

MEDIA EN ICT IN DE BASISCHOOL

Luc Cielen

DE KLEUTERSCHOOL

Het allerbelangrijkste voor de goede ontwikkeling van de kleuter is het persoonlijke contact met de leerkrachten.

Het levende voorbeeld van de leerkrachten, kleuterleidsters/-leiders, zorgleerkrachten en andere medewerkers in de kleuterschool is een noodzakelijke voorwaarde voor de persoonlijkheidsvorming van de kleuter.

Het gebruik van media zoals radio, tv, cd, computer, smartphone, tablet en andere toestellen is ondergeschikt aan het persoonlijke, levende contact. De kleuter heeft in de eerste plaats nood aan live-contacten.

De kleuter moet in de eerste plaats 'ervaren'. Het doen en vooral het zelf-doen is belangrijk.

Omdat de kleuter de wereld nog moet ervaren in al zijn facetten is het contact met natuurlijke materialen noodzakelijk. Waarom?

1. Het contact met natuurlijke materialen schoolt de zintuigen met 'ware' ervaringen. Het voelen, ruiken, proeven, zien en beluisteren van de kwaliteiten van hout, metaal, steen, katoen, wol, enz. zijn ervaringen die inherent verbonden zijn met deze materialen. Kunststoffen zijn bedrieglijk: ze zien er soms uit als bijvoorbeeld hout of stof, maar ze zijn het niet. Ze hebben kwaliteiten die voor de kleuter verborgen en onbegrijpelijk zijn.
2. Kleuters zijn bijzonder gevoelig voor wat de natuur biedt. Zowel de levende als de dode natuur. Levende, rechtstreekse omgang met dieren, planten en stenen werkt diep in op de gevoels- en kenniswereld van een kleuter.
3. Media kunnen nooit de ervaringen met natuurlijke materialen overbrengen. Men mag nog zo'n boeiende programma's maken of gebruiken, via de media zal een kleuter nooit ervaren wat bijvoorbeeld hout is.

De kleuter moet zijn fijne en grove motoriek ontwikkelen. Het programma van de kleuterschool moet daarop afgestemd zijn en de kinderen zo veel mogelijk kansen bieden om zijn motorische vaardigheden te ontwikkelen,

- door te spelen;
- door te tekenen, schilderen, boetseren;
- door geleide bewegingen zoals L.O.;
- door toneelspel.

Stilzitten voor een scherm (tv of pc/tablet) is niet hetzelfde als stilzitten voor een poppenspel of toneelstuk.

Alles wat de kleuterschool aanbiedt is 'live'. Geen ingeblikte programma's, maar levende en levendige vertelling, toneelspel, voorleesmoment; alles op het moment zelf gecreëerd en gerealiseerd. Dit lokt gezonde, stimulerende interactie met de kinderen uit in rechte contact met de leerkracht.

Wat de media aanbieden is 'af'. Het is voorgeprogrammeerd en afgewerkt en laat weinig of geen creatieve inbreng van de kleuter toe. Het kind wordt daardoor gedwongen om te consumeren. Het is

echter de taak van de school om het kind aan te zetten tot creativiteit en tot zelf-doen. Wat niet af is, wat onvolmaakt is, heeft een veel grotere én positieve impact op de ontwikkeling van de creativiteit.

De fijne motoriek wordt op geen enkele manier ondersteund door het indrukken van toetsen of vegen over een scherm (swipen). Dit kan alleen door vingerspelletjes, tekenen, schilderen, boetsen, handwerken, knutselen enz. Het gebruik van media helpt bijvoorbeeld niet om een goede potloodgreep te ontwikkelen.

Kleuters hoeven op school niet te luisteren naar liedjes op een cd of pc, en daarop meezingen, maar zingen mee met de leerkracht die op een goede toonhoogte, ondersteund met levendige mimiek en gebaren en met goede voorzang de kinderen leidt. Kleuters die zelf aan de slag mogen met al dan niet zelfgemaakte instrumenten ervaren nog een groter muzikaal genot en hebben geen behoefte aan ingeblikte muziek.

Het huiselijke leven met al zijn activerende aspecten – koken, bakken, schoonmaken, opruimen, rusten, enz – vraagt niet om aanvulling of ondersteuning van media.

Tal van programma's op tv voor kinderen en computerspelletjes zijn van een beschamende kwaliteit, en meestal véél te kinderachtig. Een pedagoog benadert kinderen nooit op een kinderachtige manier, maar op een volwassen manier.

Media zijn bijna altijd gericht op consumptie en financieel gewin. Studio 100 en vele andere programmamakers maken programma's voor kinderen met het oog op winst. Scholen hoeven daar niet aan mee te doen.

