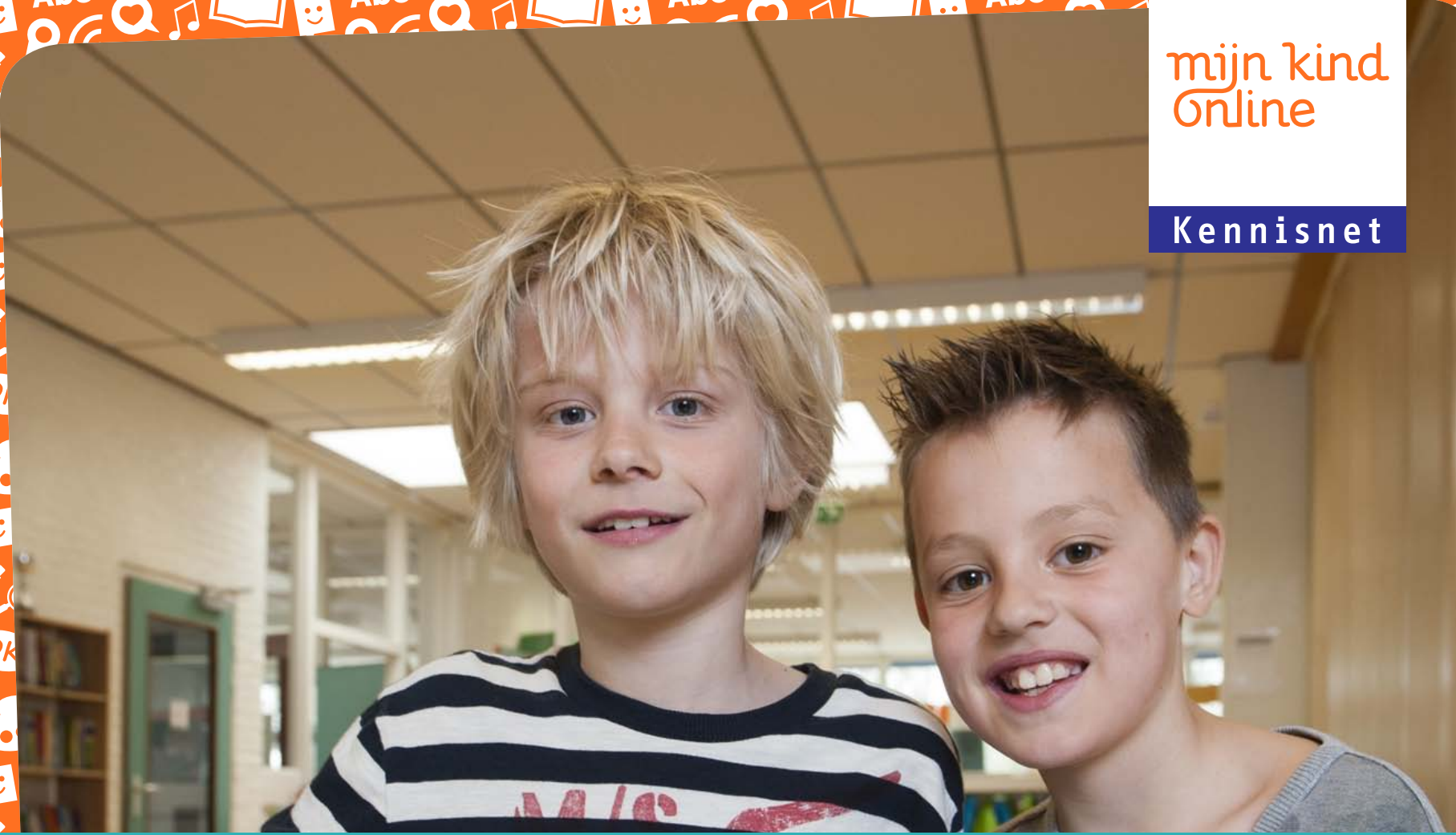
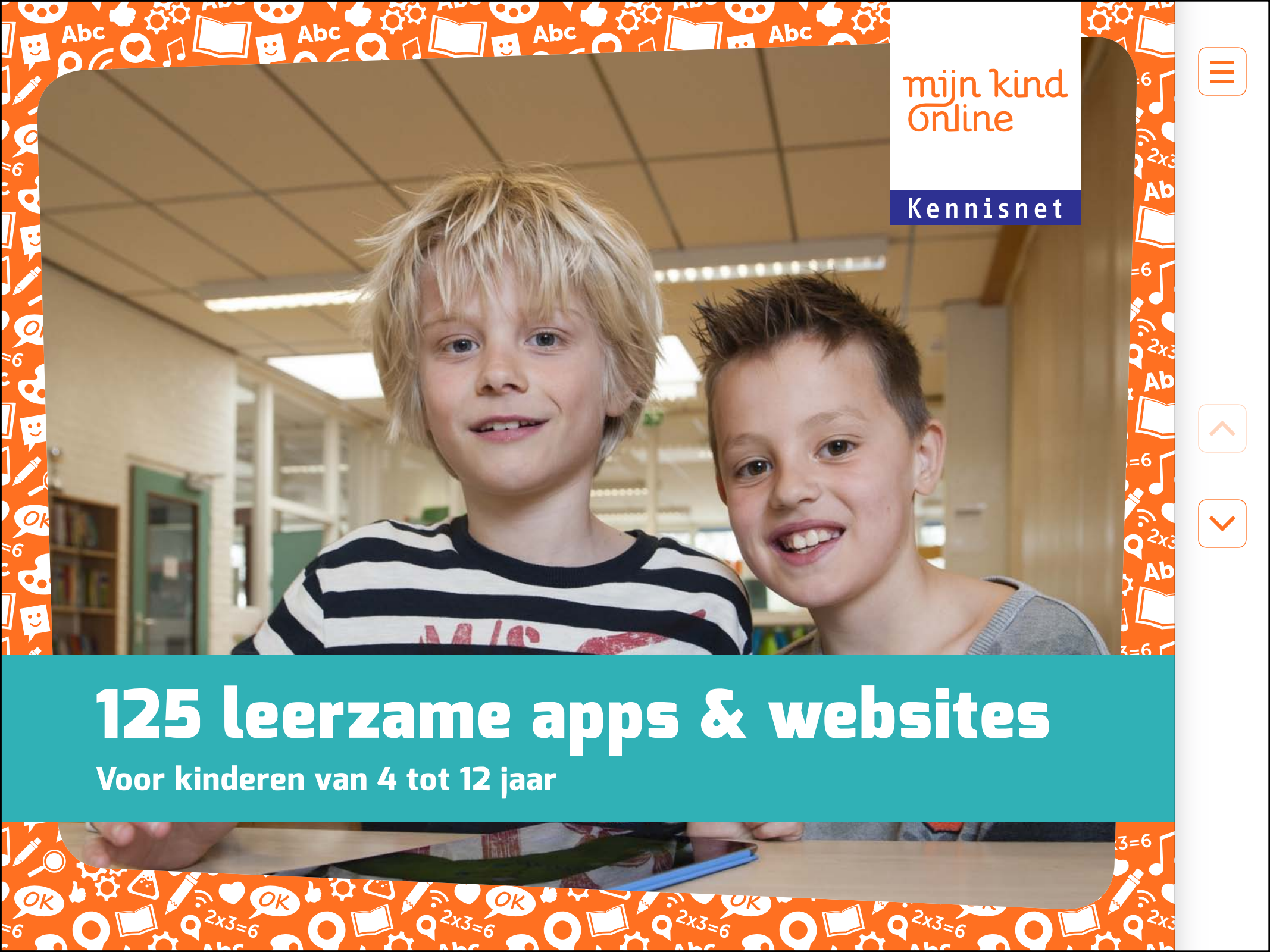




mijn kind  
Online

Kennisnet

# 125 leerzame apps & websites

Voor kinderen van 4 tot 12 jaar

# Voorwoord

Het is nog maar zo kortgeleden dat kinderen internet helemaal niets aan vonden. Als je in 2001 aan kinderen vroeg wat ze liever wilden doen, op internet of buiten spelen, dan kozen ze voor buiten spelen.

De internetverbinding was zo traag, dat de kindersites nauwelijks aan hen besteed waren. Voor spelletjes op de cd-rom waren ze nog wel te interesseren. Er is veel gebeurd sinds die tijd. Eerst kwam er razendsnel internet, daarna deden smartphones hun intrede. Gevolgd door de tablets met schermen die je kunt aanraken. Met deze ontwikkelingen kwam er ook een overvloed aan nieuwe digitale inhoud. Maar hoe gevuld de appstores ook waren, lange tijd hield het niet over met de content voor kinderen. Het was allemaal net niet goed genoeg.

Dat is nu gelukkig wel anders, wekelijks komen er prachtige apps bij. Steeds meer educatieve apps ook, die geschikt zijn voor in de klas en thuis. Dat wil niet zeggen dat het makkelijk kiezen is. Hoe maak je onderscheid tussen wat goed is, en wat niet?

Mijn Kind Online, een website van Kennisnet, zet in deze publicatie goede en leerzame apps en sites voor kinderen tussen 4 en 12 jaar op een rij. Daarnaast geven we ook suggesties hoe je sommige apps in de klas kunt inzetten.

Remco Pijpers, strategisch adviseur Kennisnet



"Hoe maak je onderscheid tussen wat goed is en wat niet?"

Remco Pijpers

## Inhoudsopgave

- Zo herken je kwaliteit 4
- Kindvriendelijke instellingen 7

## Onderbouw 4-6 jaar

- Wat doen kinderen met media? 9
- Leuk en leerzaam 10

- ☐ Zoek en tel op kleur  
Vrolijk kleutertasje: Mijn eerste rapport  
Letterschool  
Thinkrolls 2  
Lola's rekentrein  
Pepi Tree  
Monsters en auto's  
Astropolo  
Robots  
Bop Underwater  
Loopimal  
Kikker

**Tip van de expert:** Seizoenen

- ☐ Cyberkidz  
Meester Michael

- Prentenboeken 14

- ☐ Heppi naar bed met Jop de Giraf  
Wij gaan op berenjacht  
Boer Boris gaat naar zee  
Pigmentus de kleurentovenaar  
Noa Tovervijver  
Storm & Skye  
Slaap Lekker Circus  
Jip en Janneke, winkeltje spelen  
Roodkapje, een sprookje in 3D

**Tip van de expert:** Bas op de kinderboerderij

## Middenbouw 7-9 jaar

### ▶ Wat doen kinderen met media? 17

#### ▶ Zelf maken! 18

- ☐ Zapp Tekenapp
- Origami voor kinderen
- De Robotfabriek
- Maak een Poppetje

**Tip van de expert:** Music4Kids

#### ▶ Letters en woorden 19

- ☐ HeyBC
- Leestrein Juf Jannie
- Spelling-app Taal actief
- Maan roos vis kalenderapp
- Begrijpend lezen Avi-Start. Thema dierentuin
- Lees en zoek

**Tip van de expert:** Muiswerk Woordenboek

- ☐ Familie Pluym
- Dolfje Weerwolfje

#### ▶ Cijfers en sommen 22

- ☐ Tafelkuis
- Toca Store
- Leer klokkijken
- 1<sup>e</sup> Montessori rekensommen
- RekenRenner
- Beyond Cats!
- Motion Math: Hongerige Vis
- Kapitein rekenen
- Goed snel rekenen

**Tip van de expert:** Mijn Meetkunde

#### ▶ Leuk en leerzaam

- ☐ Squla Familiebordspel
- Peter en de Wolf
- Weather
- Crazy Gears
- Die niet
- Schilderijen van een tentoonstelling
- The Foos
- Topo Nederland
- Lego movie maker

**Tip van de expert:** Planetenreis

#### ▶ Filmpjes waar je wat van opsteekt 27

## Bovenbouw 10-12 jaar

### ▶ Wat doen kinderen met media? 31

#### ▶ Leuk en leerzaam 32

- ☐ Toca Dance
- Monument Valley
- Strip Designer
- Jenga
- Sudoku – Een drakenavontuur
- Beste Vrienden Quiz
- Fingle
- Where is my water?
- Cryptica

**Tip van de expert:** Jeugdjournaal

#### ▶ Leren leren 34

- ☐ Fietsrouteplanner
- 1 blik online schoolagenda
- Wrts
- Forest
- Lino

### 25 ▶ Rekenen, ontwerpen en puzzelen 35

- ☐ Rekenkoning 2
- Hopscotch
- Threes
- Toca Blocks
- Animate it

**Tip van de expert:** De Alles Machine

- ☐ RoboMind
- Touch Develop
- Code monster
- Frozen

#### ▶ Jezelf & de wereld 38

- ☐ Oor 3D
- EntoenNu
- Drift
- Het menselijk lichaam
- Romeo en Julia
- ☐ Veilig Verkeer kids
- Heli Europa
- Words & birds
- TopoTijdreis

**Tip van de expert:** Geoguessr







**“Wat een kind vandaag kan doen met hulp, kan het morgen zelfstandig.”**

Psycholoog Lev S. Vygotski (1896-1934)



# Zo herken je kwaliteit

**Het assortiment apps en websites voor kinderen is groot. Hoe herken je in dit aanbod de goede en leerzame exemplaren? Remco Pijpers geeft tips om kwaliteit van pulp te onderscheiden.**

Echt leerzame apps zijn getest door wetenschappers op educatief gehalte, of de makers hebben overduidelijk het werk van ontwikkelingspsychologen als Maria Montessori en Jean Piaget gelezen en hun inzichten een plaats gegeven in de app. Een goede educatieve app rust op vier pilaren, laat **Amerikaans onderzoek** zien.

