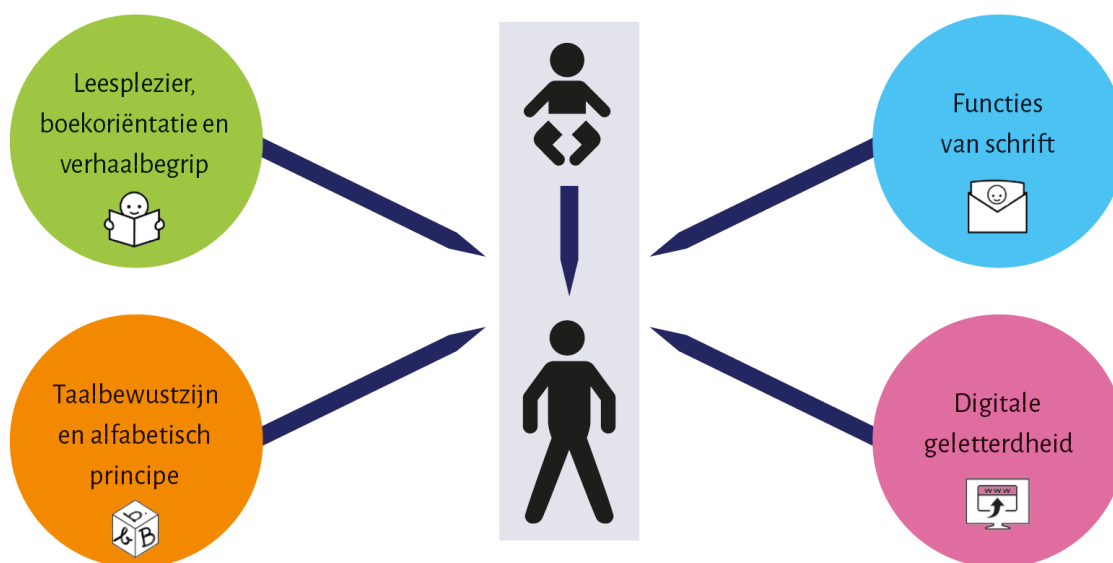


TIPS VOOR EEN THUISTAS (deel 4)

Wat is het idee?

In een thuiastas doe je materiaal uit de klas (tijdelijk te leen) en een flyer. De flyer kun je printen (zie laatste bladzijde) en eventueel lamineren. Je kunt hem eerst aanpassen (in Word) of je kunt zelf zoiets maken, specifiek voor jouw groep. Elke thuiastas is gewijd aan de stimulering thuis van één domein geletterdheid. En voor elk domein is er een meertalige flyer opgenomen in mijn nieuwsbrief. Zo kun je in een schooljaar vier thuiastassen laten rouleren.



-> Liefde voor letters en lezen

* In hoofdstuk 2, blz. 31-33 worden de domeinen van geletterdheid kort toegelicht.

* In hoofdstuk 3 t/m hoofdstuk 6 wordt elk domein uitgebreid behandeld, met veel voorbeelden, ook vanuit onderzoekend en ontwerpnd leren. Op de site staan onder meer links naar extra informatie, boekentips bij een voorbeeldthema en sites met gratis lesmateriaal.

Waarom een thuiastas?

Jouw inbreng is ontzettend belangrijk en kan een wereld van verschil maken voor het kind. Als ouders bewust worden gemaakt van het belang van de activiteiten die gericht zijn op de stimulering geletterdheid, zullen ze die activiteiten thuis ook gaan doen. Elke ouder wil immers het beste voor zijn of haar kind!

Doe ook mee en zet je in voor de preventieve aanpak van laaggeletterdheid!

Deel 4: Thuisstimulering 'Digitale geletterdheid'

Stimuleer voor het vierde domein dat ouders:

- * bewust zijn van het belang van beperkte schermtijd en zorgen dat hun kind genoeg speelt en beweegt;
- * laten zien aan hun kind *hoe* ze zelf digitale middelen gebruiken (verstandig en gericht);
- * met hun kind praten over *wat* ze doen als ze hun smartphone, iPhone, pc of tablet gebruiken;
- * duidelijk maken aan hun kind *waarom* ze bepaalde digitale middelen (zoals e-mail, tekstprogramma, apps) gebruiken, dus praten over de inhoud en het doel;
- * een goede keuze doen aan digitale middelen, zodat die bijdraagt aan de ontwikkeling van hun kind.

