

## **F3.2 – Draaiboek bijeenkomst jonge kinderen en ICT**

## F3.2 DRAAIBOEK BIJeenKOMST JONGE KINDEREN EN ICT - SCHOLING

### Inleiding

Bijeenkomst ICT voor jonge kinderen – toepassingen voor bibliotheken	F3.2 - 4
Deel 1: Werken met de digitale camera	F3.2 - 5
Deel 2: Werken met digitale prentenboeken	F3.2 - 9
Deel 3: Werken met digitale woordenschatprogramma's	F3.2 - 10

### Bijlagen

Het gebruik van de digitale camera in de peuterspeelzaal	F3.2 - 12
Kennismaken met de camera in vijf stappen	F3.2 - 15
Toelichting Gebruik Camera	F3.2 - 17
Vorbereiding van de computer voor het kopiëren van foto's	F3.2 - 20
De procedure voor het kopiëren binnen het besturingssysteem Windows XP	F3.2 - 21
De procedure voor het kopiëren binnen het besturingssysteem Windows 98	F3.2 - 23
Een fotoshow maken en bewaren	F3.2 - 24
Een fotoshow / diapresentatie bekijken	F3.2 - 26
Criteria voor de selectie van cd-rom's, software en websites	F3.2 - 27
Soorten cd-rom's en software	F3.2 - 29
Draaiboek voor een cursusbijeenkomst over ICT voor ouders	F3.2 - 31
Tekst voor gebruik ICT voor het jonge kind	F3.2 - 32

De bijbehorende PowerPointpresentatie staat op de cd-rom

## INLEIDING

Computers spelen een steeds grotere rol in onze maatschappij. Ook in het leven van kinderen. Kinderen vinden het normaal om op te groeien met computers. Het is echter de vraag of alle kinderen even gemakkelijk toegang hebben tot computers. Het lijkt erop dat in de sociaal-economisch zwakkere lagen van de bevolking de aanwezigheid van een computer thuis minder vanzelfsprekend is. Gegevens over de Verenigde Staten wijzen erop dat het percentage allochtone gezinnen met een Internetaansluiting thuis beduidend lager is dan het percentage autochtone gezinnen met een aansluiting. Bibliotheken kunnen hier een positieve rol in spelen door computers voor gebruikers beschikbaar te stellen. Sardes heeft in het kader van de Taallijn VVE een scholingsprogramma, genaamd Peuters en ICT, ontwikkeld voor peuterspeelzaalleidsters. Het programma is gericht op het werken met de digitale camera, met een digitaal prentenboek en met een digitaal woordenschatprogramma.

Het bovengenoemde programma is ook voor bibliotheken van nut. Zij werken immers vaak met jonge kinderen en hebben steeds meer te maken met ICT-toepassingen. Bovendien vormen op veel plaatsen bibliotheken een onderdeel van de GOA-VVE-plannen van gemeenten en spelen ze een rol in de voor- en vroegschoolse educatie. Het is van belang voor de bibliotheken om te weten op welke wijze de peuterspeelzalen worden geïnstrueerd in het werken met de computer in hun groepen.

Het scholingsprogramma besteedt ook aandacht aan de relatie met ouders van jonge kinderen. Het zal steeds vaker voorkomen dat bibliothecarissen worden benaderd door ouders met vragen over het gebruik van prentenboeken en met vragen over de wijze waarop woordenschatprogramma's werken. Als ouders te maken krijgen met peuterleidsters die met computers werken dan is het goed dat de bibliotheek in de contacten met de ouders op dezelfde lijn ligt als de peuterspeelzalen.

Daarnaast is ICT en dan met name het werken met de digitale camera, ook nuttig voor het werk van de bibliotheek in het algemeen en de PR in het bijzonder. Ook bij het externe werk van de bibliotheek – bijvoorbeeld in het kader van de uitvoering van VVE-activiteiten – kan het werken met een digitale camera veel voordelen opleveren.

De bovenstaande overwegingen hebben ertoe geleid dat de scholing voor peuterspeelzaalleidsters is aangepast voor bibliothecarissen, met het voorliggende programma als resultaat. In de cursus wordt afwisselend gewerkt met uitleg, demonstraties, oefeningen, korte tweegesprekken en groepsdiscussies. De cursus wordt afgesloten met een korte terugblik en evaluatie. Bij de cursus hoort een PowerPoint presentatie, het digitale prentenboek Dag Hoed!, de cd-rom van Blinky Bill en bijlagen die ook als hand-out aan de cursisten uitgedeeld kunnen worden.

## BIJEENKOMST ICT VOOR JONGE KINDEREN – TOEPASSINGEN VOOR BIBLIOTHEKEN

### Doel

- de deelnemers leren werken met de digitale camera in combinatie met de computer
- de deelnemers leren deze combinatie toe te passen bij:
  - het werk binnen de bibliotheek in relatie met peuters en ouders
  - het werk van de bibliotheek in relatie tot andere instellingen m.b.t. het jonge kind)
- de PR van de bibliotheek

### Duur

2 uur

### Materiaal

- ten minste 1 camera
- digitaal prentenboek Dag Hoed! (op cd-rom)
- cd-rom Blinky Bill
- PowerPoint presentatie (op cd-rom)
- voldoende kopieën van de bijlagen/hand-outs voor cursisten
- computer en beamer voor PowerPoint presentatie
- ten minste 1 computer per vier cursisten om aan te werken

De module is geschreven op het gebruik van een Olympus camera Digital Zoom C 310. Als er een andere camera gebruikt wordt, dan zal de bijeenkomst daarop aangepast dienen te worden!

### Programma

- Opening
- Overzicht bijeenkomst
- Inleiding ICT voor peuters
- Deel 1: Werken met de digitale camera
- Deel 2: Werken met digitale prentenboeken
- Deel 3: Werken met digitale woordenschatprogramma's
- Afronding

## DEEL I: WERKEN MET DE DIGITALE CAMERA (1,5 UUR)

### Doel

- Deelnemers hebben inzicht in het nut en de voordelen van de digitale camera en de computer voor peuters
- Deelnemers weten wat leidsters samen met peuters met de digitale camera en computer kunnen doen
- Deelnemers weten wat ze met de digitale camera en computer in de bibliotheek kunnen doen
- Deelnemers leren werken met de digitale camera
- Deelnemers weten hoe zij foto's kunnen kopiëren van camera naar computer
- Deelnemers kunnen de gekopieerde foto's bewerken in een PowerPoint programma
- Deelnemers kunnen een PowerPoint presentatie vertonen of laten afdraaien

### Inleiding

[pp 1 en 2] De cursusleider heet de deelnemers welkom en licht de doelen en het programma toe. Het programma is opgebouwd uit drie 'digitale ankers'. In de scholing voor peuterleidsters wordt het werken met de digitale camera namelijk gezien als het werken met een *digitaal anker*. Digitale ankers worden beschouwd als 'gemeenschappelijke ervaringen die een stimulerende rol spelen in de taalontwikkeling' van de peuter. Bij gemeenschappelijke ervaring wordt dan gedacht aan alles wat kinderen samen met een leidster beleven en waar over gesproken en gecommuniceerd kan worden. We onderscheiden hier drie vormen van een digitaal anker, namelijk:

- digitale fotoshow
  - digitale prentenboeken
  - digitale woordenschatprogramma's
- Voor peuterspeelzaalleidsters is een kant-en-klaar digitaal anker praktisch, aangezien zij vaak geen tijd hebben voor ontwikkelactiviteiten. Daarom is er in deze scholing gekozen voor een aanpak waarbij de digitale ankers (op de zelfgemaakte foto's en fotoshows na) kant-en-klaar zijn.

De cursusleider vraagt de deelnemers naar ervaringen en meningen over gebruik en misbruik van de computer in het werken met jonge kinderen. Hij sluit de discussie af met een korte toelichting op het gebruik van computers door peuters en de relatie met taalontwikkeling (zie ook bijlage 1: het gebruik van de digitale camera in de peuterspeelzaal). Hij verwijst hierbij naar de competentieniveaus van leidsters die ook voor bibliothecarissen van belang zijn [pp 3].

### Kennismaken met de camera [pp 3]

De cursusleider demonstreert de camera aan de deelnemers. Dit gebeurt in vijf stappen die in bijlage 2 worden toegelicht [pp 5-9].

Stap 1: Het uitpakken van de camera

Stap 2: Het gebruiksklaar maken van de camera

Stap 3: Het uiterlijk en onderdelen van de camera

Stap 4: Het maken van foto's

Stap 5: Gemaakte foto's bekijken en wissen

## Oefening I

[pp 10] Na deze uitleg en demonstratie krijgen de deelnemers de gelegenheid om de digitale camera en de bijbehorende onderdelen te bekijken en er ervaring mee op te doen. Dit geldt vooral voor het installeren van de batterijen (voor later: het wisselen ervan) en het installeren van de schijf waarop de digitale informatie wordt opgeslagen. Het is de bedoeling dat zoveel mogelijk deelnemers hier ervaring mee opdoen. Bij het oefenen hoort uiteraard ook het maken van foto's zelf. Het bijzondere van de digitale camera is dat de foto's direct opgeroepen en bekeken kunnen worden. Ook is het mogelijk om de foto's, indien ze niet bevallen, te wissen.