## 1 | De app zet aan tot actief denken en zet de hersens ‘aan’

Moet een kind met zijn vinger een ruimteschip van koers laten veranderen, dan is dat niet leerzaam. Gebruikt een kind een navigatiekaart om te bepalen welke kant het ruimteschip uit moet, dan is dat wel leerzaam. Kortom, stimuleert een app ‘minds on’-activiteiten?

## 2 | De app houdt een kind betrokken

Dat betekent dat een app niet vol staat met toeters en bellen, die door een kind kunnen worden aangeraakt. Ze leiden af en daardoor nemen kinderen minder op en leren ze minder.

## 3 | De app is betekenisvol

Grijpt een app terug op bestaande kennis van kinderen en borduurt die voort op de leefwereld van een kind? Voegt de app nieuwe en voor een kind

relevante kennis toe? Moet een kind bijvoorbeeld een driehoek aanwijzen naast het vierkant en de cirkel of wordt het kind uitgedaagd een driehoek te zien in de eigen woonkamer door daar foto's van te maken en die een plaats te geven in de app?

#### 4 | De app zet aan tot sociale interactie

Moedigt de app aan om iets te doen samen met andere kinderen of met de leerkracht of een ouder? Van die interactie steekt een kind het meeste op.

### Waar kun je nog meer op letten om de kwaliteit van kinder-apps te beoordelen?

#### Het uiterlijk

- Is de app of website leuk, overzichtelijk en visueel aantrekkelijk om te zien?
- Ondersteunt het uiterlijk de inhoud en het doel van het spel of de educatieve doelstelling van de app of website?
- Zet de vormgeving aan tot interactie en snappen kinderen wat de bedoeling is?
- Wordt er gebruikgemaakt van herkenbare iconen?
- Wordt er naast beeld ook gebruikgemaakt van goed verstaanbaar geluid?
- Zijn de teksten goed geschreven en afgestemd op de doelgroep?

#### Het gebruik

- Sluit de inhoud en het gebruik van de app aan op het niveau van het kind en de belevingswereld?
- Is de navigatie door de app of website gemakkelijk te begrijpen?
- Is er bij het ontwerp, de inhoud en navigatie van de app rekening gehouden met de educatieve component?
- Is de inhoud toegankelijk met diverse apparaten en besturingssystemen?
- Neemt het kleine kinderen genoeg bij de hand, maar laat het ze wel zelf ontdekken?

- Worden er beloningen en complimenten uitgedeeld na inzet?
- Neemt het spelen van de app niet te veel tijd in beslag?
- Kunnen kinderen zelf gemakkelijk het menu of het beginscherm terugvinden?

#### De betrouwbaarheid

- De afzender/maker van de app of website wordt vermeld en is te benaderen via de contactgegevens.
- De app of website geeft duidelijk aan wat gebruikers ermee kunnen.
- Is de commerciële doelstelling duidelijk en zijn eventuele reclameboodschappen herkenbaar?
- Is er informatie voor ouders beschikbaar over het doel en de leeftijdsgroep van de app of de website?
- Is er een verleiding om geld uit te geven via de app, bijvoorbeeld door middel van in-app aankopen?
- Is het voor kinderen mogelijk om informatie over zichzelf en anderen te delen via de app of website?
- Zijn de privacyinstellingen in orde en niet in strijd met de wet?
- Wordt er geen onnodige informatie over de gebruiker verzameld?
- Wordt er bij een eventuele registratie verzocht om dit samen met een ouder in te vullen?
- Linkt de website of app niet naar andere websites of apps die ongeschikt zijn voor de doelgroep?

**“Een belangrijk stap in de ontwikkeling van een kind is concentratie. Een kind dat zich kan concentreren is ontzettend blij.”**

**Pedagoog Maria Montessori (1870-1952)**



## Tips van Mediasmarties

Mediasmarties.nl geeft onafhankelijk advies over kindermidia zodat ouders een goede keuze kunnen maken uit het enorme media-aanbod. Ilona Jens van Media Smarties geeft drie tips bij het kiezen van een app:

### 1 | Gratis is niet per definitie goed

Veel ouders kiezen eerder voor een gratis app dan voor een betaalde app. Maar gratis is niet altijd beter. Sterker nog: gratis apps bevatten vaak juist in-app aankopen of advertenties, die hinderlijk kunnen zijn of waardoor je kind per ongeluk iets kan kopen. Bij betaalde apps worden inkomsten al gehaald uit de aanschafprijs en zijn er geen reclames en minder tot geen in-app aankopen.

### 2 | Kijk naar wie de makers zijn

In de appstore staat vaak een verwijzing naar de maker van de app. Bekijk de website en zoek naar informatie over de makers. Wat voor apps hebben ze eerder gemaakt? Wat zijn hun doelstellingen? Is de app getest in de doelgroep en staat er omschreven waarom het past bij de doelgroep? Zo ontdek je of een app betrouwbaar is. Een promofilmpje geeft een eerste indruk, maar het is nog beter als je de app kunt testen voor je tot aankoop overgaat.

### 3 | Win meningen in

Om meer te weten te komen over een app, kun je het beste kijken naar wat andere gebruikers erover zeggen. Vaak schrijven zij eerlijk en waardevol over hun ervaringen. De beste meningen krijg je van mensen die je kent, maar in de appstore en op onafhankelijke websites als [Mediasmarties.nl](https://www.mediasmarties.nl) staan ook veel reviews.



## De favorieten van Olaf de Groot van Kennisnet

“Er zijn apps waar geen discussie over mogelijk is: het zijn meesterwerken. De apps van **Toca Boca** (zoals **Toca Store**, **Toca Dance** en **Toca Blocks**) vind ik tot die categorie behoren, maar ook **Play Osmo** is ‘buitencategorie’. Play Osmo is niet alleen een app, maar ook een iPad-houder en een spiegel. De spiegel hang je over de camera. Door de spiegel ziet de camera wat een kind doet. Tekenen bijvoorbeeld of een tangram leggen. Voor de attributen moet je behoorlijk in de buidel tasten, maar gelukkig zijn de bijbehorende apps gratis.

**Masterpiece** spant de kroon! Deze app stelt kinderen in staat een foto of een plaatje heel precies na te tekenen. Echt magisch.

Bij **Tangram for Osmo** lossen kinderen tangram-puzzels op. Leg de tangram-steentjes maar neer, zoals wordt afgebeeld op de iPad. De camera ziet of je het goed hebt gedaan, en dat krijgen kinderen ook direct te zien. Het mooie van de Play Osmo is dat het kinderen laat spelen met een iPad en met hele tastbare dingen als puzzelstukjes en blokken, van het platte vlak naar 3D!”

**“Het voornaamste doel van onderwijs moet zijn dat men in staat moet zijn om nieuwe dingen te doen, niet alleen te herhalen wat andere generaties gedaan hebben.”**

Psycholoog Jean Piaget (1896-1980)





# Kindvriendelijke instellingen

Wil je dat kinderen onbezorgd op een tablet of smartphone kunnen spelen? Met de juiste instellingen kunnen ze er veel plezier aan beleven.



## Tip 1

**Houd je wachtwoord waarmee je apps online koopt geheim**

Zo kunnen kinderen geen apps kopen zonder toestemming.

## Tip 2

**Beveilig je tablet en smartphone met een toegangscode**

Dit is vooral handig bij kleinere kinderen, want dan moet jij het scherm van het apparaat voor ze ontgrendelen en kun je afspraken maken over hoe lang ze spelen en wanneer ze spelen.

Bij de iPad en iPhone kun je een cijfercode als volgt activeren: ga bij 'Instellingen' naar 'Toegangscode'. Kies 'Zet code aan' en stel de cijfercode in. De nieuwste iPads en iPhones hebben ook een identiteitssensor waarmee je het apparaat met een vingerafdruk kunt ontgrendelen. Je kunt de vingerafdruk van je kind toevoegen als het zelfstandig met het apparaat mag spelen.

Bij een Android-toestel kun je het scherm beveiligen met een wachtwoord, een pincode of een veegpatroon. Dit kun je doen door naar 'Instellingen' te gaan en daar te kiezen voor 'locatie en beveiliging' en 'schermvergrendeling'. Hier kun je het soort beveiliging instellen. Ook bij een Windows Phone of Tablet kun je via 'Instellingen' en 'Vergrendelingscherm' een wachtwoord instellen.

## Tip 3

**Beveilig apps met een wachtwoord**

Via een speciale instelling kun je ook het installeren en kopen van apps onmogelijk maken en in-app aankopen blokkeren. Deze beperkingen stel je bij een iPad of iPhone in bij: 'Instellingen'. Ga vervolgens naar 'Algemeen' en kies voor 'Beperkingen'. Kies 'Schakel beperkingen in'. Type vervolgens een persoonlijke code en selecteer de apps die ontoegankelijk gemaakt moeten worden.

Meer lezen over dit onderwerp?

Op [mijnkindonline.nl](http://mijnkindonline.nl) vind je meer informatie.



## Geen verrassings-aankopen meer

Door een verandering in de instellingen bij de app-stores van Google en Apple is het tegenwoordig een stuk lastiger om 'per ongeluk' voor een klein kapitaal aan levens, wapens of munten te kopen in een app. Je kunt namelijk zelf instellen hoe je wilt overgaan tot een betaling. Als je de optie selecteert dat je bij elke betaling opnieuw je wachtwoord wilt invullen, kan er eigenlijk niets misgaan. Online games bevatten nog steeds veel verleidingen om iets te kopen, maar je kunt er als ouders wel controle op houden en je kind ermee leren omgaan.



# Onderbouw

4-6 jaar



# Wat doen kinderen met media?

## Onderbouw 4-6 jaar



### Mediagebruik thuis en op school?

In het algemeen groeien leerlingen die nu in de onderbouw zitten op met mobiele apparaten. Hoe tablets werken, dat weten ze al. Ze kunnen zelfstandig apps openen en ook het navigeren binnen en tussen applicaties om te ontdekken wat ze ermee kunnen, snappen ze. Het liefst gebruiken kleuters media samen met een ouder of leerkracht, maar zelfstandig lukt ook.

### Hoe lang?

Er zijn geen vaste regels voor de schermtijd van een kind. Het maken van afspraken hierover is een kwestie van gezond verstand. Een richtlijn van tien tot vijftien minuten per keer, met een maximum van een uur, is aan te raden. Ook televisiekijken valt onder deze schermtijd.

