

'Opvoeden tot technologisch burgerschap in de 21^e eeuw'

Introductie

De wereld verandert snel en dat betekent dat we onze opvoedingsvraagstukken steeds in een ander licht moeten plaatsen. Zo vraagt de intrede van digitale technologie van (professionele) opvoeders een antwoord op de vraag hoe we ons verhouden tot deze ingrijpende en boeiende ontwikkeling én welke nieuwe kansen en verantwoordelijkheden dit met zich meebrengt. Centraal hierbij staat hetgeen we nastreven met opvoeden; waartoe voeden we op?

In dit artikel licht het Pedagogen Platform van de BMK toe, hoe maatschappelijke kinderopvang de rol en invloed van de digitale technologie op de opvoeding ziet. Dit BMK Platform met een vaste kern en wisselende gastdenkers, geeft drie maal per jaar een visie op een actueel thema in de sector. Uitgangspunt hierbij is het 'Pedagogisch Fundament van de BMK'.

Samen met onderwijs hebben we een maatschappelijke verantwoordelijkheid om digitale technologie toegankelijk te maken voor ieder kind, vindt het Pedagogen Platform. Met behulp van een aantal concrete handvatten wordt duidelijk hoe een visie op digitale technologie concreet vertaald kan worden naar de werkvloer.

De wereld in 2022

In onze huidige wereld is digitale technologie niet meer weg te denken en dit heeft veel invloed op de omstandigheden waaronder kinderen opgroeien. Maar wat betekent dit voor kinderen en wat vraagt het van de kinderopvang en haar professionele opvoeders? Ook hebben we te maken met (commerciële) belangen die niet altijd hand in hand gaan met de belangen van het kind. Kinderen hebben een emotioneel en fysiek veilige omgeving nodig om op te groeien die niet in het gedrang mag komen door de oprukkende digitale technologie in de kinderwereld. Dit raakt aan onderwerpen als privacybescherming, spel materiaal afgestemd op ontwikkelingsfase kind, autonomie van het kind en digitale (spel)activiteiten die aanvullend en/of verdiepend zijn op het huidige fysieke activiteitenaanbod.

Kortom, hoe zetten wij de mogelijkheden van digitale technologie in zodat we een bijdrage leveren aan de ontwikkeling van persoonlijke en sociale competenties van kinderen en aan de overdracht van democratische en humane normen en waarden?

Het 4e opvoedmilieu

De kinderen van nu zijn van jongs af aan gewend aan 'schermgebruik'; van huishoudelijke apparaten tot boardcomputers (*Ieniemiemiemediaonderzoek, 2020*) en zij zien ook dat volwassenen er mee bezig zijn. Voor kinderen is er eigenlijk geen verschil tussen een analoge en digitale wereld, het vloeit in elkaar over en zij hebben het recht om zich te leren verhouden tot deze nieuwe wereld. Vandaar dat de digitale technologie – in het bijzonder de social media - het 4e opvoedmilieu genoemd kan worden. Ofwel; een belangrijke poot waar (professionele) opvoeders rekening mee moeten houden en verantwoordelijkheid voor moeten nemen. Dit kan door erover na te denken en door bij te dragen aan een veilige en gezonde digitale wereld. Dit 4e opvoedmilieu beschrijven we in ons 'Pedagogisch Fundament'.

We hechten eraan om toepassingen van digitale technologie te vatten in pedagogische, ontwikkelingspsychologische en ethische termen en om aan te sluiten bij ontwikkelbehoefte, rijke speelomgeving, risicovol spel en gelijke kansen voor kinderen. En we willen zowel het plezier en de kansen van de nieuwe toepassingen als de risico's aandacht te geven.

