende jaren alleen maar verder toenemen. Hoewel er nog veel te verbeteren valt, moeten opvoeders vooral niet bang zijn om deze ontwikkeling te stimuleren, is de boodschap van de stichting Mijn Kind Online. Kinderen moeten op een speelse en creatieve manier met computers en online media leren omgaan en de huidige touchscreenrevolutie kan daar een belangrijke bijdrage aan leveren. De onderzoekers hopen dan ook dat hun rapport iedereen, zowel ouders, leerkrachten als makers en andere professionals rond jonge kinderen zal inspireren tot het maken van goede keuzes.

Colofon

'App Noot Muis. Peuters en kleuters op internet' is een uitgave van stichting Mijn Kind Online, in samenwerking met Z@ppelin en NTR Jeugd.

Stichting Mijn Kind Online

Stichting Mijn Kind Online is een onafhankelijk expertisecentrum jeugd en media. De belangrijkste missie van Mijn Kind Online is het helpen van ouders, scholen en professionele opvoeders bij de mediaopvoeding. Speerpunt van Mijn Kind Online is verbetering van de kwaliteit van digitale media voor kinderen - MKO stimuleert góed digitaal aanbod, onder meer door de jaarlijkse Gouden @penstaart-verkiezing van de beste kindersite. Verder zet Mijn Kind Online adviseurs en projectleiders op het gebied van 'Jeugd en nieuwe media' in, onder andere bij de politie.
E-mail: informatie@mijnkindonline.nl
Website: www.mijnkindonline.nl

Z@ppelin

Z@ppelin is er voor kinderen van twee tot zes jaar. Op televisie zendt Z@ppelin kinderprogramma's uit van zeven publieke omroepen. Om de maand wordt er een Z@ppelin Doeboek uitgegeven en op Zappelin.nl kunnen kinderen rondkijken op het eiland waar Nienke en Z@ppelin wonen. Op de website vinden kinderen kleurplaten, knutselwerkjes, filmpjes, spelletjes, liedjes en boekjes. Voor ouders is op de website Z@ppelin-nieuws, artikelen over mediaopvoeding en programma-informatie te vinden. Binnenkort zal er ook een Z@ppelin-app verschijnen.
E-mail: post@zappelin.nl
Website: www.zappelin.nl

NTR Jeugd

Informatie, educatie en cultuur vormen de basis voor de hoogwaardige programma's die NTR jeugd maakt voor kinderen en jongeren. Betrouwbare programma's zoals Sesamstraat, Het Klokhuis, SchoolTV, het Zandkasteel en het Sinterklaasjournaal die de samenleving van de toekomst aan het denken zetten. Programma's met aandacht voor de cultuur in Nederland. NTR Jeugd neemt jonge kijkers - en hun meekijkende ouders - heel serieus.
E-mail: anneke.dorsman@ntr.nl
Website: http://www.ntr.nl/thema/jeugd

Aan App Noot Muis werkten mee:

Coördinatie
Remco Pijpers

Onderzoek en redactie
Clare Brouwer, Marion Duimel, Stefanie Jansen, Peter Nikken, Justine Pardoen en Remco Pijpers

Eindredactie
Martine Borgdorff

Adviezen
Liesbeth Lergner (Zappelin), Jans Budding (NTR), Liesbeth van de Kar (NTR), Eva Smeets (Villa Achterwerk), Eline Kwantes (Dromenkroon), Henk Boeke (Ouders Online), Rian Visser (kinderboekenschrijfster en grafisch ontwerpster)

Vormgeving
Carline Vrielink (de Ruimte Ontwerpers)

Fotografie
Rodney Kersten

Publicatie
App Noot Muis is gratis te downloaden (pdf) op www.appnootmuis.nl en www.mijnkindonline.nl en als boek te bestellen op www.appnootmuis.nl.

We danken de volgende instellingen en scholen die hun deuren voor ons hebben geopend om met hun kinderen en de ouders in gesprek te gaan:
UK de Zon, crèche in Amsterdam
CBS De Brink in Leusden
De Voorwegschool in Heemstede
Nederlandse Publieke Omroep in Hilversum

© 2011 Stichting Mijn Kind Online

FLOYD KRETZ
35
ZOMBIE
ATTACK

Een nieuwe generatie wordt geboren: de appgeneratie – peuters en kleuters die liever vingersurfen dan met een muis van site naar site klikken. Kinderen van de app-generatie lezen graag een gewoon kinderboek met papa en mama en spelen met poppen, maar ze bladeren net zo graag, misschien wel liever, door interactieve prentenboeken waarin ze zelf kunnen sturen.

Stichting Mijn Kind Online deed, met hulp van Z@ppelin en NTR Jeugd, onderzoek naar hoe peuters en kleuters surfen op internet en sprak met ouders over het internet-gedrag van hun kleine kinderen. Ouders laten kinderen steeds jonger online. Kinderen gaan op internet met de desktop computer of de laptop, maar een groeiend aantal ukkies ook op een tablet pc.

In ‘App Noot Muis. Peuters en kleuters op internet’ doet Mijn Kind Online aanbevelingen voor makers van digitale inhoud voor kleintjes, voor opvoeders én voor onderwijzers en professionals in de kinderopvang.