

Spelend leren en ontdekken met digitale middelen bij KION

Kwalitatief onderzoek onder pedagogisch medewerkers en clustermanagers 2022



Carolien van Rens, Madeleine Hulsen, Marloes Timmermans, Marijke Kral

Colofon

iXperium Centre of Expertise Leren met ict
Academie Educatie, Hogeschool van Arnhem en
Nijmegen
www.ixperium.nl

Spelend en ontdekken leren met ict bij KION

Kwalitatief onderzoek onder pedagogisch medewerkers en clustermanagers 2022

Auteurs:

Carolien van Rens, Madeleine Hulsen, Marloes Timmermans, Marijke Kral

iXperium Centre of Expertise Leren met ict 2022



Naamsvermelding-NietCommercieel
4.0 Internationaal (CC BY-NC 4.0)

Inhoud

1.	Inleiding.....	4
1.1	Aanleiding en context.....	4
1.2	Onderzoeksvraag.....	5
1.3	Onderzoeksopzet	5
1.1.1.	Focusgroepgesprekken met pm'ers	5
1.1.2.	Focusgroepgesprek met clustermanagers	6
1.1.3.	Verwerken en analyseren van gegevens	6
1.4	Leeswijzer	7
2.	Beelden, ervaringen, kansen en zorgen bij de pedagogisch medewerkers	8
2.1.	Beelden bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen	8
2.2.	Inspiratie bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen	9
2.3.	Kansen en zorgen met betrekking tot spelend leren en ontdekken met digitale middelen	9
2.3.1.	Sensomotorische ontwikkeling	10
2.3.2.	Cognitieve ontwikkeling.....	10
2.3.3.	Sociaal-emotionele ontwikkeling	11
2.3.4.	Taalontwikkeling	11
2.3.5.	Creatieve ontwikkeling.....	12
2.4.	Wensen voor ondersteuning en deskundigheidsbevordering.....	12
2.4.1.	De rol van de pm'er bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen	12
2.4.2.	Wat is nodig om de pm'er bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen te ondersteunen?.....	14
3.	Positie, kansen en zorgen bij de clustermanagers	16
3.1.	Positie ten opzichte van de verkenning	17
3.2.	Kansen en zorgen met betrekking tot spelend leren en ontdekken met digitale middelen	17
3.3.	De rol van de clustermanagers bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen	19
3.4.	Wat hebben clustermanagers nodig om spelend leren en ontdekken met digitale middelen te ondersteunen?	20
3.5.	Sterkte/zwakte-analyse	20
4.	Samenvatting, conclusies en aanbevelingen.....	22
4.1.	Samenvatting en conclusies	22
4.1.1.	Pedagogisch medewerkers	22
4.1.2.	Clustermanagers	23
4.2.	Aanbevelingen	24

1. Inleiding

1.1 Aanleiding en context

In 2020 zijn KION, ROC Nijmegen (opleiding Pedagogisch Werk) en iXperium Centre of Expertise Leren met ict een samenwerking aangegaan vanuit de ambitie om de (aankomende) pedagogisch medewerkers (in het vervolg pm'ers) en docenten Pedagogisch Werk (PW) te bekwamen in het gebruik van ict in hun vak¹. Het uiteindelijke doel van de samenwerking is spelend leren en ontdekken met digitale middelen voor kinderen van 0 tot 13 jaar een plek te geven binnen de kinderopvang zodat kinderen vanaf jonge leeftijd in aanraking kunnen komen met digitale middelen en hiermee digitale vaardigheden ontwikkelen. Dit is van belang omdat verschillen in toegang tot en kennis van digitale middelen vanaf jonge leeftijd leiden tot kansenongelijkheid in de ontwikkeling van digitale geletterdheid. Binnen KION is in 2022 ook het project DOT KION van start gegaan (digitale ontdekkingstocht). In dit project wordt gewerkt aan visie- en beleidsontwikkeling, richtlijnen en implementatie op het gebied van Spelend leren en ontdekken met digitale middelen bij KION. Momenteel wordt er een ambitie, beleid en implementatieplan voor Spelend leren en ontdekken met digitale middelen bij KION ontwikkeld. Dit zal in een later stadium worden uitgerold bij alle KION-locaties.

Kijkend naar de huidige situatie van KION (situatie najaar 2022) zijn er bij de meeste van de 178 locaties (44 KDV, 57 PGR en 77 BSO) nog geen materialen beschikbaar voor pm'ers om met spelend leren en ontdekken met digitale middelen aan de slag te gaan. Wel heeft iedere groep een iPad, met daarop het ouderportaal. Deze iPad is in principe enkel bedoeld voor gebruik door de pm'ers. Een aantal BSO-locaties heeft een Wii spelcomputer. Tien locaties hebben een beweegvloer van Springlab. Ongeveer 15 locaties hebben digitale spelmaterialen in huis, waaronder een iPad die de kinderen kunnen gebruiken. Dit zijn locaties waar een of meerdere pedagogische medewerkers deelnemen aan de trainingen van het iXperium en KION binnen het samenwerkingsverband. Sommige locaties kunnen gebruik maken van de digitale middelen van de school waar ze bij in zitten, zoals een digibord.

Vanuit het samenwerkingsverband tussen iXperium, KION en ROC Nijmegen en HAN (opleidingen Pedagogiek/Ad pep) zijn er meerdere activiteiten uitgevoerd. Er is door onderzoekers van iXperium een literatuurstudie uitgevoerd en op basis daarvan startnotitie geschreven over spelend leren en ontdekken met digitale middelen, er zijn multidisciplinaire designteams gestart, er zijn meerdere pm'ers getraind en er is een competentieprofiel opgesteld dat zich specifiek richt op de competenties die pm'ers nodig hebben voor spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Een volgende stap is het bevragen van pm'ers over hoe ze spelend leren en ontdekken met digitale middelen in de praktijk brengen en hoe ze hun eigen competenties hiervoor inschatten. Oorspronkelijk zou dit gebeuren met behulp van een (online) vragenlijst (monitor). Er is een monitor ontwikkeld die de beginsituatie in kaart brengt en daarna ingezet kan worden om de ontwikkelingen te kunnen volgen. Tijdens de ontwikkeling van de monitor bleek dat er nog nagenoeg geen digitale middelen voor spelend leren en ontdekken aanwezig zijn op de KION-locaties en dat er dus geen (of nauwelijks) sprake kan zijn van inzet van ict door pm'ers. Een vragenlijst over het gebruik van ict en de eigen competenties zou niet passend zijn en mogelijk tot frustratie leiden. Daarom is voor de eerste inventarisatie gekozen om de monitor op een later moment in te zetten en voor een kwalitatieve aanpak in de vorm van groepsgesprekken op locatie met pm'ers en met clustermanagers.

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

1.2 Onderzoeksvraag

De centrale vraag voor het voorliggende kwalitatieve onderzoek is:

Wat is er binnen KION nodig om spelend leren en ontdekken met digitale middelen te realiseren?

In dit kwalitatieve onderzoek richten we ons op aspecten waarvan we weten dat ze van belang zijn voor het inzetten van ict in het onderwijs, namelijk visie, deskundigheid, digitaal materiaal en ict-infrastructuur en daarnaast ook leiderschap en samenwerking en ondersteuning². We gaan ervan uit dat voor een betekenisvolle inzet van digitale middelen voor spelend leren en ontdekken dezelfde organisatorische aspecten van belang zijn. Wat betreft de deskundigheid gaan we uit van de competenties van pedagogisch medewerkers voor Spelend en ontdekkend leren met ict en stimuleren van ict-geletterdheid van kinderen zoals door het iXperium beschreven in Competentieset kinderopvang (in voorbereiding).

De deelvragen waar dit kwalitatieve onderzoek antwoord op geeft zijn:

Pedagogisch medewerkers:

1. Op welke manier zetten pm'ers ict³ in voor spelend leren en ontdekken?
2. Op welke manier willen pm'ers in de (nabije) toekomst ict inzetten voor spelend en ontdekkend leren?
3. Wat hebben pm'ers nodig aan deskundigheidsbevordering om spelend en ontdekkend leren met ict vorm te geven?

Clustermanagers:

4. In hoeverre onderschrijven clustermanagers de startnotitie spelend leren en ontdekken met ict?
5. Wat hebben clustermanagers nodig om leiding te geven aan spelend leren en ontdekken met ict?
6. Wat hebben clustermanagers nodig om spelend leren en ontdekken met ict mogelijk te maken op locaties?
7. Met welke factoren moet KION rekening houden in de samenwerking en ondersteuning van pm'ers en leidinggevenden?

1.3 Onderzoekopzet

Voor het onderzoek zijn op een aantal KION-locaties focusgroepgesprekken gevoerd met pm'ers. Daarnaast is een focusgroepgesprek gevoerd met een aantal clustermanagers⁴. We beschrijven hieronder kort de opzet van de gesprekken.

1.1.1. Focusgroepgesprekken met pm'ers

Met de focusgroepen worden beelden opgehaald die pm'ers hebben wat betreft spelend leren en ontdekken met digitale middelen en hun behoeften aan professionalisering. Voor de gesprekken is gebruik gemaakt van inzichten en ervaringen uit trainingen die door het iXperium samen met KION zijn gegeven aan pm'ers. De focusgroepen geven antwoord op de deelvragen 1 tot en met 3.

² <https://onderzoek.kennisnet.nl/app/uploads/2016/12/vierinbalansplus.pdf>.

³ In dit rapport gebruiken we ict (met kleine letters) als we het over digitale technologie in de brede zin van het woord hebben. Daarbij bedoelen we dan het brede spectrum van hardware (laptops, tablets maar ook 3d-printers, cnc-machines), (adaptieve) software, online (leer-)systemen, websites maar ook zorgtechnologie, kunstmatige intelligentie, toepassingen zoals virtual en augmented reality, etc. Onder ict en digitale middelen verstaan we hetzelfde en de termen worden in dit rapport door elkaar gebruikt.

