

Hoofdstuk 1 Mediawijze kinderen

Kindbeeld Solidoe vertaald naar:

Een mediawijs kind kan op zelfbewuste wijze gebruik maken van de mogelijkheden van media, zonder zichzelf of anderen te schaden.

Elke ouder en elk kind is anders en ook de tijd waarin kinderen opgroeien, vraagt om een passende aanpak. In een tijd met veel digitale mogelijkheden, die zelfs al voor de allerjongste gemakkelijk toegankelijk zijn, komen er nieuwe vragen. Wat voor invloed heeft het gebruik van alle digitale middelen bijvoorbeeld op de gezondheid en ontwikkeling van kinderen?

We merken dat de kinderen in het omgaan met de digitale middelen en de wereld die daarbij hoort (bijna) altijd sneller zijn dan wij als opvoeders en dat maakt ons onzeker. Zowel de ouders als medewerkers van Solidoe zoeken naar de juiste aanpak.

Wat wel heel duidelijk is: de kinderen groeien op in de huidige wereld, zijn nieuwsgierig en willen alles ontdekken, de reële wereld en de virtuele wereld. Die werelden gaan voor hun prima samen.

Om recht te doen aan hun drang tot ontdekken hebben kinderen net als bij alle andere ontwikkelingen die ze doormaken, van zindelijk worden tot leren zwemmen, ondersteuning, stimulering en regels nodig. Opvoeders kunnen beoordelen of kinderen bezig zijn met dingen die passen bij hun leeftijd en/of ontwikkeling, kunnen kinderen stimuleren verder te onderzoeken en kunnen grenzen stellen

De rol van de kinderopvang:

In het opvoeden en begeleiden tot mediawijze kinderen handelen we bij Solidoe op dezelfde manier als bij andere ontwikkelprocessen. We ondersteunen en stimuleren, laten kinderen zelf uitproberen en helpen waar dat nodig is. We geven ze steeds meer vrijheid om het zelf uit te zoeken, maar houden wel een oogje in het zeil. We geven extra aandacht aan die digitale activiteiten waaraan meerdere kinderen tegelijkertijd meedoen.

Hoe begeleiden we de digitale activiteiten?

- We bieden kinderen van 0 tot 2 jaar geen actieve digitale media (behalve muziek en soms een digitaal prentenboek). Zij zijn nog zo intensief aan het ontwikkelen, daarbij zijn digitale middelen niet nodig.
- We stemmen de activiteiten games /apps/ films enz.) af op de leeftijd/ontwikkeling.
- Met de kinderen van 2 tot 4 jaar gaan we vooral samen op ontdekking. Digitale boekjes, korte spelletjes of korte stukjes film over iets wat een kind vraagt, bijvoorbeeld hoe maakt de spin zijn web? We blijven er letterlijk naast zitten om extra uitleg te geven.
- Dit samen op ontdekking gaan doen we ook met de kinderen van 4 tot 6 jaar. Ze kunnen meer zelf doen maar ook bij deze leeftijd zitten we er nog naast.
- Vanaf 7 jaar kunnen de kinderen zelfstandig de digitale middelen gebruiken, waarbij de pedagogisch medewerker op de achtergrond aanwezig is.
- We installeren goede apps en games en stellen filters in die passen bij de leeftijd/ontwikkelingsfase en geven daar uitleg over.
- We kiezen zoveel mogelijk online activiteiten waarbij met meerdere kinderen kan worden gespeeld/gewerkt.
- We gaan met de kinderen in gesprek over hun ervaringen met de digitale media. Wat doen ze? Waarom? Wat is er leuk? Wat kan niet en waarom niet? Zo stimuleren we het kritisch

denken bij de kinderen en maken we ze bewust van de betrouwbaarheid van de bronnen die ze gebruiken.

- ✳ We maken afspraken met de kinderen over wat ze online kunnen doen en hoe dat past in het dagritme. We spreken ook af hoe ze bij het digitaal spelen rekening kunnen houden met de anderen.
- ✳ Zowel medewerkers als kinderen gebruiken alléén digitale middelen van Solidoe. Tenzij het iets toevoegt of van belang is in het kader van de activiteit bijvoorbeeld bij het maken/uitvoeren van een digitale speurtocht.
- ✳ Op de groep wordt geen gebruik gemaakt van facebook of andere openbare forums.
- ✳ We maken afspraken over sociaalvaardig gedrag, ook online, en leggen uit dat we pesten niet tolereren.