Nodig de groep ouders van de thuistas uit in de klas. Laat ze zien wat je doet aan het domein 'Digitale ontlukende geletterdheid'. Denk aan:

- * de inzet van je *digibord*, bijvoorbeeld door werkelijkheidsmateriaal dat je laat zien bij een thema;
 - * de *digihoe* waar je bijvoorbeeld 'levende' (geanimeerde) goede prentenboeken en informatief goede filmpjes laat bekijken of kwalitatief goede educatieve spelletjes laat spelen. Licht eventueel nog toe met welke digitale media haar of zijn kind werkt (chromebook, tablet, digitaal spel materiaal);
 - * *modeling* als je iets opzoekt op internet (bijvoorbeeld op het digibord als je dat hebt): je verwoordt elke stap waardoor je ICT-basisvaardigheden en informatievaardigheden bij je kinderen ontwikkelt;
 - * *programmeren* van bijvoorbeeld de Bee-bot, waarmee je computational thinking in de klas stimuleert;
 - * *foto's* die de kinderen maken van dingen op school, die samen met hen via het digibord worden geüpload en op de schoolsite gezet, of afgedrukt voor bijvoorbeeld het nieuwsbord.
- Zo breng je ouders op ideeën voor thuis!

Inhoud thuistas

Stel een thuistas samen. Die kan bestaan uit de flyer en het lijstje websitelinks (zie bijlage) en:

- * enkele prentenboeken in het Nederlands die op de sites van de lijst worden voorgelezen in de taal/talen van de groep ouders die aan het Thuistas-project meedoen;
- * enkele prentenboeken waarvan ook een mooie, geanimeerde versie te zien is op YouTube;
- * lijstje van websites met digitale verhalen en gratis educatieve apps om samen te spelen.

Tips

- * Het lijstje en de flyer zijn als bijlage in deze PDF opgenomen, maar ook in Word (zie SWP-mail). Je kunt de flyer en het lijstje met de links dus aanpassen of aanvullen in Word.
- * Stuur de ouders zo mogelijk per e-mail of WhatsApp het lijstje met de rechtstreekse links, zodat met één klik samen gekeken of gespeeld kan worden.
- * Zet de lijst met links op de schoolsite. Dan kunnen andere ouders de links ook gebruiken. Laat de ouder van de thuistas zien hoe hij/zij op de schoolsite komt en hoe de directe links werken.
- * Je kunt het lijstje met 'levende' prentenboeken ook kopiëren. Zet ze dan op het bureaublad van de tablet(s) in je digihoe; de kinderen kunnen zelfstandig kijken. Of bekijk ze via het digibord.

Hoe pak je het aan?

Introduceer de thuistas op het moment dat de ouder haar of zijn kind komt halen of brengen. Vraag de ouder een half uur van zijn of haar tijd. Wat zeg en doe je?

1 Maak duidelijk hoe belangrijk het is.

Daarvoor kun je de wetenschappelijke weetjes uit het kader gebruiken. Als het moeilijk is om in het Nederlands of Engels te communiceren, vraag dan of de ouder een tolk mee kan nemen. Je kunt de weetjes ook vertalen in het Engels en/of de thuistaal (Google translate) en die aan het materiaal in de thuistas toevoegen!

Weetjes



- * Digitale vaardigheden zijn tegenwoordig onontbeerlijk voor school- en werksucces.
- * Kinderen lijken vanzelf digitaal vaardig te worden, maar dat blijkt op bepaalde punten niet zo te zijn. Ze worden niet vanzelf mediawijs. Mediawijs is: de computer en het internet verstandig kunnen gebruiken! Dat moeten ze dus leren.
- * Het internet kan positief bijdragen aan de ontwikkeling van het kind als er de juiste keuzes gemaakt worden en het gebruik goed wordt begeleid.
- * Kinderen met taalachterstand leren in een half uur tijd gemiddeld vijf à zes nieuwe woorden door goed geanimeerde Nederlandse digitale prentenboeken of kinderboekenapps! (Zonder dit: twee à drie woorden per dag!)



-> Liefde voor letters en lezen

- * Paragraaf '1.2 Laaggeletterdheid' geeft in een paar bladzijden een overzicht van de achtergronden, Kijk bij: Een risico van een op tien; Wat is laaggeletterdheid? En Oorzaken laaggeletterdheid, boek blz. 17-20;
- * Paragraaf '1.4 Algemene aanwijzingen stimulering geletterdheid' biedt een overzicht aan optimale stimulering geletterdheid en geeft kort aan wat je de ouders voor thuis kunt meegeven, boek blz. 21-24.

2 Licht de inhoud van de thuistas toe.

Laat zien wat je in de thuistas meegeeft. Pak de flyer erbij. Bespreek elke foto + de tekst. Spreekt de ouder geen of weinig Nederlands? En is er geen andere taal waarin je met die ouder kunt communiceren? Bespreek dan vooraf wie er in de familie wel Nederlands spreekt en kan tolken.

