

Eindrapportage iXperiumdesignteam KION 2021-2022

Samen digitaal vaardig worden: Spelend en ontdekkend leren in de buitenschoolse opvang

Aanleiding en praktijkvraag

Het project 'inzet ict in de kinderopvang' is een samenwerking tussen KION, ROC Nijmegen opleiding pedagogisch werk, de HAN (Ad PEP & Pedagogiek) en het iXperium Centre of Expertise Leren met ict¹. Het doel van het project is: *“het vormgeven van een door technologie ondersteunde sociale omgeving, die een bijdrage levert aan de kindontwikkeling door kinderen te ondersteunen in het spelenderwijs verwerven van kennis, houding en vaardigheden om op technisch bekwame, creatieve, analytische en reflectieve wijze met technologie om te gaan.”* De doelgroepen van de samenwerking zijn: pedagogisch medewerkers van KION; studenten en docenten van de opleiding Pedagogisch Werk (PW) van ROC Nijmegen; studenten en docenten van de opleiding Ad PEP en de opleiding Pedagogiek.

Er zijn drie programmalijnen binnen het project:

1. Spelend en ontwikkelend leren ondersteund door ict:
2. Organisatieaspecten van spelend en ontwikkelend leren met ict:
3. Ict-geletterdheid stimuleren/ontwikkelen:

Een van de manieren waarop aan deze programmalijnen gewerkt is in iXperiumdesignteam, waarin door pedagogisch medewerkers, pedagogisch coaches en docenten/studenten van de betrokken opleidingen, ondersteund door een procesbegeleider en een onderzoeker van de HAN wordt gewerkt aan een praktijkvraag op het gebied van spelend en ontdekkend ontwikkelen met ict. Deze eindrapportage betreft het eerste iXperiumdesignteam in de kinderopvang, dat zich heeft gericht op het ontwikkelen van ict-rijke speel- en ontwikkelarrangementen voor de buitenschoolse opvang (BSO). De praktijkvraag die de pedagogisch medewerkers in het designteam hebben onderzocht was: *Hoe kunnen wij binnen de praktijkplek (BSO) het aanbod van kinderen verrijken met ict-aanbod, dat bijdraagt aan de kindontwikkeling en aansluit op het hoofdoel?*

Werkhypothese/ontwerpvraag

De werkhypothese die op basis van de praktijkvraag door de deelnemers aan het designteam is opgesteld luidt als volgt:

Door gebruik van een toepassing waarbij kinderen met plezier gedeeltelijk digitaal samenwerken, onderzoeken, hun talenten ontdekken en opbrengsten of producten kunnen delen met ouders

Verwacht ik voor de 21st century skills: onderzoekend leren, samenwerken, nieuwsgierigheid, digitale vaardigheden

Onder kinderen tussen de 7 en 13 jaar

Te bereiken dat alle kinderen meer plezier hebben, hun talenten verder ontdekken en ontwikkelen en ze de vaardigheden ontwikkelen om een gedeeltelijk virtuele omgeving te kunnen creëren (bijvoorbeeld een escaperoom of speurtocht), en alle collega's dit kunnen inzetten; alle kinderen hun

¹ Dit project maakt deel uit van het KEI-samenwerkingsverband. Zie voor meer informatie: <https://www.kei-innovatienetwerk.nl/>.

ict-vaardigheden en -talenten verder ontdekken en ontwikkelen, op een speelse en motiverende manier. Hierbij is het van belang dat collega's het gemakkelijk kunnen begeleiden.

Omdat

- de begeleiding van de pedagogisch medewerkers kinderen hiertoe uitdaagt
- deze begeleiding vraagt dat medewerkers open staan voor de ict-toepassingen en hier creatief mee durven omgaan
- de omgeving de nieuwsgierigheid van kinderen aanwakkert
- door het benutten van ict kinderen en begeleiders digitaal bewuster en digitaal vaardiger worden
- variatie van talenten wordt meegenomen in het arrangement (onderzoekend leren, creativiteit, muziek, beweging)

En dat zie ik aan

- enthousiaste, trotse en tevreden kinderen die bewust met ict omgaan en hun producten of opbrengsten delen (kinderportaal/ eigen digitaal portfolio)
- kinderen die met meer plezier naar de opvang gaan/zich niet vervelen
- dat alle pedagogisch medewerkers dit op alle locaties kunnen inzetten