## Vertraging

Er zit (onder andere bij de betreffende camera) tussen het indrukken van de knop en het daadwerkelijk nemen van de foto een vertraging van circa een halve seconde. Hier dient men bij het maken van foto's rekening te houden.

## Batterijen

Batterijen gaan vrij snel op als de camera vaak uit- en aangedaan wordt. Daarbij gaat namelijk de zoomlens steeds uit en weer in en dat kost veel energie. Het is aan te bevelen om altijd extra setje (oplaadbare) batterijen beschikbaar te hebben. Ook het gebruik van het kleine elektronische beeldscherm neemt veel stroom. Het is daarom soms wenselijk om deze uit te schakelen en via de niet-elektronische viewer de foto's te maken.

De interne software van de camera en de bediening ervan

De aan-/uitschuif aan de achterkant van de camera heeft drie opties:

1. uit
2. weergave
3. fotograferen

De cursusleider geeft een uitleg en demonstratie van de opbouw van de interne software van de camera en hoe daar mee omgegaan moet worden. Deze toelichting geschiedt aan de hand van het schema in bijlage 3 'Toelichting gebruik camera'. Dit is een overzicht van de stappen die genomen moeten worden om de verschillende opties van de camera in werking te stellen. Deze stappen behelzen in feite de opdrachten die moeten worden gegeven om de interne software te bedienen. Het is de bedoeling dat de deelnemers dit overzicht gebruiken wanneer de trainer het toelicht.

De eerste stap betreft het maken van een keus tussen de opties 'weergeven' en 'fotograferen' van de aan-/uittoets. Voor de optie 'fotograferen' uit de eerste stap gaat het in totaal om vijf stappen, waarmee alle opties van 'fotograferen' in werking kunnen worden gebracht. Voor de optie 'weergave' uit de eerste stap gaat het in totaal om zes stappen om alle mogelijke opties van de camera achtereenvolgens in werking te kunnen stellen.

Bij de tweede stap kan er gekozen worden tussen het direct gebruik van de pendeltoetsen en het gebruik van de OK-toets. Beide bieden de mogelijkheid om verschillende opties van de camera in werking te stellen.

In de stappen 3 t/m 6 worden de beschikbare functies en mogelijke instellingen per functie toegelicht.

## Oefening 2

[pp 11] De deelnemers krijgen nu de gelegenheid om met deze digitale opties te oefenen. Het is vergelijkbaar met een computer: het beeldscherm zit achter op de camera en de toetsen bestaan in feite uit:

- \* de aan-/uittoets met de drie mogelijkheden
- \* de vier pendeltoetsen
- \* de OK-toets in het midden van de vier pendeltoetsen.

De cursusleider nodigt de deelnemers uit om met deze toetsen te oefenen. Lang niet alle opties zullen uiteindelijk gebruikt worden, sommige opties hoeven slechts éénmalig (of zeer zelden) te worden gebruikt. Voorbeelden daarvan zijn het instellen van de datum en de tijd en het kiezen van de taal.

Afhankelijk van het beschikbare aantal camera's bij de cursus kunnen er meerdere deelnemers tegelijk oefenen. Als er slechts één camera beschikbaar is, moeten de deelnemers op elkaar wachten of kunnen ze bij elkaar over de schouder meekijken.

### Vorbereiding van de computer voor het kopiëren van foto's

Het eigenlijke doel van het maken van foto's met de camera is om ze van de camera te kopiëren naar de computer zodat de foto's daar gebruikt kunnen worden voor de doelen zoals bij de aanvang is omschreven. De beschrijving hiervan is te vinden in bijlage 4.

### Het kopiëren van foto's naar de computer

Voor het kopiëren van foto's moet een procedure gevolgd worden die uit een groot aantal stappen bestaat. Hier doet zich het onderscheid voor tussen computers met de 'oude' versie van het besturingssysteem (Windows 98) en computers met de meer 'moderne' versie van het besturingssysteem (Windows XP). Afhankelijk van de aanwezige software, kiest de cursusleider hier voor een van beide onderstaande beschrijvingen. Deze stappen worden beschreven in bijlagen 5a en 5b

## Oefening 3

[pp 12] De cursusleider geeft de deelnemers nu de gelegenheid om zelf foto's te maken en die te kopiëren naar de computer. Het is handig om daarbij steeds verschillende foto's te maken, zodat het gemakkelijker is om te controleren of de foto's daadwerkelijk zijn gekopieerd. Dit onderscheid kan ook worden gemaakt door de bestanden waarin de foto's worden opgeslagen andere namen te geven. Tenslotte is het mogelijk om de mappen waar de foto's naar toe worden gekopieerd anders te benoemen. De foto's kunnen na het kopiëren op de computer worden bekeken.

### Een fotoshow maken en bewaren

Om de foto's in een serie te kunnen gebruiken moeten ze in een fotoshow, worden opgenomen. In bijlage 6 worden de stappen toegelicht die er gezet moeten worden om een dergelijke fotoshow te maken.

## Oefening 4

[pp 13] De deelnemers gaan een fotoshow maken en bewaren. Maak er geen lange series van. Dat kost te veel tijd. Een serie van drie foto's is eigenlijk al genoeg. Laat de deelnemers samenwerken bij het oefenen van het doorlopen van de opeenvolgende stappen van het maken van de fotoshow. De deelnemers kunnen daarna oefenen met het laten afdraaien van deze show. Hier zijn twee mogelijkheden: handmatig door de fotoshow heengaan of de diashow automatisch laten afdraaien.

Hierna zijn de deelnemers in principe in staat om een fotoshow te maken en die voor de genoemde doelen te gebruiken

#### Mogelijkheden voor bibliotheken

Eenmaal geconfronteerd met de mogelijkheden die de digitale camera biedt voor peuterspeelzalen en de wijze waarop de digitale camera daar wordt gebruikt, rijst voor bibliothecarissen de vraag welke mogelijkheden dit de bibliotheek te bieden heeft. Met behulp van de onderstaande oefening kunnen in korte tijd veel ideeën worden ontwikkeld over de wijze waarop bibliothecarissen de digitale camera in hun werk binnen de bibliotheek en in het werk van de bibliotheek in contact met andere instellingen kan toepassen. Uiteraard verschilt de inzet in de bibliotheek duidelijk van die in het peuterspeelzaalwerk. Het is van belang dat dat verschil bij deze oefening goed duidelijk en expliciet wordt gemaakt.

#### Oefening 5

[pp 14] In tweetallen brainstormen de deelnemers circa vijf minuten over ideeën met betrekking tot de wijze waarop bibliothecarissen de digitale camera in hun werk binnen de bibliotheek en in het werk van de bibliotheek in contact met andere instellingen kan toepassen. Daarna worden de ideeën plenair geïnventariseerd en besproken.

Een aantal voorbeelden van intern gebruik zijn:

- foto's maken van een voorleessessie van een bekende kinderboekenschrijver in de bibliotheek, om later te kunnen presenteren in een fotoshow
- foto's maken van een bezoek van een peutergroep aan de bibliotheek en die later presenteren of beschikbaar stellen aan de peuterspeelzaal; de leidsters kunnen die foto's eventueel gebruiken als presentatie voor de ouders; deze fotoshow kan via internet naar de peuterleidster worden verzonden (als daar een internetaansluiting is)
- foto's maken van een ouderbijeenkomst
- foto's om op de website van de bibliotheek te zetten waar een rondleiding door de bibliotheek wordt verzorgd
- foto's om specifieke doelgroepen te interesseren voor bibliotheekbezoek en voor het lezen

Voorbeelden van extern gebruik zijn:

- foto's van activiteiten van de bibliotheek in samenwerking met andere instellingen, bijvoorbeeld met peuterspeelzalen; de daarbij gemaakte foto's kunnen teruggekoppeld worden zowel op de bibliotheek – bijvoorbeeld op de website van de bibliotheek – als op de peuterspeelzaal voor gebruik er van door de leidsters
- terugkoppeling van activiteiten van de bibliotheek naar de peuterspeelzaal, maar ook naar bijvoorbeeld opdrachtgevers; bijvoorbeeld bij activiteiten van de bibliotheek in het kader van een bepaald VVE-project voor de gemeente



## DEEL 2: WERKEN MET DE DIGITALE PRENTENBOEKEN (15 MIN.) [pp 15]

### Doel

- deelnemers hebben inzicht in hoe er gewerkt kan worden met digitale prentenboeken
- deelnemers hebben inzicht in hoe peuterspeelzalen met digitale prentenboeken kunnen werken voor de taalontwikkeling van kleuters
- deelnemers hebben inzicht in de manier waarop de bibliotheek deze werkwijze kan gebruiken voor zichzelf in het algemeen en voor de contacten met peuterleidsters en ouders van jonge kinderen

### Presentatie digitaal prentenboek

De cursusleider geeft een demonstratie van het digitale prentenboek 'Dag Hoed!'<sup>1</sup>. Dit is in feite een PowerPoint presentatie waarbij de dia's de plaatjes van het boek Dag Hoed! representeren. Er zijn twee mogelijkheden: ofwel het bestand met de PowerPoint presentatie staat op de harde schijf van de computer ofwel het bestand moet geladen worden van een cd-rom. Bij het werken met digitale prentenboek worden dezelfde stappen genomen als bij het bekijken van een fotoshow. De stappen worden in bijlage 7 herhaald.