⁴ Elke clustermanager vertegenwoordigt een aantal kinderopvanglocaties (kinderdagverblijf, buitenschoolse opvang en peutergroepen).

Bij de locaties is gestreefd naar deelname van locaties die een dwarsdoorsnede zijn van de organisatie met zowel pm'ers van kinderdagverblijven en buitenschoolse opvang. De werving van de locaties is via KION verlopen. Tabel 1.1 geeft een overzicht van de KION-locaties en aantallen pm'ers die hebben deelgenomen aan de focusgroepen.

Tabel 1.1 - Overzicht van KION-locaties en deelnemers focusgroepen (N=57)

Locatie	Plaats	Soort opvang*	Aantal pm'ers
De Berenboot	Nijmegen	KDV	17
De Geldershof	Lent	KDV	8
De Rakkertjes (De Gildekamp)	Nijmegen	PGR	3
De Wijze Dabbers	Beuningen	BSO	8
Goudwinde	Lent	KDV	11
Montessori-Oost	Nijmegen	PGR	5
Villa Hoog-Laag	Beek-Ubbergen	BSO	5

*KDV (0-4 jr, hele dag open, voor werkende / studerende ouders), PGR (2-4 jr, halve dagen open, gericht op samen spelen en op een aanbod voorschoolse educatie) en BSO (4-12 jr, voor werkende / studerende ouders)

De focusgroepen vonden plaats op de betreffende KION-locatie, duurden circa 75 minuten en werden geleid door twee onderzoekers van het iXperium Centre of Expertise Leren met ict (hierna: iXperium). Sommige bijeenkomsten vonden overdag plaats en andere 's avonds, afhankelijk van de mogelijkheden en wensen van de medewerkers van de locaties. Bij een aantal locaties was naast de pm'ers ook een clustermanager en/of pedagogisch coach aanwezig.

1.1.2. Focusgroepgesprek met clustermanagers

Naast de focusgroepen met pm'ers is er een focusgroep geweest met clustermanagers van verschillende locaties. De informatie uit dit gesprek geeft antwoord op de deelvragen 4 tot en met 7. Doel van dit gesprek is het vinden van kansen voor KION en welke aspecten met name aandacht vragen. Ook wordt er gekeken of er daarbij overeenkomsten en verschillen zijn tussen locaties.

De bijeenkomst voor de clustermanagers vond plaats in het iXperiumlab op de HAN en werd geleid door twee onderzoekers van het iXperium. Bij KION zijn er 28 clustermanagers werkzaam, aan het gesprek hebben zeven clustermanagers deelgenomen.

1.1.3. Verwerken en analyseren van gegevens

Voor de analyse van de gegevens zijn audio-opnames gemaakt van de focusgroepen met de pm'ers en van de sessie met de clustermanagers. Hiervoor is van tevoren toestemming gevraagd aan de deelnemers. Na afloop van de bijeenkomsten hebben de onderzoekers de gegevens op een kwalitatieve wijze geanalyseerd. Waar relevant maken we in de rapportage een onderscheid tussen kinderdagverblijf (KDV), peutergroepen (PGR) en buitenschoolse opvang (BSO).

Bij de interpretatie van de resultaten is het goed om te beseffen dat er mogelijk sprake is van enige vertekening. De vraag om deel te nemen aan de focusgroepen is breed uitgezet onder alle locaties van KION en alleen deze zeven locaties hebben ruimte vrijgemaakt in hun bestaande overleggen voor deelname aan dit onderzoek. Dit betekent dat dit thema als belangrijk wordt gezien, dit is mogelijk minder het geval bij de locaties die niet hebben deelgenomen. Voor een eerste inventarisatie naar kansen, zorgen en ervaringen is deze vorm van selectie geen probleem omdat het vooral bedoeld is om beelden op te halen. Als er in de toekomst behoefte is aan een overzicht van de actuele stand van zaken op detail/locatieniveau dan vraagt dat om een andere aanpak.

1.4 Leeswijzer

In dit rapport worden de resultaten samengevat en wordt antwoord gegeven op de onderzoeksvragen. Het rapport is als volgt opgebouwd: in hoofdstuk 2 beschrijven we de uitkomsten van het onderzoek bij de pm'ers. We gaan eerst in op de ervaringen, beelden, kansen en zorgen en vervolgens op de wensen voor ondersteuning en deskundigheidsbevordering van de pm'ers. In hoofdstuk 3 beschrijven we de ervaringen, beelden, kansen en zorgen van de clustermanagers ten aanzien van spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Hoofdstuk 4 bevat tot slot de belangrijkste conclusies en aanbevelingen.

2. Beelden, ervaringen, kansen en zorgen bij de pedagogisch medewerkers

In dit hoofdstuk gaan we na in hoeverre pm'ers van KION al gebruik maken van digitale middelen bij spelend leren en ontdekken. We kijken naar de beelden die ze hebben bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen en welke kansen en zorgen de pm'ers hebben bij het gebruik van digitale middelen bij spelend leren en ontdekken.

2.1. Beelden bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Om hier een indruk van te krijgen van het beeld dat spelend leren en ontdekken met digitale middelen oproept bij pm'ers is gevraagd om hun eerste gedachten hierover in een Mentimeter te zetten. Pm'ers blijken verschillende beelden te hebben over spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Het gebruik van een tablet, Springlab, een robot, games/(interactieve) spelletjes, programmeren en een digibord werden het vaakst genoemd. Daarnaast roept het bij pm'ers ook beelden op van de inzet van ict voor bewegend leren: *“Als je iets met ict doet, moet je het bewegend doen. Dat is leuk en goed voor peuters, dat is hoe ze leren.”* Een pm'er fantaseerde over de voordelen van een robot: *“een robot die dingen voor ons kan doen, dat is toch super chill!”* Een voorbeeld van de gegeven antwoorden in een van de bijeenkomsten met pm'ers is weergegeven in woordenwolk (figuur 2.1).

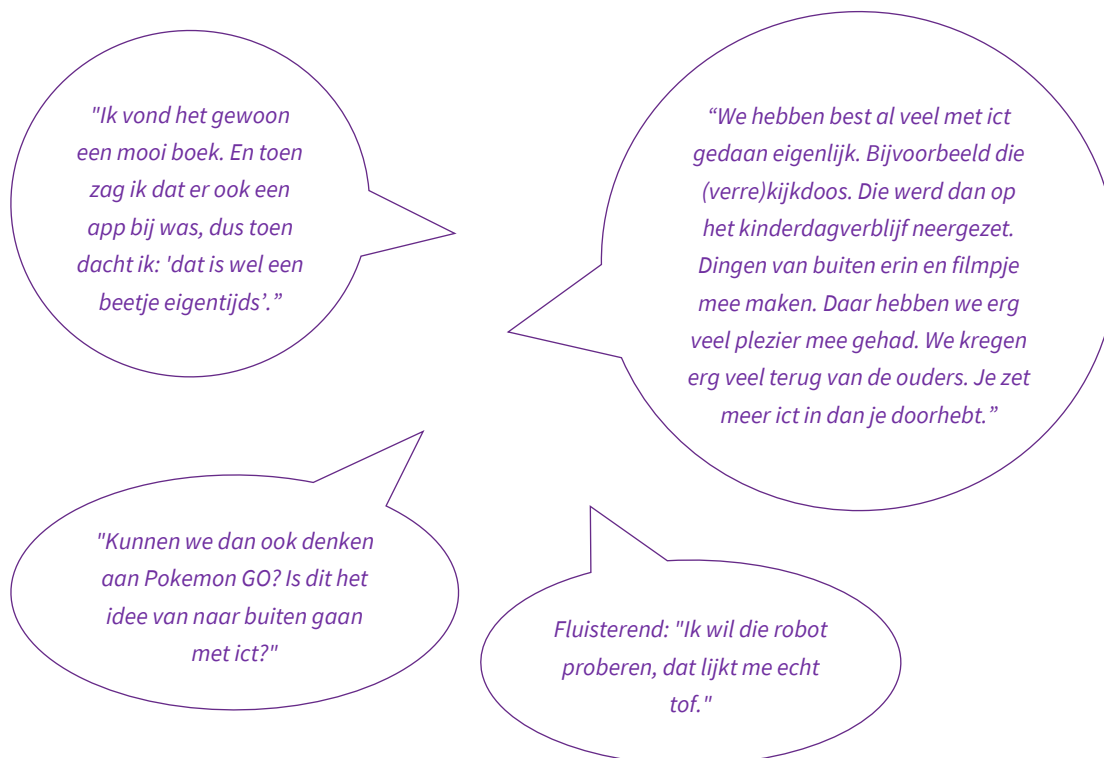
Figuur 2.1 - Voorbeeld van beelden bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen (locatie De Wijze Dabbers)



Vervolgens is aan de pm'ers gevraagd welke ervaringen zij nu al hebben met spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Wat opvalt is dat pm'ers vaak in eerste instantie aangeven geen ict te gebruiken, maar als hierop wordt doorgevraagd ze toch wel ict-middelen (smartphone, tablet of laptop en YouTube-filmmpjes) inzetten, bijvoorbeeld voor luisterverhaaltjes, muziek, dansen of instructiefilmmpjes. Een aantal pm'ers maakt gebruik van een spelcomputer/Wii of Springlab in de groepen. De ervaringen van de pm'ers zijn afhankelijk van de doelgroep/niveau en de beschikbare materialen. Een aantal pm'ers van een BSO-locatie heeft de training via het iXperium/KION gevolgd. Deze collega's hebben meer ict-ervaring en proberen de rest van hun collega's mee te nemen in deze ontwikkeling.