Activiteiten

Tijdens de eerste bijeenkomst van het designteam stond kennismaking centraal en hebben de deelnemers met elkaar van gedachten gewisseld over de gewenste resultaten van het designteam. In de volgende bijeenkomst is de werkhypothese opgesteld. Ter voorbereiding hierop hebben alle designteamleden aan de hand van de innovatieverkenner van Kennisnet de praktijkvraag en verwachtingen vanuit hun praktijk opgehaald. Daarnaast zijn inspirerende voorbeelden door de verschillende designteamleden verzameld en gedeeld via Microsoft Teams. De werkhypothese is tijdens de bijeenkomst opgesteld, op basis van een Google Jamboard, waar alle leden ter voorbereiding de volgende aspecten in kaart hadden gebracht: aanleiding, gewenste verbetering, wat het ontwerp in ieder geval wel en niet moet omvatten, welke goede voorbeelden er zijn, wat ze graag bij kinderen willen bereiken.

Kernaspecten uit de werkhypothese zijn spelenderwijs ontdekken, samenwerken, onderzoeken, digitale geletterdheid, delen met ouders en laagdrempelig voor alle collega's. Op basis van de werkhypothese is vervolgens een inspiratiebijeenkomst bij het iXperium geweest om inspirerende voorbeelden te verkennen. Dit was tevens de eerste fysieke bijeenkomst van het designteam (vanwege COVID-19 waren de eerdere bijeenkomsten online). De producten die de deelnemers tijdens de inspiratiesessie bij het iXperium hebben gemaakt zijn gedeeld met collega's. In het designteam zijn op basis van een kijkkader met specifieke vragen over de toepassingen (past het bij de werkhypothese; wat levert het op; hoe eenvoudig is het toe te passen?) de ervaringen van de deelnemers in kaart gebracht. Na afloop van het designteam zijn deze ervaringen door de onderzoeker en procesbegeleider geordend op een Padlet, op basis van de kernelementen van de werkhypothese. Voor de vierde bijeenkomst is de deelnemers gevraagd deze Padlet aan te vullen op basis van de eerder verzamelde inspirerende voorbeelden en tevens na te denken over welke zaken het meest relevant zijn. Op basis hiervan is de werkhypothese aangescherpt en hebben alle designteamleden een app gekozen om uit te proberen en te evalueren op basis van de in de werkhypothese geformuleerde resultaten. De vorm en inhoud van de evaluatie zijn gezamenlijk opgesteld, passend bij de doelgroep (kinderen in de BSO-leeftijd).

In deze periode hebben de deelnemers ervaringen opgedaan met onder andere Book Creator, het green screen, Puppet Pal, iMovie en GarageBand.



Naast dat de pedagogisch medewerkers in de praktijk aan de slag zijn gegaan, heeft het designteam de concepten uit de werkhypothese verdiept op basis van eerder onderzoek en praktijkgerichte publicaties en filmpjes over deze concepten. De deelnemers aan het designteam hebben de concepten uit de werkhypothese over tweetallen verdeeld en hebben op basis van verschillende bronnen ontwerpeisen geformuleerd. Dit is gedaan in de samenwerkingsomgeving in Teams met het programma OneNote. In de volgende bijeenkomst van het designteam zijn deze ontwerpeisen per concept beschreven en gedeeld. Deze zijn aangevuld met ontwerpeisen op basis van de praktijkervaringen van de leden van het designteam. Er bleek veel samenhang te zijn tussen de ontwerpeisen en zelfsturing, open opdrachten, voldoende structuur (voor kinderen en begeleiders) en werken vanuit vragen van kinderen. Dit zijn relevante aspecten voor het te ontwikkelen ontwikkelarrangement. Het designteam heeft op basis hiervan eerste ideeën voor het ontwerp op papier gezet en met elkaar gedeeld. Voorbeelden waren een GPS-speurtocht (door oudere kinderen gemaakt en door jongere kinderen uitgevoerd), een KION YouTubekanaal waar kinderen op vloggen over hun dag, themagericht werken, denksleutels inzetten en randvoorwaardelijke zaken zoals handleidingen voor kinderen en begeleiders en hoe informatie te delen met ouders (volgens de AVG).