Ook bij deze fotoshow worden de leidsters geïnstrueerd om de foto's binnen de kleine groep peuters te bespreken en ze te gebruiken voor de taalontwikkeling van de peuters. Differentiatie naar niveau bij de taalontwikkeling van de peuter (taalzwak versus taalgevorderd) kan ook hierbij weer doorwerken in de keuze voor een gesloten dan wel een open aanpak.

### Oefening 6

[pp 16] Als de aanpak van het werken met digitale prentenboeken voor iedereen duidelijk is, is het belangrijk om na te gaan wat de mogelijkheden hiervan voor de bibliotheken zijn. Het stimuleren van de taalontwikkeling is wellicht niet de eerste opgave van de bibliotheek, maar wordt door veel bibliotheken wel als belangrijke taak opgevat. Bibliotheken in tal van gemeenten nemen deel aan VVE-projecten in het kader van het bestrijden van onderwijsachterstanden. In dat kader zijn digitale prentenboeken een relevant medium voor de bibliotheek. Het is daarom van belang dat er nagedacht wordt over de manieren waarop digitale prentenboeken binnen het aanbod van de bibliotheken geplaatst kan worden.

Deze oefening is bedoeld om daar in tweetallen over te discussiëren. De tweetallen bekijken de mogelijkheden van digitale prentenboeken: als 'reguliere' uitleen of ook in het kader van het stimuleren van de taalontwikkeling, en vooral ook hoe deze digitale prentenboeken kunnen worden gebruikt in VVE-projecten of anderszins in samenwerkingsprojecten met andere (veelal onderwijs-)instellingen. Na circa vijf minuten worden de ideeën plenair besproken.

<sup>1</sup> Het betreft hier een weergave van een regulier prentenboek met een digitale bewerking ervan door een medewerker van een onderwijsdienst in Tilburg.

### Doel

- deelnemers hebben inzicht in hoe men met digitale woordenschatprogramma's kan werken
- deelnemers hebben inzicht hoe digitale woordenschatprogramma's kunnen bijdragen aan de taalontwikkeling van peuters
- deelnemers hebben inzicht in de manier waarop de bibliotheek deze werkwijze kan gebruiken voor zichzelf en voor de contacten met peuterleidsters en ouders van jonge kinderen

### Een woordenschatprogramma als middel tot taalontwikkeling

Er zijn veel verschillende soorten cd-rom's en software. Om de cursusleider en de deelnemers te helpen een keuze te maken zijn er een aantal criteria opgesteld waar men rekening mee kan houden bij het kiezen voor een bepaalde cd-rom. In bijlage 8 en 9 is meer informatie hierover te vinden. Een voorbeeld van een woordenschatprogramma wat speciaal bewerkt is om taalontwikkeling bij peuters te stimuleren is het kant-en-klare digitale programma voor peuters en kleuters Blinky Bill. Binnen het project Taallijn VVE is een toelichting en handleiding gemaakt voor het gebruik ervan door peuterleidsters, waarmee zij zich inhoudelijk kunnen voorbereiden op de ondersteuning. Het is de bedoeling om de taalontwikkeling van de peuters te stimuleren aan de hand van het doorlopen van het digitale programma en het bespreken ervan op een systematische wijze. Ook hier wordt het onderscheid tussen taalzwakke en taalgevorderde peuters als aandachtspunt opgevoerd en raden we aan met een kleine groep te werken. Verder gaat het erom dat de rol van de leidster zodanig is dat de peuters er optimaal van profiteren: waar nodig een gesloten meer sturende aanpak en waar mogelijk een meer open en meer begeleidend aanpak.

### Presentatie

De cursusleider geeft een presentatie van Blinky Bill om te tonen hoe het programma werkt en hoe de deelnemers door het programma heen kunnen gaan. Blinky Bill is een spelprogramma met een aantal hoofdpersonen. Het beginbeeld biedt de gebruiker een aantal opties; twee daarvan – de 'grote boomhut' en de 'boomstamdeur' zijn uitgewerkt voor het woordenschatprogramma. Er zijn twee niveaus. Bij goed resultaat volgt na niveau I automatisch niveau II. Niveau II kan ook afzonderlijk en direct gekozen worden. Door te klikken op de opties van het beginbeeld kom je bij de verschillende onderdelen van het programma waaronder de diverse speelmogelijkheden. Er zijn spelletjes die gespeeld moeten worden zoals ze in het programma zijn opgenomen (geen vrijheid en er zijn spelletjes die begeleid kunnen worden door een leidster en waarbij nieuwe woorden of nieuwe handelingen ingebracht kunnen worden. Tenslotte kan het geluid van de software afgezet worden en is er mogelijkheid om iemand anders, bijvoorbeeld de leidster van de peuterspeelzaal, begeleiding en instructie te laten geven.

### Oefening 7

[pp 18] De deelnemers discussiëren in tweetallen over de mogelijkheden van digitale woordenschatprogramma's voor de bibliotheek: als 'reguliere' uitleen of ook in het kader van het stimuleren van de taalontwikkeling, en vooral ook hoe deze digitale woordenschatprogramma's kunnen worden gebruikt in VVE-projecten of anderszins in samenwerkingsprojecten met andere (veelal onderwijs-)instellingen. Ga daarbij ook in op de wenselijkheid om ouders voor te lichten over het gebruik van ICT met peuters. Na circa vijf minuten worden de ideeën plenair besproken.

Een draaiboek van hoe een ouderbijeenkomst eruit kan zien is te vinden in bijlage 10. Informatie die tijdens zo'n bijeenkomst eventueel aan ouders uitgedeeld kan worden is te vinden in bijlage 11.

### Afronding en evaluatie van de cursusbijeenkomst

Na afloop van deze oefening kijkt de cursusleider samen met de deelnemers terug op de cursusbijeenkomst. De deelnemers geven hun mening over het verloop ervan en over de bijdrage die de cursus levert of leveren kan aan het verruimen van het aanbod van de bibliotheken en aan het verhogen van de kwaliteit van dat aanbod.

## Bijlage I

### HET GEBRUIK VAN DE DIGITALE CAMERA IN DE PEUTERSPEELZAAL

Het werken met de digitale camera in de peuterspeelzaal is onderdeel van de Taallijn VVE van Sardes en het Expertisecentrum Nederlands. Het werken met de digitale camera wordt bij de peuterspeelzalen ingebed in het werken aan de taalontwikkeling van de peuters. Over de instructie die peuterleidsters krijgen voor het gebruik van de digitale camera in de groep wordt hier enige informatie verstrekt, zodat bibliothecarissen op de hoogte zijn van de plaats die de digitale camera inneemt in het peuterspeelzaalwerk.

#### **Vier competentieniveaus**

Om de digitale camera in peutergroepen te kunnen gebruiken moeten leidsters competenties aanleren. Het gaat daarbij om competenties op vier niveaus; daarbij zijn de eerste twee niveaus voorwaardelijk voor het ontwikkelen van competenties op het derde niveau:

1. *technische niveau*: de omgang met de camera en de computer, kennis over Windows, internet, de communicatie tussen camera en computer
2. *pedagogisch/didactisch/organisatorisch niveau*: het nemen van maatregelen om het werken met de camera in te kunnen passen in het werken met de peutergroep, het gaat hier om tijdmanagement, inroosteren, groeperingwijzen, taakverdeling met tweede leidster etc.
3. *inhoudelijk niveau*: competenties voor ondersteunend gedrag, met name competenties die te maken hebben met de rol van de leidster bij de bespreking van een fotoshow met een klein groepje peuters; hier wordt ook de plaats van het werken met de camera in de visie van de peuterspeelzaal op het werk aan de orde gesteld
4. *de transfer*: hierbij gaat het om competenties waarbij de op het derde niveau aangeleerde competenties worden ingezet ten behoeve van het gebruik van deze vaardigheden voor andere domeinen en/of andere doeleinden dan die waar de scholing in eerste instantie op gericht is – de taalontwikkeling

Ook voor bibliothecarissen zijn deze niveaus van belang. Pas als men het technisch niveau beheerst kunnen organisatorische beslissingen worden genomen over wie, wat, hoe en waar de digitale camera wordt ingezet

#### **Levenschte en betekenisvolle situaties voor de taalontwikkeling creëren**

Het is van belang voor bibliothecarissen om te weten dat bij de inzet van de digitale camera in de peuterspeelzaal de prioriteit wordt gelegd bij de ondersteuning die de camera kan bieden bij de taalontwikkeling. Daarbij wordt er van uitgegaan dat de taalontwikkeling het best gestimuleerd wordt als het kind geconfronteerd wordt met levenschte, kindnabije en vooral betekenisvolle situaties. De camera kan daarbij een rol spelen door die situaties in de peuterspeelzaal *binnen te halen*. Een goed voorbeeld daarvan is de opdracht voor de peuterleidsters om - na overleg met en toestemming van de ouders – samen met een peuter bij de peuter thuis foto's te maken die duidelijk maken hoe de peuter thuis leeft (hoe ziet het huis eruit, wie zijn de vader en moeder en broertjes en zusjes, welk speelgoed is er, etc). Als de leidster deze foto's heeft gemaakt en er een fotoshow van heeft gemaakt, kan ze die bespreken met een klein groepje peuters, waar de betreffende peuter uiteraard ook deel van uitmaakt. Het zien van de foto's brengt de betreffende peuter ertoe om te gaan vertellen over zichzelf. Deze werkwijze kan goed

worden toegepast bij 'stille' peuters, die in deze situatie gemakkelijker 'los' komen.

