

# Retrospectie na vijf jaar Gouden @penstaart



Donderdag 20 mei 2004

**Waag Society**



## **Inhoud**

Inleiding	3
Creative Learning en de Gouden @penstaart	5
De procedure	7
Kinderen evalueren nieuwe media	8
Internetpagina versus cd-rom	12
Succesfactoren	13
Vijf jaar in ontwikkeling	16
En nu: Hoe verder?	18
Bronnen	19

## **Inleiding**

In een door media gedomineerde maatschappij lijken opgroeiende kinderen op een vanzelfsprekende manier met media en technologie om te gaan. Spelenderwijs leren ze nieuwe media te gebruiken. ICT-onderwijs vormt daarbij een belangrijke ondersteuning. Binnen ICT-onderwijs vormt media-educatie een belangrijk thema. De leesbevordering op het gebied van nieuwe media en daarnaast de werking van verschillende media leren begrijpen staan centraal. Vanuit deze gedachte is de Gouden @penstaart opgezet en vat deze gedachtes samen in het idee dat kinderen zelf leren beoordelen in hoeverre de inhoudelijke inzet van nieuwe media aansluit bij hun belevingswereld.

De Gouden @penstaart is een jaarlijks terugkerend evenement waarbij een landelijke jury van kinderen tussen negen en twaalf jaar de beste internetpagina en cd-rom van het jaar onderscheidt met de Gouden @penstaart trofee. De Verkiezing van de Gouden @penstaart werd georganiseerd door Waag Society Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media in samenwerking met Stichting Lezen, ProBiblio en de Provinciale Bibliotheekcentrale Noord-Brabant. Het doel van de verkiezing van de Gouden @penstaart is dat kinderen zich bewust worden van hun eigen criteria in de beoordeling van nieuwe media producties. Hierdoor draagt de verkiezing van de Gouden @penstaart bij aan leesbevordering op gebied van nieuwe media. Kinderen leren op een speelse manier een nieuw begrippenkader om te kunnen praten, denken, discussiëren en oordelen over nieuwe media. Daarnaast biedt de verkiezing van de Gouden @penstaart aan basisscholen de gelegenheid om vertrouwd te raken met de inzet van nieuwe media in het onderwijs en wordt inzichtelijk hoe kinderen omgaan met nieuwe media. Waag Society wil met de Gouden @penstaart verkiezing ook een bijdrage leveren aan de kwaliteitsverbetering van nieuwe media. Als expertisecentrum wil Waag Society kennisuitwisseling tussen onderzoekers, ontwikkelaars, producenten en opdrachtgevers van educatieve media stimuleren.

De uitspraken in dit rapport over ontwikkelingen die zich in vijf jaar hebben voorgedaan, berusten op juryrapporten, discussierapporten, evaluatie antwoorden, verslagen en presentaties van kinderen. Er is gebruik gemaakt van de Online Jury-Tool. Hier zijn de evaluatievragen en antwoorden digitaal gearchiveerd. Presentatie materiaal is te vinden op de internetpagina van de Gouden @penstaart<sup>1</sup>. In de vijf

---

<sup>1</sup> <http://www.goudenapenstaart.nl>

jaar dat de Gouden @penstaart bestaat heeft een groot aantal Nederlandstalige educatieve mediaproducten zich moeten onderwerpen aan de evaluatieve oordelen van kinderen. Vijf jaar Gouden @penstaart betekent tien winnaars. Vijf winnaars in de categorie beste internetpagina. En vijf winnaars in de categorie beste cd-rom. Hieronder een overzicht van de winnaars in de afgelopen vijf jaar.

	Winnaars 1999	Winnaars 2000	Winnaars 2001	Winnaars 2002/2003	Winnaars 2004
Internetpagina	<b>Kidsplanet</b> Uitgever: <i>ReclamePuntNL</i>	<b>Foxkids</b> Uitgever: <i>Fox Kids Europe N.V.</i>	<b>Kidsonline</b> een initiatief van NCRV en is mede ontwikkeld door <i>ICATT interactive media</i>	<b>Pepperme</b> Uitgever: <i>Schweppes International Limited</i>	<b>www.wnf.nl/rangerclub</b> uitgever: <i>theFactor.e</i>
cd-rom	<b>Operatie Teddybeer</b> Uitgever: <i>Halloween</i>	<b>Junior Detectives - het geheim van de levende vulkaan</b> uitgever: <i>Mattel Interactive</i>	<b>Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet - in het spookhuis</b> uitgever: <i>Halloween</i>	<b>Flipper &amp; Lopaka</b> uitgever: <i>Transposia</i>	<b>Miel Monteur, Huis op stelten</b> Uitgever: <i>Transposia</i>

Bron: Tabel afgeleid van de 'Goudenlijst', te vinden op de internetpagina van de Gouden @penstaart.