Na in de praktijk wat ervaring op te hebben gedaan door een aantal toepassingen met kinderen uit te proberen en te evalueren en de inhoudelijke verdieping op basis van de concepten uit de werkhypothese, is een vervolgbijeenkomst gepland in het iXperium om de inzichten uit de praktijk en de theorie samen te brengen in een concreet ontwerp van een ontwikkelarrangement. Tijdens de sessie is een concreet ontwikkelarrangement rondom de GPS-speurtocht bedacht met een van de betrokken pedagogisch medewerkers. De andere twee pedagogisch medewerkers van het designteam (die niet bij de sessie in het iXperium aanwezig konden zijn) hebben zelf een opzet voor een eigen ontwikkelarrangement gemaakt, passend bij de context van hun groep (een opdracht met maken en bewerken van beeld en geluid en een challenge met een vlog).

In de loop van het traject is het designteam versterkt met een nieuwe pedagogisch coach (de eerste pedagogisch coach was vrij snel uitgevallen vanwege een andere baan). Met de nieuwe pedagogisch coach is de mogelijkheid verkend of om iets te doen met het vloggen van kinderen en het inzetten van een challenge en verrijking van het dagaanbod. Voor dit laatste is de website [ixperiumplus](https://www.ixperiumplus.nl/) (<https://www.ixperiumplus.nl/>) aangereikt. Tijdens het proces zijn voor zowel het vastleggen het ontwerp als de evaluatie door de procesbegeleider en onderzoeker concrete en laagdrempelige instrumenten aangereikt.

De hierop volgende bijeenkomsten waren gericht op het aanscherpen van de ontwikkelarrangementen. De drie ontwikkelarrangementen zijn door alle leden van het designteam bekeken en voorzien van feedback, zowel vanuit verschillende (eigen) perspectieven als vanuit de verschillende ontwerpeisen. De aangescherpte ontwikkelarrangementen zijn iedere keer tussendoor uitgetoetst en geëvalueerd in de praktijk, indien daar voldoende tijd en ruimte voor was. Er is zowel met de kinderen zelf als met collega's gesproken over de ontwikkelarrangementen.

Om kennis en inzichten te delen binnen en buiten het designteam hebben de pedagogisch medewerkers na iedere bijeenkomst een reflectievlog opgenomen en hebben ze stukjes geschreven voor KIEK, het KION-platform voor interne kennisdeling.

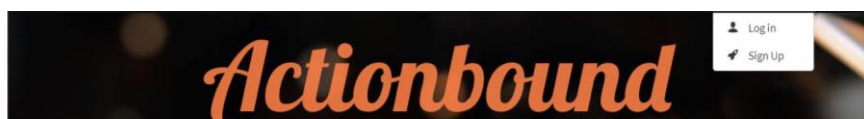
Ontwikkelarrangement

Beschrijving ontwikkelarrangementen

Het designteam heeft drie verschillende ontwikkelarrangementen ontworpen en uitprobeerde:

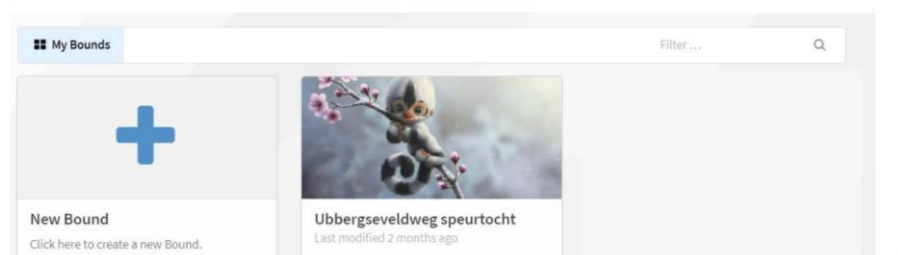
1. Digitale speurtocht via Actionbound

Het eerste ontwikkelarrangement is een digitale speurtocht met Actionbound. Actionbound is een app (<https://en.actionbound.com/>) waarmee je zelf speurtochten kunt ontwikkelen die vervolgens met een tablet of telefoon uit te voeren zijn. Het is mogelijk om hierbij de GPS-functie van deze devices te benutten, maar bij het eerste ontwerp van het ontwikkelarrangement is dat nog niet gedaan. Dit is wel een wens naar de toekomst en daarom meegenomen in de door de pedagogisch medewerker geschreven handleiding voor collega's om speurtochten te ontwikkelen. Het eerste ontwerp bestond uit een digitale speurtocht voor kinderen met ouders waarbij via QR-codes fantasiedieren te vinden zijn. Voor elk gevonden en gescand dier krijgen de teams een punt. Dit wordt automatisch door het programma bijgehouden. De ouders en kinderen vonden het heel leuk. Een collega van de pedagogisch medewerker heeft in de vakantie iets vergelijkbaars gedaan, met QR-codes waar opdrachten aan verbonden waren. De kinderen vonden het erg leuk en het was echt een succeservaring voor de collega. Hieronder een screenshot uit de handleiding voor collega's:



- Klik vervolgens op "Log in"
- Vul je inloggegevens in.

Je komt nu op onderstaande pagina. Hier zul je de eerste keer alleen het eerste blokje hebben, maar naarmate je meer Bounds hebt gemaakt en bewaard, kun je deze in dit startscherm terug vinden. Handig als je deze nog eens wil spelen.



2. Flipstrip en Tom & Jerry the movies

Het tweede ontwikkelarrangement bestaat uit twee opdrachten, waarbij kinderen aan gaan de slag met beeld en geluid. Hierin zit eerst het bedenken van een verhaal bij een bestaande Flipstrip. Dit zijn plaatjes die door de pedagogisch medewerker gedigitaliseerd zijn. De kinderen krijgen het digitale beeld aangereikt. Het gaat om losse plaatjes die als strip bij elkaar horen. De kinderen kunnen daar een verhaal bij bedenken en inspreken in iMovie. De tweede opdracht is het maken van het geluid bij een Tom & Jerry filmpje, ook met behulp van iMovie.

3. Challenge met vlog

Bij de challenge met vlog krijgen de kinderen via een filmpje een challenge te horen waar ze mee aan de slag mogen. Dit was nu nog op een enkele locatie, maar het idee is om locatie-overstijgende challenges te bedenken, gekoppeld aan thema's. De huidige challenge was om met Kaplablokken iets

te bouwen dat met Pasen te maken had. De kinderen bedachten echter zelf dat ze een 'battle' wilden tussen de jongens en de meisjes. Het was voor de pedagogisch medewerker mooi om te zien dat de kinderen een hele andere aanpak kozen. Voor de challenge moesten de kinderen met elkaar samenwerken en ondertussen vloggen over wat ze aan het doen waren en wat ze uiteindelijk als product hadden opgeleverd.

Mate van differentiatie en zelfsturing en rol van ict

Bij de digitale speurtocht is er een hoge mate van differentiatie en zelfsturing mogelijk. De differentiatie zit in het aanpassen van de moeilijkheidsgraad van de speurtocht en dat oudere kinderen speurtochten kunnen voor jongere kinderen. De kinderen die een speurtocht ontwikkelen differentiëren zelf en onbewust door bepaalde opdrachten wel of niet toe te voegen. De pedagogisch medewerker kan de kinderen uitdagen om een moeilijke opdracht toe te voegen. De speurtocht wordt gemaakt in Actionbound en automatisch opgeslagen op het account van de BSO of de pedagogisch medewerker. De kinderen kunnen eraan werken zolang ze het leuk vinden en de tijd hebben. Ze kunnen dus ook stoppen en op een andere dag verder gaan. Bij het lopen van een speurtocht hebben de kinderen minder zelfregie aangezien er altijd een medewerker mee moet als ze van het schoolplein gaan. De rol van ict zit in de app en de tablets en wordt dus als middel gebruikt.

Bij de Flipstrip en Tom & Jerry the movies zijn de opdrachten van verschillende niveaus en zit er ook een opbouw in de complexiteit van de opdrachten. Kinderen werken beide opdrachten op hun eigen niveau uit, zowel in complexiteit van de uitwerking, als in mate van zelfstandigheid. Kinderen kunnen steeds meer zelf, zoals zelf filmpjes uitkiezen en opslaan, tot de pedagogisch medewerker alleen nog een coachende rol heeft. Kinderen leren stapsgewijs werken met iMovie, en leren daarmee over beeld en geluid en opnameapparatuur. Mogelijk kunnen kinderen elkaar hierbij ook instrueren. De rol van ict zit in de app en de tablets.