### **Taalontwikkeling in interactie**

De peuterleidsters worden uitgenodigd om de fotoshow te bespreken in kleine groepjes peuters en daarbij vooral te letten op de taalontwikkeling van de peuters. Een uitgangspunt daarbij is dat de taalontwikkeling is ingebed in interacties. Taalontwikkeling is een sociaal proces: peuters leren de taal altijd samen met anderen, met de volwassenen en met de andere peuters. Vandaar dat in de scholingscursus wordt gestimuleerd om de fotoshow *in kleine groepjes* te bekijken en te bespreken: met elkaar en met de leidster. Het gaat er daarbij om dat de leidster zich vergewist hoe haar rol binnen deze groep het best vorm en inhoud kan krijgen. Dat zijn de competenties van het derde – inhoudelijke – niveau. Hier worden de peuterleidsters twee tegenovergestelde aanpakken gepresenteerd en aangeleerd: de gesloten tegenover de open aanpak.

### **Gesloten en open aanpak bij de interactie**

Bij de *gesloten aanpak* maakt de leidster veel gebruik van het stellen van wie- en wat-vragen en van aanwijsvragen. Daardoor is de communicatie kort. Bij deze aanpak is de leidster veel aan het woord, zij treedt sturend op om datgene wat op de fotoshow wordt getoond aan te leren bij de peuters. Het gaat dan veelal om de primaire fasen van de taalontwikkeling. Vooral het vergroten van de woordenschat kan daarbij worden gestimuleerd. Deze aanpak kan bij peuters met een grote taalachterstand en een geringe woordenschatontwikkeling gedurende een bepaalde tijd doeltreffend zijn. De peuters hebben bij deze aanpak minder ruimte voor eigen inbreng en eigen associaties. Daartegenover staat de *open aanpak*. Daarbij is veel meer ruimte voor eigen inbreng en associaties van peuters. De leidster is minder aan het woord en ook minder sturend. Zo nodig grijpt zij in door bijvoorbeeld waarom- en hoe- vragen te stellen, door te vragen naar de eigen mening van de peuters of door peuters tot inbreng te stimuleren. Deze aanpak is mogelijk als kinderen al een redelijke woordenschat hebben, als ze de objecten die op de foto worden afgebeeld al vrij goed kunnen benoemen. Bij deze aanpak is het beter mogelijk om dieper in te gaan op bepaalde dingen en zaken van een hoger cognitief niveau aan de orde te stellen.

### **Computerhoeken**

Het inrichten van de computerhoek is een onderdeel van de competenties op het tweede niveau: de inrichting van de computerhoek maakt deel uit van de pedagogisch-didactische beslissingen van de leidster. Bijvoorbeeld hoeveel stoeltjes komen in de computerhoek te staan? Hoe richt de leidster de computerhoek zo in dat de inrichting past bij het thema dat actueel is in de peuterspeelzaal? Wordt de computerhoek afgeschermd van de rest van de speelzaal of is de inrichting open? Is er aan de ergonomie voor de peuters en voor de leidster gedacht?

### **Andere toepassingen van de digitale camera in de peutergroep**

Behalve het bovenstaande voorbeeld waarbij de peuters aan het praten worden gebracht door hun thuissituatie in beeld te brengen zijn er legio mogelijkheden voor een goed gebruik van de camera in de peuterspeelzaal. Als een peuter een bepaald plan heeft gemaakt voor wat hij/zij bij het individueel spelen gaat doen, dan kan de peuterleider in die fase een aantal foto's maken en die later (hetzij binnen een kleine groep hetzij met de betreffende peuter individueel) bespreken. Aan de orde kan komen: wat de peuter heeft gedaan, wat er in hem/haar omging toen hij bepaalde activiteiten uitvoerde etc. Ook tijdens een groepswandeling of een bezoek aan een kinderboerderij kunnen foto's worden gemaakt, die later in een fotoshow nog eens kunnen worden bekeken en besproken. In wat meer geavanceerde niveaus van het werken met de digitale camera kunnen er taaluitingen van kinderen bij ingevoerd worden, zodat die daarna deel uitmaken van de fotoshow. Uiteraard kunnen de gemaakte foto's ook gebruikt worden bij ouderavonden, bij de PR van de peuterspeelzaal of bij het peuterspeelzaalwerk. Ook in de samenwerking met de basisschool kan de digitale camera en de fotoshow een rol spelen. Als de peuterspeelzaal een internetverbinding heeft biedt dat veel mogelijkheden. Denk aan het maken van foto's van een kind dat aan het spelen is; de leidster kan die foto's in een fotoshow opnemen en opsturen naar een e-mail adres van de ouders, die dan 's avonds kunnen zien wat hun kind heeft gedaan. Er zijn ook uitwisselingen mogelijk tussen peuterspeelzalen (als ze op internet zijn aangesloten) over bijvoorbeeld de wijze van inrichting van speelhoeken of beschikbaarheid van materialen. Fotoshows kunnen ook gebruikt worden op het niveau van de interne begeleiding van peuterleiders door hun coördinatoren van de overkoepelende instellingen of in de contacten van de peuterleiders met hun bestuur.

## Bijlage 2

### KENNISMAKEN MET DE CAMERA IN VIJF STAPPEN

#### Stap 1: Het uitpakken van de camera

1. Open de verpakking: twee lagen; controleer of alles aanwezig is
2. Bovenin ligt:
  - beknopte handleiding in het Nederlands
  - Quick Start Guide Begin Hier (NL)
  - Camedia Master 4.2 (apart verpakt)
  - Olympus xD schijfje (groen plastic)
  - documentatiemateriaal in andere talen (in plastic zak verpakt)
  - instructiefolder voor gebruik batterijen (licht rose)
3. Onderin ligt:
  - camera
  - grijs snoer voor verbinding met de computer
  - draagtouwje
  - twee batterijen

#### Stap 2: Het gebruiksklaar maken van de camera

1. Plaats de batterijen; let hierbij goed op het + en – teken van de batterijen
2. Plaats de xD-card (geheugenkaart voor opslag foto's) met de koperkleurige contact vlakjes naar de monitorkant in de sleuf
3. Bevestig zo mogelijk het polssnoer aan het bevestigingspunt bij de batterijhouder
4. Kies SQ2 640x480: zie schema 'toelichting gebruik camera (hand-out);
  - voor stap 1 – 5: Fotograferen > OK-toets > Beeldkwaliteit > SQ2
5. Om deze instelling te bewaren kies
  - voor stap 1 – 6: Weergeven>OK-toets>Mode-menu>Set-up>All-Reset>Off

#### Stap 3: Het uiterlijk en de onderdelen van de camera

1. Voorkant:
  - lens
  - zelfontspannerlamp (rood)
  - flitslamp
  - raampje voor de viewer
2. Achterkant:
  - linksboven viewer
  - midden-boven aan-/uitschuif (3 standen)
  - rechts naast monitor: de Quick View – knop
  - midden-boven aan-/uitschuif (3 standen)
  - onder de Quick View-toets de pendelknoppen bestaande uit:
    - Vier pijltjestoetsen: ▲ ▼ en ◀ ▶
    - Eén OK-toets in het midden
3. Bovenkant:
  - de linkertoets om te fotograferen
  - de rechertoets om in/uit te zoomen

#### 4. Rechterzijdig:

- batterijhouder (rechts – groot)
- xD-geheugenkaart-houder (linksonder – groot)
- USB-poort (linksboven – klein)

