
Whitepaper

Kiezen uit apps voor peuters en kleuters. Waar let je op?

Oktober 2017

Een goede peuter- of kleuterapp trekt kinderen een verhaal in, ziet er mooi uit en de verhaallijn en spelletjes zijn meteen duidelijk. Kinderen spelen er geboeid mee en met zichtbaar plezier. Heerlijk om te zien. Ieder jaar komen er weer vele nieuwe apps bij. Mediawijzer.net reikt jaarlijks een prijs uit voor de beste peuter- en kleuterapp: de Gouden Guppy, voorheen bekend onder de naam Media Ukkie Award, bedoeld om makers van mooie apps te belonen en aan te moedigen.

Maar wat is eigenlijk een goede app voor heel jonge kinderen? Waar moet je als ouder, opvoeder of leerkracht op letten als je kinderen met een app wilt laten spelen? Een groep experts op het gebied van (media-)opvoeding, onderwijs en educatie, games en game-ontwikkeling, vormgeving, leesbevordering en technologie formuleerde een antwoord op deze vraag. Daarover gaat deze whitepaper.

Fascinatie

Eerst een opmerking over de leeftijd en de fascinatie van kinderen voor apps. Hoewel er ook apps bestaan voor de kinderen jonger dan peuters, zijn die eigenlijk overbodig. Baby's en dreumesen zijn nog zo klein dat ze niets kunnen oppikken van het spelen met een app. Deze apps zijn hooguit handig voor ouders om spelideeën op te doen en niet meer dan dat. Kinderen (ook de heel jonge) zijn wel bijna allemaal direct gefascineerd door tablets en smartphones. Het drukken op knopjes en de visuele prikkels die dat veroorzaakt, stimuleert het [beloningssysteem in hun hersenen](#). Echter niet alle apps die jonge kinderen leuk vinden zijn ook goed voor hun ontwikkeling. Om dat te bereiken, is een verbinding nodig met taal of met een verhaal. Anders is een app vergelijkbaar met een snoepje: lekker maar niet echt gezond. Soms grijpen kinderen zelf dus liever naar een app die jij niet zou kiezen als volwassene; motiveer of moedig hen dan aan een iets anders te proberen.

Om kinderapps te beoordelen kijken we naar drie criteria: originaliteit, speelwaarde en aantrekkelijkheid. Daarnaast zijn gebruikersvriendelijkheid, betrouwbaarheid en veiligheid van belang. Hierna wordt uitgelegd wat hiermee bedoeld wordt. Eén opmerking vooraf: als een app niet gebruikersvriendelijk is, onveilig of onbetrouwbaar, dan is hij sowieso niet geschikt voor jonge kinderen.

Originaliteit

Een originele app voegt werkelijk iets nieuws toe aan bestaande apps. Dat kan komen door de keuze van het onderwerp of de doelgroep, maar ook door de toepassing van de app zelf. Die ziet er niet alleen goed uit maar verrast ook door originele spelletjes of wendingen in het verhaal. De app inspireert kinderen doordat deze hen op ideeën brengt. De app is vernieuwend en voegt onderdelen toe die in Nederland nog niet (vaak) zijn vertoond. Bijvoorbeeld dat kinderen zelf een verhaallijn kunnen bepalen of kunnen praten met een app-karakter.

Helaas worden veel nieuwe apps volgens een vast stramien gemaakt. Zo maken uitgeverijen van een succesvol prentenboek bijvoorbeeld een app in de vorm van een animatie met een liedje en een paar simpele spelletjes (vaak memory). Hoe leuk en succesvol soms ook, qua originaliteit en speelwaarde blijft het beperkt. Een spelletje memory kun je immers ook zo uit de kast pakken. En een liedje of een filmpje zijn ook op YouTube te vinden.

Speelwaarde

De kwaliteit van het spel in de app is belangrijk. Het kind is geconcentreerd bezig met het spel, wil het lang en vaak spelen en wordt daarbij uitgedaagd creatief of vindingrijk te zijn. Dat noemen we speelwaarde. Apps met een hoge speelwaarde sluiten aan bij de belevingswereld van jonge kinderen en nodigen uit tot interactie met andere kinderen of ouders. Het samen spelen met anderen is van groot belang. Niet alleen geniet het kind daarvan, het bevordert ook de taalontwikkeling. Als de app verbindingen legt met de omgeving, leren kinderen de buitenwereld op een veilige manier kennen en blijft de speelervaring niet alleen beperkt tot de app. Denk bijvoorbeeld aan gesprekken na afloop of knutselopdrachtjes. Veel apps maken gebruik van herhaling en beloning van inzet. Het is goed als een kind in een spel wordt bevestigd, maar dat hoeft ook weer niet na iedere klik met veel toeters en bellen.

De speelwaarde is tenslotte hoger als de app iets toevoegt dat alleen digitaal mogelijk is. Denk aan een bouwwerk in de lucht maken of een nieuwe wereld oproepen door te swipen, functionele beeld- en geluidseffecten, microfoongebruik of een verrassend effect door te schudden met tablet of smartphone.

Aantrekkelijkheid

Vanzelfsprekend ziet een kinderapp er mooi en visueel aantrekkelijk uit. Ook de geluiden en het beginschermborduurwerk, onderwerp en de verhaallijn zijn eenvoudig en duidelijk. Ook het taalgebruik in de app is afgestemd op peuters, kleuters en wellicht ook dreumesen. Bij sommige apps kun je kiezen of het verhaal wordt voorgelezen (voor peuters en kleuters) of dat je het geluid uitzet en kinderen het verhaal zelf lezen (beginnende lezers). Mooi als dat kan. Geluiden zijn sowieso altijd functioneel en liefst ook uit te zetten.