Bij de challenge met vlog werken de kinderen ook op hun eigen niveau en kunnen de pedagogisch medewerkers de opdracht zo moeilijk maken als ze zelf willen. Daarnaast is er een stukje rolverdeling en kunnen kinderen er zelf voor kiezen om wel of niet te vloggen. Sommige kinderen weten al wel hoe een camera werkt, andere kinderen niet. Het vloggen bij de opdracht, en wat je daarbij in beeld brengt of vertelt, is iets wat alle kinderen nog wel konden verbeteren. De zelfregie zit zowel in de opdracht en hoe deze uit te voeren, als in de taakverdeling, en bij de pilot ook in het vormen van de groepjes. Er is dus een hoge mate van zelfregie.

Onderzoek ontwikkelarrangementen

Zoals hierboven beschreven zijn in het designteam twee lijnen gevolgd: de reguliere werkwijze van het verkennen van het probleem naar het opstellen van ontwerpeisen, ontwerpen, experimenteren en evalueren, en de aangepaste lijn waarbij de pedagogisch medewerkers naar aanleiding van de inspiratie die zij hadden opgedaan in het iXperium direct aan de slag gingen met het uitproberen van bepaalde apps in de praktijk. Uiteraard wel met het doel dit te evalueren en hiervan te leren voor het ontwerp. De eerste apps die zijn uitgeprobeerd in de praktijk waren green screen en Puppet Pal. Het bleek al snel dat de kinderen dit heel leuk vonden, maar deze activiteiten vroegen te veel begeleiding vanuit de pedagogisch medewerker. Dit maakte deze apps te weinig overdraagbaar en praktisch niet inzetbaar gezien het aantal mensen dat op de groep staat en het aantal kinderen dat met de apps kon werken. Een ander app die meteen is uitgeprobeerd in de praktijk is Book Creator. Deze app bleek tevens enorm in de smaak te vallen bij de kinderen en hierbij was nauwelijks begeleiding van de pedagogisch medewerker nodig. De kinderen waren zelfs heel goed zelfstandig in staat om de app onder de knie te krijgen. Alleen het delen van de producten die kinderen maakten met ouders was lastig; zowel technisch als met betrekking tot de AVG-regels. Een andere toepassing die is

uitgeprobeerd is de Ruige Robot. Tijdens de tweede bijeenkomst op het iXperium benoemde een van de pedagogisch medewerkers dat hij graag iets wilde dat ook buiten kan. Hij heeft toen twee Ruige Robots van het iXperium geleend en deze met kinderen uitgeprobeerd tijdens de BSO. De kinderen waren erg enthousiast en hebben een heel parcours gemaakt waarlangs de robots gingen. Dit ging proefondervindelijk, want ze wisten bijvoorbeeld niet dat na het uitproberen van een geprogrammeerde route, deze route verwijderd moest worden in de code om een nieuwe route uit te proberen.

Bij de Flipstrip en Tom & Jerry the movies is het ontwikkelarrangement gedurende de verschillende keren dat het is ingezet door de pedagogisch medewerker steeds aangescherpt op basis van de ervaringen en de feedback die hij van kinderen verzamelde op basis van het feedbackformulier en de gesprekken die hij tijdens de uitvoering met kinderen voerde. Een aanpassing had betrekking op de groepsgrootte, ofwel het aantal kinderen dat samen achter een iPad zit. De betrokken pedagogisch medewerker was gestart met vijf kinderen per iPad, maar al snel bleek dat er maximaal twee kinderen met een iPad kunnen werken, anders zijn ze te weinig betrokken. Daarnaast heeft hij de duur van de verschillende activiteiten aangepast. Dit had aan de ene kant te maken met de beschikbare tijd bij de BSO, die is relatief kort, en aan de andere kant met de aandachtspanne van kinderen. Dit heeft geleid tot een ontwikkelarrangement dat is opgeknipt in delen en waarbij verschillende activiteiten elkaar opvolgen.

Bij de challenge met vlog heeft de derde pedagogisch medewerker op basis van haar ervaringen en de ervaringen van de kinderen en een collega geconcludeerd dat dit een leuke manier van werken is die zeker aansluit bij de belevingswereld van de kinderen. Kinderen gaan enthousiast aan de slag en leren zo spelenderwijs samenwerken en iets over vloggen. Wat ze ook heeft geleerd is dat ze bij de challenge niet meteen de focus moet leggen op de prijs, want daardoor waren de kinderen te veel bezig met winnen en viel het hen tegen dat ze allemaal dezelfde prijs kregen. De vlogs van de kinderen zijn gedeeld met de ouders, maar hier zijn geen reacties op gekomen.