Peter Paul Verbeek, hoogleraar filosofie van mens en techniek (Universiteit Twente) ziet de mooie kansen die deze technologie biedt, maar ook de zorgen over invloeden van technologie op de opvoeding. Hij benadrukt het belang van het bewust omgaan met digitale technologie, zodat het ons niet overkomt, maar dat wij bewust kiezen hoe digitale technologie in te zetten. Volgens Verbeek gaat het niet om het buiten de deur houden van techniek, maar juist over het aangaan van de interactie. Wat maken we van onszelf mét techniek? We moeten de techniek omarmen én sturen. (Op de vleugels van Icarus. Hoe techniek en moraal met elkaar meebewegen. (2014))

Opvoeden tot technologisch burgerschap van de toekomst

Een kind leert in interactie met een betekenisvolle omgeving door het opdoen van ervaringen. Dit gebeurt intuïtief en spelenderwijs. Daarnaast leert een kind met andere mensen om zich heen en met de dingen om zich heen. Als wij kinderen willen voorbereiden op de wereld van morgen waarin sprake is van 'technologisch burgerschap' onontbeerlijk is, hoort daar ook digitale technologie bij. Dat betekent dat kinderen vaardigheden moeten ontwikkelen die nodig zijn om toegang te hebben tot digitale techniek, dat zij leren digitale techniek als middel te gebruiken voor eigen doelen, leren wat techniek met je doet en hoe hiermee om te gaan. Vanuit onze maatschappelijke opdracht vinden we dat alle kinderen ondersteund moeten worden in het gezond leren omgaan met digitale technologie.

Risico van kansengelijkheid

Als bepaalde groepen kinderen worden uitgesloten van het 4e opvoedmilieu 'digitale technologie', vergroot dit de kansengelijkheid tussen kinderen. Willen kinderen zich breed ontplooiën en volwaardig en zelfstandig kunnen deelnemen aan de (toekomstige) maatschappij dan moeten ze toegang hebben tot alle vormen van leren binnen de digitale technologie.

Kinderen leren *over* digitale technologie ('digitale geletterdheid'), maar ook *via* digitale technologie ('digitale vaardigheden') en *door* digitale technologie zelf toe te passen. Zelf iets maken of creëren bijvoorbeeld.

Opvang en onderwijs hebben daarom de maatschappelijke verantwoordelijkheid om digitale technologie toegankelijk te maken voor ieder kind. De middelen die nodig zijn om toegang te krijgen tot de digitale wereld kennen nog steeds hoge aanschafkosten en dat kan ertoe leiden dat niet elk kind thuis de mogelijkheid heeft om er gebruik van te maken. Juist voor deze kinderen zou opvang en onderwijs zorg moeten dragen voor kansengelijkheid.

[Lees meer over de \(pedagogische\) uitgangspunten voor digitale technologie](#)

Richtlijnen, ontwikkelingsfase en leeftijd

Bij het al dan niet inzetten van digitale technologie op de groepen in de kinderopvang speelt de wijze waarop kinderen zich in een bepaalde (leeftijds)fase ontwikkelen en leren een belangrijke rol. Want welke informatie kunnen de kinderen cognitief verwerken? En wat is hun spanningsboog? En past de inhoud bijvoorbeeld bij de interesse, belevingswereld en taalniveau van het kind?

Wij pleiten daarom voor een bredere kijk op 'schermtijd' waarbij de focus ligt op de inhoud en de ontwikkelfase van het kind. Het is belangrijker te weten wát het kind doet op een beeldscherm dan de duur. En houd natuurlijk rekening met het kind zelf. Is het in staat zichzelf te reguleren – kan het uit zichzelf stoppen? Of heeft het hulp nodig? Voor sommige kinderen kan digitale technologie motiverend werken om vol te houden en zich te blijven concentreren. En weer anderen worden juist apathisch of opgezweept. Het gaat om een gezonde balans en passende inhoud en dat verschilt per kind.

[Lees meer over richtlijnen voor schermtijd](#)

Begeleiding door pedagogisch professionals

Digitaal (spel)materiaal vormt onderdeel van de rijke speelomgeving in de kinderopvang voor kinderen. Maar hoe begeleid de pedagogisch professional kinderen in de omgang en het (gezamenlijke en) ontdekkende spel hierin? Een deel van de pedagogisch professionals zijn daar niet mee opgegroeid en ook tijdens hun opleiding speelde digitale technologie geen rol. Zij voelen zich soms onbekwaam en zien beren op de weg. Terwijl dé grootste succesfactor het enthousiasme van de pedagogisch professional is die het begeleidt. Ditzelfde geldt voor ouders. Zij spelen een essentiële rol in de manier waarop kinderen opgroeien tot verantwoordelijke en bekwame digitale burgers. Kinderen van nu verdienen een digitale opvoeding!