2.2. Inspiratie bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Bij meerdere pm'ers wekt ict vooral het beeld op van bezig zijn met een beeldscherm. Om het beeld van pm'ers over spelend leren en ontdekken met digitale middelen te verbreden, zijn tijdens de sessie inspirerende voorbeelden gegeven zoals een boekenapp waarbij kinderen opdrachtjes doen om vragen te beantwoorden, kleurplaten die met een QR-code tot leven komen, programmeerbare Lego, speurtochten met gps of buitenparcours met programmeerbare robots. Meestal kwamen de voorbeelden van de onderzoeker, maar bij drie locaties kwamen de pm'ers en een aanwezige trainer ook zelf met voorbeelden. De voorbeelden waren voor een deel van de pm'ers een eyeopener: ze waren verrast over de (andere) mogelijkheden die er zijn.



2.3. Kansen en zorgen met betrekking tot spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Naast de beelden en ervaringen is aan de pm'ers gevraagd welke kansen en zorgen zij ervaren op het gebied van spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Hierbij is een onderscheid gemaakt naar verschillende ontwikkelingsgebieden die bij KION centraal staan:

- Sensomotorische ontwikkeling;
- Cognitieve ontwikkeling;
- Sociaal-emotionele ontwikkeling;
- Taalontwikkeling;
- Creatieve ontwikkeling.

De pm'ers konden tijdens de sessie de kansen en zorgen per ontwikkelingsgebied op een poster schrijven. De antwoorden werden vervolgens gezamenlijk besproken. We geven hieronder per ontwikkelingsgebied een samenvatting van de genoemde kansen en zorgen.

2.3.1. Sensomotorische ontwikkeling

Kansen

Bij kansen van het gebruik van ict voor het stimuleren van sensomotorische ontwikkeling kunnen niet alle pm'ers zich evenveel voorstellen. Er worden vooral kansen gezien voor het stimuleren van bewegen (motorische ontwikkeling). Enkele pm'ers hebben bijvoorbeeld ervaring met de beweegvloeren van Springlab, de ruige robot of met bewegings- of sportspellen die ook buiten gedaan kunnen worden. Op sensorisch gebied zien de pm'ers vooralsnog wat minder kansen: *“iets waar geuren uitkomen zou leuk zijn, maar kun je ook zelf doen.”* Wel geven pm'ers aan dat een tablet veel mogelijkheden biedt voor zien en horen. Ict-materiaal zorgt in het algemeen voor een breder en groter aanbod, denken de pm'ers; je kunt al snel een behoorlijk aanbod op een tablet verzamelen. Andere ict-toepassingen die worden genoemd voor sensomotorische ontwikkeling zijn interactieve spellen zoals de Zandtafel, Zandtovenaer, geluiden laten horen op een tablet, matten met muziek en kleuren.

Zorgen

Zorgen die pm'ers hebben bij de inzet van ict voor sensomotorische ontwikkeling zijn dat kinderen minder leren door te ervaren en te voelen met de eigen zintuigen en dat ict stimulans-arter is. *“Uitgaande van baby's en peuters is het belangrijk om alle zintuigen te prikkelen (ruiken, voelen, proeven en zien). Veel van het huidige aanbod van ict is alleen gericht op zien.”* Vooral in de leeftijd van 0-4 jaar ontdekken kinderen ook veel met mond, handen en neus. Sommige pm'ers zijn bang dat kinderen te weinig bewegen en te veel achter een scherm zitten. *“Je wil dat ze meer bewegen en dan ga je meer met de iPad doen.”* Daarnaast is er een zorg dat ouders niet willen dat kinderen bij de kinderopvang achter een beeldscherm zitten (en niet bewegen). Gezien de vaak beperkte tijd met de kinderen (vooral bij de BSO) zien sommige pm'ers liever dat er aandacht is voor iets in het 'echt' maken en doen. Spelen en ontdekken met digitale middelen lijkt in de ogen van de pm'ers ook veelal binnen plaats te vinden, hierdoor komen de kinderen misschien te weinig buiten, zo is de vrees. *“Ict moet niet vervangen dat je naar een bos gaat.”* In het verlengde hiervan is een andere zorg dat kinderen weinig kennismaken met verschillende materialen. Een ander aspect waar bedenkingen bij zijn, zijn de beschikbaarheid en kosten van materialen voor sensomotorische ontwikkeling, zoals een interactieve beweegvloer.

2.3.2. Cognitieve ontwikkeling

Kansen

Wat betreft de cognitieve ontwikkeling zien pm'ers kansen om het denkvermogen te vergroten: je kunt kinderen met digitale middelen prikkelen door iets nieuws en uitdagends aan te bieden. Digitale middelen bieden ook mogelijkheden voor differentiatie bij de cognitieve ontwikkeling: *“Er zijn kinderen die doen en dan denken en kinderen die het andersom doen, daarin kunnen ze met ict geholpen worden.”* Ook kunnen kinderen met online applicaties in hun eigen tempo en niveau ontwikkelen. Digitale middelen bieden volgens pm'ers ook mogelijkheden voor afwisseling en stimulatie (bijvoorbeeld beloning bij goede antwoorden). Andere kansen voor de cognitieve ontwikkeling zien ze in het aanleren van oorzaak-gevolgrelaties, vaardigheden en executieve functies (bijv. leren plannen).

Zorgen

Zorgen die pm'ers hebben bij de inzet van ict voor de cognitieve ontwikkeling zijn dat digitale middelen bijvoorbeeld te veel prikkels geven door alle geluiden en lichtjes die er uit een apparaat komen. Een andere zorg is dat ict-aanbod te eenzijdig is en dat kinderen een steeds sterkere behoefte krijgen aan externe motivatie om door te gaan. Ook denken sommige pm'ers dat digitale middelen “afhankelijk en lui” maken, doordat er te veel en te gemakkelijk wordt opgezocht. *“Kinderen moeten ook zelf leren nadenken, een eigen antwoord bedenken.”*

2.3.3. Sociaal-emotionele ontwikkeling

Kansen

Bij de sociaal-emotionele ontwikkeling zien pm'ers vooral kansen op het gebied van samenwerken en ook om dat als pm'er goed te begeleiden. Ict-materiaal is meestal populair en schaars, dus kinderen leren hierdoor op hun beurt te wachten. Digitale middelen kunnen ook kansen bieden om het zelfvertrouwen van kinderen te vergroten. Het is goed voor het zelfvertrouwen als dingen lukken en kinderen (met behulp van digitale middelen) geholpen worden zich uit te drukken, bijvoorbeeld door ze iets te laten zeggen in hun eigen taal, of door een digitale buddy die kinderen kan helpen en kan aanmoedigen. Het kan met digitale middelen ook makkelijker zijn om emoties en grenzen aan te geven (met een emoji-knop) voor kleine kinderen of verlegen kinderen. Andere kansen die pm'ers noemen voor de inzet van digitale middelen bij sociaal-emotionele ontwikkeling zijn voor emotie- of rouwverwerking (door inzet van een passend filmpje) en wereldwijde sociale communicatie.

Zorgen

Aan de andere kant zijn er bij pm'ers (meer) zorgen over de sociaal-emotionele ontwikkeling bij de inzet van digitale middelen. Deze hebben te maken met de mogelijk juist minder frequente interactie met andere kinderen, het idee dat digitale middelen te 'individueel' ingesteld zijn, kinderen te veel in hun eigen bubbel zitten en daardoor niet goed verbinding maken met anderen. Ook is een zorg van pm'ers dat er bij gebruik van sociale media minder goed emoties en grenzen aangegeven kunnen worden. Een pm'er verwoordt dit als volgt: *“Sociaal-emotioneel leer je vooral in de praktijk, je kunt bijvoorbeeld een reactie van iemand zien. Hoe kunnen kinderen reacties leren aanvoelen als je met een beeldscherm werkt? Als ict er tussen zit, is dat dan niet verstorend in het proces? Bijvoorbeeld kun je zien of iemand boos is? Leidt het niet te veel af van het echte doel?”* Er wordt ook aangegeven dat sommige kinderen meer/intensieve begeleiding nodig hebben bij inzet van digitale middelen. Zorgen daarbij zijn dat die extra begeleiding of tijd niet geboden kan worden (ook door personeelsgebrek) en dat kinderen bepaalde dingen (bijvoorbeeld lichaamstaal) mede daardoor minder goed leren of kunnen interpreteren.

2.3.4. Taalontwikkeling

Kansen

Pm'ers zien een aantal concrete kansen voor de inzet van digitale middelen bij de ondersteuning van de taalontwikkeling, bijvoorbeeld voor het vergroten en verrijken van de woordenschat (zowel in het Nederlands als in een andere taal) en het werken aan lees- en luistervaardigheid door het gebruik van luisterverhalen, boeken met spraak en interactief voorlezen. Pm'ers noemen daarbij vooral kansen wat betreft educatief aanbod op de tablet. Digitale middelen bieden ook kansen door het vergroten van kansengelijkheid en communicatie met kinderen voor wie Nederlands niet de moedertaal is. Een voorbeeld is het gebruik van gebaren en Google Translate ter ondersteuning van de taalontwikkeling: *“Eerst bied ik de zin in de eigen taal aan, dan zie je het gezichtje oplichten. Dan herhaal ik het in het Nederlands met gebaren. Dat is dan echt een kans, die taalapps zijn schitterend!”* De ervaring van deze pm'er is dat de inzet van (ver)taalapps kinderen kan helpen om zich veilig te voelen. In het kader van het ondersteunende gebruik van ict bij taalontwikkeling wordt er ook op gewezen dat het belangrijk is om ouders te betrekken zodat zij weten dat ze de tablet en telefoon thuis ook hiervoor kunnen inzetten.