Kinderen moeten zelfstandig kunnen navigeren door de app. Dit laatste lijkt misschien zonneklaar, toch is het dat in de praktijk niet. Zelfstandig navigeren is bij veel apps onmogelijk. Ouders of leerkrachten moeten eraan te pas komen om het spelletje uit te leggen of om terug te keren naar het hoofdmenu. Ook staat er in het beginschermborduurwerk vaak te

veel overbodige informatie. Kinderen drukken nu eenmaal lukraak op knoppen en verdwalen vervolgens in de docentenhandleiding of de lesopdracht. Informatie die niet bedoeld is voor kinderen hoort daarom thuis achter een slotje. De app is voor kinderen tenslotte extra aantrekkelijk als er herkenbare karakters in voorkomen in een herkenbare omgeving (zoals speeltuin of slaapkamer) óf als de app erg grappig is. Apps aan kinderen van verschillende leeftijden en niveaus voorleggen, kan wellicht in een vroeg stadium knelpunten aan het licht brengen.

Gebruikersvriendelijkheid

Zoals eerder genoemd moet een kinderapp gebruikersvriendelijk zijn. Anders is deze simpelweg niet geschikt voor jonge kinderen. Daarmee wordt bedoeld dat de app aansluit op het niveau en de belevingswereld van het kind: op de motoriek, taalontwikkeling, reactiesnelheid en kijk op de wereld. Als het kind vastloopt, zijn er duidelijke aanwijzingen in woord - maar liefst ook in beeld en geluid - om het spel te kunnen hervatten. Bijvoorbeeld door een hulpknop of auditieve ondersteuning.

We zien helaas te vaak dat spelletjes in de app te moeilijk zijn voor de doelgroep. Zonder hulp van ouders of leerkrachten komen kinderen er dan niet uit. Zelfs volwassenen begrijpen de spelletjes niet altijd. Dat kan natuurlijk niet. Hulp inschakelen van pedagogen en game-ontwikkelaars bij het maken van de app kan voor verbetering zorgen. De app moet bij voorkeur te spelen zijn op tablets en smartphones (iOS én Android). Opvallend is dat veel apps alleen op iOS gemaakt worden, terwijl de meerderheid van de kinderen geen iPad of iPhone heeft. Vanzelfsprekend mogen er geen reclameboodschappen zichtbaar zijn in de app en linkt die niet door naar commerciële websites.

Betrouwbaarheid en veiligheid

Bij iedere kinderapp behoort duidelijke en volledige informatie gegeven te worden over doel, speelduur, leeftijd en niveau van het kind. Als het doel van de app volgens de makers is dat kinderen meer boeken gaan lezen, moet de app ook duidelijk aanzetten tot het pakken en lezen van boeken. Het doel mag natuurlijk ook zijn: een leuk en mooi spel spelen waarbij kinderen plezier hebben. Verder is het handig als er een lanceringsdatum op de app staat, wanneer deze voor het laatst is geüpdatet en wie de maker ervan is. Liefst met contactgegevens voor eventuele vragen. Een apart deel achter een slotje met extra uitleg of tips voor ouders of opvoeders is praktisch. Bijvoorbeeld over hoe zij de inhoud van de app kunnen verplaatsen naar activiteiten in de niet-digitale wereld. In de extra uitleg behoort ook informatie over beveiliging en privacy te staan.

De app mag nooit data van kinderen opslaan, laat staan delen met derden. Als er binnen de app mogelijkheden zijn tot aankopen of microtransacties, moet dit er heel duidelijk bij staan. Ouders moeten deze opties eenvoudig kunnen uitzetten zonder dat het gebruik van de app eronder lijdt.

Krappe budgetten

We hopen in de toekomst veel meer originele en creatieve apps te zien. Dat dit vaak ook een kwestie van budget is, realiseren de experts zich terdege. In Nederland is er helaas geen

cultuur die het financieel mogelijk maakt op grote schaal kwalitatief goede en creatieve apps voor kinderen te maken. Creatieve app-ontwikkelaars verdienen weinig met hun apps en moeten soms aan prijzige voorwaarden voldoen om in de app-store van Apple terecht te komen. Consumenten op hun beurt zijn niet bereid er veel geld voor te betalen. En dat is jammer want apps kunnen verrijkend zijn voor kinderen en net als goede kinderboeken de fantasie en creativiteit bevorderen. Het maken van apps is een kostbaar en creatief proces waarbij veel verschillende partijen betrokken moeten zijn, niet in de laatste plaats de kinderen zelf. Kinderapps maken deel uit van de digitale opvoeding, thuis en op school. Dat verdient een beter podium dan nu.

De experts (tevens juryleden van de Gouden Guppy 2017)

Hilde Tholen, hoofdredacteur van Ouders van Nu.

René Glas, Universitair docent in Nieuwe Media en Digitale Cultuur aan de Universiteit Utrecht.

Denise Bontje, projectcoördinator Kind & Media, tevens werkzaam bij Sardes.

Ilona Jens, bedenker en producent educatieve content voor kinderen, bijvoorbeeld voor SchoolTV. Directeur van Mediasmarties (advies over kindermedia).

Marijke Bos, projectleider 0-6 jaar bij Stichting Lezen.

Niels t Hooft, romanschrijver. Combineert literatuur met technologie.

Tomas Sala, creatief directeur en medeoprichter van Little Chicken Game Company.

Thomas Drucker, oprichter, ontwerper en illustrator bij Moker Ontwerp.

Merel Beunk, mediapedagoog, kleuterleerkracht en student filosofie.

Julienne van den Heuvel, coördinator Lezen bij de Koninklijke Bibliotheek, gespecialiseerd in jeugdliteratuur.