## **Creative Learning en de Gouden @penstaart**

Leren gaat het best wanneer de leerling intrinsiek gemotiveerd is en daardoor een positieve leerhouding heeft. Dit kan worden gestimuleerd door de leerstof op een leuke, creatieve manier aan te bieden. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het gebruik van digitale spelvormen. ICT kan hierbij goed worden ingezet vanwege de aantrekkelijke en brede multimediale mogelijkheden. Dit maakt inzichtelijk dat het werken met ICT beschouwd kan worden als een intrinsiek gemotiveerde vorm van leren mits ICT op de juiste manier wordt ingezet. Het Gouden @penstaart project is onderdeel van Creative Learning<sup>2</sup>. De uitgangspunten van Creative Learning komen samen in het centrale thema van de Gouden @penstaart; kinderen bewust laten worden van hun eigen evaluatiecriteria en het bevorderen van lezen op gebied van nieuwe media door te werken met ICT. De uitgangspunten van Creative Learning, zoals het expertisecentrum van Waag society ze voorstelt, komen samen in de driehoek onderwijs, cultuur en nieuwe media. De Gouden @penstaart als concrete uitwerking van Creative Learning bouwt voort op centrale concepten van Creative Learning. Hieronder een overzicht van enkele uitgangspunten als kenmerken van het Gouden @penstaart project.

*De leerling als producent* - De opvatting dat leren door te doen (constructief leren) betere resultaten oplevert dan leren door passief, receptief onderwezen te worden (instructief leren), is inmiddels breed geaccepteerd. De Gouden @penstaart geeft kinderen de mogelijkheid om bewust te worden van het actief beoordelen van nieuwe media als drager voor de constructie van evaluatiecriteria. Daarmee krijgen kinderen anders dan het passief ondergaan van instructies, de rol van jurylid toegewezen en daarmee de mogelijkheid actief een kritische houding te vormen ten aanzien van educatieve media. De constructie van zelf bedachte evaluatiecriteria vormt de basis voor het leren kritisch te zijn.

*De leerlingen als actor in de informatiesamenleving* - Door te werken met nieuwe media worden leerlingen getraind op een actieve rol in de informatiesamenleving waarin zij later zullen werken en leven. Vertrouwdheid met digitale media is daarbij een voorwaarde; autonome omgang met nieuwe media betekent een toegevoegde waarde. Het optreden van het kind als jurylid maakt een grotere mate van vertrouwdheid met nieuwe media mogelijk in de zin dat de leerling bewust wordt van

---

<sup>2</sup>Tekst afgeleid van doelstellingen /beschrijving *Creative Learning*. [www.waagsociety.org](http://www.waagsociety.org)

de werking van nieuwe media. Het beoordelen op grond van het wel of niet aanwezig zijn van bepaalde software applicaties of de vormgeving van media zorgt ervoor dat kinderen vertrouwd raken met juist die autonome omgang met nieuwe media.

*Digitale geletterdheid* - Belangrijk voor het verantwoord bijdragen aan de digitale samenleving is een kwaliteitsbewustzijn. Het ontwikkelen van digitale geletterdheid kan ervoor zorgen dat zij zelf betere producten leveren en dat zij producten, zoals internetpagina's of cd-roms, van anderen beter op waarde kunnen schatten. De Gouden @penstaart als kwaliteitskeurmerk streeft naar het doel dat kinderen de kwaliteiten van media leren benoemen. Anderzijds biedt de concrete ontwikkeling van evaluatiecriteria door kinderen aan producenten van educatieve media mogelijkheden voor kwaliteitsverbeteringen.

*De leerling als kritisch consument van (nieuwe) media* - In de huidige informatiemaatschappij is het aanbod van oude en nieuwe media overweldigend. Met name de beeldcultuur is enorm toegenomen. Hiermee groeit het belang van media-educatie, om leerlingen bewust te laten worden van de invloed van de groeiende beeldcultuur. Belangrijk is het daarbij om visuele geletterdheid te ontwikkelen, die de leerling in staat stelt kritisch mediaconsument te zijn. Het speelse karakter van de Gouden @penstaart maakt het mogelijk om voor jonge kinderen een nieuw begrippenkader te ontwikkelen om te kunnen praten, denken, discussiëren en oordelen over nieuwe media vanuit een kritische invalshoek.

*De leerling binnen de sociale context* - Leren vanuit een sociale context is erg belangrijk en moet worden ondersteund. Samenwerking en onderlinge interactie tijdens het leerproces versterken het leerproces, dit wordt door vele onderzoeken onderstreept<sup>3</sup>. Opdrachten in groepen, ook bij computergebruik, zijn wenselijk. Met name zijn discussierondes een praktisch voorbeeld waarbij de kinderjury met elkaar in discussie gaan over het wel of niet nomineren van internetpagina's en cd-roms. Het centrale idee van de Gouden @penstaart om kinderen bewust te laten worden van hun eigen evaluatiecriteria vindt plaats wanneer kinderen hun eigen mening, gebaseerd op de door hun gestelde criteria, kenbaar maken in de groep en hierover discussiëren.

---

<sup>3</sup> Zie bijvoorbeeld: Miller, N. & Dollard, J. (1941) 'Social Learning and Imitation'.



