

Spelend leren en ontdekken met digitale middelen

IN DE
KINDER
OPVANG

Kinderen van nu groeien op in een digitale wereld. Media en technologie zijn niet meer weg te denken uit onze samenleving. Dat biedt veel kansen! Voorwaarde is wel dat kinderen de vaardigheden hebben om hiermee om te gaan. De kinderopvang speelt hierin graag een actieve rol.



samenwerking

Wat levert digitaal spel-materiaal op?

Kinderen beleven vaak veel plezier aan digitaal spelmateriaal. Het is kleurrijk, dynamisch en interactief. Het bevordert hun betrokkenheid en motivatie. Het kan vanaf de peuterleeftijd bijdragen aan de **brede ontwikkeling**. Denk aan zelfvertrouwen, doorzettingsvermogen, samenwerking, fantasie, motoriek, taal en rekenen.

digitale geletterdheid

taal

zelfvertrouwen

Jong geleerd is oud gedaan

Als kinderen al op jonge leeftijd in aanraking komen met digitale middelen, bevordert dat op de lange termijn **digitale geletterdheid**. Ze leren computers en andere apparaten goed gebruiken. En ze weten hoe ze online informatie kunnen vinden en beoordelen. Niet alle kinderen krijgen deze vaardigheden van huis uit mee. Die **kansenongelijkheid** kunnen we verminderen door in de kinderopvang een ICT-rijke spelomgeving te creëren.

motoriek

rekenen

digitale vaardigheden

Goede begeleiding is belangrijk!

Voor kinderen vanaf een jaar of drie kunnen digitale materialen een waardevolle aanvulling zijn op het spelaanbod. Ze moeten wel aansluiten bij hun leefwereld, behoeften en ontwikkeling. Net zoals bij het gebruik van 'gewone' spelmaterialen is een **doordachte inzet** belangrijk. Aansluitend bij het programma, liefst in combinatie met niet-digitale materialen en met andere manieren van spel, zoals buitenspelen. En net als bij andere spelactiviteiten is **goede begeleiding** door een pedagogisch medewerker essentieel. Denk aan het bieden van ruimte om te experimenteren en het stellen van open vragen.

Digitaal en fysiek combineren

Bij digitaal spelmateriaal denk je misschien aan kinderen die verdiept zijn in een scherm spelletje. Maar vaak gaat het om een **combinatie van 'echte' en digitale materialen**. Zoals een programmeerbare lego-robot maken met een stappenplan op de tablet. Of met een groepje kinderen een verhaal bedenken, een decor maken, het verhaal uitspelen met legopoppetjes en het filmen met een stop-motion app. Digitaal spel en fysieke activiteiten komen steeds vaker bij elkaar, zoals bij de *Beweegvloer* of de *Ruige Robot*: een rijdende robot waarmee kinderen buiten kunnen spelen.

creativiteit



Meer informatie
www.kei-innovatienetwerk.nl