Flyer	Bespreking
<p>< ½ uur</p> 	Wijs op de tekst in de flyer. Benadruk dat onderzoek heeft uitgewezen dat digitale middelen nadelig kunnen zijn voor de opvoeding als ze veelvuldig worden gebruikt. Laat nadenken over hoeveel tijd de ouder zelf doorbrengt achter een scherm(pje), terwijl het in die tijd met het kind had kunnen praten en spelen.
	Wijs op de tekst in de flyer. Doe voor hoe je verwoordt wat en waarom je iets doet als je bijvoorbeeld informatie opzoekt of een app stuurt (<i>modeling</i>). Vertel dat het belangrijk is om de <u>inhoud</u> en het <u>doel</u> te vertellen aan het kind als je je mobiel of de computer gebruikt. En dat je moet duidelijk maken <u>hoe iets digitaal werkt</u> . Daar leert een kind veel van.

	<p>Wijs op de tekst in de flyer. Laat de prentenboeken zien die in de tas meegaan en via een link te beluisteren of te bekijken zijn (zie lijst websitelinks. Vertel dat je de directe links gaat mailen of appen of laat zien waar ze op de schoolsite staan. Laat de sites zien door er steeds op te klikken en leg uit. De ouder kan aantekeningen maken hoe hij/zij de digitale verhalen en educatieve apps op het scherm kan krijgen, klaar om te kijken en te spelen. Maak duidelijk wat de verschillende sites bieden.</p>
	<p>Wijs op de tekst in de flyer. Selecteer eventueel van te voren spelletjes die jij het meest geschikt vindt. Klik op de directe links in de lijst en laat zien aan de ouder hoe die spellen gespeeld worden.</p>

-> Liefde voor letters en lezen

Hoofdstuk 6 gaat over het vierde domein: **Digitale geletterdheid** (blz. 213-238). Aan de orde komt achtereenvolgens:

- * de theorie: wat is digitale geletterdheid? Waarom is het belangrijk? Welke doelen willen we bereiken voor informatievaardigheden, computational thinking, ICT-basisvaardigheden en mediawijsheid?;
- * digitale geletterdheid als middel om geletterdheid binnen de andere domeinen te stimuleren;
- * over het opgroeiende kind in een digitale omgeving (met waarschuwingen en aanbevelingen);
- * hoe je doelgericht kunt werken aan de digitale vaardigheden (blz. 222-227);
- * welke digitale apparatuur je in kunt zetten en welk digitaal educatief materiaal (digitale verhalen en educatieve apps / websites);
- * hoe je digitale geletterdheid op de juiste wijze stimuleert: in de voorschoolse periode en in de onderbouw basisschool;
- * allerlei digitale activiteiten: een schat aan praktijkvoorbeelden als inspiratie.

Tip

Dit is de vierde (en dus laatste) thuietas met flyer. Je kunt alle vier de nieuwsbrieven met kant-en-klare flyers downloaden op [mijn website](#).

De volgende nieuwsbrief zal gaan over hoe je spelimpuls kunt geven en zo taal en geletterdheid kunt stimuleren.

Heb je vragen of opmerkingen: mail t.a.v. mij naar marketing@mailswp.com

Blijf gezond en geïnspireerd!

(Maria) Hetty van den Berg

Auteur *Liefde voor letters en lezen*

Hieronder de flyer met daaraan het lijstje websites toegevoegd, om via mail of whatsapp naar de ouders te sturen of om op de schoolwebsite te plaatsen – (ook als Word-bestand, zie link in de SWP-mail!)