## **De procedure**

De Gouden @penstaart verkiezing laat zich uitsplitsen in voorjuringsdagen en juringsdagen. De voorjuringsdagen hebben plaatsgevonden bij Waag Society, hier wordt de kinderjury begeleid door professionals uit het vakgebied. De jurydagen zijn door scholen en bibliotheken zelf georganiseerd. Op de internetpagina van de Gouden @penstaart kunnen kinderen vooraf hun tip geven voor de beste cd-rom of internetpagina.

*Voorjurering* –Tijdens de voorjurering bepalen vier kinderen onder begeleiding van vier volwassen de uiteindelijk genomineerde internetpagina's en cd-roms. De lange lijst met genomineerde internetpagina's en cd-roms wordt tijdens de voorjurering teruggebracht naar een lijst van uiteindelijk acht genomineerde cd-roms en twaalf internetpagina's. Op basis van juryrapporten en gezamenlijk overleg worden de definitieve nominaties vastgesteld. Met name het gezamenlijk overleg heeft als doel kinderen te stimuleren in het vormen van een mening (en deze te uiten) over de kwaliteit van de geëvalueerde educatieve mediaproducten.

*Landelijke jurering* - De definitieve verkiezing van de Gouden @penstaart vind plaats op basis van een nationale jurering van de genomineerde media. De kinderjury bestaat uit leerlingen van groep zeven of acht. Met een @penstaart doe-het-zelfpakket kunnen scholen en bibliotheken hun eigen verkiezingsdag organiseren. Dit doe-het-zelfpakket bestaat uit instructies, een lesbrief, acht educatieve cd-roms en een lijst van genomineerde internetpagina's. De verslaglegging van deze landelijke jurering vind plaats op basis van kinderjuryrapporten en door kinderen gemaakt presentatiemateriaal. Na de landelijke jurering zijn er in totaal zes finalisten bekend geworden, bestaande uit drie finalisten voor beste cd-rom en drie finalisten voor beste internetpagina.

*De uitreiking* - Tijdens de uitreiking wordt bekend gemaakt wie van de zes finalisten de Gouden @penstaart voor beste cd-rom en internetpagina krijgen toegewezen. De makers hebben de gelegenheid om het mediaproduct toe te lichten. Tijdens de feestelijke uitreiking van de Gouden @penstaart gaan kinderen in discussie met de makers van internetpagina's en cd-roms.



## **Kinderen evalueren nieuwe media**

*Presentatrice Gouden@penstaart 2004 - Sophie (groep 8):* "Het moet er leuk uitzien. Het moet vrolijk zijn maar niet teveel. Het moet een beetje informatief zijn en je moet er iets van leren."

*Cameraman Gouden@penstaart 2004 - Joris (groep 8):* "Er moeten leuke spelletjes op staan. Het moet informatief zijn, niet te druk maar mag wel "sferig". En het moet er goed verzorgd uitzien." <sup>4</sup>

*Evaluatiecriteria* - Uit de Online Jury-Tool en de juryrapporten blijkt dat kinderen tijdens het evalueren van educatieve media duidelijk onderscheid maken tussen enerzijds de functionaliteit van de gebruikte software applicaties en anderzijds de vormgeving van het educatieve medium. Opmerkelijk is het dat kinderen in de doelgroep zich bewust waren van het belang van een overkoepelend thema<sup>5</sup>. Daarnaast koppelen ze functionaliteit van de aanwezige applicaties alsmede de vormgeving van het medium aan de voorwaarde dat deze overeenkomen of consistent zijn met het overkoepelende thema. Dit is opmerkelijk omdat kinderen in staat blijken te zijn om op een abstract niveau na te denken over consistentie, overkoepeling en samenhang. Dit kan bijvoorbeeld worden geconcludeerd uit het juryrapport over [www.wnf.nl/rangerclub](http://www.wnf.nl/rangerclub) (winnaar 2004), hierin werd een aantal keer opgemerkt dat het goed is dat de spelletjes op de internetpagina over dieren gaan omdat dit goed aansluit bij de rest van de internetpagina die als thema dieren heeft.

Uit de juryrapporten van de afgelopen vijf jaar kan opgemaakt worden dat kinderen in hun evaluatieantwoorden zich richten op een aantal criteria. Hieronder een algemeen overzicht van de aandachtsgebieden van de kinderjury tijdens het evalueren van educatieve software.

- Gebruiksgemak: de installatieprocedure, de documentatie, de technische en algemene capaciteiten van het programma.
- Vormgeving, en geluid: de functionaliteit en aantrekkelijkheid van de vormgeving in beeld en geluid.

---

<sup>4</sup> Bron: NOS Jeugd Journaal, uitzending 19 maart 2004. Antwoorden van kinderen tijdens de uitreiking van de Gouden @penstaart 2004 (Antwoorden op de vraag: wat maakt een internetpagina voor kinderen goed?)

<sup>5</sup> Dit belang komt ook in de expertmeeting (maart 2003) naar voren als een succesfactor voor educatieve media.

- Informatieve waarde: wat is het informatie niveau en sluit de informatie aan op de doelgroep?
- Speelplezier: spanning, tijdsduur van spelen, moeilijkheidsgraad van spelen.