Hoofstuk 2 Mediagebruik als verrijking

Bij Solidoe zien we het gebruik van digitale media als verrijking van het spelen en ontdekken. We willen dit mediagebruik goed begeleiden en inzetten om de ontwikkelingsgerichte activiteiten te ondersteunen.

We weten van ouders dat ze het belangrijk vinden dat de kinderen in onze groepen, anders dan op school en thuis, kunnen spelen en ontwikkelen. Hun voorkeur gaat uit naar het stimuleren van samenspel, sporten, buitenspelen, knutselen gezelschapsspelen enz. Tegelijkertijd onderschrijven ze dat de online wereld belangrijk is en ook zeker gebruikt mag worden, moet worden zelfs omdat de kinderen opgroeien in een steeds digitalere wereld.

Bij Solidoe hebben we veel ervaring met het creëren van een veilige en uitdagende groep. We bieden activiteiten aan op het gebied van taal, motoriek, creativiteit en sociale vaardigheden die aansluiten bij de leeftijd of ontwikkeling. We streven naar een goede balans tussen online en offline activiteiten. We stimuleren kinderen om mee te doen aan verschillende activiteiten, actief en passief. Veel variatie is van belang voor een goede ontwikkeling.

Opvallend is dat we, wanneer een kind elke middag voetbalt of knutselt, we er minder bovenop zitten dan wanneer een kind elke dag aan het gamen is. Bij voetballen en knutselen gaan we er vanuit dat er interactie is, dat het kind actief is en op meerdere manier bezig. Bij gamen hebben we het beeld van een kind dat alleen speelt en 'opgesloten' zit in zijn spel. Dat beeld is nog maar ten dele waar. Er zijn steeds meer mogelijkheden van gamen of andere digitale activiteiten waar meerdere kinderen meedoen of waar kinderen worden uitgedaagd om zelf invloed uit te oefenen op het spel. Bij Solidoe geven we de voorkeur aan die digitale bezigheden die interactie en participatie bevorderen, zoals een competitie op de WI, het maken van een stop motion filmpje, een digitale speurtocht, of een vlog over het thema van de vakantie.

Hoe verbinden we online en offline spelen?

Bij het organiseren van activiteiten komen alle ontwikkelingsgebieden aan bod: taal, motoriek, cognitieve en sociale vaardigheden. Het is nu de uitdaging om deze activiteiten te verrijken of ondersteunen met digitale mogelijkheden en online spelen te verbinden met offline spelen. Hoe handig is het als kinderen bij onenigheid over spelregels dit online kunnen opzoeken en zelfs in een filmpje kunnen zien hoe een spelregel moet worden toegepast.

Ook bij het organiseren van activiteiten kunnen we kinderen nog meer mee laten doen. Bijvoorbeeld bij het maken van een schema voor de sportdag. Ze moeten hierbij nadenken over hoe ze het schema kloppend krijgen, daarnaast vraagt het om veel overleg, vooruit denken en rekening houden met verschillende aspecten van organiseren.

Een ander voorbeeld van het verbinden van online –offline spelen is: je favoriete boek navertellen in de groep en dan omzetten naar een fotostripverhaal. Dan moeten ze bedenken hoe ze dat gaan doen, met wie en waar ze die foto's kunnen maken.

Er zijn zoveel dingen die kinderen interessant vinden, waar ze vragen over hebben. Hoe mooi is het om de kinderen en jezelf uit te dagen om dingen uit te zoeken en te gebruiken bij de activiteiten die we aanbieden. We hebben de eerste stappen gezet om online en offline activiteiten te ontwikkelen. Om meer en vaker van dit soort activiteiten te kunnen aanbieden is extra kennis en ervaring nodig. Heel belangrijk is dat we dit vooral met de kinderen gaan doen.

Hoofstuk 3 Werk in uitvoering

We weten dat de digitale ontwikkelingen snel gaan en veranderingen teweeg brengen die we nu niet kunnen overzien. We weten ook dat juist kinderen deze ontwikkelingen snel oppakken en gebruiken. Het betekent dat wij als professionele opvoeders digitaal mee moeten groeien om de kinderen goed te kunnen begeleiden. Het vraagt van ons: nieuwsgierigheid naar nieuwe mogelijkheden, up to date houden van onze technische vaardigheden en in gesprek blijven met kinderen en ouders over wat we pedagogisch verantwoord vinden.