Toepassing van het 4e opvoedmilieu

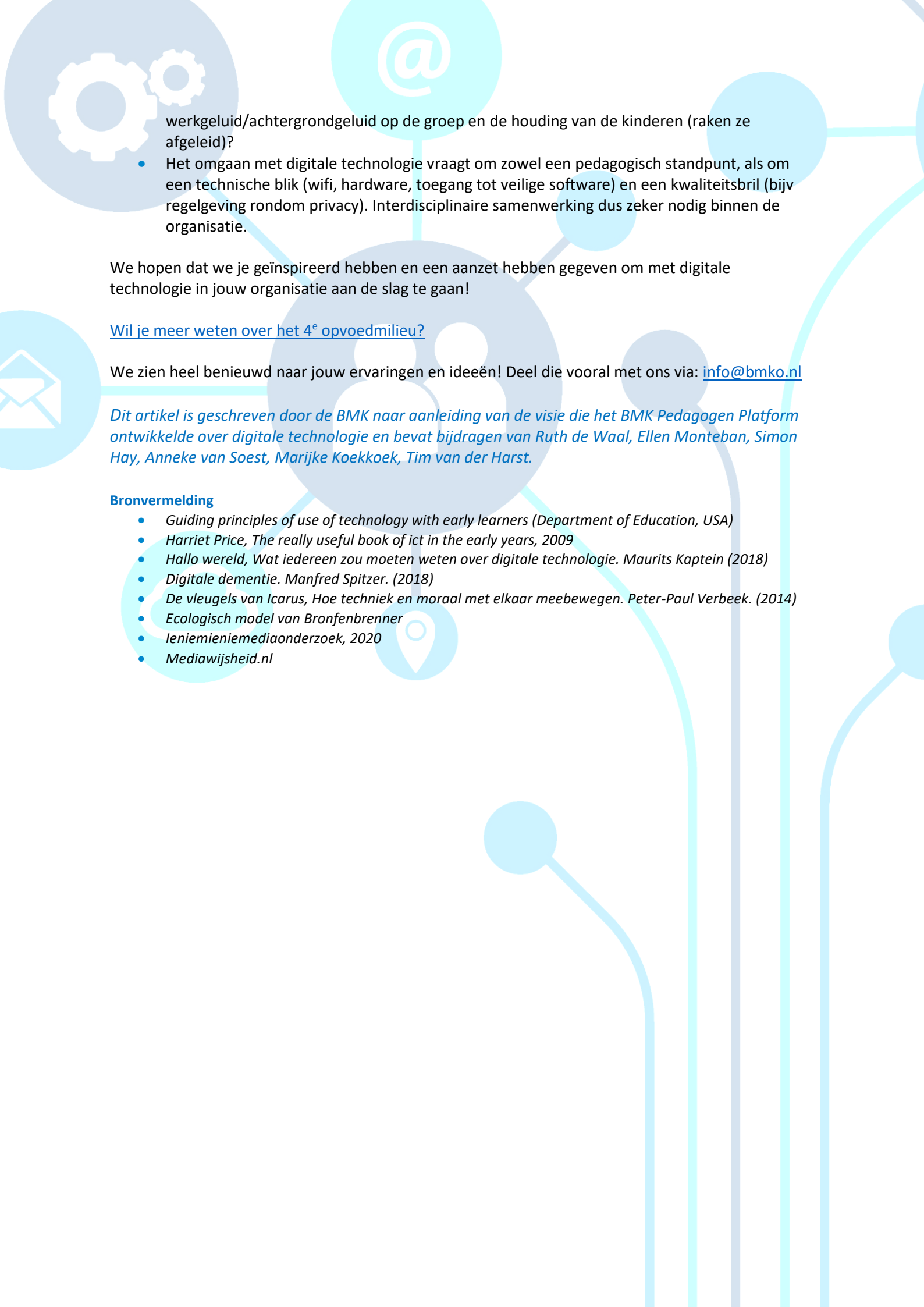
Maar hoe je dat; invulling geven aan een digitale opvoeding op de groep? Hieronder een aantal concrete toepassingen van het 4e opvoedmilieu op de groep.