Zorgen

Een zorg bij pm'ers naar voren komt bij gebruik van digitale middelen voor taalontwikkeling is dat de (Nederlandse) taal op bepaalde aspecten minder goed wordt aangeleerd: *“Mijn zorg is dat er op internet soms heel slecht taalgebruik is, ook in het Nederlands. Je moet dan als pm'er heel goed filteren wat je gebruikt.”* Een pm'er vreest voor de verloederding van de Nederlandse taal, omdat kinderen op internet (bijvoorbeeld YouTube) en in apps veel met Engels of straattaal in aanraking komen en daardoor de Nederlandse woorden of

uitspraak niet kennen. Ook is er een vrees voor laksheid in het taalgebruik omdat op de computer spelling automatisch wordt gecorrigeerd (maar niet altijd correct).

2.3.5. Creatieve ontwikkeling

Kansen

Pm'ers zien een aantal kansen voor het gebruik van ict voor de creatieve ontwikkeling. Er zijn veel creatieve ideeën op internet te vinden, zoals zelf een Andy Warhol portret maken en uitprinten. Kinderen kunnen op internet makkelijk zelf dingen opzoeken en hebben daar volgens de pm'ers ook veel plezier in. Ze leren ruimer en outside the box te denken, eigen oplossingen te bedenken en zich op hun eigen manier te ontwikkelen. Kinderen doen ook nieuwe ideeën op creatief gebied op, bijvoorbeeld omdat ze bij KION andere creatieve mogelijkheden en apps ervaren die ze niet thuis hebben. Een pm'er van een BSO-locatie ziet specifiek kansen voor creatieve ontwikkeling met programmeren: *“Daar kun je kinderen creatief mee uitdagen, dat is ook heel anders dan wat we nu aanbieden. Het is juist een kans voor kinderen die interesse hebben in het technische.”* Voor pm'ers is het makkelijk om veel verschillende creatieve spellen en materialen op een plek (de tablet) te bewaren.

Zorgen

De pm'ers maken zich wat betreft de creatieve ontwikkeling zorgen dat de eigen creativiteit van de kinderen door beschikbare ict-middelen en het internet minder wordt geprikkeld en gestimuleerd. Dit zien sommigen nu ook al steeds meer gebeuren bij de kinderen: *“kinderen vervelen zich en vragen aan ons de hele tijd wat ze zouden kunnen doen.”* Pm'ers geven in dit kader aan dat het belangrijk is om kinderen te stimuleren hun eigen fantasie te gebruiken en zelf dingen te maken. Ook vinden sommige pm'ers het nog moeilijk te bedenken hoe ict kan worden ingezet voor de creatieve ontwikkeling. *“We kunnen ons niet zo goed voorstellen wat dit zou inhouden met ict. Je wilt bij creatief echt aan de slag met het tastbare, voelen. Met stiften, wasco in de weer. Dat hebben kinderen hard nodig. Je kunt wel iets bedenken met Paint, maar het blijft dat kinderen het ook moeten kunnen vasthouden en voelen. Dus de grootste zorg hier is dat het tastbare weggaat door ict. Kinderen hebben het zintuiglijke ook nodig.”* Met name voor de peuterleeftijd vinden pm'ers het moeilijk een toepassing te bedenken voor creatief gebruik van digitale middelen.

Los van de specifieke ontwikkelingsgebieden denken pm'ers wel dat de inzet van digitale middelen de horizon van de kinderen verbreedt en dat het aansluit bij de dagelijkse leefwereld.

2.4. Wensen voor ondersteuning en deskundigheidsbevordering

In deze paragraaf gaan we in op de ondersteuning en deskundigheidsbevordering die pm'ers nodig hebben om spelend leren en ontdekken met digitale middelen vorm te geven. Hierbij is gevraagd welke (andere) rol de pm'ers verwachten aan te nemen bij de inzet van spelend leren en ontdekken met digitale middelen en wat er nodig is aan visie, beleid en facilitering om de deskundigheidsbevordering te laten plaatsvinden.

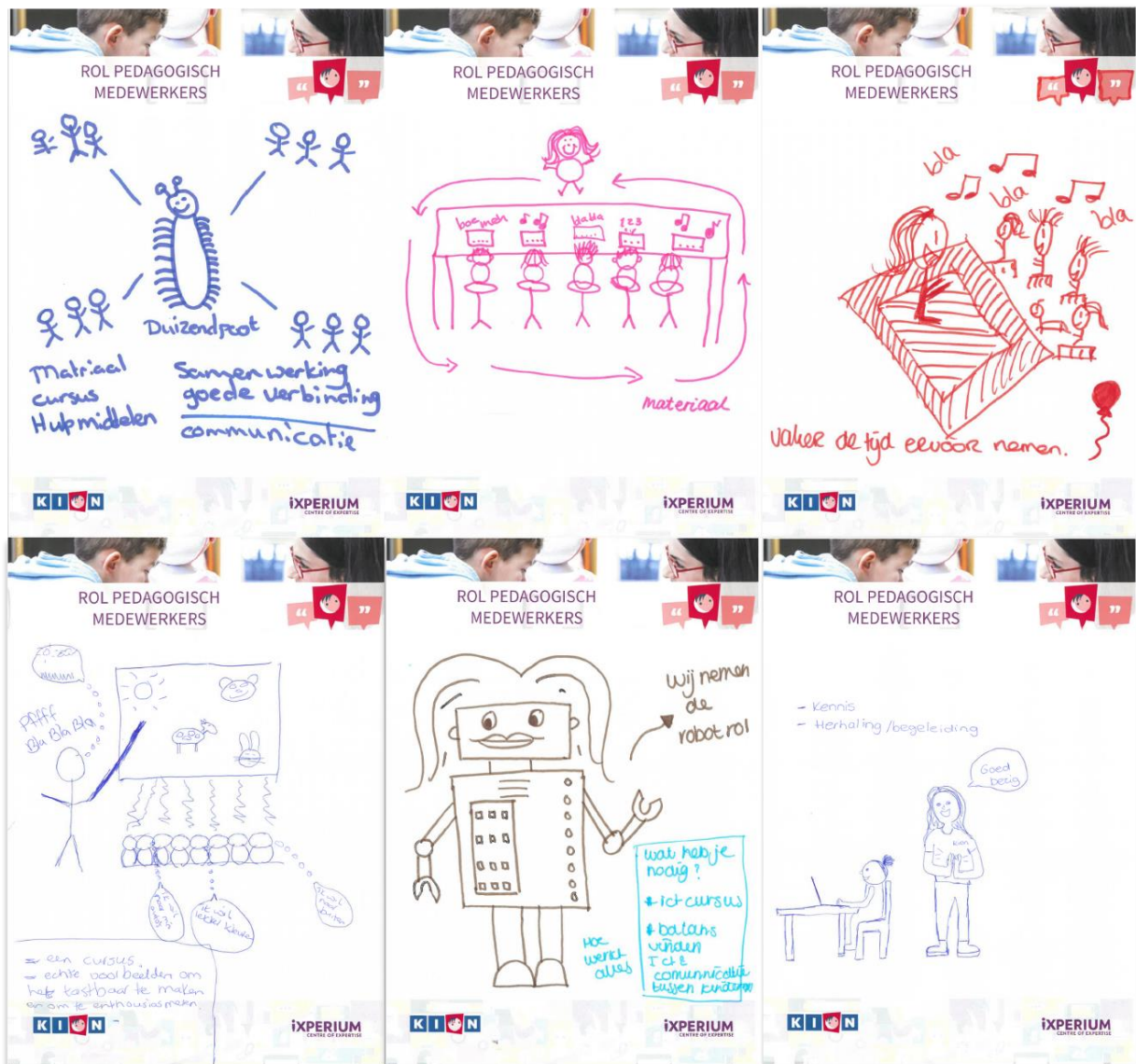
2.4.1. De rol van de pm'er bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Wanneer aan de pm'ers wordt gevraagd welke rol zij denken te krijgen wanneer ze spelend leren en ontdekken met digitale middelen gaan inzetten, is de reactie wisselend. De ene pm'er vreest een soort schooljuf voor de klas te worden (zie tekening in Figuur 2.2). Een andere pm'er is bezorgd dat digitale middelen de rol van de pm'er misschien gaan overnemen: *“Waar staan wij dan in onze rol als pm'er, zijn wij nog nodig? Ook willen pm'ers niet een soort beeldscherm politie worden, bijvoorbeeld bij ongewenst gebruik van digitale middelen door de kinderen, of als er onvoldoende devices zijn. Een groot deel van de groep denkt niet dat de introductie van digitale middelen veel verschil gaat maken en ziet veel overeenkomsten met hoe het nu al gaat: het geven van instructie waar nodig, het begeleiden van kinderen, veel meedoen en samen op ontdekking gaan met elkaar.*



Wanneer digitale middelen bij activiteiten worden ingezet moet er wel goed worden nagedacht met welk doel en hoe digitale middelen worden ingezet en de activiteit moet goed worden voorbereid en begeleid. De vrees is dat dit vooral in het begin meer tijd zal kosten. Ook denkt men dat er door inzet van digitale middelen ook meer individueel aanbod of aanbod in kleine groepjes kan plaatsvinden, in plaats van dat alle kinderen met de pm'er of activiteit meedoen. Er kan makkelijker een activiteit of thema worden ingezet omdat er soms al suggesties of voorbeelden in de ict-programma's zitten, anders kost het veel tijd om een activiteit of thema te ontwikkelen. Naast mogelijke verandering in rol uit de pm'ers er ook wat zorgen, zoals dat er minder contact en interactie is met het kind en de angst dat kinderen minder gaan (buiten)spelen. Een andere angst is dat "luie" pm'ers digitale middelen niet op de juiste manier inzetten, wat voor de groep kinderen niet bevorderend is. Zij denken daarbij bijvoorbeeld aan het laten kijken van veel filmpjes.

