

venster sluiten

deVerdieping
Trouw



Denk aan het milieu. Denk na voor je print!

Kleuters worden dommer van de iPad

lector Early Childhood Stenden Hogeschool

3-10-13 - 13:00



Leerlingen van de Master Steve JobsSchool in Sneek aan het werk op hun tablet tijdens de eerste schooldag. © anp.
SIENEKE GOORHUIS-BROUWER Pas na hun zevende kunnen kinderen veilig op de laptop of computer spelen en leren. iPadscholen zijn een riskant soort

vernieuwing, stelt orthopedagoog Sieneke Goorhuis-Brouwer.

Voor jonge kinderen is de computer te snel. Ze kunnen de informatie niet verwerken in een tempo dat bij hun breinontwikkeling past.

Met de Steve Jobs-scholen wordt een nieuwe weg in het onderwijs ingeslagen. De computer mag niet meer ontbreken. Ook niet in het peuter- en kleuteronderwijs. Computeronderwijs is tot nieuw doel verheven. Worden kinderen daar beter of slimmer van? Nee, in het geheel niet. De Duitse hoogleraar Manfred Spitzer (arts, filosoof en psycholoog) toont aan dat kinderen er dommer van worden. Hij spreekt van 'digitale dementie' die al op jonge leeftijd intreedt. Hersenen van jonge kinderen moeten getraind worden. Hersentraining gebeurt door doorleefde ervaringen. Door bewegen, kijken, luisteren en converseren. De computer oefent kijken naar een scherm (tweedimensionaal). Peuters en kleuters hebben juist driedimensionele ervaringen nodig: met hun hele lijf iets beleven, waardoor het actieve leren aanvangt. Mensen die dit ontkennen en de computer-pedagogiek aanhangen, zijn volgens Spitzer onbekend met pedagogische inzichten of uitsluitend commercieel geïnteresseerd. Kinderen worden te beperkt gestimuleerd. **Breinontwikkeling** Voor jonge kinderen is de computer te snel. Ze kunnen de informatie niet verwerken in een tempo dat bij hun breinontwikkeling past. Dit gaat vervolgens ten koste van het concentratievermogen, omdat het ene beeld over het andere heen tuimelt. Neem het

spel 'Giggles, mijn dierenvriendjes', van de Belgische uitgever Transposia. Door met hun knuistjes op het toetsenbord te slaan kunnen baby's en peuters dieren op het scherm tevoorschijn toveren. Hoe meer toetsen het kind aanraakt, des te meer eendjes en schildpadden op het scherm bewegen. De kinderen zijn gezien hun ontwikkeling niet eens in staat om te volgen wat er gebeurt. Zonder zich te kunnen concentreren op de afbeeldingen, zonder tot zich te kunnen laten doordringen hoe de afbeeldingen heten en zonder rem van de kant van de ouders (het kind speelt immers zo leuk), slaan ze op de toetsen en gunnen zich rust noch duur. Als alles maar beweegt! Waarom wordt ouders voorgehouden dat de computer goed zijn voor kinderen? Ouders zouden moeten weten dat jonge kinderen tijd nodig hebben om informatie te verwerken, omdat hun hersenen nog volop in ontwikkeling zijn. Het gaat allemaal nog niet zo vlot als bij volwassenen. Als een kind van vier met vader een prentenboek bekijkt, is dat een oefening in kijken. Soms duurt het minuten voordat de juiste afbeelding is gevonden. Een oefening in concentratie. Na twee prenten wil het vaak weer 'gewoon' spelen. Snel wisselende computerbeelden leiden tot een andere moeheid. Tranende ogen, verstoord gezichtsvermogen en hoofdpijn. Kinderen die veel voor een computer zitten, bewegen ook minder. **Gebrek aan warmte** Mijn bezwaar is ook dat de computer kinderen te veel isoleert van het dagelijkse leven. Het leven dat via de computer binnenkomt is afstandelijk en zonder menselijke warmte. De sociaal-emotionele ontwikkeling loopt daardoor gevaar. Communicatie met de volwassene wordt beperkt en misschien verstoord. Ze praten minder met elkaar, waardoor de ontwikkeling van de uitdrukkingsvaardigheid in gevaar komt. Dit neemt niet weg dat de computer binnen het onderwijs didactisch kan worden ingezet, maar het is een middel naast andere, geen doel. En pas nadat de eerste fase van de breinontwikkeling, tussen 0 en 7 jaar, heeft kunnen plaatsvinden door veel praten, spelen en bewegen in een sociale context. Steve Jobs moet in zijn jeugd veel gespeeld hebben om zo'n succesverhaal te kunnen worden.

De Persgroep Digital. Alle rechten voorbehouden.