Dit hoofdstuk: Mediawijs opvoeden bij Solidoe moet dan ook een hoofdstuk zijn dat we jaarlijks bespreken op de locaties en in oudercommissies.

Hoe ontdekken we de digitale wereld?

Kinderen pakken razendsnel de nieuwste hypes op, weten welke vlogger de meeste volgers heeft enz. Als volwassenen lopen we bij dit aspect meestal één of meerdere stappen achter de kinderen aan. Het is belangrijk om goed naar de kinderen te luisteren en ze te volgen. Door met ze in gesprek te gaan kun je samen ontdekken of het spel of de site geschikt is voor dit kind en /of groep. In bijlage 1 geven we een lijst met sites die je hierbij kunt gebruiken.

Digitaal communiceren en de vriendschappen die daaruit ontstaan zijn voor de kinderen gewoon en net zo belangrijk als de vriendjes die zij dagelijks zien. Wij volwassenen staan voor de uitdaging om deze vorm van communiceren en op afstand spelen met de daaruit ontstane vriendschappen serieus te nemen. Bij Solidoe zien we het onderhouden van digitale vriendschappen als iets wat de kinderen thuis doen. Op de locaties leggen we het accent op activiteiten met de groep en hebben de afspraak dat de kinderen niet online gaan op Facebook of andere forums.

Hoe zorgen we voor veilig mediagebruik

De afspraak dat zowel kinderen als medewerkers geen eigen smartphone of tablets gebruiken heeft te maken met het waarborgen van de privacy van iedereen op de opvang. Zo willen we voorkomen dat foto's /filmpjes ongewild online gaan. (zie foto beleid) /linkje maken)

We zullen kinderen bewust moeten maken van hun digitale sporen en leren omgaan met privacy. Het is voor hen nog moeilijk te overzien dat privéfoto's en activiteiten delen niet alleen leuk is maar ook verkeerd kan uitpakken.

Ontdekken en autonomie zijn belangrijke pijlers in ons pedagogisch beleid, dit wringt met de veiligheid die we ook willen garanderen. We zijn op zoek naar een verantwoorde vorm waarin we de kinderen ruimte geven om online te ontdekken. De veiligheid waarborgen doen we nu nog met het gebruik van filters en we gaan ervaren hoe dat ook nog op een andere manier zou kunnen.

Als we kinderen mediawijs willen maken zullen we ze ruimte moeten geven om “online “ in de wereld mee te doen en om hun te ondersteunen in hun digitale sociale vaardigheden.

Kinderen pakken vaak spelenderwijs de ‘technische’ vaardigheden op die ze nodig hebben. Van ons, als opvoeders, vraagt het om tijd en durf om met de nieuwe digitale mogelijkheden aan de slag te gaan zodat we ze goed kunnen blijven begeleiden bij online activiteiten. In het scholingsprogramma zullen we regelmatig cursussen aanbieden waarmee medewerkers hun technische vaardigheden kunnen verbeteren.

Het is belangrijk om in het budget van Solidoe expliciet ruimte te maken voor geschikte digitale materialen en abonnementen op verantwoorde sites of apps.

Afspraken over omgaan met Sociale media

De afspraken die we bij Solidoe gebruiken voor de kinderen, ouders en medewerkers staan in (OHA 11/ linkje maken).

Wat brengt de digitale toekomst?

De toekomst kunnen we niet voorspellen. We merken wel dat de digitale ontwikkelingen sneller gaan dan het maken van beleid. Juist omdat we werken met jonge en nieuwsgierige kinderen willen we snel volgen in de ontwikkelingen (zoals digitale schoolborden/ spelrobots enz.)

Wanneer we in de opvang bij Solidoe gebruik maken van digitale activiteiten of nieuwe materialen aanschaffen, toetsen we dit steeds aan onze pedagogische uitgangspunten. Dat blijven we ook in de toekomst doen.

Bij de ontwikkeling van de digitale activiteiten en de manier waarop we daar bij Solidoe mee omgaan, blijven we in overleg met kinderen, ouders en medewerkers.

Naast alle afspraken en beleid blijft aandacht voor plezier en ontspanning ook bij digitaal spelen heel belangrijk. 😊