*Deze categorisatie is samengesteld op basis van de antwoorden van kinderen op de evaluatievragen in de afgelopen vijf jaar. Deze vragen en antwoorden zijn te vinden in de Online JuryTool, de juryrapporten en de presentaties van kinderen.*

In de vijf jaar dat de Gouden @penstaart heeft bestaan blijkt dat de evaluatiecriteria van kinderen in de doelgroep zich veelal richten op het wel of niet aanwezig zijn van spel- of verhaalelementen binnen het aanbod van educatieve software. Op vragen in de evaluatie formulieren die de volgende strekking hebben: *Wat zou je zelf aan deze cd-rom/internetpagina willen veranderen?* Werd in de meeste gevallen gemeld dat er meer *Games* op moeten komen te staan ondanks het feit dat er vaak al een aantal *Games* te vinden zijn op de internetpagina of cd-rom. Dit betekent dat kinderen veelal educatieve media beoordelen op de mate van insluiting van spel en/of verhaal elementen<sup>6</sup>. Maar het gebruik van *Games* of verhaallijnen hoeft niet direct het beoogde educatieve doel te verwezenlijken. Dit blijkt uit het spelaanbod van de winnaars van de afgelopen vijf jaar dat zich meer lijkt toe te spitsen op *Games* met een entertainment functie dan op *Games* met een educatief draagvlak om het leerproces te bevorderen. Dat entertainment aantrekkingskracht heeft en dit concreet geoperationaliseerd is in het spelaanbod van de winnaars lijkt een feit. Desalniettemin gebruiken een aantal winnaars *Games* die een *edutainment* functie hebben. Op die manier kunnen de *Games* een meerwaarde bieden voor de aantrekkingskracht van educatieve software en tevens het educatieve doel tegemoetkomen. Spelen is een intrinsiek gemotiveerde vorm van leren, *Games* kunnen, zoals hierboven beschreven, ingezet worden om de kwaliteit en daarmee de functionaliteit van educatieve media bevorderen. In het hoofdstuk 'Succesfactoren' zal hier meer aandacht aan worden besteed.

Ook het gebruik verhaalelementen verhoogt de kwaliteit van educatieve media omdat het de aandacht van kinderen vast blijft houden. Belangrijk is wel dat het verhaal geen afbreuk doet aan het beoogde educatieve doel. Het gebruik van digitale media om een verhaal te vertellen biedt mogelijkheden voor de gebruiker om

---

<sup>6</sup> Een reden kan de beperkte evaluatietijd (10 minuten per medium) zijn, de kinderjury was geneigd eerst naar de *Games* te kijken en minder tijd te besteden aan de overige onderdelen van het educatieve medium.

interactief het verhaal te beleven. Een structurele benadering van interactieve digitale vertellingen zou in eerste instantie de mate van interactie in specifieke digitale vertellingen moeten vaststellen. Tijdens de Gouden@penstaart blijken educatieve media op cd-rom digitale vertelvormen te hanteren die in mindere mate uitgaan van interactiviteit dan bijvoorbeeld het spelen met Lego. Een voorbeeld is *Miel Monteur, Huis op stelten* van uitgeverij *Transposia*, de bedoeling van deze educatieve cd-rom is dat kinderen het hoofdpersonage helpen om onderdelen te vinden zodat Miel Monteur zijn droomhuis kan bouwen. Het verhalende karakter van deze cd-rom is in mindere mate interactief te noemen omdat de aantallen en soorten onderdelen en gereedschappen die moeten worden gevonden vooraf bepaald zijn. De interactie schuilt hem in de wisselwerking tussen de personages in het verhaal en volgorde waarin kinderen de onderdelen verzamelen. Het invloed kunnen uitoefenen op het chronologische verloop van gebeurtenissen in een verhaal is iets anders dan het construeren van een eigen verhaal (Configuratie versus constructie). Uit de Juryrapporten blijkt dat kinderen het belangrijk vinden dat er verhaal elementen aanwezig zijn en met name de controle die kinderen hebben om invloed te kunnen uitoefenen op het verhaal. Hoewel het verhaal een vast begin en eindpunt heeft is het in verhalende educatieve media mogelijk om het verloop van het verhaal tussen begin en eindpunt te reconfigureren. Dit veronderstelt een actieve rol die de aandacht blijft vasthouden ook op het moment dat de gebruiker in het verhaal wordt geconfronteerd met de (vaak als saai bestempelde) educatieve inhoud. Het construeren van je eigen verhaal gaat uit van een grotere mate van interactiviteit dan de reconfiguratie van een verhaal maar loopt daarmee het gevaar dat gebruikers niet met de educatieve inhoud in contact komen en daarmee het educatie doel mislopen. Een voorbeeld waarbij kinderen leren doormiddel van het construeren van een eigen verhaal zonder de educatieve doelen mis te lopen is *Kijkradio* gemaakt door Marjolijn Ruig. Het vertellen van je eigen gemaakte verhaal is hier het educatieve doel dat beoogt kinderen te leren zichzelf te uiten doormiddel van technologie.