### **Stap 4: Het maken van foto's**

1. Zet de camera aan: schuifje achterkant camera op de meest rechtse stand zetten voor fotograferen.
2. Nu zijn er twee mogelijkheden om te zien wat er in beeld komt:
  - de monitor: een klein beeldscherm aan de achterkant van de camera; deze kan aan en uit; bij gebruik van deze monitor gaan de batterijen snel op! Gebruik de monitor zo weinig mogelijk
  - de gewone viewer linksboven aan de achterkant van de camera, boven de monitor
3. De knop om foto's te maken heeft twee standen:
  - halverwege indrukken om te zien of de instellingen goed zijn (er verschijnt een groene cirkel op de monitor)
  - geheel indrukken om te fotograferen
4. De foto's worden opgeslagen op de xD-kaart
5. Kies voor het juiste formaat (bij Windows 98 en bij Windows XP):
  - Kies beeldkwaliteit 640x480 en All resets op OffDe laatste specificaties hebben te maken met de omvang van de foto's en het passend maken van de omvang van de foto voor het PowerPoint programma


### **Stap 5: Gemaakte foto's bekijken en wissen**


1. Zet de aan-/uitschuif in de middelste stand. Er verschijnt een foto op de monitor
2. Gebruik de pendeltoetsen (▲ en ▼) om de foto's te bekijken in de volgorde waarin ze genomen zijn datum, tijd en volgnummer van de opname verschijnen onder in beeld
3. Als alle foto's van de eerste tot en met de laatste zijn bekeken, kunnen de foto's desgewenst afzonderlijk worden gewist. Ga daarbij als volgt te werk:
  - druk de OK-toets in
  - druk voor 'ERASE' nu de ▼-toets in
  - kies nu met ▲ of ▼ voor 'Yes'
  - druk de OK-toets in
  - de foto is nu gewist



### Bijlage 3

### TOELICHTING GEBRUIK CAMERA

Stap 1 Beginstand	Stap 2 Direct pindeltoetsen of OK-toets	Stap 3 Overzicht beschikbare functies	Stap 4 Mogelijke instellingen per functie ▲ en ▼	Stap 5 Omschrijving	Stap 6
Weergeven	Direct pindeltoetsen gebruiken 	<b>Opgeslagen foto's bekijken</b> ▲ naar hogere nummers ▼ naar lagere nummers ► naar hogere nummers ◄ naar lagere nummers			
	OK-toets gebruiken	<b>Keuzen in het hoofdmenu</b> Opgeslagen foto's bekijken ▲ ERASE Foto's wissen ▼ INFO MODE MENU	1. Play	1.1 Beveiliging tegen wissen 1.2 Wentelen foto's 1.3 Afdrukgegevens opslaan	ON of OFF -90° 0 +90° OK-OK Single Print Cancel End More
			2. Edit	2.1 Beeld verkleinen	<b>640x480</b> 320x240 Cancel
			3. Card	2.2 Index 3.1 Card Setup	Ontbreekt <b>All erase of</b> Format
			4. Setup	4.1 All Reset 4.2 Taal 4.3 Helderheid foto's 4.4 Datum + tijd 4.5 Aantal beelden voor index	On / <b>Off</b> <b>English</b> - 7 ..... <b>0</b> ..... +7 Jaar-Maand- Dag-Tijd

Stap 1 Beginstand	Stap 2 Direct pendeltoetsen of OK-toets	Stap 3 Overzicht beschikbare functies	Stap 4 Mogelijke instellingen per functie ▲ en ▼	Stap 5 Omschrijving
Fotograferen	Direct pendeltoetsen gebruiken  	<p>1. <b>Macro foto's</b> ▲</p> <p>Zie pagina 29 Handleiding ▶</p> <p>2. Flitser Zie pagina 27-28 Handleiding</p> <p>3. Timer/Zelfontspanner ◀</p> <p>4. Fotofuncties (Roterend) Zie pagina 23 Handleiding</p>	<p>1.1 <b>OFF</b></p> <p>1.2 ON: kiezen met ▲</p> <p>2.1 <b>AUTO</b></p> <p>2.2 Oog</p> <p>2.3 Niet-omcirkelde bliksem</p> <p>2.4 Wel-omcirkelde bliksem</p> <p><b>OFF</b> of ON: kiezen met ▼</p> <p>Keuzen met ◀ (<i>linksom</i>) en ▶ (<i>rechtsom</i>)</p> <p>4.1 <b>Programmagestuurd AUTO</b></p> <p>4.2 Portret</p> <p>4.3 Landschap + portret</p> <p>4.4 Landschap</p> <p>4.5 Nachtsce<span>̃</span>ne</p> <p>4.6 Zelfportret</p> <p>4.7 Film</p> <p>Keuze maken met ▼ en ▲</p> <p><b>1.1 AUTO - programmagestuurd</b></p> <p>1.2 Instelling voor Zonlicht</p> <p>1.3 Instelling voor Bewolking</p> <p>1.4 Instelling voor Kunstlicht</p> <p>1.5 Instelling voor ....</p> <p>Keuze maken met ▼ en ▲</p> <p>2.1 SHQ</p> <p><b>2.2 HQ</b></p> <p>2.3 SQI</p> <p>2.4 SQ2</p> <p>3.1 Hierna gaat monitor uit: <b>OFF</b></p> <p>3.2 Weer aanzetten: OK- ▼</p>	<p>Camera bepaalt wel/niet flitsen</p> <p>Onderdrukken van rode ogen</p> <p>Invulflitsen – flitser flitst altijd</p> <p>Flitser uit- flitser flitst nooit</p> <p>2048x1536</p> <p>2048x1536</p> <p>1600x1200</p> <p><b>640x480</b></p>
	OK-toets gebruiken	1. WB – Wit Balans ▲ <p>2. Beeldkwaliteit en resolutie ◀</p> <p>3. Monitor off (Monitor off: vervolg) ▼</p>		

Stap 1 Beginstand	Stap 2 Direct pendeeltoetsen of OK-toets	Stap 3 Overzicht beschikbare functies	Stap 4 Mogelijke instellingen per functie ▲ en ▼	Stap 5 Omschrijving
	OK-toets gebruiken (vervolg)	4. Mode Menu ▲	<i>Keuze maken met ▼ en ▲</i> 4.1 Camera 4.1.1 Belichtingscompensatie 4.1.2 Digital Zoom 4.1.3 Macro-opname 4.1.4. Drive 4.1.5 Panorama 4.2 Card 4.3 Setup 4.2.1 Card Set Up 4.3.1 All reset 4.3.2 (Taal) 4.3.3 Rec View 4.3.4 File Name 4.3.5 Pixel Mapping 4.3.6 Helderheid beeldscherm 4.3.7 Datum en tijd	-2.....0.....+2 <b>OFF</b> of <b>ON</b> <b>OFF</b> of <b>ON</b> <b>Een</b> of meerdere  <b>NO</b> of <b>Yes</b> <b>ON</b> of <b>OFF</b> <b>English</b> <b>ON</b> of <b>OFF</b> <b>RESET</b> of Auto <b>START</b> -.....0.....+

## **Bijlage 4**

### **VOORBEREIDING VAN DE COMPUTER VOOR HET KOPIËREN VAN FOTO'S**

1. Gebruik hiervoor de Camedia Master 4.2

Dit is een cd-rom met daarop:

- het programma dat op de computer moet worden gezet: dit programma kopieert feitelijk de foto's van camera naar de computer
- USB-driver
- Een handboek (in het Engels)

2. Op de kartonnen houder van deze cd-rom staat een 'Serial Number'; dit is nodig voor het installeren van de software van deze cd-rom op de computer.

3. Bij deze cd-rom is een handleiding gevoegd: de 'Software Installation Guide'

4. Gebruik het grijze snoer om de camera en de computer met elkaar te verbinden: het éne uiteinde in de USB-poort van de computer

## Bijlage 5A

### DE PROCEDURE VOOR HET KOPIËREN BINNEN HET BESTURINGSSTYSTEEM WINDOWS XP

#### Inleidende stappen

1. Bij Windows XP is gebruik van Camedia Master niet nodig. Ga als volgt te werk.
2. Zorg dat de camera uit staat!
3. Gebruik het grijze snoer om de USB-poorten van de computer en camera met elkaar te verbinden
4. Zet de camera aan: doe de aan-/uitschuif op de middelste stand

#### Stappen met de camera

1. Op de monitor verschijnt nu een USB-tabel met drie mogelijkheden
  - computer
  - print
  - exit
2. Kies nu met ▲ of ▼ voor computer en druk op OK
3. Op de computer verschijnt nu een tabblad in beeld met de volgende mogelijkheden
  - De afbeeldingen afdrukken
  - Een voorstelling maken van de afbeeldingen
  - Afbeeldingen naar een map kopiëren
  - Launch Camedia Master
4. Kies mogelijkheid 'c': afbeeldingen naar een map kopiëren Om deze stap te kunnen zetten moet er eerst een doelmap op de computer worden gecreëerd waar de foto's naar toe worden gekopieerd.