Kennis en inzichten

Uit de tussen- en eindevaluatie met het team blijkt dat deelname aan het designteam vooral de pedagogisch medewerkers nieuwe kennis en inzichten over de mogelijke inzet van ict heeft opgeleverd, maar ook de docent PW van ROC Nijmegen heeft kennis en inspiratie opgedaan over nieuwe ict-toepassingen om in te zetten in het onderwijs. Door inspirerende voorbeelden in kaart te brengen kregen de leden van het designteam een veel beter beeld wat er allemaal is aan ict. Ze zijn erachter gekomen dat er eigenlijk heel veel te kiezen is, maar dat dit binnen de BSO (en het ROC) nog niet, of te weinig gebeurt. Daarnaast werd een pedagogisch medewerker zich ervan bewust dat er allerlei instanties en partijen zijn die zich bezighouden met betekenisvolle inzet en ontwikkeling van apps voor kinderen.

Een ander inzicht dat de pedagogisch medewerkers kregen tijdens het proces is het belang van delen en volhouden. Na iedere bijeenkomst schreven ze iets voor KIEK, al was het niet duidelijk in hoeverre dit door collega's gelezen werd. De pedagogisch medewerkers hebben ook steeds mondeling en met foto's hun collega's geprobeerd te inspireren en door producten van kinderen te delen. In het begin levert dit volgens de pedagogisch medewerker nog niet veel op, maar op een gegeven moment gaan collega's toch meebewegen. Hieruit trekken ze de conclusie dat het tijd kost om collega's uit hun patronen te halen en voordat ze ergens voor open staan. Bij de eindevaluatie gaf een pedagogisch medewerker aan dat hij had gemerkt dat hij door vol te houden toch verschillende collega's had bereikt. Het volhouden zat daarbij zowel in het zelf blijven uitproberen als iets niet lukt, dus drempels overwinnen, het blijven delen van alle leuke ervaringen en producten, als het volhouden om zaken gedegen aan te pakken. De eerder beschreven twee lijnen die in het designteam zijn gevolgd hebben hierbij goed gewerkt: zowel uitproberen in de praktijk en daarvan leren, als vanuit theorie ontwerpeisen formuleren en op basis daarvan nadenken over een ontwerp.

Het bezoek aan het iXperium leverde ontzettend veel inzichten en inspiratie op, zowel op het gebied van wat er allemaal beschikbaar is, als hoe motiverend veel van deze apps zijn. Dit was zowel het geval voor de pedagogisch medewerkers als de docent PW. De leden van het designteam geven aan dat ze dit al hun collega's gunnen: ze voelden zich als een kind in een snoepwinkel. Tijdens het bezoek aan het iXperium zijn de verschillende toepassingen bekeken en hebben de deelnemers daarbij vanuit de aspecten uit de werkhypothese gekeken naar of en hoe de verschillende apps in te zetten zijn. Door daarnaast bronnen te verzamelen, door te nemen en te vertalen naar ontwerpeisen is er bewustwording bij de pedagogisch medewerkers gekomen dat ze hiermee echt graag aan de slag willen met kinderen en dat het ook echt iets oplevert. Na het bezoek zijn de pedagogisch medewerkers ook gelijk enthousiast aan de slag gegaan met verschillende apps.

Door het in de praktijk uitproberen van bepaalde apps werd het de pedagogisch medewerkers wel duidelijk dat dit niet altijd even gemakkelijk gaat. Niet alle apps waren beschikbaar op de iPads van KION en de pedagogisch medewerkers konden zelf ook geen apps of beeldmateriaal op de iPad zetten, omdat dit via een centrale dienst loopt. Daarnaast was het delen met ouders lastig, zowel technisch als gezien de AVG-richtlijnen.

Een van de pedagogisch medewerkers heeft zich gedurende het proces gericht op het uitzoeken van de AVG-richtlijnen. Dat was zowel voor haar, als voor haar collega's weer een stukje kennis en bewustwording. Overigens maakte dit ook juist dat ze leerde kijken naar de mogelijkheden: dus niet wat er niet kan vanwege AVG, maar juist hoe je ict zo kunt inzetten dat AVG geen rol speelt. Dus bijvoorbeeld bestaande beelden of filmpjes kiezen waar geen kinderen op te zien zijn en kinderen alleen hun eigen stemmen laten opnemen.