In de juryrapporten zijn veelal uitingen te vinden als; leuk, niet leuk, mooi, niet mooi, saai, grappig etc. Dit soort uitingen zijn moeilijk te koppelen aan een waardeoordeel over de inhoudelijk inzet van educatieve media. Met name de beknoptheid van de evaluatieantwoorden maakt het moeilijk om duidelijk in beeld te krijgen hoe de vorm en inhoud van educatieve media zich verhouden ten opzichte van de gebruiker. Tevens is het moeilijk te bepalen welke overtuigingen ten

grondslag liggen aan dergelijke uitingen. Omdat dit soort uitingen vaak wel binnen het antwoord verbonden zijn aan een specifieke software applicatie of element binnen de vormgeving is er de mogelijkheid om te onderzoeken wat de algemene attitude is ten opzichte van het gebruik van specifieke applicaties of vormgevingselementen bij educatieve media.

Hoe vind je de website/cd-rom uitzien? (plaatjes, animaties, foto's):  
*Het zag er cool uit, die mannetjes zijn ook gaaf. De filmpjes zagen er ook leuk uit omdat de figuren er grappig uit zien. Ook is het leuk dat de plaatjes bewegen<sup>7</sup>.*

Van de veertien instellingen die deze vraag hebben laten beoordelen door kinderen was er niet een die het gebruik van animaties en het daaraan verbonden bewegend beeld en geluid negatief beoordeelde. Op die manier kunnen evaluatie uitingen (leuk, niet leuk, mooi, niet mooi, saai, grappig etc) gebruikt worden als meetinstrument om te bepalen wat de algemene attitude van kinderen is ten opzichte van de vormgeving en het gebruik van bepaalde educatieve softwareapplicaties. Onderzoek om duidelijkheid te krijgen voor wat betreft de inhoudelijke totstandkoming van bepaalde evaluatiecriteria blijft moeilijk door de beknoptheid van de antwoorden in de juryrapporten. De Hogeschool Utrecht, faculteit Communicatie en Journalistiek, zal daarom een onderzoek<sup>8</sup> gaan uitvoeren dat zich juist toespitst op deze problematiek en daarmee bepalen welke veronderstellingen, overtuigingen en attitudes ten grondslag liggen aan de totstandkoming van de door kinderen bedachte evaluatiecriteria.

---

<sup>7</sup> Bron: Vraag 2 op het evaluatieformulier . Antwoorden van Kinderen begeleid door Hanzehogeschool Groningen PABO over de internetpagina [www.pepperme.com](http://www.pepperme.com) (winnaar 2002/2003)

<sup>8</sup> De precieze startdatum alsmede de vorm van dit onderzoek zijn nog niet bekend.

## **Internetpagina versus CD-rom**

Bij de jurering van educatieve software is er onderscheid gemaakt tussen internetpagina's en cd-roms. Toch lijken de ontwikkelingen van beide media dezelfde kant op te sturen. De verschillen beginnen het te verliezen van de overeenkomsten. Beide mediavormen lijken meer en meer een soortgelijke mediums specificiteit te bezitten, dat wil zeggen een evenredige mate van multimedialiteit, virtualiteit, interactiviteit en connectiviteit<sup>9</sup>. In de vijf jaar van de Gouden @penstaart zijn er wel verschillen in de evaluatiecriteria tussen beide media aan te merken. Op basis van de evaluatieantwoorden blijkt dat kinderen hun voorkeur uitspreken voor het vaak verhalende karakter bij educatieve cd-rom's. Bij internetpagina's blijkt de actualiteit voorkeur te krijgen. Daarnaast zijn internetpagina's anders dan cd-roms interessant door de mogelijkheden om met andere kinderen in contact te komen.

Toch blijken de verschillen tussen beide mediavormen langzaam te verdwijnen als je bedenkt dat software op cd-rom meer en meer Internet aanspreekt. Zo bieden educatieve software producten op cd-rom *multiplayer* functies aan waarmee je met anderen eenzelfde leeromgeving kunt betreden. Andersom is het op een groeiend aantal internetpagina's mogelijk om complete games te downloaden zonder dat er maar een cd-rom aan te pas komt. Het concept 'multimedia' maakt inzichtelijk op welke wijze er overlap is tussen enerzijds cd-roms en anderzijds internetpagina's. Beide mediavormen zijn op zichzelf multimediaal van aard maar lijken in de veelheid aan media die ze afzonderlijk insluiten ook elkaar in te sluiten.

Willem Velthoven, hoogleraar Multimediale Kunst, spreekt niet van multimedia maar van monomedia. Multimedia bestaan volgens Velthoven niet omdat het in de essentie draait om de architectuur van onderling samenhangende mediakanalen. Velthoven: "Je moet de diverse media zien als kanalen, die je als ontwerper of kunstenaar goed moet kunnen orkestreren. Als je niet in staat bent om bijvoorbeeld een goeie combinatie van architectuur en media te maken ben je niet goed. Dat geheel als één medium te zien is een eigentijdse manier van denken en werken - het heet dus 'monomedia' als je het goed doet en 'multimedia', 'cross-media' of 'mediamix' als je het fout doet. 'Mono' is nog even nodig om dat onderscheid te maken; straks heet het weer gewoon 'media'."