Figuur 2.2 - Voorbeeld tekeningen van de rol van pm'ers bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen



2.4.2. Wat is nodig om de pm'er bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen te ondersteunen?

Voor veel pm'ers is het belangrijk om te zien wat er allemaal mogelijk en beschikbaar is met digitale middelen in de kinderopvang. Daarbij is het van belang dat ze de meerwaarde of toegevoegde waarde van het digitale materiaal inzien. KION dient een duidelijke visie op spelend leren en ontdekken te ontwikkelen, waarbij de kaders/regels duidelijk zijn. De pm'ers die hebben deelgenomen aan de focusgroepen staan er over het algemeen voor open om met spelend leren en ontdekken met digitale middelen aan de slag te gaan, indien het beleid duidelijk is en ze in de professionalisering gefaciliteerd worden.

Voor wat betreft de facilitering om digitale middelen in te zetten bij spelend leren en ontdekken zijn er volgens de pm'ers een aantal aandachtspunten:

- **Beleid op de inzet van digitale middelen.** Het blijkt dat pm'ers verschillende beelden hebben over wat wel en niet zou 'mogen' binnen het ict-beleid van KION. Over het algemeen besluiten pm'ers zelf hoe en op welke manier ze ict inzetten bij de kinderen, al hebben ouders wel invloed op zaken zoals beeldschermtijd en het inzetten van 'white noise' bij baby's en het gebruik van YouTube. Een duidelijk beleid op de inzet van beschikbare ict-middelen (van eigendom van de pm'er en KION) is wenselijk.
- **Basisvoorwaarden** zijn een goed werkend internet en voldoende tablets, laptops of andere digitale middelen.

- Er is behoefte aan *duidelijke instructiehandleidingen, een overzicht van beschikbare materialen en mogelijkheden*.
- *Training/professionalisering*: om met digitale middelen aan de slag te kunnen gaan hebben pm'ers training nodig. De voorkeur gaat uit naar trainingen/uitleg over het materiaal waarbij wordt ingegaan op hoe het materiaal werkt, demonstraties en uitleg over de mogelijkheden voor gebruik met de kinderen (dit willen ze zien), het liefst binnen verschillende leeftijdscategorieën. Binnen deze trainingen dient ook aandacht te zijn voor het zelf kunnen experimenteren met de materialen. De pm'ers hebben geen voorkeur voor wie deze trainingen dienen te verzorgen, dit mogen experts zijn, maar ook collega's die er meer verstand van hebben.
- *Tijd*: om dit te kunnen bewerkstelligen dienen de pm'ers ook te worden gefaciliteerd in uren voor professionalisering nodig.
- *Communicatie en samenwerking*: het werken met digitale middelen biedt mogelijkheden om anders met elkaar samen te werken, hierbij is een goede communicatie van belang, voldoende personeel per groep en een goede onderlinge samenwerking.

3. Positie, kansen en zorgen bij de clustermanagers

Om de input van clustermanagers te verzamelen is er een bijeenkomst georganiseerd waarop clustermanagers zich hebben kunnen inschrijven. Deze bijeenkomst vond plaats in november 2022 in het iXperiumlab in Nijmegen. Voorafgaand aan de bijeenkomst hebben de clustermanagers een presentatie bijgewoond van DOT KION (Digitale OntdekkingsTocht KION) waarin de visie van KION op spelend leren en ontdekken met digitale middelen is uiteengezet.

Figuur 3.1 Poster startnotitie Spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Spelend leren en ontdekken met digitale middelen

IN DE KINDEROPVANG

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.

Wat levert digitaal spel materiaal op?

Kinderen beleven vaak veel plezier aan digitaal spel materiaal. 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.

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. Niet 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.

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 **kansongelijkheid** kunnen we verminderen door in de kinderopvang een ICT-rijke speelomgeving te creëren.

Digitaal en fysiek combineren

Bij digitaal spel materiaal 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 *Bewoegvloer* of de *Ruige Robot*: een rijdende robot waarmee kinderen buiten kunnen spelen.

Digitale geletterdheid

taal

samenwerking

zelfvertrouwen

motoriek

rekenen

digitale vaardigheden

creativiteit

fantasie

KEI Meer informatie www.kei-innovatienetwerk.nl

BROUW Hulst, M., Horvath, A., Uerz, D. (2021). *Spelend leer- en ontdekkingsactiviteiten met ICT in de kinderopvang*. Startnotitie. Nijmegen: OXperium Centre of Expertise Leren met ICT. **IXPERIUM** CENTRE OF EXPERTISE

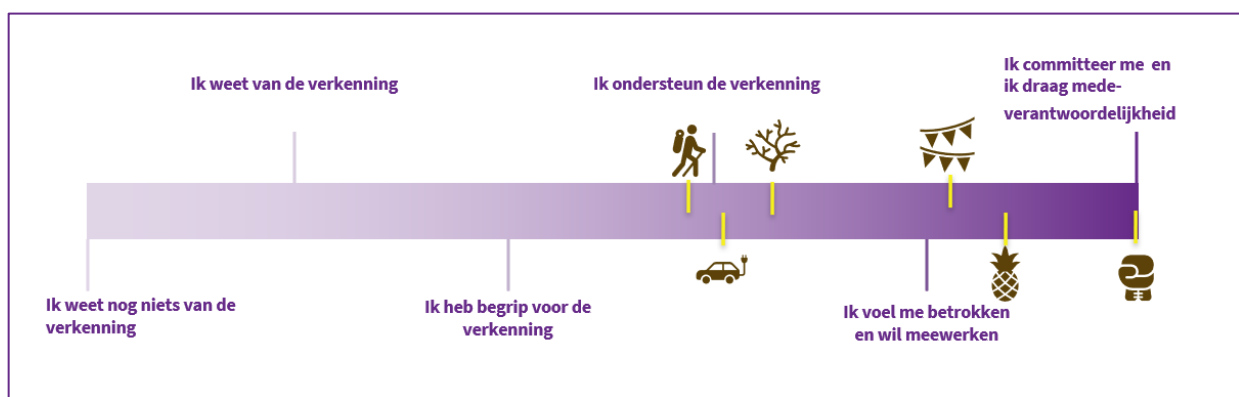
3.1. Positie ten opzichte van de verkenning

De clustermanagers is gevraagd om de eigen positie aan te geven ten opzichte van Spelend leren en ontdekken met digitale middelen. De poster startnotitie⁵ ‘Spelend leren en ontdekken met digitale middelen’ (zie figuur 3.1) lag tijdens de bijeenkomst op tafel.

De clustermanagers is gevraagd om hun positie te bepalen op een continuüm die de mate van commitment bij het plan aangeeft. Het continuüm loopt van ‘ik weet nog niets van de verkenning’ tot ‘ik committeer me en draag medeverantwoordelijkheid’.

Bij de plaatsing van de eigen positie hebben de clustermanagers de opdracht gekregen om een icoon te kiezen die het beste bij de overweging past. Ze hebben hierbij de keuze uit 100 random iconen.

Figuur 3.2 - Positiebepaling van de clustermanagers (n=6)



De clustermanagers hebben een positief beeld bij de verkenning Spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Drie clustermanagers geven aan de verkenning te ondersteunen, twee clustermanagers voelen zich betrokken en willen meewerken en een clustermanager geeft aan zich te committeren en medeverantwoordelijkheid te willen dragen (zie figuur 3.2). Bij de posities rondom ‘ik ondersteun de verkenning’ is er echt bewust voor een icoon gekozen. Deze iconen symboliseren alle drie de afweging tussen positieve en negatieve aspecten van digitale middelen in de kinderopvang. Zo staat het wandelende poppetje voor de zoektocht naar de (on)mogelijkheden van digitale middelen in de kinderopvang, de hoop dat er per locatie een eigen route mogelijk is. De rugzak staat voor de extra belasting die de inzet van digitale middelen in de kinderopvang vraagt van clustermanagers en pedagogisch medewerkers. Ook de elektrische auto staat symbool voor de extra belasting, waarbij de clustermanager zich afvraagt of ze voldoende energie heeft voor de verandering die ict in de opvang vraagt. De boom staat voor de ontwikkeling van kinderen waarbij de clustermanager inziet dat een rol voor digitale middelen en digitale geletterdheid wenselijk is, zolang deze niet voor verdrukking zorgt van de andere contexten waarin een kind zich ontwikkelt ‘*het is ook belangrijk dat kinderen voldoende naar buiten gaan*’.

3.2. Kansen en zorgen met betrekking tot spelend leren en ontdekken met digitale middelen

De kansen en zorgen die pedagogisch medewerkers ervaren ten aanzien van digitale middelen in de kinderopvang hebben we samengevat en voorgelegd aan de clustermanagers (zie Tabel 3.1). Vervolgens hebben we de clustermanagers gevraagd of er nog andere kansen en zorgen zijn en welke kansen en zorgen de komende jaren de grootste impact zullen hebben binnen KION.

⁵ De poster is gebaseerd op de startnotitie [Spelend en ontdekkend leren met ict in de kinderopvang \(2021\)](#).

