

Checklist

Op zoek naar een geschikte app?

Stap voor stap

Informatieve websites en apps over kindermidia bieden veel hulp, maar de uiteindelijke keuze voor een mediaproduct maakt iedere leerkracht of pedagogisch medewerker zelf. Dat kan door de onderstaande stappen te volgen. Deze checklist is gericht op het kiezen van een geschikte app, maar is ook te gebruiken voor het kiezen van andere digitale media.

Stap 1: Is de app gratis of...?

Gratis apps zijn natuurlijk erg fijn. Het is goed voor de portemonnee en je hebt ze zo gedownload, zonder gedoe met betalen. Maar vergeet niet dat er een keerzijde is. De apps zijn immers niet voor niets gratis. Ze worden meestal gesponsord door bedrijven en dat zie je terug in de hoeveelheid (storende) advertenties. Je klikt/tapt bovendien erg makkelijk op deze advertenties, waardoor je 'zomaar' op een commerciële site belandt. Daarnaast lijken sommige apps gratis, maar als je de app écht wilt beleven, moet je gebruikmaken van in-app aankopen. Niets is wat het lijkt en daardoor kom je soms nog duurder uit dan wanneer je in één keer voor de app betaalt.

Stap 2: Voor welke apparaten is de app geschikt?

Niet alle apps zijn op elk apparaat te gebruiken. Let in de Apple App Store vooral op of de app geschikt is voor iPhone of iPad of allebei. Het is jammer als je een heel programma hebt bedacht rondom een app en je er op de opvang of in de klas achter komt dat je hem niet kunt downloaden.

Stap 3: Is er informatie voor ouders aanwezig?

Veel kinderapps bevatten informatie voor ouders. Vaak vind je dit onder een 'tje' op de startpagina of in het hoofdmenu. Hier lees je hoe de app precies



werkt en welke verborgen functies er zijn. Ook krijg je wel eens tips voor manieren waarop je de app interactief kunt inzetten, zoals bij de app Noa's Sterren van Somoiso. Dat deze informatie aanwezig is, betekent dat er goed over de app is nagedacht en dat deze echt is gemaakt voor kinderen.



Stap 4: Is er een thema? En sluit dat aan bij wat je wilt?

Veel apps gaan over een bepaald thema. Dit wordt al duidelijk bij de appbeschrijving in de app store. Zo gaat de app Noten van Zwijsen over de herfst en Bas

op de Kinderboerderij over... je raadt het al. Wat kan je met dit thema? Kun je er ook andere activiteiten bij bedenken? Hoe interactiever je het maakt, hoe leuker en leerzamer het voor de kinderen is. Maak bijvoorbeeld een herfsttafel waarop je de gebeurtenissen uit Noten uitbeeldt of knutsel alle dieren van de kinderboerderij.

Stap 5: Past de app bij de belevingswereld van de kinderen?

Het thema van de app moet aansluiten bij de belevingswereld van de kinderen. Kinderen van twee worden meestal nog niet geboeid door apps over woorden en kinderen van vijf zijn waarschijnlijk minder geïnteresseerd in apps over vormen. Denk ook aan hypes, zoals Woezel en Pip. Waar zijn de kinderen veel mee bezig? Waar praten ze over met vriendjes/vriendinnetjes? Hoe meer de app aansluit bij de belevingswereld van kinderen, hoe meer ze ervan onthouden en leren.

Op de website van Mediasmarties vind je informatie over de ontwikkeling van kinderen per leeftijd en staat waar je rekening mee moet houden bij het kiezen van een app. <http://www.mediasmarties.nl/voor-ouders/ontwikkeling-van-het-kind>

Stap 6: Hoe is het taalgebruik?

Zorg ervoor dat het taalniveau van de app aansluit bij het taalniveau van de kinderen. Bij het openen van de app krijg je al snel een beeld van het taalgebruik. Wordt er veel gebruikgemaakt van taal of is het een visuele app zoals Sago Mini Monsters? In welke taal is de app? Is de taal in te stellen of is het alleen in het Nederlands of Engels? Kijk of het taalgebruik past bij de kinderen en bij de lesstof.

Stap 7: Hoe zijn de bediening en navigatie?

Is de app voor jouw doelgroep goed te bedienen (tappen, swipen, schudden) en past dit bij de motoriek van de kinderen? Een app kan er nog zo leuk

uitzien, maar als de kinderen het niet begrijpen en er te veel uitleg nodig is, hebben ze er niks aan. Ook de navigatie is belangrijk. Is het duidelijk waarop je moet tappen, wat je moet swipen? Kijk uit dat de app niet teveel dimensies (doorklikmogelijkheden) bevat. De app Die Niet is een voorbeeld van een app met een gemakkelijke bediening en navigatie.

Stap 8: Hoe lang doe je over het uitspelen van de app?

Er zijn korte en lange apps. De een speel je uit in een half uur, over de ander doe je meerdere dagen, bijvoorbeeld doordat er meerdere levels zijn. Op de opvang zijn korte apps het meest geschikt, ook gezien de spanningsboog van jonge kinderen. Probeer bijvoorbeeld (te) Gekke Dierentuinen eens.

Stap 9: Sluit de app aan bij het ontwikkelingsniveau van het kind?

Naast de leeftijd en de interesse, is het ontwikkelingsniveau van het kind een belangrijk criterium. In hoeverre sluit de app daarbij aan? Door een app te kiezen die aansluit bij de zone van de naaste ontwikkeling, wordt een kind uitgedaagd om zich verder te ontwikkelen. Het niveau moet hier echter niet teveel boven liggen.

Stap 10: Check mediasmarties.nl voor de recensies

Bij Mediasmarties worden veel apps (en andere kindermedia) gerecenseerd op basis van de ontwikkeling van kinderen van nul tot twaalf jaar. Deze recensies vind je in de catalogus op mediasmarties.nl. Hier zijn de apps uitgebreid beschreven en er wordt een leeftijdsadvies gegeven. Alle voorgaande stappen zijn hierin opgenomen. Dat is handig, want dat scheelt weer tijd! Door Mediasmarties (of www.digidreumes.nl) te raadplegen, blijf je op de hoogte van apps en andere kindermedia.

“Combineer de digitale wereld met de echte leefwereld van het kind”