### Welke apps zijn geschikt?

Talige apps of apps met reclame kunnen nog lastig zijn. Jonge kinderen houden van duidelijke, kleurige apps zoals die van Juf Jannie en Toca Boca. Het liefst hebben de apps weinig snelheid en een simpele verhalende inhoud. Bij gebruik van apps in een kleuterklas is het leuk als ze aansluiten bij een actueel thema of leerdoelen die je wilt behalen. Vaak loont het de moeite om te investeren in betaalde apps.

### Gebruikstips voor thuis

Zorg voor een stevig hoes die je om het tablet of je smartphone kunt doen. Richt het apparaat zo in dat voor de kinderen duidelijk is welke apps voor hen bedoeld zijn. Maak bijvoorbeeld een mapje aan waarin je alle apps voor je kind bewaart.

### Gebruikstip voor in de klas

Als je een scherm wilt delen met leerlingen, kun je gebruikmaken van ProConnect, Mentimeter, Nearpod of Socrative. Deze apps maken het mogelijk om een tekening van het digibord naar de tablets van leerlingen te sturen. Je kunt dan bijvoorbeeld een huisje tekenen op het digibord dat kinderen zelfstandig kunnen afmaken op hun tablet. Laat ze het huisje een rode deur geven en bloemen tekenen in de tuin. Aan het einde kunnen ze hun tekeningen weer terugsturen zodat je het eindresultaat klassikaal kunt bekijken op het digibord.

### Zoektips

Meer interessante apps vind je op de websites van **Susan Spekschoor**, **Eveline Kaleveld**, **Kleutertabletportaal** of **Meester Sander**. Ook **MyBee**, **Snugger** en **Applab** van Cinekid geven een goede selectie.

## Leuk en leerzaam

De leukste apps voor kinderen van vier tot en met zes jaar. Titels die zorgen voor vermaak in de klas of thuis en waar je ook nog wat van opsteekt.



### Zoek en tel op kleur

Inhoud: tellen, woordenschat

Van het spelen in een speeltuin tot het watergeven van plantjes: de app is een spel en praatplaat in één. Aan de hand van zes prenten leren kinderen geconcentreerd kijken en te tellen tot zes. Rode ringetjes liggen klaar om de aantallen aan te geven. Gebruik je de app samen met de klas? Tel voorwerpen en benoem ze.

Voor *iPad* en *Android*



### Vrolijk kleutertasje: Mijn eerste rapport

Inhoud: schrijfmotoriek, tellen, puzzel, concentratie, vormen

Een app die verschillende vaardigheden van kinderen traint. De spellen zijn eenvoudig qua opzet en het niveau is aan te passen. Kinderen draaien aan een wiel en krijgen een opdracht. Hebben ze de opdracht goed gemaakt, dan verschijnen er punten in een mooi rapport, met foto. Er is een rapportage beschikbaar voor ouders en leerkrachten. Deze app is onderdeel van een trilogie ('We beginnen' en 'We gaan verder' zijn de andere twee).

Voor *iPad*



### Letterschool

Inhoud: schrijven van letters en cijfers

Kinderen leren hoofdletters, kleine blokletters en cijfers te schrijven. Acteur Dirk Scheele vertelt welk woord begint met de letter die centraal staat. Vervolgens trekken kinderen de letter over en krijgen ze een originele beloning in de vorm van een treintje of grasmaaier die het spoor van de letter volgt. Als het kind de letter zelf goed schrijft, volgt een spectaculaire beloning. Lukt het even niet? Dan volgen er zinvolle aanwijzingen hoe de letter of het cijfer moet worden geschreven. Prijzig, maar een must voor elke jonge app-liefhebber.

Voor *iPhone*, *iPad* en *iPod touch* en *Android*

Bekijk ook op 





## Thinkrolls 2

Inhoud: puzzel, logisch nadenken

In dit spel leren kinderen door logisch na te denken hun rollende poppetje door een parcours te leiden. Urenlang puzzelplezier dankzij 235 levels. De moeilijkheidsgraad is aan te passen. Kinderen leren problemen op te lossen door bruggetjes te bouwen en valkuilen te ontwijken, voordat ze naar een volgend level gaan.

Voor **iPhone en iPad** en **Android** | Bekijk ook op 



## Lola's rekentrein

Inhoud: rekenen

Panda Lola vraagt om hulp bij het oplossen van rekensommetjes tijdens een treinrit. Kinderen leren cijfers en vormen herkennen, tellen en logisch redeneren. Ook ontdekken ze het verschil tussen cijfers en letters. Zijn de opdrachten gelukt? Dan mag het kind een nieuw dieren-vriendje in de trein zetten. Moeilijkheidsniveau is aan te passen. Een fijne app zonder tijdsdruk en geschikt om klassikaal te bespreken.

Voor **iPhone, iPad, Windows** en **Android**



## Pepi Tree

Inhoud: motoriek, logica, puzzel

Een vrolijke en mooi vormgegeven app, boordevol spelletjes in de natuur. Of eigenlijk: in een boom! Het eerste spel (een puzzel) begint in het bladerdek, een spin leert muziek maken op de boomstam en vliegjes vangen, eekhoortjes moeten worden gevoerd, en op de grond krijgen plantjes water. Onder de grond gaat het spel door: daar moet een mol door een doolhof naar z'n kamer worden gebracht met de juiste sleutel. Meerdere doolhoven beschikbaar – met wormen. Leuk om samen met de kinderen te praten over de natuur.

Voor **iPhone en iPad** en **Android** | Bekijk ook op 



## Monsters en auto's

Inhoud: spelletjes, cijfers, letters, kleuren, vormen

De monsters staan te popelen om auto's op te eten. Dat doen ze alleen als een kind de juiste kleur, vorm, letter of cijfer heeft gekozen. Een fijne app die weinig aandacht besteedt aan 'foute antwoorden', maar het accent legt op positieve beloning.

Voor **iPad** | Bekijk ook op 



## Astropolo

Inhoud: educatieve spelletjes

Na dit spel wil de hele klas astronaut worden. Maak samen met de kinderen een ruimtereis: kinderen bouwen eerst een eigen raket en moeten juichen om deze te lanceren. Gebeurt dat niet luid genoeg, dan stort-ie neer. Onderweg moet een buitenaards wezen zachtjes in slaap worden gezongen en helpen kinderen een snotterende kerstman bij de zoektocht naar zijn rendieren.

Voor **iPhone en iPad** | Bekijk ook op 





## Robots

**Inhoud:** kleuren, vormen, cijfers, reeksen

Een app vol robots, van het beginliedje 'Arme rammelende robot', tot vragen als 'Welke twee kleuren heeft deze robot?' en 'Welke robot heeft meer armen?'. De beloning voor het spelen van het spel – gemaakt door de Kleuteruniversiteit – is een robot en het rammelende robotliedje.

Voor **iPad**



## Bop Underwater

**Inhoud:** vormen, logica

Een lust voor het oog, deze app. Kinderen duiken met Bop Underwater naar de zeebodem, waar ze verschillende opdrachten uitvoeren. Zo puzzelen ze een duikboot voor hem in elkaar, oefenen ze hun fijne motoriek door zeeslangen aan te raken. Kinderen leren grote en kleine objecten te herkennen door ze in schelpen te laten verdwijnen. Een spel zonder tijdsdruk.

Voor **iPhone, iPad en iPod touch**

Bekijk ook op 



## Loopimal

**Inhoud:** muziek maken, patronen, vormen, kleuren

Laat de dieren dansen op muziek die je zelf componeert. De combinatie van mooie vormgeving, grappige bewegingen en aanstekelijke muziekjes maakt het spelen van deze app tot een vrolijke speelervaring. De mogelijkheden zijn niet moeilijk te ontdekken, maar voor de jongsten is het aan te raden om het eerst een keer samen te spelen. Voor de oudere of gevorderde spelers maken splitscreens – met meerdere dieren tegelijk – en de mogelijkheid om patronen aan te brengen het mogelijk om zelf muzikale composities samen te stellen.

Voor **iPad** | Bekijk ook op 



## Kikker

**Inhoud:** motoriek

Een mooie thematische app waarin Kikker – uit het bekende prentenboek van Max Velthuis – kinderen uitnodigt om te kleuren, tekenen, cadeautjes in te pakken, puzzels te maken en taart te versieren. Ook staan koekhappen en verstoppertje spelen op het programma.

**Tip voor in de klas:** de prenten zijn goed te gebruiken als praatplaat op het digibord om bijvoorbeeld het onderwerp 'feest' te bespreken.

Voor **iPhone en iPad**

## Tip van de expert



### Susan Spekschoor:

"In deze prachtig geïllustreerde app **Seizoenen** van Juf Jannie leren jonge kinderen woorden, lidwoorden en zinnen over de vier seizoenen. Tik de afbeeldingen aan en luister naar de naam. Tik daarna gerust nog een paar keer, want dan wordt er steeds in een korte zin iets verteld over dit voorwerp. Het kind leert niet alleen, maar zorgt er ook voor dat een afbeelding in beweging komt. Er kunnen ook vragen beantwoord worden, weer door het aanraken van de afbeeldingen. Op een goed antwoord volgt een compliment. In de klas kun je de iPad aansluiten op het digi-bord. Denk naast woordenschat, ook aan rekenen. Hoeveel narcissen zijn er te zien? Welke kleuren hebben de bladeren? Welk dier is het grootst? Leuk om de activiteit af te sluiten met bijbehorende kleurplaten."



### Seizoenen – Juf Jannie

Voor iPad en iPhone en Android

Bekijk ook op YouTube

## Websites



### Cyberkidz

**Inhoud:** website met eenvoudige educatieve spellen

Buurgetallen, vingers tellen en stenen op een weegschaal leggen: voor jonge kinderen valt er genoeg te doen op de website van Cyberkidz. Voor de jongste kinderen ligt de nadruk op rekenen en creatief bezig zijn, maar er zijn ook enkele taalspelletjes te spelen. De spellen zijn onderverdeeld in vakken en leeftijdscategorie en geschikt voor digibord. Ook geschikt om thuis mee aan de slag te gaan.

[cyberkidz.nl](http://cyberkidz.nl)

### Meester Michael

**Inhoud:** Een verzamel-site met talloze links naar spelletjes, filmpjes, activiteiten, liedjes

De website van Meester Michael is zeer geschikt om een les voor te bereiden. Er is een schat aan materiaal, inclusief speciale thema's zoals 4 en 5 mei. Als je 'digibord' selecteert, krijg je een overzicht van links naar materiaal dat geschikt is voor het digibord. Kinderen kunnen er ook thuis mee werken. Per leeftijdsgroep is het materiaal te selecteren. Mis ook het algemene aanbod niet: van leuke timers tot merkwaardige bordwissers.

[meestermichael.nl](http://meestermichael.nl)



## Prentenboeken

Het aanbod van prentenboeken-apps met interactieve elementen groeit. Deze tien zijn zeer de moeite waard.



### Heppi naar bed met Jop de Giraf

Inhoud: verhaal in spelvorm

Hulp bij het uitkleden, plassen, in bad gaan, afdrogen, tandenpoetsen en naar bed gaan. Bij ieder spelletje hoor je wat je allemaal kunt doen. Een kind kan de opdrachten in logische volgorde uitvoeren, of zelf een andere volgorde bepalen. Deze app is goed te gebruiken bij het aanleren van de structuur van slapen gaan. Met een vrolijk liedje.

Voor iPad en iPhone | Bekijk ook op 



### Wij gaan op berenjacht

Inhoud: voorleesverhaal, spelletjes en animatie maken

Vier kinderen gaan samen met hun vader op berenjacht. Ze moeten overal overheen en doorheen: zwieperdezwiek, plenserdeplons, flapperdeflop en sluiperdesluip. Gebaseerd op het gelijknamige prentenboek, met naast het verhaal ook een kleurplaat en spelletjes. Bijzonder is de mogelijkheid om zelf een animatie te maken. De karakters en achtergronden in de animatie komen uit het verhaal en via de microfoon kan een kind zijn stem opnemen.