---

<sup>9</sup> Ontleend aan De Mul, 1997a. Voor het vierde kenmerk, zie De Kerckhove, 1996.

## **Succesfactoren**

Naar aanleiding van het vijf jarige bestaan is het wenselijk om los van de belevingswereld van kinderen het denken over educatieve Nederlandstalige software vanuit een professioneel perspectief te benaderen. Vanuit deze optiek werd eind maart 2003 een expertmeeting georganiseerd dat het doel diende om vanuit een professioneel perspectief te benaderen en te begrijpen wat educatieve software goed maakt voor de beoogde doelgroep. De succesfactoren die werden genoemd:

*Actie* - Kinderen vinden het belangrijk om van alles te kunnen doen en dat te blijven doen. Er moet dus veel te doen zijn op de internetpagina of met de cd-rom. Beide mediavormen zijn in essentie interactief van aard, de consensus van de experts luidde daarom: Maak hier gebruik van! Introductiefilmpjes en het gebruik van lange instructies maakt dat de actie verdwijnt. Op die manier verlies je de aandacht van het kind. Een duidelijke onderbouwing van dit argument vormen de winnaars van de afgelopen vijf jaar. De overeenkomstigheid schuilt in het feit dat alle winnaars gebruik maken van genoeg actie om de aandacht vast te blijven houden.

*Toon* - Connie Veugen<sup>10</sup>: "Kinderen hebben een feilloos gevoel voor wat bij hun leeftijd hoort" Kinderen willen niet aangesproken worden alsof ze jonger zijn. Daarnaast vinden kinderen het interessant als ze eigenlijk nog te jong zijn voor de beoogde doelgroep van het medium. Het idee dat 'je iets stouts doet' maakt een grote aantrekkingskracht los. Het bepalen van de doelgroep en de afstemming van het taalgebruik op de doelgroep is van wezenlijk belang voor het succes van de internetpagina of cd-rom. De doelgroep van de Gouden @penstaart is negen tot twaalf jaar. Met name in de voorjurering rondes vielen de educatieve mediaproducten af die toch niet tot die doelgroep behoorden. Een voorbeeld is *Kleuren Speuren*<sup>11</sup> dit is een educatieve CD-ROM over kleurenleer voor basisschool leerlingen. Hoewel deze toch genomineerd is, komt in de juryrapportage duidelijk naar voren dat deze cd-rom kinderachtig is voor kinderen tussen negen en twaalf jaar.

*Aandacht vasthouden* - Veel makers van internetpagina's lijken in de veronderstelling te verblijven dat informatie sec dient te worden aangeboden. De functionaliteit van

---

<sup>10</sup> Coördinator van de specialisatie Cultuur en Digitale Media bij de Vrije Universiteit te Amsterdam

<sup>11</sup> uitgeverij: Centraal Museum/Sikkens Foundation

educatieve internetpagina's voor kinderen lijkt hiermee in het geding te komen wanneer de juryrapporten erop worden nageslagen. Uit de juryrapporten van de afgelopen vijf jaar blijkt namelijk dat kinderen zich unaniem uitspreken tegen het gebruik van lange droge teksten met informatie op internetpagina's. Er zijn zeer veel goede internetpagina's op kleine deelonderwerpen te vinden, waar de kinderen veel aan zullen hebben bij het maken van een werkstuk. Hier lijkt een paradox in schuil te gaan, het gebruik van lange droge teksten met veel informatie wordt juist positief geëvalueerd wanneer het doel is om de informatie te gebruiken voor schoolopdrachten zoals werkstukken, verslagen of spreekbeurten. De productie van educatieve internetpagina's voor kinderen is een lastig proces, het is een enorme opgave om de aandacht vast te houden van een relatief brede kinderdoelgroep. De kwaliteit van het aanbod is dan ook zeer verschillend. Uitgewerkte differentiatie in niveau, zoals de vaststelling van leeftijd in relatie tot het technisch en begrijpend leesniveau is een belangrijk criterium om vast te stellen bij het productieproces.

*Games als Trojaans Paard* - Blijkens de uitspraken van de kinderjury is een van de meest belangrijke succesfactoren het aanbod van games op de internetpagina of cd-rom. Zoals eerder genoemd hoeft daarmee niet het beoogde educatieve doel te worden verwezenlijkt. In de eerste plaats dient er onderscheidt gemaakt te worden in het leren *van* games en het leren *door* games. Het leren *door* games te spelen heeft betrekking op het spelen van de Game als fysieke handeling. Het leren *door* games te spelen leidt tot een betere hand- oogcoördinatie, het vergroot concentratievermogens en het vereenzelvigd het lichaam met de besturing van het systeem. Het leren *van* Games heeft betrekking op het inhoudelijke speelniveau van Games. Dit betekent leren door de educatieve informatie op een actieve manier tot je te nemen, het leren van anderen die online zijn of het leren over computers in het algemeen. Educatieve games hebben hun zwaartepunt liggen in het leren *van* games. De spellen die gebruikt worden op internetpagina's en cd-roms zouden als een Trojaans Paard moeten worden benaderd. Het inzetten van Games als middel om iets te leren zou vanuit de ervaring met de genomineerde educatieve media in de afgelopen vijf jaar meer nadruk moeten krijgen. In de balans tussen entertainment en educatie zou een hoofdrol weggelegd moeten zijn voor *edutainment* als basis van alle Games die te vinden zijn bij media die pretenderen educatieve media te zijn.