#### Stappen op de computer

1. Om afbeeldingen naar een map te kunnen kopiëren moet er eerst een doelmap op de computer worden gecreëerd waar de foto's naar toe worden gekopieerd. Voer deze handeling uit en geef de doelmap een handige passende benaming
2. Nu verschijnt op de computer  
'De Wizard Scanner en Camera'
3. Nu verschijnt op de computer  
'Kies afbeeldingen om te kopiëren'  
In principe zijn alle afbeeldingen geselecteerd. Onderin staat het aantal geselecteerde afbeeldingen vermeld  
Kies 'volgende'
4. Nu verschijnt op de computer  
'Naam en locatie voor afbeelding'  
Bij 1. kan een naam aan (de serie) afbeelding(en) worden gegeven  
Bij 2. kan een map gekozen worden om (de serie) afbeelding(en) in op te bergen
5. Na naam en map:  
Kies 'Volgende'  
Hierna worden de foto's één voor één gekopieerd, dit verschijnt ook in beeld

6. Hierna verschijnt op de computer in beeld:  
'Andere opties'  
Maak een keus, o.a. om af te sluiten  
'Kies volgende'
7. Hierna verschijnt op de computer in beeld”  
'x afbeeldingen gekopieerd'
8. Hierna is het kopiëren voltooid . U kunt u de camera uitzetten en de verbinding tussen computer en camera verbreken.
9. Hierna verschijnt op de computer in beeld een tabblad met de foto's verkleind weergegeven. Dit zijn de foto's zoals ze zijn opgeslagen in de computer. U kunt nu de foto's bewerken:
  - Kantelen (links- en rechtsom)
  - Geselecteerde foto's verplaatsen om een andere volgorde te maken
  - De foto's als diavoorstelling weergeven (voor de bespreking van de foto's met de peuters!)
  - Geselecteerde foto's per e-mail versturen
  - U kunt ook het tabblad verlaten en de sessie stoppen

## Bijlage 5B

### DE PROCEDURE VOOR HET KOPIËREN BINNEN HET BESTURINGSSTYSTEEM WINDOWS 98

#### Inleidende stappen

1. Bij Windows 98 is gebruik van Camedia Master wel nodig. Ga als volgt te werk.
2. Zorg dat de camera uit staat!
3. Gebruik het grijze snoer om de USB-poorten van de computer en camera met elkaar te verbinden
4. Zet de camera aan en klik op de icoon van Camedia Master. Nu verschijnt in beeld het Main Menu.
5. Zet de camera aan: doe de aan-/uitschuif op de middelste stand

#### Stappen met de camera

1. Op de monitor verschijnt nu een USB-tabel met drie mogelijkheden
  - computer
  - print
  - exit
2. Kies nu met ▲ of ▼ voor computer en druk op OK; achtereenvolgens verschijnt nu bij de camera in beeld:  
ONE MOMENT en BUSY; hierna wordt het beeld zwart

#### Stappen op de computer

1. Klik hierna bij de computer in het Main Menu van Camedia Master op Transfer Images; hierna komt er een nieuw scherm met een linker- en een rechterdeel. Op het linkerdeel 'My Camera' staan nu alle foto's verkleind weergegeven.
2. Het rechterdeel van deze pagina heet 'Media'; onder 'Media' staat de opbouw van de info op de computer afgebeeld:
  - Bureaublad
  - Mijn documenten
  - Deze computer
  - Diskettestation A:Maak via de Verkenner op de computer een nieuwe map aan om de foto's naar toe over te zetten. Naast 'Media' staat een icoon van een album, hiermee komt aan de rechterkant My Album in beeld. Terug naar 'Media' met het icoontje ernaast
3. Tussen het linkerdeel 'My Camera' en het rechterdeel 'Media' zit een gele horizontale balk met een pijl erin naar rechts. Er onder kan gekozen worden tussen 'All images' en 'Selected images'
4. Selecteer nu met de muis in het rechterdeel 'Media' de map – gemaakt met Verkenner in stap 9 – als doel waar de foto's naar toe worden overgezet.
5. Kies nu voor 'All images' of selecteer een of enkele foto's in het linkerdeel 'My Camera'
6. Klik hierna op de gele balk. Nu worden de foto's naar de geselecteerde map gekopieerd. In beeld verschijnt een groener wordende balk die de stand van kopiëren weergeeft.
7. Druk hierna op OK.
8. Hierna kan de pagina 'Transfer Images' verlaten worden ('X' rechtsboven).

9. Hierna kan op dezelfde wijze Camedia Master worden verlaten.
10. De camera kan uitgezet worden en computer en camera kunnen nu ontkoppeld worden.

## **Bijlage 6**

### **EEN FOTOSHOW MAKEN EN BEWAREN**

#### **Vorbereidende stappen op de computer**

1. Kies de toets start linksonder op het scherm van de computer en klik op de linker muisknop (of druk op Enter)
2. Kies Programma's
3. Kies Microsoft PowerPoint en druk op de linker muisknop (of druk op Enter)

#### **Werken binnen het programma PowerPoint om een fotoshow te maken**

1. Kies 'Een lege presentatie openen' en druk op OK of Enter:  
Maak een tekst voor de 1<sup>e</sup> dia
  2. Kies Programma's
    - Kies bij de menubalk boven aan het beeldscherm Invoegen (of: ALT+I)
    - Kies Tekstvak + Enter (of toets e); er verschijnt nu in het rechter witte vlak een verticale pijl
    - Ga met deze pijl met behulp van de muis naar de plek waar de tekst moet komen
    - Beweeg nu (met de linker muisknop ingedrukt) de muis naar rechts en naar beneden: er ontstaat een tekstkader met daarbinnen een knipperende cursor (verticale lijn)
    - Typ nu in het tekstkader de gewenste tekst; deze tekst kan nog aangepast worden
    - Tekstkader groter, kleiner, meer naar rechts, links, onder of boven
    - Ander lettertype en/of -grootte
    - Cursief, vet
    - Als dit klaar is kan het tekstkader uitgezet worden door de linker muisknop buiten het kader te klikken (en met opnieuw klikken weer aangezet)
  3. Maak nu een 2<sup>e</sup> dia met daarin een foto
    - Kies invoegen (of ALT+I)
    - Kies Nieuwe dia (of Ctrl+M)
    - Kies Leeg/Blanco pagina en Enter
    - Kies Invoegen (of ALT+I)
    - Kies Figuur (of toets F)
    - Kies Uit bestand (of toets U)
- Ga nu naar de map waar de foto's zijn opgeslagen bij het kopiëren naar de computer
- Selecteer nu deze map
  - Open deze map
  - Selecteer de gewenste foto
  - Ga naar Invoegen en druk op Enter; nu is deze (2<sup>e</sup>) dia 'gevuld' met de foto.
4. Maak nu een 3<sup>e</sup> dia, weer met een foto erop: herhaal de stappen bij punt 3
  5. Herhaal deze stappen om alle gewenste foto's in de fotoshow/presentatie in te voeren.  
De fotoshow is nu klaar maar moet nog opgeslagen worden op de PC onder een geschikte naam



## **Werken binnen PowerPoint om de gemaakte fotoshow op te slaan**

1. Bewaar nu deze fotoshow/presentatie door het bestand met deze dia's op te slaan
2. Kies bij de menubalk Bestand (Alt+B)
3. Kies Opslaan als (of toets L0
4. Kies de gewenste Map
5. Typ een naam voor het bestand
3. Ga naar Opslaan en druk op Enter

## **Geluid toevoegen aan de foto's binnen PowerPoint**

Om bij een foto tekst toe te voegen dient men als volgt te werk te gaan. Zorg dat de microfoon is aangesloten op de computer en voer de volgende stappen uit:

1. Open de PowerPoint presentatie bij een bepaalde foto/dia
2. Kies in de Menubalk de optie Invoegen
3. Selecteer nu Object
4. Nu verschijnt in beeld het Tabblad 'Object Invoegen'; ga bij de opties naar 'Wavegeluid'
5. Selecteer 'Wave-geluid' en klik op OK
6. Nu verschijnt midden op de dia van de PowerPoint presentatie een icoontje van een microfoon; verder verschijnt links in beeld een Tabblad 'Geluidsobject in presentatie'
7. Selecteer de rode knop rechtsonder in het Tabblad
8. Na selectie start de opnametijd van 60 seconden; spreek nu de gewenste tekst in de microfoon in
9. Aan het eind van de tekst: klik op de stopknop links (vierkant zwart vlakje) van de rode opnameknop in het Tabblad
10. Klik op het rode x-vakje rechtsboven in het Tabblad 'Geluidsobject...'; dit Tabblad verdwijnt nu
11. Hiermee is geluid aan de dia toegevoegd; bij afspelen van de diapresentatie moet dubbel geklikt worden op het microfoonicoontje om het opgenomen geluid weer te geven
12. Voor de volgende dia's: doorloop opnieuw de stappen 1 t/m 11

## **Een fotoshow / diapresentatie bekijken + geluidsweergave**

1. Kies de toets *start* linksonder op het scherm van de computer en klik op de linker muisknop (of druk op Enter)
2. Kies Programma's
3. Kies Microsoft PowerPoint en druk op de linker muisknop (of toets Enter)
4. Kies Bestaande presentatie openen
5. Toets Enter
6. Selecteer de naam van het bestand waarin de foto's zijn opgeslagen en toets Enter
7. Kies nu in de menubalk Diavoorstelling (of direct F5)
8. Nu komt Dia 1 groot in beeld
9. Voor weergave van bijgevoegd geluid: dubbelklik op het microfoonicoontje
10. Toets Page Down (Pg Dn) voor de volgende dia
11. Deze dia kan nu besproken worden
12. Toets Page Up (Pg Up) voor de vorige dia
13. Et cetera

Om deze laatste stap is het allemaal te doen!