Voor iPad



### Boer Boris gaat naar zee

Inhoud: interactief verhaal, filmpje, spelletjes en animatie maken

Boer Boris heeft vakantie en gaat naar zee. Wat neemt hij allemaal mee? Veel te veel, want het past niet meer in zijn koffer. Dus besluit Boer Boris zijn tractor vol te laden, dan kan er veel meer mee. Kinderen kunnen naar het verhaal luisteren, het filmpje bekijken en een spelletje spelen. Daarnaast is er een mogelijkheid om een eigen animatie te maken met karakters en achtergronden uit het verhaal. Leuk om samen iets in te spreken. De serie prentenboeken over Boer Boris is geschreven door Ted van Lieshout en bevat illustraties van Philip Hopman.

Voor iPad | Bekijk ook op 



### Pigmentus de kleurentovenaar

Inhoud: (voor)leesverhalen, gedichten

Tovenaar Pigmentus laat negen verschillende kleuren zien en elke kleur heeft een eigen gedicht en verhaal. Met uitgebreid aandacht voor de regenboog. Geschreven door Rian Visser. Bij gebruik in de klas is het leuk om de iPad te koppelen aan het digibord, zodat je de kleur en afbeeldingen – die centraal staan – op het scherm kunt projecteren. Kunnen de kinderen alle voorwerpen uit het gedicht terugvinden? Ook leuk om samen thuis te doen.

Voor iPad | Bekijk ook op 



### Noa Tovervijver

Inhoud: verhaal in spelvorm

Noa ligt op haar buik, aan de rand van de vijver. Maar plotseling ziet ze gekleurde bubbels in het water. Samen met kikker kijkt ze waar deze toverbubbels vandaan komen. Kinderen worden op een bijzondere manier betrokken bij dit verhaal over vriendschap. Zo moet Noa eerst een badpak aan voordat ze kan zwemmen en mag het kind zelf de bubbels tevoorschijn laten komen. Met behulp van visuele of verbale aanwijzingen worden de opdrachten duidelijk gemaakt.

Voor iPad en iPhone

Bekijk ook op 







## Storm & Skye

Inhoud: interactief verhaal

Storm gaat met zijn moeder de auto wassen in een autowasstraat. Tijdens het wassen ziet hij een jongen en een ridder op een paard. Zag hij dat nu wel goed? Storm kan het voorval niet vergeten en fietst terug naar de wasstraat. Daar ontmoet hij de jongen: Skye. Via een magische doorgang in de wasstraat ontdekken ze samen een bijzondere wereld. Op verschillende momenten kun je zelf geluiden of bewegende beelden toevoegen. De app bestaat uit negen hoofdstukken die samen 45 minuten duren en die ook apart te bekijken zijn. Met fijne voorleesstem van Bram van der Vlugt.

Voor **iPad, iPhone en Android** | Bekijk ook op 



## Slaap Lekker Circus

Inhoud: verhaal in spelvorm

Tien circusdieren laten graag hun kunstjes zien. Maar daarna gaat het licht uit en moeten ze echt gaan slapen. Kun jij ervoor zorgen dat het donker wordt? Welterusten olifant, kleine vlooien en zeehond. Het verhaal maakt – door middel van een vertelstem en beelden – duidelijk wat de bedoeling is. Je kunt zelf het licht uitdoen of de kaars uitblazen. Als het donker is, gaan de dieren vanzelf slapen. Naast de automatische en chronologische versie van het verhaal, kun je in het bos zelf bepalen welke dieren wanneer gaan slapen.

Voor **iPad, iPhone en Android**



## Jip en Janneke, winkeltje spelen

Inhoud: spel met zoekopdrachten

Jip en Janneke vervelen zich. Maar dan krijgen ze een goed idee: ze gaan winkeltje spelen. Met de bolderkar gaan ze op zoek naar spullen om te verkopen. Door verschillende zoekopdrachten uit te voeren, help je Jip en Janneke bij het vullen van de winkel met kleren, bloemen, groente, fruit en meer. Deze app leent zich er prima voor om met een groepje kinderen via het digibord samen te gaan zoeken naar alle voorwerpen.

Voor **iPad**



## Tip van de expert



## Susan Spekschoor:

“Ga met de klas of je kind naar de kinderboerderij en neem een iPad of iPhone mee met de app **Bas op de kinderboerderij**. Samen kun je de dieren uit de app zoeken en een foto maken. Met elk gevonden dier verdienen de kinderen een sticker en bij elk dier hoort een doe-opdracht en een leuk weetje waarmee je thuis kunt verder spelen en leren. Een mooie manier om zowel binnen als buiten meer te ontdekken over dieren op een kinderboerderij.”



## Bas op de kinderboerderij

Voor **iPad en iPhone**



## Roodkapje, een sprookje in 3D

Inhoud: (voorlees)verhaal in spelvorm

Het bekende sprookje, maar dan net even anders. Een kind kan zelf kiezen of hij voorgelezen wordt of dat hij zelf leest. Onderweg naar oma kun je diverse spelletjes spelen. De weg die Roodkapje aflegt, kun je ook zelf bepalen. Neem je een keer een andere weg? Dan kom je ook andere spelletjes tegen.

Voor **iPad en iPhone**





# Middenbouw

7-9 jaar

# Wat doen kinderen met media?

## Middenbouw 7-9 jaar



### Mediagebruik thuis en op school?

Kinderen vanaf zeven jaar kunnen prima zelfstandig met een tablet aan de slag en hebben thuis ook vaak de beschikking over een (gezins)tablet. Het is slim om duidelijke afspraken te maken over het mediagebruik. Aan het einde van de middenbouw krijgen veel kinderen een smartphone en gaan ze ook zelfstandig online. De meesten zijn nog niet actief op sociale media. Het is voor deze leeftijdsgroep soms nog lastig om commerciële boodschappen te herkennen.

### Hoe lang?

Er zijn geen vaste regels voor de schermtijd van een kind. Het maken van afspraken hierover is een kwestie van gezond verstand. Een richtlijn van maximaal één tot anderhalf uur per dag is aan te raden voor deze leeftijd, verdeeld over periodes van maximaal dertig minuten. Ook televisiekijken valt onder deze schermtijd.

### Welke apps zijn geschikt?

Apps om bepaalde leerstof mee te automatiseren, spreken erg aan, zoals tafels oefenen of topografie leren. Veel van deze apps bevatten 'gamification elementen' die het voor kinderen aantrekkelijk maken om de leerstof op deze manier te oefenen. De Engelse taal vormt daarbij meestal geen barrière.

### Gebruikstips voor thuis

De voornaamste reden voor een zeven- tot negenjarig kind om een tablet of smartphone te pakken, is omdat hij of zij een game wil spelen. Maakt je kind gebruik van een gezinstablet? Richt dan een mapje met apps in waar hij of zij mee mag spelen. Via YouTube kijken kinderen ook graag en regelmatig naar grappige filmpjes en tutorials waarmee ze bijvoorbeeld leren hoe ze iets moeten bouwen in Minecraft. Praat met kinderen over wat ze online meemaken. Welke apps gebruiken ze, met wie hebben ze contact en welke filmpjes kijken ze? Door er samen over te praten, help je ze de ervaringen in het juiste perspectief te zetten.

### Gebruikstip voor in de klas

In de middenbouw hebben leerlingen behoefte aan apps die hen helpen bij het oefenen van educatieve content. Helaas zijn er nog niet veel apps beschikbaar die direct aansluiten bij de lesmethodes. Er is wel methodegebonden software, maar die werkt vaak beter op een computer dan op een tablet. Je kunt tablets wel inzetten om leerlingen te helpen bij het verwerken van bepaalde leerstof. Denk daarbij aan het maken en bekijken van mindmaps, filmpjes, collages, tijdlijnen en animaties.



## Zelf maken!

De leukste apps waar kinderen creatief mee aan de slag kunnen.



### Zapp Tekenapp

Inhoud: tekenen

Een kind kan met deze app een profielfoto tekenen, een tekenboek samenstellen of meedoen aan de tekenopdrachten van Zapp. Maak bijvoorbeeld een spandoek voor de band die te gast was in Zaplive. Klaar? Dan kunnen ze het eindresultaat opsturen naar de studio en misschien zien ze hun tekening terug op televisie. De tekenopdrachten wisselen geregeld en vrij tekenen is ook een optie. Je kunt als leerkracht ook tekeningen exporteren en mailen naar de ouders.

Voor **iPad** en **Android**



### Origami voor kinderen

Inhoud: knutselen, vouwen

Vouw van een vierkant blaadje papier de mooiste dieren. Van een olifant tot een varken, van een schildpad tot een lieveheersbeestje: er is keuze uit veertig modellen. Elk voorbedrukt vouwblad kun je naar jezelf mailen. En vervolgens printen op gekleurd papier en uitknippen. Stap voor stap krijgen de kinderen instructies. Bij de ingewikkelde vouwwerkjes hoort een instructievideo. De app en het vouwen stimuleren onder andere de fijne motoriek en oog-handcoördinatie.

Voor **iPhone** en **iPad**



### De Robotfabriek

Inhoud: techniek, creativiteit

Met deze apps kun je robots ontwerpen, testen en verzamelen. In de Robotfabriek selecteer je verschillende onderdelen en knutsel je je eigen robot in elkaar. Geef hem een gezicht, armen en benen. Dos je robot uit met speciale gadgets, zoals vleugels of een sterke magneet. En kies een leuke kleur. Je kunt de robot zelfs laten praten. De creaties kunnen worden getest in een speciale testomgeving. Zijn robots bestand tegen lastige omstandigheden? Elke leerling kan zijn eigen robot opslaan en bewaren voor een volgende keer.

Voor **iPhone** en **iPad** | Bekijk ook op

## Tip van de expert

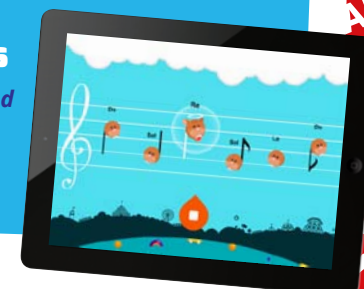


Iris Remmerswaal  
van Kennisnet:

"Met **Music4Kids** kunnen kinderen in groepjes of individueel muziek maken. De app leert ze gemakkelijk omgaan met noten en melodieën. Laat leerlingen bijvoorbeeld na het horen van een verhaaltje zelf sfeermuziek maken die erbij past. Of vraag ze of ze muziek kunnen maken bij iets wat ze hebben meegemaakt, bijvoorbeeld een wandeling door het bos of het vieren van een verjaardag."

### Music4Kids

Voor **iPhone** en **iPad**  
en **Android**



### Tekenspel voor kinderen Maak een Poppetje

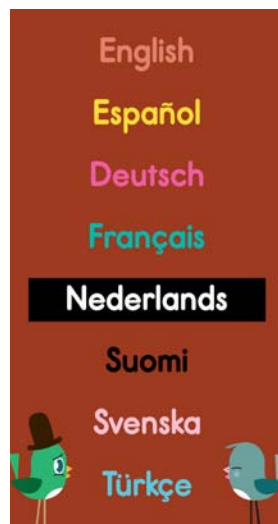
Inhoud: tekenen

Een klassiek tekenspel dat voor veel hilariteit in de klas zorgt. De kinderen selecteren óf tekenen om de beurt een deel van een poppetje. De een maakt het hoofd, de ander de romp en weer een ander de voeten. Maar ze zien van elkaar niet wat ze doen. Met als resultaat de grappigste en lachwekkendste figuurtjes.

Voor **iPhone** en **iPad**

## Letters en woorden

De leukste en leerzaamste apps op het gebied van taal, schrijven, woordenschat, leren lezen, spellen en grammatica.