Tabel 3.1 - Samenvatting kansen en zorgen per ontwikkelingsgebied, volgens pedagogisch medewerkers (n=57)

SENSOMOTORISCHE ONTWIKKELING	KANSEN	ZORGEN
	Stimulatie van bewegen d.m.v. beweegvloer	Ict is stimulans-artermer dan zelf ervaren
	Stimulatie van bewegen d.m.v. ruige robot	Aanbod ict is vooral gericht op zien
	Stimulatie van bewegen d.m.v. sportspellen voor buiten	Risico op minder bewegen
	Ruim aanbod voor zien en horen via tablet	Ouders willen geen scherm als aanbod
	Geluiden/muziek aanbieden via speelmatten	Materiaalkosten zijn hoog
COGNITIEVE ONTWIKKELING	KANSEN	ZORGEN
	Veel mogelijkheden om denkvermogen te vergroten	Veel prikkels door geluiden en lichtjes
	Aanbod met veel verschillende uitdagingen	Steeds meer behoefte aan externe waardering
	Mogelijkheid tot differentiatie	Weinig stimulans om zelf een antwoord/oplossing te bedenken
	Ict biedt beloningen bij vooruitgang	
	Aanleren van oorzaak-gevolgrelaties	
	Aanleren executieve functies (bv leren plannen)	
SOCIAAL-EMOTIONELE ONTWIKKELING	KANSEN	ZORGEN
	Samenwerken tussen kinderen	Minder interactie door individueel aanbod
	Schaarste materiaal vraagt om geduld en afspraken	Bij sociale media is er geen sprake van sociaal-emotionele signalen van de anderen
	Succeservaringen zijn goed voor het zelfvertrouwen	
	Digitale buddy kan advies en troost bieden	
	Emoties worden zichtbaar/bespreekbaar met een emoji-knop	
	Inzet filmpjes voor emotie- en rouwverwerking	
TAAL-ONTWIKKELING	KANSEN	ZORGEN
	Vergroten en verrijken woordenschat (Nederlands en andere talen)	Aanbod taal op internet is niet op niveau
	Lees- en luistervaardigheden ontwikkelen door luisterverhalen	Automatische correctie zorgt voor luiheid in spelling
	Woordenschat verrijken door interactief voorlezen.	Automatische correctie is niet altijd juist
	Aanbod moedertaal en gebarentaal biedt veiligheid	
CREATIEVE ONTWIKKELING	KANSEN	ZORGEN
	Ruim aanbod aan creatieve opdrachten	Verarming eigen creativiteit/bedenken ideeën
	Internet als inspiratiebron	Digitaal maken is niet hetzelfde als iets tastbaars maken
	Internet vergroot de denkwereld en denken in mogelijkheden	
	Creativiteit ontwikkelen d.m.v. programmeren	

De kansen en zorgen van de pm'ers waren erg herkenbaar voor de clustermanagers. De lijst is volgens hen compleet en ze hadden geen toevoegingen. Ze merkten op dat sommige kansen tegelijkertijd zorgen kunnen zijn. Zo zagen ze bijvoorbeeld de digitale buddy als kans en als zorg voor de sociaal-emotionele ontwikkeling van kinderen. Balans en gerichte inzet is hierbij volgens de clustermanagers enorm belangrijk. Met balans werd

bedoeld dat je op moet passen om niet door te slaan in de inzet van digitale middelen en met gerichte inzet werd bedoeld dat de keuze digitaal/niet-digitaal altijd een onderbouwing vraagt met aandacht voor het type probleem en het type kind.

Voor de komende jaren zullen de kansen die betrekking hebben op kansengelijkheid volgens de clustermanagers de grootste impact hebben. Zij zien met name kansen in de VVE en peuterspeelzalen als het gaat om taalontwikkeling. Bij de KDV en BSO gaat het over de kansen voor de ontwikkeling van digitale geletterdheid voor kinderen die thuis de digitale middelen hiervoor niet hebben.

De zorg die volgens de clustermanagers de komende jaren de grootste impact zal hebben betreft de schermtijd. De ouders maken zich zorgen over de lichamelijke ontwikkeling van hun kind bij (te) veel schermtijd. Tegelijkertijd speelt hierbij ook nog een eigenbelang van ouders. Zij willen ook graag schermtijd thuis inzetten op momenten dat hen dit goed uitkomt (bijvoorbeeld tijdens het koken). De inzet van schermen/tablets op de BSO en KDV zou betekenen dat ouders dit thuis anders op moeten lossen. Dit zou volgens de clustermanagers tot (grote) weerstand kunnen leiden.

3.3. De rol van de clustermanagers bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen

De clustermanagers hebben elkaar tijdens de groepssessie geïnterviewd met de vragen:

- Hoe zie jij je rol als leidinggevende bij spelend leren en ontdekken met ict?
- Hoe verschilt je rol bij ict-aanbod, ten opzichte van het bestaande aanbod?

Bij de rol van de clustermanager zijn de meeste aanwezigen het met elkaar eens dat de nadruk vooral moet liggen op het volgen van het proces en de borging. De clustermanagers voelen zich niet deskundig genoeg om een voortrekkersrol te nemen in de voorlichting van de visie bij pm'ers en ouders. Ze zien op dit moment ook nog geen rol voor zichzelf bij de implementatie van digitale middelen. Daarvoor zien ze liever iemand met expertise op het gebied van ontwikkelingsgerichte inzet van digitale middelen die op de hoogte is van de mogelijkheden voor het aanbod. Als het materiaal er is dan willen ze het proces volgen door pm'ers regelmatig te bevragen naar de ervaringen met het nieuwe aanbod. Met deze gesprekken willen ze enerzijds de knelpunten inventariseren en waar mogelijk oplossen. Anderzijds dienen deze gesprekken ervoor om te inventariseren op welke manieren het ict-aanbod wordt ingezet zodat ze goede voorbeelden kunnen delen met andere locaties. Met deze gesprekken hopen de clustermanagers ook te voorkomen dat het aangeschafte aanbod, ondanks enthousiaste pm'ers, achter in de kast verdwijnt. Ze hebben dit eerder zien gebeuren met aanbod waarbij de inzet relatief onbekend is bij kinderen en pm'ers.

Meerdere clustermanagers zien graag een actieve rol van de pedagogisch coach in het opstellen van een locatieplan met de keuze van passend aanbod, een aanpak voor professionalisering en hulp bij het opstellen van een arrangement. Een belangrijke kanttekening hierbij is het volle takenpakket dat de coaches op dit moment al hebben.

Een locatieplan voor de inzet van digitale middelen en passende professionaliseringsactiviteiten heeft de voorkeur boven een clusterplan omdat elke locatie eigen vragen en behoeftes kan hebben waar ze graag rekening mee zouden willen houden. Van de andere kant heeft een locatie maar een beperkte vrijheid aangezien alle locaties zich moeten verhouden tot de visie van KION. Het bepalen van de kaders hierbij ligt volgens de clustermanagers bij de regiodirecteuren.

De rol van de clustermanager verschilt bij ict-aanbod ten opzichte van het bestaande aanbod door de onbekendheid en nieuwigheid. Terwijl clustermanagers veelal een brede pedagogische kennisbasis hebben waar ze hun acties en besluiten op kunnen toetsen, is dat bij digitale middelen niet het geval. Bijna alle clustermanagers geven aan dat ze weinig kennis, ervaring en beelden hebben bij het inzetten van digitale middelen bij spelend leren en ontdekken. Dit maakt het vinden van creatieve oplossingen veel moeilijker dan

normaal. Daarnaast is dit volgens een clustermanager een unieke situatie waarbij alle locaties tegelijkertijd bij 'nul' starten. Ze kunnen hierdoor niet voortbouwen op goede voorbeelden van andere locaties.

3.4. Wat hebben clustermanagers nodig om spelend leren en ontdekken met digitale middelen te ondersteunen?

De clustermanagers is gevraagd wat ze nodig hebben om spelend leren en ontdekken met digitale middelen in de praktijk te brengen. Ze geven aan dat ze vooral *tijd* nodig hebben. Tijd omdat er nog veel moet gebeuren om alles gereed te krijgen en tijd in de agenda's van alle betrokken medewerkers.

De clustermanagers geven aan dat ze behoefte hebben aan een *KION-brede visie* op digitale middelen in de kinderopvang. De startnotitie en de presentatie van het DOT-team zijn een goede start voor deze visie. De ambitie, het beleid en het implementatieplan die in ontwikkeling zijn zouden hen helpen als ze een vertaling bieden naar de praktijk waarin kaders worden gesteld waaraan het aanbod moet voldoen, inclusief een verdere uitwerking van het beoogde effect bij de kinderen van het ict-aanbod. De uitgewerkte visie zouden de clustermanagers willen gebruiken als richtinggevend kader dat ze nodig hebben voor het borgen van het proces.

Om als clustermanagers hun *leiderschapsrol* te kunnen nemen is het volgens hen van belang dat ze voldoende mandaat hebben om te kunnen differentiëren naar locatie. Volgens de clustermanagers zijn er grote verschillen tussen teams in niveau, energie en de uitdagingen waar ze voor staan. Clustermanagers vinden het belangrijk om daarop in te kunnen spelen. Als een locatie nog niet toe is aan deze vernieuwing omdat er andere zaken spelen, is het volgens de clustermanagers zinloos om ermee te beginnen. Pm'ers toch vragen om zich hierin te verdiepen zou averechts werken. De clustermanager moet prioriteiten kunnen stellen.

De clustermanagers hebben daarnaast behoefte aan *deskundigheidsbevordering* voor de pm'ers. Ze denken hierbij in eerste instantie vooral aan experts die langskomen om te laten zien welk aanbod er is en hoe het gebruikt kan worden in de praktijk. Het is hierbij van belang dat pm'ers tijdens een dergelijke demonstratie vooral zelf kunnen experimenteren met het materiaal. Ze zien ook mogelijkheden voor de inzet van het iXperiumlab voor de professionalisering. Door met een groep naar dit lab te gaan zouden de pm'ers inspiratie op kunnen doen en ze kunnen zien hoe de kinderen reageren op het materiaal.

Een andere belangrijke voorwaarde die voorbereidingstijd vraagt is het op orde krijgen van de *ict-infrastructuur*. Deze laat volgens de clustermanagers op meerdere locaties te wensen over. Om frustraties te voorkomen zal hierin wat moeten worden verbeterd.

3.5. Sterkte/zwakte-analyse

Tijdens de bijeenkomst is de input van de clustermanagers door de onderzoekers samengevat in een SWOT-analyse. Deze analyse geeft aan met welke factoren KION rekening moet houden in de samenwerking en de ondersteuning van pm'ers en clustermanagers bij de invoering van ict-aanbod. Ter afsluiting van de bijeenkomst is de analyse besproken en verder aangevuld.

Sterktes (Waar zijn we goed in?)

