

Goede apps doen meer



Een tablet is een medium, net zoals televisie en radio dat zijn. Het grote verschil zit erin dat kinderen zelf iets met een app kunnen doen. Hoe lang zij op een tablet actief zijn zegt in principe niets over de speelwaarde van de mogelijkheden van tablets. Ik bekeek welke apps er beschikbaar zijn voor 0-6 jarigen, en onderzocht hoe zij de waarde van het spelen voor deze jonge kinderen kunnen vergroten.

Er zijn, grof gezegd, drie soorten apps beschikbaar voor 0- tot 6-jarigen:

- Luisterboeken zonder (veel) extra mogelijkheden.
- Verhalen met toegevoegde waarde zoals animaties, audiomogelijkheden, 3D, en het kunnen laten bewegen van dingen op het scherm. Deze apps zijn in feite combinaties van verhalen en spelletjes.
- Spelletjes zonder verhaal. Dit zijn spelletjes gericht op leren, soms compleet met toetsen en kindvolgsystemen.

Meer speelwaarde

Alle door mij bekeken apps bieden zeer veel mogelijkheden. Iedere soort app kan op verschillende vlakken meer of minder extra's bieden.

Allereerst is het tot mijn verbazing lang niet altijd mogelijk om het geluid uit te

zetten en kinderen zelf het verhaal te laten vertellen of de tekst op het scherm te laten voorlezen. Er kan wat mij betreft meer met tekst worden gedaan, bijvoorbeeld wanneer een appgebruiker de doorloopsnelheid van de teksten zelf kan instellen of opties in kan schakelen die zelf lezen stimuleert (zoals het één voor één laten oplichten van woorden).

Ten tweede kan er meer worden gedaan met de verhalen die in apps worden verteld. Kinderen mogen kunnen spelen met deze verhalen, bijvoorbeeld door de kleding van personages zelf uit te mogen zoeken. Een tablet biedt de mogelijkheid om kinderen meer te laten doen dan plaatjes kijken en teksten lezen. Er kan bijvoorbeeld een niet-lineair verhaal worden verteld, zoals bij de Roodkapje-app, waarin je zelf kunt kiezen welk bospad ze kiest, waardoor er verschillende verhaallijnen te volgen zijn die elk tot een andere afloop van het verhaal kunnen leiden.

Ten derde is de kwaliteit van de apps zelf belangrijk. Ik denk hierbij aan goed, zuiver geluid, en goed ingesproken stemmen in duidelijk Nederlands. Soms zijn de stemmen in de apps echt tenenkrommend. Om kinderen echt te kunnen laten spelen moeten de apps prettig zijn om naar te luisteren, niet te vaak hetzelfde deuntje herhalen en zorgen voor een prettige luisterervaring.

‘Goed ontworpen apps kunnen kinderen enorm veel plezier bieden, en hen ook nog spelenderwijs iets leren.’

Ook op visueel gebied is de kwaliteit belangrijk. De tekenstijl moet bovendien passen bij de beoogde leeftijd: peuters hebben een heldere vormgeving nodig, weinig details, en herkenbaarheid uit het dagelijks leven. Kleuters willen juist veel details, nuances, verschillende kleurpatronen en een fantasievolle vormgeving. Jammer genoeg houden veel apps hier te weinig rekening mee door bijvoorbeeld te veel nuances aan te brengen en te felle kleuren te gebruiken in apps die specifiek op peuters gericht zijn.

Ten vierde vind ik de waardering voor simpele acties vaak veel te enthousiast. De app schreeuwt vaak al “goed zo!”, “geweldig!” en “fantastisch!” als een kind iets heel eenvoudig correct uitvoert. Ik vind dat dit het vertrouwen in kinderen devalueert. Ook zijn nuance en balans in prestaties en moeilijkheid van belang. Sommige spellen bieden erg weinig variatie, en anderen juist weer onoverzichtelijk veel. Door het herhalen van acties en oefeningen ontwikkelen kinderen vaardigheden, maar dit moet wel gepaard gaan met een progressieve moeilijkheidsgraad. Wel is het goed dat kinderen wor-

den geprezen als zij iets gepresteerd hebben. Dit motiveert hen om door te gaan met het volgende level. Ook is het handig om terug te kunnen keren naar het hoofdmenu, zodat je kan verdergaan waar je gebleven bent wanneer je wilt.

Kortom, apps zijn net speelgoed, maar dan anders. Goed ontworpen apps kunnen kinderen enorm veel plezier bieden, en hen

ook nog spelenderwijs iets leren. Kinderen verdienen het om andere spelletjes te doen dan simpelweg sorteren en selecteren. Ontwerpers wens ik inspiratie toe om apps te gebruiken om kinderen te laten spelen, te bewegen met hun hele lijf, te laten fantaseren, en met nieuwe dingen kennis te laten maken.



Over de auteur:

Marianne de Valck

werkt bij Adviesbureau Spelen en Speelgoed;

www.speelgoedadvies.nl