### Leestrein Juf Jannie

Inhoud: leren lezen

Stap in de trein van Juf Jannie en leer wagon voor wagon beter lezen. Overzichtelijke app voor beginnende lezers. Elke wagon bevat een verhaal dat kinderen zelfstandig kunnen lezen. Het verhaal wordt afgesloten met twee controlevragen. Door die goed te beantwoorden, open je de volgende wagon en neemt de moeilijkheidsgraad toe. Woorden en zinnen worden langer en lettercombinaties uitdagender. Nadeel: veel controlevragen zijn te beantwoorden door alleen plaatjes te kijken. Lees daarom af en toe mee en stel aanvullende vragen.

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



### HeyBC

Inhoud: spellen

Grafisch aantrekkelijke app voor kinderen met een ruim vocabulaire. Een fraaie illustratie staat centraal met daaronder een rits aan letters die een woord moeten vormen. Elk goed antwoord levert een animatie op, zoals een walvis die water spuit. De app bestaat uit drie levels, maar het instapniveau is pittig. Zo komen er woorden voorbij als 'rugby' en 'basket' en bij niveau drie zelfs 'usb-stick' en 'zeppelin'. Een leerzame app die als quiz op het digibord is te spelen. De uitspraak van de Vlaamse computerstem vraagt af en toe wel opperste concentratie.

Voor **iPhone en iPad** | Bekijk ook op 



### Spelling-app Taal actief

Inhoud: spellen

Deze app hoort bij de methode Taal actief van Malmberg waarin kinderen leren spellen met het eenogige monster Gerrit. Hij geeft opdrachten als: 'leg vier woorden die beginnen met een v' of 'maak vijf woorden met een lange klank'. Gerrit doet steeds een woord voor. Als je er niet uitkomt, kun je het spellinghulpje inschakelen. Leuk aan deze app is dat je voor punten speelt en meerdere spelers kunt toevoegen, waardoor gezinsleden tegen elkaar kunnen strijden.

Voor **iPad**



## Maan roos vis kalenderapp

**Inhoud: leren lezen, schrijven, spellen**

Een gevarieerde aanvulling op 'Maan roos vis Letterlegger' van Zwijsen. De app lijkt op een adventskalender: elke dag opent de speler een nieuw interactief spel. Van letters naschrijven tot zelf een verhaal voorlezen en opnemen. Het niveau van de spelletjes sluit aan bij wat een kind leert op school. Naast spelletjes spelen, kun je de app als kalender gebruiken. Leuk om verjaardagen, vakanties en school-reisjes vast te leggen.

Voor **iPad** en **iPhone** en **Android**



## Begrijpend lezen Avi-Start Thema diertuin

**Inhoud: begrijpend lezen**

In acht verhaaltjes lezen kinderen over verschillende diertuinbewoners. De teksten bevatten vooral korte en klankzuivere woorden, ideaal voor beginnende lezers. Elk verhaal sluit af met een meerkeuzevraag, waardoor kinderen spelenderwijs kennismaken met begrijpend lezen. Deze meerkeuzevragen komen ook terug in de aanvullende opdracht waarbij kinderen zinnen afmaken. De app is heel geschikt voor jonge lezers met Avi-niveau 1-2, maar had uitgebreider mogen zijn voor meer leesplezier.

Voor **iPad**



## Lees en zoek

**Inhoud: leren lezen**

Elk spel – vier in totaal – bestaat uit een beeldvullende zwart-wit kleurplaat waarop je steeds iets moet vinden, van een kip in spel 1 tot een suikerspin in spel 4. Als je het juiste plaatje aanklikt, wordt het ingekleurd en zo krijgt de zoekplaat steeds meer kleur. Je kunt het spel instellen op tijd of aantal woorden, met een optie voor een Engelstalige variant. De app leent zich goed om samen te spelen. Wie kleurt de meeste plaatjes in?

Voor **iPad** | Bekijk ook op 



## Woordwijs - sprekende letterdoos

**Inhoud: spellen, lezen**

Dit is de Nederlandse versie van de beroemde app 'Word Wizard'. Er zijn twee opties: de letterdoos of een spellingtest. Bij beide onderdelen worden alle letters en combinaties uitgesproken door een stem. Bij de letterdoos zijn kinderen vrij om zelf woordjes te leggen, bij de spellingtest moeten ze woorden maken die de stem uitspreekt. Een soort dictee dus. Er zijn 32 verschillende woordenlijsten, maar je kunt als leerkracht of ouder zelf ook woordenlijsten maken om het niveau moeilijker te maken of om extra aandacht te geven aan bepaalde woorden.

Voor **iPad** en **iPhone** | Bekijk ook op 



## Tip van de expert



**Iris Remmerswaal  
van Kennisnet:**

"Met **Muiswerk Woordenboek** kun je kinderen leren omgaan met het woordenboek. Tip: laat leerlingen in groepjes werken en geef elk groepje vijf moeilijke woorden waarvan ze de betekenis moeten opzoeken. Geef elk groepje andere woorden en laat ze per woord ook twee betekenissen opzoeken die niet goed zijn. Als iedereen klaar is, kun je ze per groepje naar voren laten komen om een quiz te spelen met de hele klas. Welke betekenis hoort bij het woord? Leuk om de week mee te starten of om moeilijke woorden uit het nieuws te behandelen."



**Muiswerk  
Woordenboek**

Voor iPhone, iPad en Android



## Websites



### Familie Pluym

**Inhoud: grammatica, spellen, woordenschat uitbreiden, rekenen**

Samen met de familie Pluym thuis oefenen wat je op school hebt geleerd op het gebied van taal en rekenen. Elke maand staat de bonte familie voor een nieuw dilemma. Door opdrachten te maken, zoeken kinderen mee naar de oplossing. Opgaves worden ingeleid door aantrekkelijke filmpjes waar filmmakers Job, Joris & Marieke (bekend van hun Oscarnominatie voor beste korte animatiefilm) aan meewerkten. De filmpjes slepen kinderen mee in een betoverende wereld waarin ze niet snel raken uitgeleerd.

Voor groep 3, 4, 5 en 6

[familiepluym.nl](http://familiepluym.nl)

### Dolfje Weerwolfje

**Inhoud: leren lezen, spellen, woordenschat uitbreiden**

Leren lezen met Nederlands populairste wolfje is voor geen kind een straf. En dat je daarvoor moet afreizen naar een magisch spelletjesbos maakt het nog spannender. Deze website zit bijzonder goed in elkaar. Kinderen krijgen een nieuw *Dolfje Weerwolfje*-boek waarin ze alleen de eerste bladzijde kunnen lezen. Door taal-games te spelen, verdienen ze sterren die toegang geven tot de volgende pagina. Net zo lang tot het verhaal compleet is. Een aansprekend spel dat op drie niveaus gespeeld kan worden.

[dolfjeweerwolfjespel.organiq.nl](http://dolfjeweerwolfjespel.organiq.nl)



## Cijfers en sommen

De leukste en leerzaamste apps op het gebied van cijfers, tellen, (hoofd)rekenen, vormen, meten, klokkijken, optellen, aftrekken, delen, tafels en (redactie)sommen.



### Tafelkluis

Inhoud: tafels oefenen

Tafels stampen wordt een feest met deze app, die in samenwerking met kinderen en leerkrachten is ontwikkeld. In het spel, dat wat wegheeft van de gameklassieker Tetris, krijgen spelers de opdracht een bankkluis te kraken. Dat lukt alleen als je de sommen die uit de lucht vallen naar het juiste antwoord loodst. Hoe sneller je bent, hoe meer punten je verdient. In het menu geven kinderen zelf aan welke tafels ze willen oefenen. Het tafel-overzicht presenteert alle resultaten, waardoor je in één oogopslag ziet welke tafels extra aandacht verdienen.

Voor iPad en iPhone



### Leer klokkijken

Inhoud: klokkijken

Onder begeleiding van flamingo Jonathan leren kinderen klokkijken. De les loopt in moeilijkheidsgraad op door eerst de uren te leren en uiteindelijk de minuten. Een foutje levert een aanmoediging op, een goed antwoord een compliment. Dat de app oorspronkelijk niet Nederlandstalig is, merk je aan het aflezen van de tijd: twintig voor twee in plaats van tien over half twee. Na de les worden kinderen beloond met een echt klokkijk-diploma.

Voor iPad en iPhone, Android en Windows



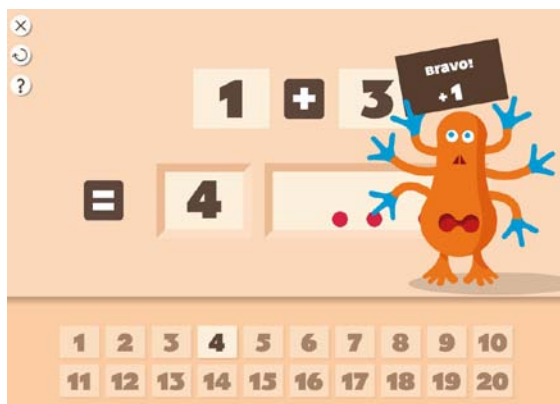
### Toca Store

Inhoud: geld tellen

Toca Store steekt ouderwets winkeltje spelen in een hip jasje. Een speler opent zijn winkel door uit de catalogus vijf producten te selecteren die in de schappen komen. Daarna gaan de deuren open en kan het shoppen beginnen. De app is individueel te spelen, maar samen levert het nog meer plezier en interactie op. Vraag tijdens het spelen wat een product kost, waarom het die prijs heeft en of je dat kunt betalen. Zo krijgen kinderen kennis van productprijzen en leren ze met geld omgaan. Al tovert de digitale knip moeiteloos extra munten tevoorschijn als je geld tekort komt...

Voor iPad en iPhone | Bekijk ook op 





## 1<sup>e</sup> Montessori rekenommen

**Inhoud: spelletjes, delen, optellen, aftrekken, even en oneven getallen**

De makers van deze app volgen de uitgangspunten van Maria Montessori en willen kinderen zelf laten ontdekken en leren. De digitale opdrachten passen bij de rekenmaterialen die je vaak terugziet op Montessori-scholen. Bij elke opdracht of spelletje ziet en ervaart de speler wat er gebeurt als je iets deelt, eraf haalt of erbij optelt. De app is misschien wat duurder, maar er is veel mogelijk. Met elke oefening die je doet, verdien je punten en kun je zelf een monster samenstellen in 'Het lab.'

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



## RekenRenner

**Inhoud: hoofdrekenen**

Rekenen en rennen voor je leven, dat is waar het in deze app om draait. Als speler kruip je in de huid van een stokstaartje dat een ei gestolen heeft. Door vlot sommen op te lossen, blijf je je achtervolger te snel af. De vaart in dit spel zorgt ervoor dat kinderen sommen leren automatiseren, wat voordelen oplevert bij rekenlessen op school. De app bevat acht spellen, waarvan de multiplayer race het leukst is: hierin nemen kinderen het op tegen klasgenoten of familieleden.

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



## Beyond Cats!

**Inhoud: getallen, vormen, meten**

Beyond Cats! verpakt het educatieve spel Loco in een app. Boven in beeld staat steeds een vraag en daaronder staan negen vierkantjes met antwoorden. Als een kind alle negen vragen goed heeft, verschijnt er een illustratie. Het leuke aan deze app is dat het verschillende rekenkundige onderdelen behandelt en je als ouder of leerkracht kunt aanvinken welke oefeningen een kind krijgt voorgeschoteld.

Voor **iPad en iPhone en Android** | Bekijk ook op 



## Motion Math: Hongerige Vis

**Inhoud: hoofdrekenen, optellen**

In deze verslavende game gaat het erom dat de speler zijn hongerige vis snel eten geeft. Op de buik van de vis staat het cijfer dat hij lust. Door de juiste luchtballen met nummers samen te voegen, ontstaat het gevraagde getal en groeit de vis. Gaat het niet snel genoeg of worden er fouten gemaakt, dan krimpt hij net zo snel. Een leerzame app om rap te leren hoofdrekenen.