- **Draagvlak:** er is veel draagvlak bij de clustermanagers voor het inzetten van digitale middelen om spelend leren en ontdekken te stimuleren.
- **Sleutelfiguren:** er zijn sleutelfiguren binnen de organisatie: personen die het voortouw nemen en zich hard maken voor de toepassing van digitale middelen.

Zwaktes (Waar zijn we niet goed in?)

- Kaders ontbreken: het ontbreekt nog aan kaders en richtlijnen die in de praktijk richtinggevend en ondersteunend zijn. Een voorbeeld hiervan is onduidelijkheid over mogen inzetten van de tablet van de pm'ers voor activiteiten met kinderen.
- Disbalans ict en niet-ict: bij de inzet van ict is het vinden van balans tussen ict- en niet ict-aanbod van belang. Clustermanagers denken dat het ict-aanbod veel populairder zal zijn bij kinderen dan niet ict-aanbod, waardoor het moeilijk wordt om te zorgen voor een gezonde balans tussen beide.
- Verdrukking: er is veel gaande bij KION en er zijn veel ontwikkelingen tegelijkertijd. Hierdoor is het takenpakket van de medewerkers al vol en clustermanagers vragen zich af of ze voldoende ruimte hebben om zich hierop voor te bereiden.
- Grote verschillen tussen pm'ers: de verschillen in kennis en vaardigheden bij pm'ers zijn groot. Clustermanagers vragen zich af in hoeverre alle pm'ers in staat moeten zijn om met het ict-aanbod te werken. Ze zetten met name grote vraagtekens bij de rol die pm'ers zouden moeten krijgen als het gaat over het ontwikkelen van digitale geletterdheid, specifiek mediawijsheid, bij kinderen. Dit vraagt volgens hen gespecialiseerde kennis van hoog niveau dat bij een deel van de pm'ers wellicht niet haalbaar is.
- Ict-infrastructuur: de ict-infrastructuur is bij meerdere locaties niet op orde. Volgens de clustermanagers is de ict-infrastructuur een belangrijke voorwaarde bij een succesvolle invoering van ict-aanbod. Ze schatten in dat veel pm'ers sceptisch zullen zijn bij de start van het traject. Een haperende ict-infrastructuur zal deze opvattingen voeden.
- Personeelwisselingen: de locaties hebben te maken met veel personeelwisselingen. Dit bemoeilijkt de implementatie van materiaal waar nog weinig ervaring mee is opgedaan en waar weinig kennis over is. Er is een risico dat waardevolle ervaringen en inzichten verdwijnen voordat ze goed zijn overgedragen aan collega's.

Kansen (Welke kansen zijn er door externe ontwikkelingen?)

- Kansengelijkheid: de inzet van digitale middelen in de KDV en BSO zou kansengelijkheid kunnen stimuleren. De clustermanagers zien kansen bij de VVE door digitale middelen in te zetten om taalachterstanden te verkleinen. Bij de KDV en BSO kunnen kinderen die thuis niet of weinig digitale middelen tot hun beschikking hebben op de locaties de nodige ervaringen opdoen.
- Aansluiten bij de belevingswereld: volgens de clustermanagers kan KION door de inzet van digitale middelen beter aansluiten bij de belevingswereld van de kinderen. Dit zien ze enerzijds als hun taak, maar ook als noodzakelijkheid om concurrerende opvangmogelijkheden voor te blijven.

Bedreigingen (Welke bedreigingen zijn er door externe ontwikkelingen?)

- Opvattingen ouders over ict in de opvang: clustermanagers voorspellen dat veel ouders negatief zullen reageren op het plan om digitale middelen in te zetten in de opvang. Bij ouders kan het idee ontstaan dat digitale middelen vooral een 'digitale oppas' zijn, waarbij kinderen veel van de opvangtijd achter een tablet zitten.
- Conflicterende belangen ouders: ouders vinden het belangrijk om schermtijd van een kind te beperken en willen een deel van deze beperkte tijd zelf inzetten op momenten dat het hen goed uitkomt. Als de opvang ook schermtijd aanbiedt dan komen ze in de problemen met hun eigen planning.

4. Samenvatting, conclusies en aanbevelingen

In dit rapport hebben we de beelden, ervaringen, kansen en zorgen, wensen en behoeften van pm'ers en clustermanagers van een aantal KION-locaties in kaart gebracht rondom het thema spelend leren en ontdekken met digitale middelen. We hebben hiervoor gebruik gemaakt van de uitkomsten van een aantal groepsgesprekken met pm'ers en een groepsgesprek met clustermanagers. In dit laatste hoofdstuk vatten we de belangrijkste bevindingen samen en geven we antwoord op de onderzoeksvragen. We sluiten af met enkele aanbevelingen.

Het rapport beantwoordt de deelvragen van het kwalitatieve onderzoek:

Pedagogisch medewerkers

1. Op welke manier zetten pm'ers ict in voor spelend leren en ontdekken?
2. Op welke manier willen pm'ers in de (nabije) toekomst ict inzetten voor spelend leren en ontdekken?
3. Wat hebben pm'ers nodig aan deskundigheidsbevordering om spelend leren en ontdekken met ict vorm te geven?

Clustermanagers

4. In hoeverre onderschrijven clustermanagers de startnotitie spelend leren en ontdekken met ict?
5. Wat hebben clustermanagers nodig om leiding te geven aan spelend leren en ontdekken met ict?
6. Wat hebben clustermanagers nodig om spelend leren en ontdekken met ict mogelijk te maken op locaties?
7. Met welke factoren moet KION rekening houden in de samenwerking en ondersteuning van pm'ers en leidinggevenden?

4.1. Samenvatting en conclusies

4.1.1. Pedagogisch medewerkers

Huidige inzet van digitale middelen voor spelend leren en ontdekken

Binnen de onderzochte locaties van het KION worden uiteenlopende digitale middelen ingezet door pm'ers voor spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Per locatie zijn verschillende digitale middelen beschikbaar, maar niet altijd in dezelfde mate en soms ook afhankelijk van wat er bij de basisschool (als de opvang daar is ondergebracht), aanwezig is of gebruikt mag worden. Bij alle locaties wordt gebruik gemaakt van beschikbare digitale middelen, zoals een iPad, een (eigen) smartphone of laptop en YouTube filmpjes (luisterverhaaltjes, muziek, dansen of instructiefilmpjes). De ervaringen van pm'ers met spelend leren en ontdekken met digitale middelen op de groep zijn wisselend, het verschilt ook per locatie wat de mogelijkheden zijn per doelgroep. Er zijn meerdere pm'ers die de training bij het iXperium/KION hebben gevolgd. Zij hebben meer ervaring en proberen collega's ook mee te nemen in deze ontwikkeling.

Inzet van digitale middelen in voor spelend leren en ontdekken in de toekomst

Wanneer naar de toekomst wordt gekeken, hebben pm'ers over het algemeen al behoorlijk veel beelden bij spelend leren en ontdekken met digitale middelen, zoals het gebruik van een tablet, Springlab, een robot, games/spelletjes en een digibord. Digitale middelen kunnen volgens de pm'ers vooral mogelijkheden of verrijking van het aanbod bieden bij (senso)motorische ontwikkeling, cognitieve ontwikkeling, taalontwikkeling en creatieve ontwikkeling. Ze denken hierbij aan bewegings- of sportspellen (motorische ontwikkeling), ontwikkelen op eigen niveau en in eigen tempo (cognitieve ontwikkeling), het vergroten van de woordenschat en van lees- en luistervaardigheden (taalontwikkeling). Digitale middelen bieden

mogelijkheden om de horizon van het kind te verbreden en anders te gaan werken. Pm'ers zien minder mogelijkheden ter ondersteuning van de creatieve en de sociaal-emotionele ontwikkeling. Ze denken dat de rol van de pm'er niet sterk zal veranderen, wel kan de behoefte van het kind meer centraal worden gezet met behulp van digitale middelen.

De pm'ers ervaren over het algemeen meer zorgen dan kansen met spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Dit heeft misschien te maken met het feit dat er nog niet zoveel ervaring is met digitale middelen in de kinderopvang en dat er nog niet zoveel digitale middelen beschikbaar zijn. Geuite zorgen voor de kinderen bij de toekomstige inzet van digitale middelen zijn vooral veel beeldschermtijd en te veel binnen bezig zijn (dit is ook een zorg van ouders), een overdaad aan prikkels en stimuli, een eenzijdig aanbod of een bepaalde afhankelijkheid van digitale middelen. Kinderen dienen op natuurlijke wijze te ervaren, voelen en experimenteren met alle zintuigen en in interactie met de omgeving en elkaar. Tevens laat de informatie op internet soms te wensen over wat betreft de kwaliteit van taal of uitdaging van het kind om zelf dingen te bedenken. Belangrijk is dus dat pm'ers goed nadenken over de inzet van digitale middelen en kunnen uitleggen wat, hoe en waarom digitale middelen bij activiteiten worden ingezet.

Behoeften bij de inzet van ict voor spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Uit de gesprekken met de pm'ers blijkt dat om de ontwikkelingen binnen KION richting een grotere inzet van digitale middelen bij spelend leren en ontdekken te kunnen accepteren en omarmen, het belangrijk is dat de mogelijkheden en toegevoegde waarde van het in te zetten ict-materiaal ten opzichte van de huidige manier van werken voor hen duidelijk zijn. Daarnaast dient er intern helder te worden gecommuniceerd wat de visie van KION is op spelend leren en ontdekken met digitale middelen, waarbij de kaders en regels duidelijk zijn. Ook naar ouders toe is het van belang om veranderingen in praktijk en beleid goed te communiceren. De pm'ers hebben daarnaast behoefte aan facilitering. Vooral training, het ontwikkelen van materialen en veilig zelf kunnen experimenteren met digitale middelen is hierbij van belang. Als laatste dienen de basisvoorwaarden zoals het aantal ict-devices, de ict-infrastructuur, instructiehandleidingen en eventuele ondersteuning op orde te zijn.