Het formuleren van de ontwerpeisen voor de ontwikkelarrangementen bracht ook veel nieuwe inzichten. Hiervan leerden de deelnemers van het designteam dat er veel samenhang zat in de aspecten uit de werkhypothese. Bovendien merkten de pedagogisch medewerkers hoe waardevol het is om vanuit een te bereiken doel te bedenken waar een ontwerp dan aan moet voldoen. Dit leidde ook tot veel enthousiasme en eerste concrete beelden bij een mogelijk ontwikkelarrangement.

De tweede bijeenkomst van het designteam leidde ook tot een belangrijk inzicht bij één van de pedagogisch medewerkers. Hij was al veel zaken aan het uitproberen geweest, maar niets leek de kinderen echt blijvend te inspireren. Tijdens deze bijeenkomst kwam hij tot het inzicht dat hij iets moest ontwerpen dat past bij de kinderen op zijn locatie, in plaats van iets dat hij persoonlijk leuk en interessant vindt. Zo kwam hij tot twee toepassingen die ook buiten zijn uit te voeren en deze heeft hij ook daadwerkelijk uitgetoetst en verder ontwikkeld.

Door het verfijnen van de ontwikkelarrangementen op basis van de feedback die hierop werd gegeven tijdens de bijeenkomsten van het designteam kreeg een pedagogisch medewerker het inzicht dat het heel zinvol is om met mensen van verschillende locaties en mensen met een verschillende achtergronden samen na te denken over een ontwerp. Ze kreeg ontzettend veel bruikbare tips waar ze zelf nooit aan zou hebben gedacht. Van het durven uitproberen van apps, maar ook van het zelf werken met de verschillende tools en programma's tijdens het proces, zoals Teams, OneNote en pdf's, heeft ze ook persoonlijk veel geleerd. Dit waren eerst negatieve ervaringen omdat het ook moeilijk was, maar door door te bijten en niet op te geven, zijn het uiteindelijk ook succeservaringen geworden.

Een inzicht over de samenstelling van het designteam van een betrokken clustermanager is dat het goed is om het designteam laagdrempelig in te zetten voor de verbinding met de rest van het team: *"Je moet oppassen dat als er alleen erg ict-gerichte mensen in een designteam zitten, het te groot en ingewikkeld wordt."* Deelname van een collega met vergelijkbare affiniteit en ervaring met ict kan er

ook voor zorgen dat de drempel voor de andere pedagogisch medewerkers lager is om ook met ict te gaan werken.

Bevorderende en belemmerende factoren

Belangrijke bevorderende factoren voor het designteam waren het enthousiasme en de gedrevenheid van de deelnemers. De begeleiding van het team door de procesbegeleider en onderzoeker en de gezamenlijke bijeenkomsten met het hele team zijn door de pedagogisch medewerkers als erg prettig ervaren. De prettige en op leren gerichte sfeer in het team werkte ook bevorderend: fouten maken hoort erbij. De combinatie van pedagogisch medewerkers met verschillende affiniteit en ervaring met ict heeft ook goed gewerkt. De designteamleden hadden het gevoel dat ze echt samenwerkten, samen bezig waren met onderzoeksmatig ontwerpen en eigen ervaringen konden delen over het uitproberen en de zaken waar ze daarbij tegenaan liepen. Daarnaast zijn de bezoeken aan het iXperium zeer waardevol geweest voor het proces: deze hebben geleid tot inspiratie, concrete handvatten en nieuwe inzichten.