Voor **iPad en iPhone, Android en Windows**







## Kapitein rekenen

**Inhoud: hoofdrekenen, tafels**

Kapitein rekenen is een prachtig geanimeerde app die goed in elkaar steekt. De speler stapt aan boord van een piratenschip waar hij de ene na de andere rekensom moet oplossen. Het antwoord ligt tussen vijf bommen waarop verschillende cijfers staan. Een daarvan gaat in het kanon. Bij het juiste getal raakt de bom een schip, verkeerde uitkomsten vallen in het water. Elk schip dat een kind overmeestert, levert moeilijkere sommen op. Van vermenigvuldigen tot delen. Naast sommen bevat dit spel een piratenlogboek waarin kinderen tafels kunnen raadplegen.

Voor **iPad en iPhone** en **Android**



## Goed snel rekenen

**Inhoud: optellen, aftrekken,**

**vermenigvuldigen, delen en automatiseren**

Goed en snel leren rekenen is een kwestie van veel oefenen. Met deze app leren kinderen dat zonder al te veel afleiding. Er komt een som in beeld en de kinderen kunnen de juiste cijfers intoetsen op een soort rekenmachine. Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden en de tafels zijn ook per cijfer of juist met meerdere cijfers tegelijk te oefenen. Heb je moeite met een bepaald soort som of tafel? Dan kun je het gewoon nog een keertje proberen. Ook voor bovenbouwleerlingen die het automatiseren niet hebben opgepikt.

Voor **iPad en iPhone** en **Android**



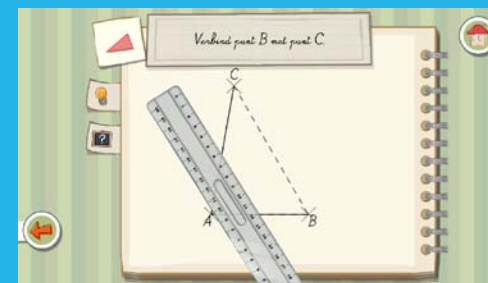
## Tip van de expert



**Iris Remmerswaal  
van Kennisnet:**

“Met de app **Mijn Meetkunde** kun je verschillende vakken combineren, zoals meetkunde en geschiedenis.

**Lestip:** vertel een verhaal uit het oude Egypte. Laat kinderen iets ontwerpen wat past bij het verhaal. Hiervoor gebruiken ze geometrische vormen. Benoem de vormen en bespreek wat je er allemaal mee kunt doen. In de app kunnen leerlingen de vormen in drie omgevingen plaatsen: een kinderkamer, de Middeleeuwen en het oude Egypte.”



## Mijn Meetkunde

Voor **iPhone en iPad** en **Android**

## Leuk en leerzaam

**De beste apps op het gebied van aardrijkskunde, de wereld, de ruimte, geschiedenis, kunst, muziek, programmeren en puzzelen. Leuk en leerzaam voor vrije momenten in de klas of thuis.**



### Squula Familiebordspel

**Inhoud: leerzame quiz**

Digitaal bordspel waar iedereen op zijn eigen niveau speelt (van groep 4 tot en met 8, middelbare school of volwassene). Daardoor spelen de kinderen op gelijkwaardig niveau tegen volwassenen. Alle deelnemers krijgen meerkeuzevragen in verschillende categorieën, waarmee ze punten kunnen verdienen. Van spelling tot rekenen, van aardrijkskunde tot geschiedenis. De app bevat meer dan 2.200 vragen over alle schoolvakken.

Voor **iPad**



### Peter en de Wolf

**Inhoud: muziek**

Met deze app van het Koninklijk Concertgebouw-orkest maken kinderen kennis met klassieke muziek en leren ze over muziekinstrumenten. Ze gaan helemaal op in Sergej Prokofjevs bekende muziekspreekje dankzij een aantrekkelijke mix van muziek, verhaal en animaties. Met bijbehorende lesbrieven voor leerkrachten. Terecht bekroond met 'Gouden @penstaart' voor online content vóór kinderen (2015).

Voor **iPad** | Bekijk ook op 



### Weather

**Inhoud: aardrijkskunde, het weer**

Speel met regen, wind, wolken en zonneschijn en ontdek wat er gebeurt. Ook geschikt voor nieuwsgierige kinderen die willen weten hoe tornado's werken of wat de gevolgen zijn als de temperatuur hard stijgt of daalt. Door middel van animaties wordt alle weersomstandigheden op een begrijpelijke manier uitgelegd. Van de makers van de app De Aarde.

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



### Crazy Gears

**Inhoud: puzzelen, mechanismen**

De app start eenvoudig, zodat kinderen zelf kunnen ontdekken hoe Crazy Gears werkt. Het is de bedoeling dat je tandwielen, katrollen en stangen met elkaar verbindt en als je dit op de juiste manier doet, ga je automatisch naar de volgende puzzel. Er is veel variatie en het niveau stijgt gestaag. Je kunt ook instellen hoe lang een kind mag spelen en de oplossingen zijn beschikbaar in het deel voor volwassenen.

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 





### Die niet

**Inhoud:** logisch denken, samen spelen

Raad welk voorwerp niet in een rijtje van drie past. Kinderen leren zo verbanden leggen en de app stimuleert het analytisch denken. Doordat er vier levels en twee snelheden zijn, blijft het spel uitdagend. Je kunt leerlingen het spel met zijn tweetjes laten spelen, zodat ze met elkaar moeten overleggen. Stijlvolle, rustige vormgeving. Gebaseerd op de boeken van Mirte Stut en Geurt van Donkelaar.

Voor **iPad**

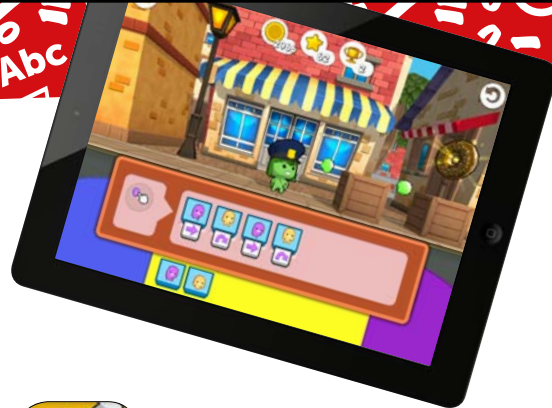


### Schilderijen van een tentoonstelling

**Inhoud:** kunstzinnige oriëntatie

De klas maakt een tentoonstelling met zelf-gemaakte kunstwerken en melodieën, gebaseerd op de schilderijtentoonstelling van de Russische componist Moessorgski. De leerlingen ontdekken de krachtige combinatie van muziek en kunst en maken bewegende kunstwerken op muziek. Een digitale klassententoonstelling voor de ouders is een feestelijke afsluiting. Inclusief zes lesbrieven en docentenhandleiding. Project van circa drie weken voor groep 5 en 6.

Voor **pc** | Aan te vragen via [info@followamuse.nl](mailto:info@followamuse.nl)



### The Fools

**Inhoud:** programmeren, kritisch denken, algoritmes

Dit spel leert kinderen van vijf tot tien jaar programmeren. Het begint met een poppetje een stapje naar een donut te laten zetten, maar elk level wordt het moeilijker. Je leert veel en snel. The Fools ondersteunt 'the hour of code' en na een uur spelen krijgt een kind dan ook een echt codeer-certificaat.

Voor **iPad, iPhone** en **Android** | Bekijk ook op 



### Topo Nederland

**Inhoud:** aardrijkskunde

Leer de namen van de provincies en hun hoofdsteden, 47 grote en 148 kleine plaatsen en 61 bezienswaardigheden. Met een vliegtuig vliegen de kinderen over Nederland. Vanuit de lucht ontdekken ze bijvoorbeeld waar Duinrell, Ecomare of het Rijksmuseum ligt. Sluit goed aan bij hun belevingswereld. Meerdere niveaus en spelvormen, duidelijke kaarten.

Voor **iPad, iPhone** en **Android**

## Tip van de expert



**Iris Remmerswaal**  
van Kennisnet:

"Neem kinderen mee op ontdekkingsreis in de ruimte met de app **Planetenreis**. Leuk als inspiratie voor een knutsel-les waarbij je kinderen met elkaar het heelal laat nabouwen. Maak met papier-maché bollen voor de planeten en zorg ervoor dat kinderen naar details over de ruimte op zoek gaan en die in het projectje verwerken. Sluit aan op de online beschikbare digibordles Zon & Planeten."



### Planetenreis

Voor **iPad**



### Lego movie maker

**Inhoud:** zelf een filmpje maken

Bedenk een scenario, maak opnames, bewerk het materiaal en zet er muziek onder. Met bijvoorbeeld legopoppetjes of ander speelgoed in de hoofdrol. Kinderen zijn regisseur, cameraman en filmmonteur in een. Op eenvoudige wijze maken ze de mooiste filmpjes. In het Engels, maar als je ze als ouder of leerkracht even op weg helpt, wijst het zich vanzelf.

Voor **iPad** en **iPhone**



## Filmpjes waar je wat van opsteekt

SchoolTV, De Dokter Corrie Show of Het Klokhuis. Met de komst van het digibord in de klas en tablets in de huiskamer kun je heel gemakkelijk dit soort leerzame video's opzetten. Tien filmtips 'ter leering ende vermaeck' voor kinderen in de midden- en bovenbouw.



### Filmtip 1

#### Speakaboos

Kinderen die al een beetje Engels beheersen, werken met Speakaboos aan hun uitspraak en woordenschat. In elk filmpje wordt een verhaal voorgelezen en een kind kan zelf meelesen met de Engelse ondertiteling. Vrolijke afbeeldingen ondersteunen de verhalen. Dit YouTube-kanaal is eigenlijk ontwikkeld voor Engelstalige kinderen, maar ook zeker leerzaam voor anderstaligen.

Bekijk op  | Er is ook een Speakaboos-app  
Voor iPad en iPhone en Android, gratis



### Filmtip 2

#### Goed Rekenonderwijs

Optellen, aftrekken, delen en procenten berekenen is niet voor iedereen even makkelijk. Kan jouw kind of leerling wat extra hulp en uitleg gebruiken? Met dit YouTube-kanaal van Stichting Goed Rekenonderwijs leer je op een leuke manier beter rekenen. In de video's wordt alles in een rustig tempo duidelijk uitgelegd, met behulp van simpele tekeningen. Op de website van **Goed Rekenonderwijs** vind je nog meer video's.

Bekijk op 

Deze filmtips zijn geselecteerd door **Mediasmarties**. Zij geven een onafhankelijk advies over kindermidia zodat ouders een goede keuze kunnen maken uit het enorme media-aanbod. Mediasmarties kijkt ook naar de ontwikkeling van kinderen en of een app daarbij past. Op de website staan onafhankelijke recensies die ook rekening houden met de bediening, taalgebruik, oog-handcoördinatie, het onderwerp, reclame en in-app aankopen.





### Filmtip 3

#### JorCadamy

Dat programmeren het nieuwe schrijven is, bewijst de dertienjarige Nick Jordan met JorCadamy. Op dit YouTube-kanaal geeft hij tutorials van programmeerprogramma's Scratch en Python. Nick en andere wizzkids draaien hun hand hier niet voor om en leren je programmeren. Nick Jordan won met JorCadamy ook de Gouden @penstaart 2015 voor beste online content gemaakt door kinderen.

Bekijk op 



### Filmtip 4

#### Squla

Veel kinderen oefenen thuis met de online spellen en quizen van Squla, maar ook op YouTube is er voor elk wat wils. De afspeellijst 'Squla uitlegfilmpjes' is erg interessant. Deze filmpjes gaan over taal en rekenen. Of leer met Dolores meer over Rembrandt van Rijn. Er is genoeg om uit te kiezen en van elk filmpje word je weer wat wijzer.

Bekijk op 



### Filmtip 5

#### Science Center Nemo

Niets is zo interessant als wetenschap. Want zonder wetenschap zouden we nu niet weten wat we allemaal weten en niet leven zoals we dat nu doen. Het belang van wetenschap wordt al snel duidelijk bij Science Center Nemo in Amsterdam. Ze hebben ook een YouTube-kanaal met leuke filmpjes die je kunt gebruiken als introductie op een wetenschapsles, zoals het filmpje 'Hoezo wetenschap?'.