4.1.2. Clustermanagers

Positiebepaling van clustermanagers

Clustermanagers staan heel positief ten opzichte van de ambitie om digitale middelen in te zetten om spelend leren en ontdekken te ondersteunen. Ze zien het nut en de noodzaak van de verkenning en ervaren een maatschappelijke plicht om als opvang bij de tijd te blijven zodat ze kinderen optimaal kunnen laten ontwikkelen en tegelijkertijd kunnen voorbereiden op hun toekomst.

Behoeften bij leiding geven aan spelend leren en ontdekken met digitale middelen

De clustermanagers zien voor zichzelf een taak weggelegd in het volgen van het proces en de borging daarvan. Ze willen pm'ers regelmatig bevragen naar ervaringen, knelpunten inventariseren en oplossingen bieden voor de problemen waar de locaties mogelijk tegenaan lopen. Wat betreft de borging willen ze ervoor zorgen dat het aangeschafte materiaal ingezet blijft worden. Hiervoor is het nodig dat expertise op dit thema aanwezig is die de pm'ers kan helpen in het kiezen van aanbod en het ontwikkelen van arrangementen. Ze zien daar een taak voor de pedagogisch coach.

Behoeften bij de implementatie van spelend leren en ontdekken met digitale middelen

Clustermanagers hebben tijd nodig voor de implementatie van spelend leren en ontdekken met digitale middelen. Het gaat hier om voorbereidingstijd om alles in stelling te zetten en tijd/ruimte in de hoofden en agenda's van alle betrokkenen om nieuwe dingen erbij te kunnen doen. Ze willen ook graag duidelijkheid over de kaders waarin spelend leren en ontdekken met digitale middelen vorm moet krijgen. Om de visie in de praktijk te brengen is een vertaalslag nodig. De kaders kunnen ze ook gebruiken om te bepalen in hoeverre ze

de vrijheid hebben om te differentiëren tussen locaties. De verschillen tussen locaties zijn soms zo groot dat een aanpak op maat essentieel is. Clustermanagers zijn heel enthousiast over het iXperiumlab en willen dat graag inzetten als mogelijkheid om er met groepen naar toe te gaan. Ze zien dit als goede kans om pm'ers te professionaliseren en ervaring op te doen met veel verschillend materiaal. Ten slotte geven ze aan dat de ict-infrastructuur nog niet op het gewenste niveau is op alle locaties en dat dit wel een randvoorwaarde is voor een succesvolle implementatie.

Belangrijkste factoren waar KION rekening mee zou moeten houden

De belangrijkste factor waar KION rekening mee zou moeten houden is volgens de clustermanagers het slechte imago die digitale middelen bij ouders en pm'ers kunnen hebben. Bij digitale middelen denken volgens de clustermanagers veel mensen aan schermen en bij schermen denken ze aan kinderen die bijna apathisch aan de buis gekluisterd zijn. Het is belangrijk om er bij alle communicatie op dit thema voor te zorgen dat dit beeld niet gevoed wordt. Een van de clustermanagers geeft als mogelijke oplossing om het eerste jaar van implementatie er bewust voor te kiezen om tablets nog niet op te nemen in het nieuwe ict-aanbod. Alle betrokken partijen zouden op deze manier gedwongen worden om na te denken over de mogelijkheden van digitale middelen buiten tablets om.

Een andere belangrijke factor is de professionaliseringslag die gemaakt zal moeten worden bij de pm'ers met als bemoeilijkende factor de snelle doorlooptijd op locaties. Er moet veel geleerd worden maar er is een groot risico dat het geleerde vervliegt voordat de kennis en ervaringen bestendigd zijn in het werkproces van de pm'ers.

4.2. Aanbevelingen

Op basis van de focusgesprekken met pm'ers en clustermanagers doen we de volgende aanbevelingen die kunnen bijdragen aan een succesvolle implementatie van spelend leren en ontdekken met digitale middelen.

Stel de visie op spelend leren en ontdekken met digitale middelen vast en draag deze uit

Zorg bij het vaststellen van de visie dat pm'ers en ouders voldoende meegenomen wordt. Bij het uitdragen van de visie is het van belang om niet voorbij te gaan aan de mogelijke zorgen en negatieve beelden die mensen kunnen hebben bij digitale middelen in de kinderopvang. Als de visie is vastgesteld is er een vertaling nodig voor de praktijk zodat pm'ers, pedagogisch coaches en clustermanagers weten binnen welke grenzen ze moeten opereren en welke werkafspraken ze kunnen maken op basis van de visie. Uiteindelijk is het doel dat de visie wordt geïntegreerd in het denken en handelen van degenen die er in de praktijk mee aan de slag moeten. Dit heeft tijd nodig.

Bij de visie moet er expliciet aandacht zijn voor de ontwikkeling van ict-geletterdheid bij kinderen. Dit onderdeel wordt door opvallend weinig pm'ers en clustermanagers benoemd als ze denken aan de overige kansen bij de inzet van digitale middelen. Benoem dus expliciet het belang om kinderen vanaf jonge leeftijd in aanraking laten komen met ict om hen zo te kunnen ondersteunen in de ontwikkeling van (ontluikende) ict-geletterdheid. Besteed ook aandacht aan de rol van KION bij de ontwikkeling van ict-geletterdheid bij de wat oudere kinderen. Dit aspect wordt namelijk ook niet veel genoemd door pm'ers in de oudere BSO-groepen die in de praktijk wel al te maken hebben met kwesties rondom ict-geletterdheid, denk bijvoorbeeld aan verzoeken en gesprekken die betrekking hebben op mediawijsheid als kinderen bijvoorbeeld vragen om TikTok-filmpjes te mogen maken en delen.

Ondersteun competentie-ontwikkeling/professionalisering (inclusief eigen ict-geletterdheid)

Voor het opzetten van een professionaliseringsplan is het nodig om duidelijkheid te krijgen in de competenties die het ontwerpen en begeleiden van het ict-aanbod van pm'ers vraagt. De eerste versie van het ontwikkelde competentieprofiel dient hierbij als basis. In gesprekken en uit opgedane ervaringen moet zich uitkristalleren wat het gewenste niveau is per competentie, uitgesplitst naar functie. Met name bij de eigen ict-geletterdheid

van pm'ers zou hier, volgens de clustermanagers, ook goed gekeken moeten worden naar de haalbaarheid van het gewenste niveau. De grote verschillen in het huidige niveau en mogelijke verschillen in gewenst niveau vragen om een (meerjarig) implementatietraject dat rekening houdt met deze verschillen. Daarbij moet worden gestreefd naar het ontwikkelen van een duurzame kennisbasis, zodat kennis en ervaring niet verloren gaan bij personeelwisselingen. Bij het plan hoort bijvoorbeeld ook een strategie voor de borging van opgedane kennis en ervaringen om te voorkomen dat deze door de snelle doorloop van pm'ers verloren gaan.

Wat betreft de inhoud van de professionalisering hebben de pm'ers behoefte aan een introductie van materiaal op de eigen locatie, gegeven door experts. De hulpvraag bij pm'ers focust zich vooral op de werking van het materiaal en nog niet zozeer op het ontwikkelen van een arrangement. Het belang van *doelgericht* kunnen inzetten van digitale middelen met aandacht voor een goede instructie, verwerking en mogelijke reflectie vraagt nog aandacht.

Bij het professionaliseringsplan is het belangrijk om ook voor de clustermanagers een passend aanbod te ontwikkelen. Om leiding te kunnen geven aan spelend leren en ontdekken met digitale middelen is het belangrijk dat zij zelf over voldoende ict-vaardigheden beschikken. Als leidinggevende moeten ze weten hoe ict werkt en op welke manieren het een meerwaarde kan hebben voor de kinderopvang.

Faciliteer in aanbod en tijd

Het is belangrijk dat het implementatieplan en de voortgang daarop een vast agendapunt is en blijft in clusteroverleggen en regionale overleggen. Pm'ers en clustermanagers geven aan dat ze het al erg druk hebben met de huidige taken. Het oplossen van problemen rondom de krappe bezetting op locaties komt daar nog bovenop. Dit vraagt om prioriteiten stellen en een zorgvuldige afweging van hoe de ruimte in hoofden en agenda's kan worden gemaakt die nodig is om een vernieuwing door te voeren.

Bij de facilitering in aanbod en tijd is belangrijk om goede voorbeelden binnen de organisatie zoveel mogelijk te delen. Zorg voor een goed bereikbaar podium voor filmpjes, interviews en nieuwsberichten. Het is hierbij van belang dat de designteams en getrainde pm'ers aangespoord worden om hun ervaringen en inzichten te delen op een podium dat aanzien heeft binnen de organisatie.

Bij het aanbod waarschuwen clustermanagers en pm'ers voor het risico dat aangeschaft materiaal in het verleden wel eens ongebruikt in de kast verdwijnt. Een systematische analyse op de huidige inzet van recent aangeschaft materiaal kan inzicht geven in aspecten die de inzet beperken of juist stimuleren. De inzichten uit deze analyse kunnen vervolgens worden meegenomen in de professionalisering.

Zorg voor draagvlak – intern en bij ouders

Zowel pm'ers als clustermanagers staan over het algemeen positief tegenover het plan om ict in te zetten om spelend leren en ontdekken te ondersteunen. Er zijn echter ook zorgen die opspelen als er wordt doorgedacht over een mogelijke vertaling naar aanbod die betrekking hebben op een gezonde balans tussen ict-aanbod en het overige aanbod. De pm'ers en clustermanagers verwachten weerstand bij ouders omdat zij in eerste instantie het beeld zullen hebben van digitale middelen *als* opvang en niet van digitale middelen *in de* opvang.