Een belemmerende factor was dat het proces in het begin wat te abstract was voor de pedagogisch medewerkers. Om die reden is gekozen voor de eerder omschreven twee lijnen: inductief en deductief aan het ontwerpen gaan; zowel kennis vanuit het uitproberen van toepassingen in de praktijk, als vanuit de literatuur benutten voor het vormgeven van het ontwerp. Verder zaten er op verschillende momenten praktische of beleidsmatige aspecten in de weg, zoals het niet kunnen installeren van apps of beeldmateriaal op de iPad en het ontbreken van een KION-breed beleid of visie op de inzet van ict. Daarnaast kwam als aandachtspunt naar voren dat er soms zaken langs het designteam heen leken te lopen binnen de organisatie, zoals een vanuit de organisatie verspreide keuzelijst voor de aanschaf van ict-materialen die niet aansloten bij de activiteiten waar het designteam mee bezig was. De pedagogisch medewerkers hebben verder weinig betrokkenheid en draagvlak ervaren bij collega's. Deze aspecten hadden soms een negatieve invloed op de motivatie van de pedagogisch medewerkers. Een ander aandachtspunt is dat er door personele ontwikkelingen lange tijd geen pedagogisch coach aan het designteam verbonden is geweest (alleen aan het begin en aan het eind van het traject). De betrokken clustermanager geeft aan dat dit jammer te vinden, omdat een pedagogisch coach juist kan zorgen voor verdere verbinding met en implementatie op de werkvloer. De pedagogisch coach kan ook andere coaches informeren, zodat ze de pedagogisch medewerkers beter kunnen ondersteunen.

Implementatie en vervolg

Dit was het eerste iXperiumdesignteam dat binnen het samenwerkingsverband tussen KION, de HAN, en het iXperium en ROC Nijmegen heeft gelopen. Het designteam heeft een aantal concrete ontwikkelarrangementen (of aanzetten daartoe) opgeleverd. De deelnemers kijken met een goed gevoel op het traject terug. Er is nog wel behoefte aan het verder verfijnen, bijwerken en implementeren van het ontwerp. Tijdens de laatste bijeenkomst van het designteam hebben de pedagogisch medewerkers een plan gemaakt van wat er de komende tijd nog nodig is op verschillende gebieden. De pedagogisch medewerkers die betrokken waren bij het designteam geven aan dat het prettig zou zijn om komend jaar nog een aantal keer bij elkaar te komen. Ze zijn uitgenodigd om hierover in gesprek te gaan met de betrokken beleidsmedewerker van KION. De wens is om de Teamsomgeving die gedurende het proces gebruikt is, in stand te houden. Dan gaan de documenten niet verloren en blijft dat het communicatiemiddel tussen de designteamleden.

De opbrengsten en ervaringen van dit designteam laten zien dat de werkwijze van de iXperiumdesignteams, die oorspronkelijk is ontwikkeld voor het onderwijs, met enige aanpassingen ook werkt in de kinderopvang. In het kader van het samenwerkingsverband zullen nog meer designteams in de kinderopvang gaan lopen, waarbij de ervaringen van het huidige designteam worden meegenomen. Een specifieke aanbeveling in dit kader van de betrokken clustermanager is

om meerdere pedagogisch medewerkers van dezelfde locatie bij een designteam te betrekken. De verwachting is dat dit – naast de deelname van een pedagogisch coach – zal bijdragen aan een betere inbedding in en meer draagvlak bij het team op de betreffende locatie. Ook maakt deelname van meerdere pedagogisch medewerkers van een locatie het proces minder kwetsbaar.

Er loopt op dit moment een designteam dat zich richt op een ontwikkelarrangement voor de VVE-doelgroep, met vier pedagogisch medewerkers (van twee verschillende locaties). Naast de designteams zijn er nog meer (professionaliserings)activiteiten binnen het samenwerkingsverband, waaronder een onderzoek vanuit iXperium onder pedagogisch medewerkers en leidinggevenden over welke kansen, mogelijkheden en zorgen zij zien bij de inzet van ict in de kinderopvang. De opgehaalde informatie kan samen met de ervaringen vanuit de designteams als basis dienen voor het beleid. Zo krijgt ook het onderwerp ict en technologie een steeds vastere plek binnen KION.

Verantwoording

Dit designteam maakt deel uit van het project 'inzet ict in de kinderopvang', een samenwerking tussen KION, de opleiding Pedagogisch Werk van ROC Nijmegen, de opleidingen Pedagogiek en Pedagogisch Educatief Professional van de HAN en het iXperium. Het designteam bestond uit drie pedagogisch medewerkers van drie verschillende locaties van KION, een pedagogisch coach van KION, een docent/procesbegeleider van de opleiding Ad PEP/Pedagogiek en een docent Pedagogisch Werk van ROC Nijmegen. Het designteam werd ondersteund door een onderzoeker van het iXperium.