Media zijn hoe dan ook te eenzijdig: ze kunnen weliswaar de gevoelswereld van de kleuter aanspreken, maar zijn te sterk beschouwend omdat ze het kind tot passiviteit dwingen. Zelfs een computerspel is te eenzijdig, want het vergt alleen inzet van één of twee zintuigen en werkt alleen op het reactievermogen van de kleuter. Dit kan de kleuter ook op een meer natuurlijke manier leren.

Een goede kleuterschool heeft geen nood aan media en heeft er zelfs geen tijd voor. Kleuters hoeven niet op een tapijt naar een scherm zitten te kijken. Ze kunnen beter op een tapijt zitten en naar de juf kijken en luisteren. Daar steken ze veel meer van op. Er gaat niets boven het leren in een persoonlijke context.

Samengevat:

Als de media aan de volgende drie zaken, namelijk

persoonlijke interactie

creativiteit

beweging

tegelijkertijd kunnen voldoen, zijn ze welkom in de kleuterschool.

DE LAGERE SCHOOL

Wat geldt voor de kleuterschool geldt ook voor de lagere school. Maar daar zal toch geleidelijk meer en meer gebruikgemaakt worden van media ter ondersteuning van de leerstof en het oefenen ervan. Maar hoofdzaak blijft steeds dat de kinderen de leerstof boeiend en levendig aangeboden krijgen door de leerkracht.

Het smartboard hoeft niet, want de kinderen leren het meest door wat de leerkracht via woord en beeld op het moment zelf creëert. Het smartboard kan slechts als aanvulling op het levende woord en (voor)beeld van de leerkracht gebruikt worden, maar het is geen noodzaak. Een klassiek bord is nog steeds veel beter dan een smartboard, tenminste wat de lagere school betreft.

Tv kan volledig gemist worden in de lagere school. Video, film en programma's kunnen via de pc en beamer bekeken worden indien ze een meerwaarde bieden voor de leerstof.

Tablets en smartphones zijn in de hoogste klassen van de lagere school bruikbaar in het kader van lessen W.O. (aardrijkskunde, geschiedenis, fysica, astronomie, ...) en voor de lessen wiskunde. Een nadeel van tablets en smartphones is dat er (voorlopig althans) slechts één app per keer geopend kan worden. De meeste apps kunnen ook op een pc gebruikt worden. Aanschaf van tablets is dus niet nodig.

Enkele apps die in de hogere klassen (vanaf de vierde klas) van de lagere school bruikbaar zijn, maar niet per se nodig zijn: Rekentoestel; Buienradar; Waterpas; Camera; Plantenherkenner zoals Pl@ntnet; Vogelgezangherkenner; Geluidsmeter (in lessen fysica bijvoorbeeld); Google; Unit converter; Skymap; Street view; RailTime; Kompas; Earth; Teach2000 en andere apps om rekenen en spelling te oefenen.

Computer (pc, mac)

In de eerste klas kan een computer gebruikt worden als oefenmateriaal bij rekenen en schrijven (spelling). Maar een noodzaak is het niet, op voorwaarde dat de leerkracht voldoende oefenmateriaal op een andere wijze voorziet (bord, kopieën, oefenboeken).

In de tweede klas: idem als in de eerste klas.

In de derde klas kan naast programma's over rekenen, spelling en taal ook al eens gebruikgemaakt worden van YouTube en kunnen kinderen ook eens een opstel intikken met een tekstverwerker. YouTube bijvoorbeeld in het kader van lessen over de geschiedenis van het schrift, van het geld enz.

In de vierde klas: idem als in de derde klas. Wikipedia en YouTube en sites met kinderencyclopedieën kunnen hier ook van pas komen in de lessen aardrijkskunde en geschiedenis.

Kinderen kunnen zelf overhoorprogramma's maken met bijvoorbeeld Teach2000 of Drillster. Daarin kunnen zij rekenopgaven maken, maar ook maal- en deeltafels, spellingoefeningen, oefeningen over Franse en Engelse (en Duitse) woordenschat, aardrijkskunde (hoofdsteden, rivieren enz.).

De kinderen kunnen ook gebruikmaken van bestaande oefensites zoals Rekentuin en Taalzee. De voorkeur gaat uit naar sites met weinig toeters en bellen.

In de vijfde en de zesde klas: zoals in de vierde klas, maar hier kunnen ook kleine programmeeropdrachten gegeven worden. Er bestaan enkele zeer geschikte sites hiervoor, bijvoorbeeld Python. Daarnaast is het zinvol om de kinderen vertrouwd te maken met de binaire getallen en ermee te rekenen (optellen, aftrekken), waardoor ze ervaren hoe een processor werkt. Een primaire kennis van ASCII is hierbij nuttig.

Blind leren tikken is aan te raden. Dit kan met behulp van een computerprogramma.

Kinderen mogen hun opstellen – die ze eerst met de hand geschreven hebben - intikken op de computer met gebruik van een tekstverwerker.

Verder kunnen (maar moet niet) apps gebruikt worden zoals aangegeven bij de tablets en smartphones.