## **Bijlage 7**

### **EEN FOTOSHOW / DIAPRESENTATIE BEKIJKEN**

1. Kies de toets *start* linksonder op het scherm van de computer en klik op de linker muisknop (of druk op Enter)
2. Kies Programma's
3. Kies Microsoft PowerPoint en druk op de linker muisknop (of toets Enter)
4. Kies Bestaande presentatie openen
5. Toets Enter
6. Selecteer de naam van het bestand waarin de foto's zijn opgeslagen en toets Enter
7. Kies nu in de menubalk Diavoorstelling (of direct F5)
8. Nu komt Dia 1 groot in beeld
9. Toets Page Down (Pg Dn) voor de volgende dia
10. Deze dia kan nu besproken worden
11. Toets Page Up (Pg Up) voor de vorige dia etc.

## Bijlage 8

### CRITERIA VOOR DE SELECTIE VAN CD-ROM'S, SOFTWARE EN WEBSITES<sup>2</sup>

#### Inhoud

- een boeiend onderwerp
- lokt interactie uit
- sluit aan bij een thema
- sluit aan bij de belevingswereld van de peuter
- peuters herkennen in het programma dingen die ze zelf ook hebben meegemaakt
- niet stigmatiserend
- maakt samenwerking mogelijk
- is onderdeel van een rijke leeromgeving en heeft relaties met andere activiteiten

#### Taalgebruik van het programma bezit:

- eenvoudig en duidelijk gesproken uitleg
- simpele gesproken vragen en opdrachten
- normale, mooie uitspraak, dus zonder rare stemmetjes
- liedjes/rijmpjes/rijm
- functioneel taalgebruik

#### Didactiek:

- het programma sluit aan bij activiteiten of materialen in de groep
- het programma vormt een geïntegreerd geheel met andere activiteiten
- heeft het programma een hoofdpersoon?
- het werken met de ICT toepassing vergt weinig organisatie van de leidster
- in het programma worden gesproken vragen en opdrachten gesteld (instructie)
- het programma lokt het voorspellen van een situatie uit (oorzaak-gevolg)
- het programma lokt luisteren en praten uit
- het programma biedt voldoende variatie in de aanbieding
- het programma zorgt ervoor dat peuters geprezen worden na een goed antwoord
- het programma geeft duidelijk aan wanneer er een fout is gemaakt
- vergissingen kunnen ongedaan worden gemaakt
- het programma biedt duidelijk, auditieve feedback
- de feedback is motiverend
- de feedback is functioneel
- het programma beloont niet willekeurig klikken, maar dwingt tot na denken
- tijdens het voorlezen worden de woorden onderstreept
- elk woord wordt duidelijk als apart woord uitgesproken
- bij het schrijven wordt elk woord door een spatie gescheiden
- het programma heeft een auditief aanbod van nieuw aan te leren woorden
- het programma biedt een directe en eenduidige relatie tussen woord en beeld
- het beeld moet de betekenis verhelderen
- het liefst prototypische afbeeldingen
- het programma bezit animaties

<sup>2</sup> Deze lijst is ontleend aan 'VVE en ICT - een prototype' door J. Bronkhorst, J. Stoep en M.v.Ophuizen van Expertisecentrum Nederlands in Samenwerking met B. Schonewille en H. Cohen de Lara van Sardes, sept. 2004

- de animaties zijn functioneel
- het programma bezit filmpjes
- de filmpjes zijn motiverend
- de filmpjes zijn functioneel
- het programma is gericht op samenwerking
- het programma is niet competitief
- er is sprake van humor in het programma
- het programma stimuleert de taalontwikkeling van peuters

#### **Registratie:**

- het programma houdt eventuele scores/vorderingen bij
- het programma registreert de naam van de peuter
- het programma heeft meerdere moeilijkheidsniveaus
- het programma stelt zelf het niveau in
- het programma past zich aan op individuele prestaties/reacties van de peuter

#### **Gebruik en bediening:**

- het programma bezit een handleiding
- het programma bezit een standaard Windows installatieprocedure
- de bedoeling en bediening van het programma is duidelijk
- het is duidelijk voor de peuters hoe ze moeten beginnen
- de symbolen zijn duidelijk/begrijpelijk
- de functies zijn goed te vinden op het scherm
- het programma is snel genoeg/niet te snel
- peuters kunnen zelfstandig met het programma werken
- stem en muziek zijn onafhankelijk in te stellen
- in het computerprogramma valt iets te kiezen
- jouw keuze of mening is in het spel belangrijk
- er is mogelijkheid tot herhalen
- er zijn verschillende verhaallijnen mogelijk
- het programma is makkelijk te beëindigen

#### **Vormgeving:**

- de eerste indruk is motiverend
- de intro is niet te lang of kan worden afgebroken
- het programma bezit een goede kwaliteit muziek
- het programma is niet te lawaaierig
- het beeld is een rustig geheel, het bezit niet teveel details

#### **Systeemeisen:**

- processor
- werkgeheugen
- harde schijf
- monitor
- cd-romspeler
- geluidskaart
- boxen/koptelefoon

Bronnen: [www.maki.nl](http://www.maki.nl). [www.vve.slo.nl](http://www.vve.slo.nl), beoordelingscriteria software EN)

## Bijlage 9

### SOORTEN CD-ROM'S EN SOFTWARE<sup>3</sup>

Veel leidsters en leerkrachten maken een tweedeling in cd-rom's en software voor kinderen:

- a. educatieve software (software die bedoeld is om kinderen iets aan te leren)
- b. edutainment software (software die grotendeels als spel is bedoeld)

In de edutainment categorie is de meeste software te koop. Er zijn verschillende vormen van edutainment software:

- \* *Gezelschapsspelletjes* zoals puzzels, memory, kleurspelletjes e.a.
  - Voorbeelden zijn o.a. "klikkerdeklik" en Robbie Konijn". Bij schaken, kaartspelletjes e.a. proberen ontwerpers soms het denken van kinderen te stimuleren.
  - Een speciale categorie bestaat uit spelletjes waarbij reactiesnelheid en handigheid aan de orde komen. Meestal zijn deze spelletjes voor oudere kinderen. In veel gevallen heb je er speciaal stuurgereedschap voor nodig zoals een joystick of een stuurinstallatie. Racen, schieten e.d. zijn favoriet bij jongens.
- \* *Avonturen*
  - In een ruimtelijke omgeving (bos, huis, kasteel, zee) kun je je bewegen en daarbij allerlei ontdekkingen doen. Voorbeeld "Frik en zijn vriendjes"
- \* *Levende prentenboeken*
  - Een prentenboek via Internet of cd-rom. Meestal is het een bestaand boek. Je kunt er allerlei handelingen verrichten, waardoor er in het boek iets gebeurt.
- \* *Simulaties*
  - Naspelen van dingen die je vaak in het echt niet kunt zien of doen. De meest bekende simulaties zijn die van vliegtuigen, auto's ondergrondse leidingen en andere programma's. Voor peuters is er meestal een omgeving waarin ze zelf iets mogen maken en veranderen. Voorbeeld: "drakenkasteel"
- \* *Leerstof oefenen*
  - Hoewel geen echte educatieve software zijn er veel programma's die, al dan niet in spelvorm, o.a. rekenen, taal, ruimtelijke oriëntatie willen laten oefenen.
  - Voorbeeld "woordenrijk", "taalplan" en andere.
- \* *Gereedschap*
  - Veel software bestaat uit gereedschap waarmee kinderen allerlei dingen kunnen doen. Zo is er bijvoorbeeld veel tekengereedschap, waarmee getekend en gekleurd kan worden. Bijvoorbeeld het programma "Paint" dat standaard bij Windows wordt meegeleverd. Ook het bewerken van plaatjes met een fotobewerkingspakket kan voor sommige kinderen aantrekkelijk zijn. Veel kinderen zien hun ouders bezig zijn met een tekstverwerkingsprogramma en ontdekken spelenderwijs dat er letters, cijfers en tekens zijn waaraan betekenis wordt toegekend door volwassenen.
  - Soms wordt gereedschap gebruikt om het denken te prikkelen, al dan niet in de vorm van een spelletje. Zo'n toepassing noemen sommigen denkgereedschap of "mindtools"

<sup>3</sup> Deze lijst is ontleend aan 'VVE en ICT - een prototype' door J. Bronkhorst, J. Stoep en M.v.Ophuizen van Expertisecentrum Nederlands in Samenwerking met B. Schonewille en H. Cohen de Lara van Sardes, sept. 2004

### Waar kun je informatie vinden over cd-roms's en software?

Er zijn veel sites op het internet met informatie over cd-rom's en software. Sommige verzamelingen worden door particulieren opgezet. Andere zijn door instanties als SLO en landelijke pedagogische centra samengesteld. De beoordelingen zijn soms op basis van een eigen mening van de samenstellers. Daarnaast zijn er verzamelingen die door een aantal deskundigen zijn samengesteld, op grond van duidelijke uitgangspunten.