*Reclame* - Een opvallende factor die zichzelf niet als beperkend heeft bestempelt, zijn de reclame-uitingen die te vinden zijn in educatieve media. Reclame-uitingen hoeven

niet directe nadelige gevolgen te hebben voor de evaluatiecriteria. Een voorbeeld is de winnaar van 2002/2003: [www.pepperme.com](http://www.pepperme.com). Deze internetpagina staat in het teken van een groot frisdrankmerk maar blijft ondanks de veelheid aan reclame toch gevrijwaard van negatieve evaluaties. Daarnaast werd in discussierondes duidelijk dat kinderen reclame over het algemeen niet storend vinden mits het de gebruiker maar niet belemmert in het gebruik. Aan bepaalde reclame animaties werd zelfs voorkeur gegeven omdat de vormgeving de kinderjury erg aansprak.



## **Vijf jaar in ontwikkeling**

*Organisatorisch* – Via de internetpagina, persberichten, maar ook via directe e-mails zijn uitgeverijen op de hoogte gebracht van het feit dat zij hun producties konden toesturen voor de verkiezing. Makers van websites konden hun product aanmelden op de @penstaart internetpagina. Hoewel het aantal aanmeldingen in de afgelopen vijf jaar niet gelijk is geweest, kan er toch gesproken worden van een lichte groei door de jaren heen. De jurering van cd-roms bleek vaak niet mogelijk te zijn, omdat de apparatuur op bibliotheken niet met een cd-rom drive was uitgerust. Daarom werd ook naschoolse opvang benaderd. Waag Society bezit een adressenbestand met drieduizend basisscholen. Hieruit is een selectie van Montessori-, Dalton- en Jenaplanscholen aangeschreven. In 2002 werden organisatorisch gezien de grootste veranderingen doorgevoerd. In dit jaar konden scholen zichzelf aanmelden om mee te doen. In de jaren daarvoor werd de Gouden @penstaart uitsluitend uitgevoerd via de begeleiding van Pabo's. Leerlingen uit de hoogste groepen van basisscholen over het hele land hebben zich onder begeleiding van studenten van lerarenopleidingen (Pabo's) kunnen uitspreken over internetpagina's en cd-roms. Vanaf 2002 konden scholen zichzelf opgeven om mee te doen met een klas kinderen. In 2002 werd eenmalig de leeftijdscategorie negen tot twaalf jaar uitgebreid met de categorie dertien tot vijftien jaar. In 2002 werd de Gouden @penstaart voor het eerst ook op een aantal bibliotheken georganiseerd.

*Doelgroep* - Vijf jaar is een relatief korte periode. Toch lijken de ontwikkelingen op het gebied van nieuwe media en ICT de afgelopen vijf jaar turbulent te zijn geweest. Met name wanneer we kijken naar de ICT intergratie in het onderwijsprogramma op scholen. In 1999 toen de eerste Gouden @penstaart verkiezing plaatsvond was ICT wel een begrip maar nog niet volledig geïntegreerd in het onderwijsprogramma van elke onderwijsinstelling. Dit maakt inzichtelijk dat media educatie als onderdeel van ICT onderwijs nog in een conceptuele fase verkeerde. De beoogde doelgroep van de Gouden @penstaart heeft in de vijf jaar dat deze nu bij dit project worden betrokken qua ICT-onderwijs en met name media educatie een enorme ontwikkeling doorgemaakt. De Gouden @penstaart heeft in 2004 te maken met kinderen die op school ICT onderwijs krijgen. Daarnaast blijken kinderen van nature aanleg te hebben om met nieuwe technologie om te gaan. Deze factoren leiden ertoe dat kinderen 'mediawise' zijn. En met name de intrede van ICT in het reguliere lesprogramma van onderwijsinstellingen stimuleert de ontwikkeling van mediavaardigheden van kinderen. In de vijf jaar dat de Gouden @penstaart als

project dienst doet valt voornamelijk de snelheid op waarmee kinderen media benaderen en begrijpen. In de relatief korte evaluatietijd die de kinderjury per medium krijgt, was het opvallend om te zien hoe ze in een kort tijdsbestek de *interface* van het medium begrijpen en gebruiken. De kinderjury bleek in staat de meeste onderdelen van het medium aan te spreken ondanks de soms wat onduidelijke vormgeving van de *interface*.

*Het product* - In 2004 constateert de jury dat er weinig tot geen vernieuwing zit in de aangeboden producties. Verschillende cd-roms zijn qua interactiviteit, kwaliteit van verhaallijn en type spelelement vergelijkbaar met titels die de afgelopen jaren verschenen zijn. De jury is van mening dat de mogelijkheden van nieuwe media op dit moment niet volledig benut worden in de productie van educatief materiaal. Dit leidde ertoe dat het aantal nominaties niet op de gebruikelijke acht werd vastgesteld maar op zeven.