Bekijk op 



**“Leer met Dolores meer over Rembrandt van Rijn.”**



### Filmtip 6

## DeGeweldigeKaas

Bijna alle kinderen zijn tegenwoordig dol op Minecraft. DeGeweldigeKaas snapt dat en zorgt ervoor dat je nog meer uit het spel kunt halen door middel van zijn tutorials. Want hoe maak je bijvoorbeeld een 'resource pack'? Vraag je kind of leerling maar wat dat is, dan wordt het allemaal vanzelf duidelijk. En het is nog leerzaam ook, want er komt een stukje programmeren bij kijken. Benieuwd naar de persoon achter DeGeweldigeKaas? Kijk dan naar de Kaas Vlogs.

Bekijk op 



### Filmtip 7

## Vincent Vianen

Na het harde werken is het tijd om te bewegen! Dat doe je met Vincent Vianen. Als choreograaf van het populaire tv-programma *So You Think You Can Dance* weet hij als geen ander hoe je indrukwekkende dansmoves maakt. Op YouTube heeft hij zijn eigen kanaal en zorgt hij ervoor dat de voetjes van de vloer gaan. Met zijn workouts, oefeningen en leuke danspasjes heb je zo de hele klas aan het dansen. Ook zeer geschikt voor in de woonkamer. En een, twee, links, rechts, arm omhoog en draai...

Bekijk op 



## 3 videotips van Remco Pijpers:



### Proefjes

Hoe maak je een regenboog? En hoe sterk is een ei? Is water bang voor ballonnen? Op de website van [proefjes.nl](https://proefjes.nl) vind je heel veel filmpjes waarin je stap voor stap wordt uitgelegd hoe je proefjes kunt doen.



### Do It Yourself

Papieren vliegtuigjes vouwen, een Arduino programmeren, Lego-movies maken? Op [deze website](https://deze-website.nl) kun je je in allerlei zaken bekwamen, van heel simpel tot zeer uitdagend. Leuk voor leerlingen om te doen tijdens het zelfstandig werken.



### Klokhuis over cyberpesten

In gesprek met leerlingen over digitaal pesten? [Deze aflevering](#) van Het Klokhuis geeft de beste uitleg.

"Hoe maak je bijvoorbeeld een 'resource pack'?"







# Bovenbouw

10-12 jaar

# Wat doen kinderen met media?

## Bovenbouw 10-12 jaar



### Mediagebruik thuis en op school?

Kinderen vanaf tien jaar worden steeds zelfstandiger in hun media gebruik. Ze willen niet meer alles delen en zullen gebruik gaan maken van sociale media. Dit betekent dat zij via hun tablet, pc of smartphone contact hebben met anderen. Vaak zal dit gaan om klasgenoten en bekende vriendjes, sommige kinderen zullen via kanalen als YouTube of communities rondom bepaalde games ook communiceren met totale onbekenden. Mediawijsheid wordt dus steeds belangrijker. Probeer in contact te blijven en je kind of leerling hierbij te begeleiden.

### Hoe lang?

Er zijn geen vaste regels voor de schermtijd van een kind. Het maken van afspraken hierover is een kwestie van gezond verstand. Een richtlijn van maximaal twee uur per dag is aan te raden voor deze leeftijd. Ook televisiekijken valt onder deze schermtijd.

### Welke apps zijn geschikt?

Apps die veel worden gebruikt, zijn vooral games als Minecraft en FIFA. Meisjes spelen iets minder games, maar een site als MovieStarPlanet is wel populair. In de klas worden grotendeels dezelfde apps en software als in de middenbouw ingezet. Omdat er vaker een presentatie gehouden moet worden, zie je dat kinderen ook meer gaan zoeken op Google, en gebruik maken van bijvoorbeeld Prezi.

### Gebruikstips voor thuis

Belangrijk is dat je het media gebruik serieus neemt en geen uitspraken doet als: 'Leg dat ding nou eindelijk eens weg'. Rond de puberteit wordt contact met leeftijdgenoten steeds belangrijker en is een smartphone een belangrijk middel om in contact te blijven met je vrienden. Wanneer je laat merken dat je hier begrip voor hebt, is het gemakkelijker om in gesprek te blijven over online gedrag.

### Gebruikstip voor in de klas

In de groep kun je gebruikmaken van interactieve stemtools zoals Kahoot of Socrative. Deze apps versterken betrokkenheid en motivatie van de leerlingen en kunnen je tijd besparen doordat toetsen direct gecorrigeerd worden. Ook wordt er op school vaak gebruikgemaakt van een platform als Office365 of Google apps for education. Door inzet van dit soort tools kunnen leerlingen gemakkelijk samenwerken aan een opdracht of werkstuk. Het werk slaan ze op in de cloud en daardoor kunnen ze thuis of op een ander apparaat in de klas verder werken. Deze werkwijze bereidt kinderen goed voor op het voortgezet onderwijs waar steeds vaker met Bring Your Own Device (BYOD) wordt gewerkt.

## Leuk en leerzaam

De beste apps op het gebied van puzzelen, tactiek, strips maken, samen spelen, muziek, kunst en nieuws. Leuk en leerzaam voor vrije momenten in de klas of thuis.

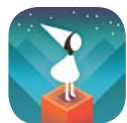
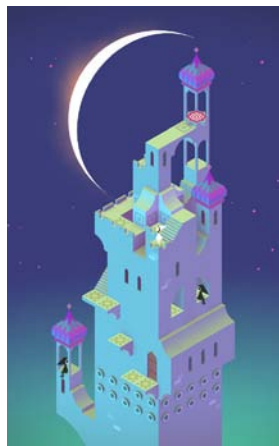


### Toca Dance

**Inhoud:** dansen en spelen

In Toca Dance bepaalt de speler hoe er wordt gedanst, op welke muziek en in welke kleren. Er is veel om uit te kiezen, zoals een pak van pizzapunten of een gek masker. Je stelt zelf de choreografie samen en tijdens de voorstelling, kun je je poppetje aanmoedigen en nog zorgen voor wat special effects. Leuk om in de klas te spelen en de resultaten te tonen op het digibord. Tafels aan de kant en meedansen maar!

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



### Monument Valley

**Inhoud:** ruimtelijk inzicht

De magische wereld van Ida staat vol duizelingwekkende monumenten. Haar doel is om steeds een bepaald punt van een gebouw te bereiken, maar dat valt niet mee in een omgeving vol optisch bedrog. Elk level doet denken aan een kunstwerk van M.C. Escher. De makers van deze schitterende app wilden een game creëren die zo mooi is dat je elk screenshot als poster aan de muur kunt hangen. Dat is meer dan gelukt en ondertussen trainen kinderen ook nog hun ruimtelijk inzicht.

Voor **iPad en iPhone, Android en Windows**

Bekijk ook op 



### Strip Designer

**Inhoud:** stripverhaal maken

Tekentalent of niet, met deze app zet elk kind in een handomdraai een strip in elkaar. Wat Strip Designer zo leuk maakt, is dat je foto's uit je bibliotheek uploadt. Het keuzemenu bevat filters, waarmee kinderen hun strip kunnen verfraaien, en tekstballonnetjes die het verhaal tot leven wekken. Het eindresultaat kan worden doorgestuurd naar vrienden en familie.

Origineel als uitnodiging voor een partijtje.

De app is Engelstalig, maar zo gebruiksvriendelijk dat kinderen dit waarschijnlijk niet eens opvalt.

Voor **iPad en iPhone**



### Jenga

**Inhoud:** tactisch spel

De digitale versie van de zenuwslopende spelklassieker Jenga. Spelers halen om de beurt een houten blokje uit de toren en leggen dit erbovenop. Elke zet maakt het bouwwerk instabieler en het spel spannender. Net als bij de fysieke versie wiebelt de toren dreigend als je aan het verkeerde blokje trekt. Al geeft de app wel in kleurtjes aan hoe groot de kans is dat de boel instort. Aanrader voor lange autotochten en vakanties.

Voor **iPad en iPhone en Android**

Bekijk ook op 







## Sudoku – Een drakenavontuur

Inhoud: puzzelen

Sudoku meets tamagotchi. In deze verslavende app, uit de stal van Juffrouw Jannie, brengen kinderen een draak groot door sudoku's op te lossen. Voor spelers die nog nooit een sudoku hebben gemaakt, is dit spel eenvoudig te leren. Zo kan een starter kiezen voor een speelveld van drie bij drie hokjes of een plaatjessudoku. Spelenderwijs breidt een speler de puzzel steeds verder uit en kan het niveau omhoog. Aantrekkelijk spel dat het concentratievermogen vergroot en systematisch denken stimuleert.

Voor **iPad en iPhone** | Bekijk ook op 



## Beste Vrienden Quiz

Inhoud: kennisquiz, tactisch spel

Quiz bij het populaire tv-programma van Zapp. Kinderen kunnen elkaar uitdagen, maar ook tegen familieleden of onbekenden strijden. Het speelveld lijkt op een memorybord. Als je aan de beurt bent, draai je een kaartje om. Op de achterkant staat de afbeelding van een quizcategorie of een spin. Probeer zo veel mogelijk vragen goed te beantwoorden en matches te maken, maar ontwijk de spinnen, want die kosten punten. De quiz bevat gevarieerde vragen, audiofragmenten en filmpjes die goed zijn voor de algemene ontwikkeling.

Voor **iPad en iPhone**



## Fingle

Inhoud: samenwerken en concentratie

Een spel voor een tweetal. Hou allebei je vinger-toppen op de vlakjes van je eigen kleur; sleep die vlakjes naar de bijpassende bewegende doelwitten. Het spel is een soort Twister voor je vingers. Goed voor je concentratie en je humeur. Let op: om meer dan twee vingers te kunnen gebruiken, moet je bij de instellingen 'multitasking-gebaren' uitzetten.

Voor **iPad** | Bekijk ook op 

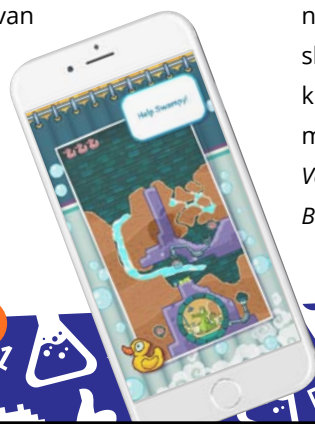


## Where is my water?

Inhoud: puzzelen, mechanismen

Krokodil Swampy wil onder de douche, maar de waterleidingen zijn stuk. Je kunt Swampy helpen door water langs obstakels te leiden, gangen te graven en kranen open of juist dicht te draaien. Ondertussen probeer je ook bad-eendjes te verzamelen door er water langs te laten spoelen. Een leuk spel met leerzame elementen: maak gebruik van de stroomsnelheid van het water en de vorm van de tunnels om de straal precies te richten.

Voor **iPad en iPhone**



## Tip van de expert



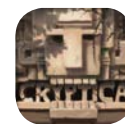
### Olaf de Groot van Kennisnet:

"Het kiezen van een onderwerp voor een opstel kan lastig zijn. Laat leerlingen in de app van het **Jeugdjournaal** een kop of eerste regel van een artikel kiezen als begin van hun opstel. Je kunt iedereen in de klas met hetzelfde onderwerp aan de slag laten gaan of ze mogen allemaal zelf een nieuwsbericht uitkiezen."



## Jeugdjournaal

Voor **Android**



## Cryptica

Inhoud: puzzelen

De opdracht van dit spel is dat je alle tempel-tegels op de juiste plek moet schuiven. Dat klinkt simpel, maar is knap lastig. Alle tegels schuiven namelijk tegelijk; heb je de één goed, schuift de ander weer weg... Gelukkig zijn er ook niet-bewegende muren en losse tegels die je slim kunt gebruiken om de tempeltegels mee klem te zetten. Een pittig denkspel dat langzaam moeilijker wordt.

Voor **iPad en iPhone en Android**

Bekijk ook op 

# Leren leren

Deze vijf apps kunnen leerlingen uit groep zeven en acht helpen bij de voorbereiding op de middelbare school.