<a href="http://www.programmamatrix.nl">www.programmamatrix.nl</a>	Overzicht van software, met name voor het basisonderwijs
<a href="http://www.vve.slo.nl">www.vve.slo.nl</a>	Software voor peuters, voorzien van commentaar
<a href="http://www.annemariewalker.nl">www.annemariewalker.nl</a>	Anne Marie Walker heeft zelf ervaringen met software verzameld op haar site. Ook voor peuters.
<a href="http://www.softwareinzicht.nl">www.softwareinzicht.nl</a>	Voor visueel gehandicapte kinderen is een speciale site met geschikte software.
<a href="http://www.nicl.nl">www.nicl.nl</a>	Softwareoverzicht van het SLO. Ook peutersoftware
<a href="http://www.ouders.nl/lsoftwar.htm">www.ouders.nl/lsoftwar.htm</a>	Ouders bespreken een verzameling peuter software (Verzameling van 1997-2000)

Enkele sites met direct bruibare materialen voor peuters:

<a href="http://www.kinderlinks.net">www.kinderlinks.net</a>	O.a. spelletjes die via internet gespeeld kunnen worden
<a href="http://www.nationalemediasite.nl/kidskleuters.php">www.nationalemediasite.nl/kidskleuters.php</a>	Diverse materialen en ideeën
<a href="http://www.geocities.com/moedersmetpeutersonline">www.geocities.com/moedersmetpeutersonline</a>	Moeders van peuters maken een eigen site
<a href="http://www.schooltv.nl/index.jsp">www.schooltv.nl/index.jsp</a>	Spelletjes en andere materialen
<a href="http://www.dribbel.com">www.dribbel.com</a>	Spel, boeken en video voor peuters
<a href="http://www.nijntje.nl">www.nijntje.nl</a>	Site over Nijntje (Dick Bruna)

Het komt vaak voor dat een website er niet meer is of op een andere plaats is neergezet. Probeer dan om in het adres alle tekst weg te halen achter de woorden: .com, .nl, .edu, .net. Het belangrijkste adres blijft dan staan. Kijk vervolgens of uw keuze misschien in een nieuw menu is gezet of in een ander hoofdstuk een plaats heeft gevonden. Als dat zo is, klik dan de nieuwe plaats aan en geef hem een plek in de favorieten van uw browser.

## Bijlage 10

### DRAAIBOEK VOOR EEN CURSUBIJEENKOMST OVER ICT VOOR OUDERS

<b>Cursusbijeenkomst voor ouders over ICT en wat kunnen ouders er mee met hun jonge kind</b>		
Onderwerp	Werkvorm/groeperingsvorm	Materiaal
Opening	Welkom; korte voorstelronde Kort overzicht programma voor de ouders	Dia met programma
Eye-opener	Gezamenlijk enkele minuten brainstormen over het gebruik en misbruik van de computer door kinderen	
Inleiding	Korte inleiding over computers, computergebruik en peuters en de rol van computers door peuters voor hun ontwikkeling	Dia
Oefening 1	De ouders discussiëren in tweetallen over hoe hun eigen kind omgaat met de computer, wat zij er van vinden en hoe zij er over denken; na circa vijf minuten brengen ze in de groep verslag uit van wat ze besproken hebben	
Bezig zijn met digitale prentenboeken op de computer samen met uw kind		
Uitleg en demonstratie 2	Demonstratie van de fotoserie Dag Hoed! Uitleg over hoe leidsters in peuterspeelzalen er mee leren werken en hoe ouders er mee om kunnen gaan om de ontwikkeling van hun kind te stimuleren	Dia PowerPoint presentatie Dag Hoed!
	Uitleg werkwijze van voorbereiding van vragen, begrippen, verschil van zwakke en gevorderde kinderen etc.	
Oefening 2	Discussie in tweetallen over hoe ze zelf er mee om kunnen gaan en of dat in de thuissituatie te realiseren is;	
	Terugrapportage na circa vijf minuten in de grote groep	
Bezig zijn met digitale woordenschatprogramma's		
Uitleg en demonstratie 3	Demonstratie van het programma Blinky Bill Uitleg over hoe peuterleidsters er mee om leren gaan Betekenis er van voor de omgang van de ouders met hun peuter	Dia Blinky Bill: cd-rom
Oefening 3	Discussie in tweetallen over hoe ze zelf met dit programma om kunnen gaan samen met hun peuter. Terugrapportage na ca. vijf minuten in de grote groep	
Selectiecriteria voor het lenen van digitale prentenboeken en woordenschatprogramma's		
Uitleg en presentatie 4	Een overzicht wordt gegeven van waar ouder op moeten letten bij het lenen of kopen van digitale software; Bespreking er van in de grote groep	Hand-out met overzicht criteria Blinky Bill: cd-rom
Evaluatie en afronding bijeenkomst		

## **Bijlage 11**

### **TEKST VOOR GEBRUIK ICT VOOR HET JONGE KIND**

#### **Inleiding**

Computers nemen een steeds grotere rol in in het leven van iedereen in onze maatschappij. Ook van kinderen zelfs als ze nog heel jong zijn. Kinderen vinden het heden ten dage normaal om op te groeien met computers. Van jongs af aan maken kinderen kennis met allerlei vormen van ICT-hardware, elektronische speeltuigen, en ICT-software, de computerspelletjes. Dit gebeurt thuis, bij vriendjes of vriendinnetjes, op kinderdagverblijven en peuterspeelzalen, maar ook bij bibliotheken kunnen kinderen geconfronteerd worden en bezig gaan met ICT.

#### **Computer slecht voor het jonge kind?**

De laatste tijd is nogal eens de vraag gesteld of het wel goed is voor jonge kinderen om met computers bezig te zijn. In Amerika werd dat gedaan door de 'Alliance for Childhood'. In 2000 ging die organisatie zelfs zo ver dat ze met het voorstel kwam om computers uit alle Amerikaanse basisscholen te verwijderen. Het zou een gevaar opleveren voor de emotionele en intellectuele ontwikkeling van het jonge kind. Dit extreme standpunt wordt in Nederland vrijwel niet onderschreven.

#### **Van handspelletje naar computergebruik**

Het besef groeit dat zelfs peuters steeds meer tijd met of rond de computer doorbrengen in het gemiddelde gezin. Het begint meestal met speciaal voor kinderen ontwikkelde software, zoals de Game-Boy of Nintendo met spelletjes als Super Mario. De bediening van dit soort spelletjes is vrij simpel en vereist geen uitgebreid toetsenbord, meestal gaat het om een set van knoppen voor omhoog/omlaag en links/rechts veelal in combinatie met een start/stopknop. Taalgebruik speelt bij deze spelletjes meestal geen rol. Deze spelletjes vereisen daarom over het algemeen geen uitgebreide taalontwikkeling. Maar al gauw gaan kinderen over op computers en de spelletjes die daarop kunnen worden gespeeld. Bij deze computerspelletjes neemt de taal vaak een grotere plaats in. De bediening wordt complexer en vereist een uitgebreider toetsenbord. Wat doet de computer met het kind en kunnen we de invloed van de computer op het kind positief waarderen?

#### **Computergebruik en taalontwikkeling**

Cognitieve, sociale, motorische en taalontwikkeling. In ons land is onderzoek gedaan naar het gebruik van prentenboeken en daarbij zijn in een aantal gevallen positieve effecten vastgesteld. Daarbij is gewezen op het belang van de kwaliteit van de software en ook op de rol die een volwassene daarbij als begeleider kan spelen. De leeftijd waarop computergebruik van belang kan zijn wordt door de meeste onderzoekers op drie jaar gesteld.

#### **ICT in de peuterspeelzaal**

Meer en meer doet de computer ook zijn intrede in de peuterspeelzaal. Peuterleidsters leren omgaan met een digitale camera om situaties uit het leven van de peuters vast te leggen en ze via de computer met de peuters te bespreken. Zo kunnen ze de dingen fotograferen waarvan ze de woorden bij de peuters willen aanleren. Daarnaast leren peuterleidsters hoe ze digitale prentenboeken en digitale woordenschatprogramma's



kunnen gebruiken om in kleine groepen met peuters aan de praat te komen over allerlei dingen en gebeurtenissen uit het leven van de peuters. Op deze wijze kan de computer ingeschakeld worden bij de taalontwikkeling.