- Er is geen gouden formule te geven om mediaopvoeding (zoals het omgaan met digitale technologie voor opvoedsituaties ook wel genoemd wordt) vorm te geven. Maar er zijn wel vele handvatten ontwikkeld voor de praktijk, beleid en scholing. Voor zowel thuis als voor op de kinderopvang. Zo is [de MediaDiamant](#) is een voorbeeld van een tool voor thuis en werk.
- Leren omgaan met digitale technologie is als buiten spelen/aanvaarden van risicovol spel: ga erin met plezier en een positieve blik, voorkom uiteraard de allergrootste gevaren en stuur je bij als het nodig is. Just get started!
- Digitale technologie vraagt van pedagogisch professionals om hier en daar out-of-your-comfort-zone te stappen. Je hoeft niet alles zelf te weten om toch met kinderen aan de slag te zijn met digitale technologie. Kinderen kunnen op hun beurt jou van alles bijbrengen en zijn trots te kunnen uiten/laten zien wat ze al weten en kunnen op dat gebied. Op jouw beurt ben jij nodig om zaken te duiden, te verbreden naar bijvoorbeeld offline activiteiten of er eens een goed gesprek over aan te gaan. Samen digitale technologie beleven maakt dat jullie elkaars wereld begrijpen. Een boost voor de kinderopvang en de band met de kinderen dus!
- Wanneer je je als pedagogisch professional openstelt voor digitale technologie, creëer je een sfeer waarin kinderen ook naar je toe durven komen wanneer iets niet oké is wat ze meemaken met digitale technologie. Dit hoort dus ook bij een moderne veilige sfeer op de groep.
- Deel met ouders ook verhalen en belevenissen op dit gebied en inspireer ze daarmee voor hun mediaopvoeding thuis.

Good practices

Tenslotte delen een aantal tips en aandachtspunten uit een online leden-sessie over dit onderwerp, die de BMK organiseerde in november vorig jaar.

- Neem je medewerkers én de kinderen mee in de ontwikkeling van het beleid m.b.t. digitale technologie en media. Stel het plezier voorop en laat de medewerkers ook zelf ontdekken wat de mogelijkheden zijn.
- Verweef digitale technologie in bestaande activiteiten. Online en offline activiteiten naast elkaar aanbieden.
- Ouders zijn soms te voorzichtig. Neem ze goed mee in de ontwikkelingen, ook zij hebben behoefte aan informatie.
- Maak een opbouw naar leeftijd en ontwikkelingsfase in de digitale middelen die je aanbiedt en maak daarbinnen onderscheid tussen online – offline en digitaal – analoog.
- Het is belangrijk om de gevolgen van het gebruik van digitale technologie op de groep te blijven monitoren. Wat doet het gebruik bijvoorbeeld met het aanwezige



werkgeluid/achtergrondgeluid op de groep en de houding van de kinderen (raken ze afgeleid)?

- Het omgaan met digitale technologie vraagt om zowel een pedagogisch standpunt, als om een technische blik (wifi, hardware, toegang tot veilige software) en een kwaliteitsbril (bijv regelgeving rondom privacy). Interdisciplinaire samenwerking dus zeker nodig binnen de organisatie.

We hopen dat we je geïnspireerd hebben en een aanzet hebben gegeven om met digitale technologie in jouw organisatie aan de slag te gaan!

[Wil je meer weten over het 4^e opvoedmilieu?](#)

We zien heel benieuwd naar jouw ervaringen en ideeën! Deel die vooral met ons via: info@bmko.nl

Dit artikel is geschreven door de BMK naar aanleiding van de visie die het BMK Pedagogen Platform ontwikkelde over digitale technologie en bevat bijdragen van Ruth de Waal, Ellen Monteban, Simon Hay, Anneke van Soest, Marijke Koekkoek, Tim van der Harst.

Bronvermelding

- *Guiding principles of use of technology with early learners (Department of Education, USA)*
- *Harriet Price, The really useful book of ict in the early years, 2009*
- *Hallo wereld, Wat iedereen zou moeten weten over digitale technologie. Maurits Kaptein (2018)*
- *Digitale dementie. Manfred Spitzer. (2018)*
- *De vleugels van Icarus, Hoe techniek en moraal met elkaar meebewegen. Peter-Paul Verbeek. (2014)*
- *Ecologisch model van Bronfenbrenner*
- *leniemienimediaonderzoek, 2020*
- *Mediawijsheid.nl*