				
<p>< ½ uur</p> 	<p>Waarschuwing: laat je kind maximaal een half uur per dag naar een scherm kijken: tablet, mobiel of tv. Meer is ongezond. Je kind moet vooral spelen en bewegen! Beperk je eigen gebruik (mobiel / computer) ook. Praat en speel met je kind!</p>	<p>Warning: let your child look at a screen for a maximum of half an hour a day: tablet, mobile or TV. More is unhealthy. Above all, your child should play and move! Also limit your own use (mobile/computer). Talk and play with your child!</p>	<p>Uyarı: Çocuğunuzun günde en fazla yarım saat ekrana bakmasına izin verin: tablet, cep telefonu veya TV. Fazlası sağlıksızdır. Her şeyden önce, çocuğunuzun oynaması ve hareket etmesi gerekiyor! Ayrıca kendi kullanımınızı da sınırlayın (mobil/bilgisayar). Çocuğunuzla konuşun ve oynayın!</p>	<p>تحذير: اسمح لطفلك بمشاهدة الشاشة لمدة نصف ساعة كحد أقصى في اليوم: الكمبيوتر اللوحي أو الهاتف المحمول أو التلفزيون. الكثير غير صحي. بادئ ذي بدء ، يحتاج طفلك للعب والتحرك! قم أيضًا بالحد من استخدامك الخاص (الهاتف المحمول / الكمبيوتر). تحدث والعب مع طفلك!</p>
	<p>Praat met je kind over wat je doet op je mobiel, computer of tablet! Vertel ook waarom je dat doet. Laat zien hoe het werkt. Daar leert je kind veel van.</p>	<p>Talk to your child about what you do on your mobile, computer or tablet! Also tell your child why you are doing this. Show how it works. Your child will learn a lot from this.</p>	<p>Çocuğunuzla cep telefonunuzda, bilgisayarınızda veya tabletinizde ne yaptığınız hakkında konuşun! Bunu neden yaptığınızı da açıklayın. Nasıl çalıştığını göster. Çocuğunuz bundan çok şey öğrenecek.</p>	<p>تحدث إلى طفلك عما تفعله على هاتفك المحمول أو الكمبيوتر أو الكمبيوتر اللوحي! اشرح أيضًا لماذا تفعل هذا. أظهر كيف يعمل. سوف يتعلم طفلك الكثير من هذا.</p>
	<p>Laat je kind voorlezen door de computer! De leerkracht weet precies wat geschikt is voor jouw kind.</p>	<p>Let your child be read to by the computer! The teacher will know exactly what is suitable for your child.</p>	<p>Çocuğunuza bilgisayar tarafından kitap okunmasına izin verin! Öğretmen çocuğunuz için neyin uygun olduğunu tam olarak bilecektir.</p>	<p>اجعل طفلك يقرأ لك بواسطة الكمبيوتر! يعرف المعلم بالضبط ما هو مناسب لطفلك.</p>
	<p>Speel samen met je kind computerspelletjes waar het van leert. De leerkracht weet welke spellen geschikt zijn voor je kind.</p>	<p>Play computer games with your child that they can learn from. The teacher knows which games are suitable for your child.</p>	<p>Çocuğunuzla birlikte öğrenebilecekleri bilgisayar oyunları oynayın. Öğretmen, çocuğunuz için hangi oyunların uygun olduğunu bilir.</p>	<p>العب مع طفلك ألعاب الكمبيوتر التي يمكن أن يتعلم منها. يعرف المعلم الألعاب المناسبة لطفلك</p>

Digitale verhalen / Digital stories / dijital hikayeler / قصص رقمية

- prentenboekeninalletalen.nl/
picture books read aloud in different languages
farklı dillerde yüksek sesle okunan resimli kitaplar
تتم قراءة الكتب المصورة الموجودة في هذا الموقع بلغات مختلفة.
- www.jeuqdbibliotheek.nl/meertalige-voorleesfilmmpjes.html
Voorleesfilmmpjes in het Nederlands, Pools, Arabisch en Turks
Reading videos in Dutch, Polish, Turkish and Arabic
Okuyucunun Felemenkçe, Lehçe, Türkçe ve Arapça okuduğu filmler
والتركية والعربية والبولندية والهولندية باللغات الفيديو مقاطع قراءة
- [Gratis digitale prentenboeken op YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=...) (YouTube.com -> digitale prentenboeken Yvonne van Dijk -> view full playlist)
Voorgelezen gedigitaliseerde prentenboeken
Digitized picture books read aloud
Dijitalleştirilmiş resimli kitaplar yüksek sesle okunur
كتب الصور الرقمية التي يتم قراءتها بصوت عالٍ
- www.YouTube.com ->
Mooi geanimeerde prentenboeken in het Nederlands:
Beautiful animated picture books in Dutch:
Hollandaca güzel animasyonlu resimli kitaplar:
الرسوم المتحركة مصنوعة من الكتب المصورة الهولندية الجميلة.
 - [Coco kan het \(OBS De Winde Nootdorp\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [Rupsje Nooitgenoeg \(Jetem52\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [Het restaurant van Olifant \(Uitgeverij Zwijsen\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [Heb jij misschien Olifant gezien? \(BereslimNL\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [Mama kwijt \(Joris van Meel\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Educatieve spelletjes / educational games / eğitici oyunlar / الألعاب التعليمية

- [Leerspelletjes voor kleuters](http://digipuzzle.net) (digipuzzle.net)
Op de site staan nog meer leuke en zinvolle gratis spelletjes.
There are even more fun and meaningful free games on this site.
Bu sitede daha da eğlenceli ve anlamlı ücretsiz oyunlar var.
الموقع هذا على المغزى وذات الممتعة المجانية الألعاب من المزيد هناك.
- [spelletjesplein: kleuterspelletjes](http://spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes) (spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes)
Allerlei leuke digitale kleuterspelletjes.
All kinds of fun digital games.
Her türlü eğlenceli dijital oyun.
جميع أنواع الألعاب الرقمية الممتعة.