Het produceren van Nederlandstalige educatieve software voor kinderen lijkt niet de meest aantrekkelijke bezigheid voor ontwikkelaars, producenten en opdrachtgevers. Dit zou moeten worden geconcludeerd wanneer het aantal ontwikkelaars, producenten en opdrachtgevers van Nederlandstalige educatieve software in kaart wordt gebracht. In de vijf jaar dat de Gouden @penstaart heeft bestaan blijkt dat het aanbod van Nederlandstalige educatieve software op cd-rom voor kinderen geen significante stijging heeft doorgemaakt. De diversiteit in uitgeverijen is ook niet significant vergroot, voornamelijk *Transposia*<sup>12</sup> speelt de hoofdrol als uitgeverij van Nederlandstalige educatieve media op cd-rom voor kinderen. Het aantal en de diversiteit in educatieve internetpagina's staat los van de hierboven beschreven context. Dit omdat het aanbod van internetpagina's en de diversiteit in producenten gestaag groeit.

---

<sup>12</sup> Zie: <http://www.transposia.com/>

### **En nu: Hoe verder?**

In de vijf jaar dat de Gouden @penstaart bestaat is er een keurmerk voor educatieve media tot stand gekomen dat nationale bekendheid en erkenning heeft gekregen, zowel bij ouders, kinderen op scholen als in het bedrijfsleven. Een keurmerk dat met haar ideologische waarde lijkt aan te sluiten met het beleid van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW). Dit beleid ten aanzien van educatieve software maakt in de eerste instantie onderscheid tussen niet-*methode gebonden webbased content* (surfen op het internet) en *methode en plaats gebonden software* (cd-roms). Educatieve software en daarmee educatieve media moeten volgens OCW aangesproken worden op de volgende randvoorwaarden.

- transparantie & kwaliteit
- toegankelijkheid aanbod
- beschikbaarheid webbased content
- open source en open standaarden

De overheid voert geen controle uit op het wel of niet voldoen aan de randvoorwaarden bij educatieve media. Een onderwijsinstelling is immers drager van haar eigen innovatie en zal op het gebied van ICT integratie in het onderwijsprogramma daarom zelf moeten bepalen welke software of media gebruikt gaat worden. Waag Society met het Expertisecentrum als gesubsidieerd orgaan van de overheid, biedt onderwijsinstellingen met projecten als de Gouden @penstaart toch mogelijkheden om te bepalen welke educatieve media wenselijk zijn om te gebruiken in het onderwijsprogramma. Daarnaast is er in de vijf jaar dat deze verkiezing bestaat een grote hoeveelheid kennis opgedaan om educatieve software te evalueren op basis van didactische kwaliteiten. De Gouden @penstaart blijkt een instrument te zijn om inzichten te krijgen in de belevingswereld van kinderen op het gebied van nieuwe media. Voor het bedrijfsleven is de @penstaart een instrument om kwaliteitsmetingen uit te voeren met het doel de kwaliteit van Nederlandstalige educatieve software te verhogen. Hoewel de Gouden @penstaart zich in de toekomst misschien niet meer in de huidige vorm zal voordoen, is het belangrijk te overwegen om een gerenommeerd keurmerk te laten voortbestaan!

## Bronnen

- Bruinsma, M., 2000, ICT & cultuur: De toekomst als kunstwerk. Infodrome Issuepaper
- Kerckhove, D. de, *Gekoppelde intelligentie. De opkomst van de WEB-maatschappij*, Den Haag 1996
- Ministerie van OCW, 2002, Leren met ICT, beleidsplan 2003 – 2005. Ministerie van OCW: Den Haag
- Mul, J. de, De digitalisering van de cultuur. In: Extra, G. (red.), *Lustrumbundel Faculteit der Letteren*, Tilburg 1997a.
- Waal, M. 2003. Verslag expertmeeting Gouden @penstaart. Waag Society: Expertisecentrum culturele vakken en ICT.
- Trend, D., 2001. Welcome to Cyberschool: Education at the Crossroads in the Information Age. Rowman & Littlefield
- Kafai, Y., and Resnick, M., eds. (1996). Constructionism in Practice: Designing, Thinking, and Learning in a Digital World. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.



## Internetbronnen

- Online Jurytool <http://www.goudenapenstaart.nl/beheer/>
- <http://www.transposia.com/>
- Waag society <http://www.waag.org>
- Expertisecentrum <http://www.waag.org/expertisecentrum>
- Gouden @penstaart <http://www.Goudenapenstaart.nl>

## Rapportage

Keimpe de Heer BAC

Student Master programma Nieuwe Media en Digitale Cultuur

Instituut voor Media en Representatie, Universiteit Utrecht

<http://www.de-heer.net>

[keimpedeheer@de-heer.net](mailto:keimpedeheer@de-heer.net)

Inhoudelijke begeleider: Dick van Dijk

Stage begeleider: Joost Raessens