## Fietsrouteplanner

Inhoud: route plannen

Plan de route naar je nieuwe school met de routeplanner van de Fietzersbond. Je kunt instellen of je een route met weinig auto's wilt volgen of juist een route waarbij je lekker kunt door fietsen, maar je kunt ook bekijken waar stoplichten en wegwerkzaamheden zijn. Werkt het handigst via de computer.

Voor **desktop**, **iPad** en **iPhone** en **Android**



## 1 blik online schoolagenda

Inhoud: leren plannen

Met deze online agenda leer je structuur aanbrengen in het maken en leren van huiswerk. In de klas noteer je in je telefoon wat er moet gebeuren en wanneer het klaar moet zijn – dit kan offline. Thuis plan je in wanneer je ermee aan de slag gaat. Met één blik op het overzicht weet je wanneer je wat moet doen en zie je wat al klaar is.

Werkt in combinatie met elke telefoon, tablet en computer

[1blikonline.nl](http://1blikonline.nl) | Bekijk ook op 



## Wrts

Inhoud: woordjes leren

Voor het leren van woordjes en ander stampwerk is Wrts een handig programma. Van sommige lesmethodes zijn standaard woordenlijsten beschikbaar en anders moet je zelf de woordjes invoeren die geleerd moeten worden. Je kunt kiezen hoe je wordt overhoord, bijvoorbeeld Engels-Nederlands of andersom, met tekst op het scherm of als dictee. Je moet een account aanmaken voor je kunt starten en er wordt om je geboortedatum en adres gevraagd.

Voor **desktop**, **iPad** en **iPhone** en **Android**



## Forest

Inhoud: leren focussen

Wil je je concentreren op je huiswerk? Dat gaat het beste als je je niet laat afleiden door bijvoorbeeld sociale media. De app Forest kan hierbij helpen. Je stelt in hoe lang je geconcentreerd wilt werken, plant virtueel een zaadje en gaat aan de slag met je taak. Als je je mobiel met rust laat, is er na de ingestelde tijd een boom uit het zaadje gegroeid. Gebruik je je telefoon toch, dan gaat de boom dood.

Voor **iPad** en **iPhone**, **Android** en **Windows**



## Lino

Inhoud: informatie verzamelen en rangschikken

Maak een prikbord met ideeën voor een werkstuk, bewaar leuke foto's en interessante YouTube-filmpjes of maak een to-do-lijstje met Lino. Voor een brainstorm kun je meteen aan de slag, wil je je prikbord (canvas) bewaren of delen met anderen, dan moet je een account aanmaken. De webversie werkt fijner dan de app.

Voor **desktop**, **iPad** en **iPhone** en **Android**

Bekijk ook op 

# Rekenen, ontwerpen en puzzelen

De leukste apps en websites op het gebied van programmeren, rekenen, ontwerpen, bouwen en zelf iets maken voor leerlingen van 10 tot 12 jaar.



## Rekenkoning 2

Inhoud: rekenen, puzzels

Met het maken van wiskundige puzzeltjes en sommen reis je van het ene Middeleeuwse dorpje naar het andere. Door dit te spelen, worden je rekencapaciteiten uitgedaagd en oefen je op snelheid. De eerste app was een wereldwijd succes en deze tweede app is nog leuker aangekleed, waarbij je steeds een stukje verder gaat op de landkaart. Fijn is dat het spel zich ongemerkt aanpast aan het niveau van het kind.

Voor *iPhone en iPad*



## Hopscotch

Inhoud: programmeren, spelletjes ontwerpen

Maak je eigen game of speel de games van andere 'Hopscotchers'. Niet voor niets heeft deze app veel prijzen gewonnen, hij is echt leuk! Je kunt er eenvoudig een spelletje mee programmeren, zelfs een spel als Angry Birds is te doen. Alles komt aan op je creativiteit. Je krijgt door Hopscotch inzicht in hoe een spel werkt, zonder codes uit je hoofd te hoeven leren. Een Engelse app, al zal dat voor de oudste kinderen geen probleem zijn.

Voor *iPhone en iPad*

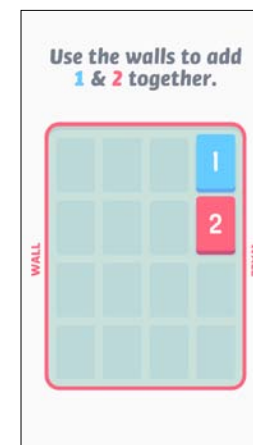


## Threes

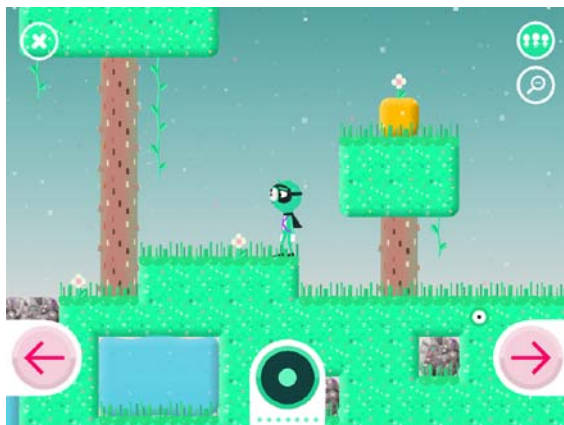
Inhoud: rekenen, puzzelen

Threes, oftewel 'drieën', is een simpel maar enorm verslavend rekenspelletje. Het speelveld is een vlak verdeeld in vier keer vier vakjes. Elke zet wordt er een nieuw vakje gevuld met een een, twee of drie. Door cijfers over elkaar te schuiven, tel je ze bij elkaar op en maak je een vakje vrij. Maar je kunt alleen dezelfde getallen bij elkaar optellen en een één kan alleen bij een twee. Als alle vakjes vol zijn, ben je af. Snap je het nog? Een lekker puzzeltje dus, waarbij je vooruit moet denken en snel moet hoofdrekenen. In 2014 was dit het Apple Spel van het jaar.

*iPad en iPhone, Android en Windows, gratis en een betaalde versie*







## Toca Blocks

**Inhoud: bouwen, combineren, ontwerpen en ontdekken**

Een spiksplinternieuwe app uit de stal van TocaBoca. Kies een van de drie helden – een roze beer, een groene kat of een zwart vogeltje – en ga samen op ontdekking in een wereld die je zelf kunt bouwen, aanpassen en kleuren. Plaats een deur en vertrek naar de volgende ruimte, die je weer volledig zelf kunt inrichten. Laat het hulpvaardige monstertje gaten graven en leef je uit met de bouwmaterialen. Vooral het combineren van die bouwstenen levert grappige, oneindige en onverwachte effecten op.

Voor **iPad en iPhone** en **Android** | Bekijk ook op 



## Animate it

**Inhoud: stop-motion-filmpjes maken**

Er zijn heel veel apps om stop-motion-filmpjes te maken, maar deze app van Aardman Animations studio is een van de leukste en handigste.

De makers zitten ook achter Wallace & Grommit, dus weten waar ze het over hebben. Met de app maak je een reeks foto's van iets wat je steeds een beetje verschuift. Je drukt op play en je hebt een bewegend filmpje. Op de website van

**Animate it** staan veel handige tips, competities en how-to-filmpjes.

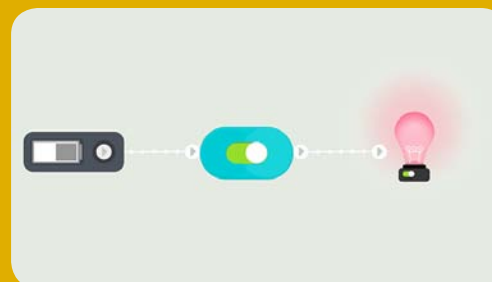
Voor **iPhone en iPad light-versie** en **volledige versie**



## Tip van de expert



**Olaf de Groot  
van Kennisnet:**



“De app **De Alles Machine** heeft de briljante mogelijkheid om telefoons en tablets aan elkaar te koppelen. Op die manier kun je een hele gave machine bouwen. Wat kunnen jullie als klas of familie met elkaar uitvinden? Maak het zo moeilijk als je wilt. Maak een beveiliging voor het koekjesblik of laat je tablet praten als het licht aangaat. Alles kan met deze app. Je zet simpelweg wat functies achter elkaar door ze te slepen uit het menu en ze aan elkaar te verbinden.”



## De Alles Machine

Voor **iPad en iPhone**

Bekijk ook op 

## Websites



### RoboMind

#### Inhoud: programmeren en coderen

Robotje Robo volgt de instructies op, die je intypt of aanklikt. Robo kan rijden, draaien, verven, dingen oppakken, slompen of letters schrijven. Je leert slim gebruikmaken van herhalingen, zodat Robo veel doet met maar een paar regels code. De moeilijkheidsgraad loopt stapsgewijs op. Liefhebbers kunnen meedoen met een maandelijkse uitdaging.

[Robomindacademy.com](http://Robomindacademy.com)

### Touch Develop

#### Inhoud: programmeren en coderen

Touch Develop is vooral geschikt voor wie al wat programmeerervaring heeft. Hiermee kun je je eigen games maken. De tutorial van Jetpack Jumper is een goede start. Je leert aanpassingen maken in de code van een bestaande game, zodat die leuker en speelbaarder wordt. Met soms pittige uitleg over de structuur van een programmeertaal, wat objecten, functies, parameters en variabelen zijn en hoe je als-dan-instructies moet gebruiken.

Voor *iOs, Android en Windows*

### Code monster

#### Inhoud: programmeren

Echt coderen in javascript, met Code monster leer je al snel hoe dat werkt. De basis ken je no-time en spelenderwijs doe je complexe codeerkennis op. Een onmisbare website voor kinderen die echt willen leren programmeren. Stap voor stap word je door de interactieve tutorial geleid. Ook een aanrader voor leergierige volwassenen. In het Engels.

Voor *iOs, Android en Windows, werkt het beste op een pc of laptop, via [Crunchzilla.com](http://Crunchzilla.com)*

I'm Code Monster!  
(click on my words to see what's next)



### Frozen

#### Inhoud: programmeren

Leer de eerste stappen van programmeren zonder code te moeten intypen. Door blokjes met instructies onder elkaar te zetten, laat je Anna en Elsa – uit de film *Frozen* – steeds ingewikkeldere figuren schaatsen. Eerst een lijn, een vierkant, een parallellogram en een cirkel en later sneeuwvlokken die zijn samengesteld uit eenvoudige figuren. Het lastigst zijn de hoeken ('draai rechts met 45 graden'). Maar omdat de schaatsmeisjes meteen laten zien hoe je code uitpakt, wordt snel duidelijk hoe je daarmee om moet gaan.

Voor *iOs, Android en Windows*



#### Puzzle 1 of 20

Hi! I'm Elsa of Arendelle. Help me create a single line.

OK

Heb je de smaak te pakken en wil je meer doen met coderen, ontwerpen of dingen maken? Kijk dan eens op [makered.nl](http://makered.nl) en [lekkersamenklooi.nl](http://lekkersamenklooi.nl) of bekijk de publicaties [Spannende maakexperimenten](#) en de brochure [Jong Geleerd 2.0 Maker in het onderwijs](#).

## Jezelf & de wereld

De tien beste apps en websites die passen bij het kerndoel 'oriëntatie op jezelf en de wereld' van het primair onderwijs.



### Oor 3D

Inhoud: biologie

Het oor is een complex orgaan, maar met deze app kun je het in 3D verkennen. Door in te zoomen en te draaien, krijg je goed zicht op de verschillende onderdelen en hun ligging. De app bevat ook een lijst met benamingen van delen van het oor en achtergrondinformatie over de werking ervan. Liesbeth Mol, leerkracht van groep 8 op Nutsbasisschool De Meent, maakte bij deze app een puzzelwerkblad, te vinden onder het kopje 'Het oor' op haar [Yurls-pagina](#).  
Voor **Android**



### EntoenNu

Inhoud: geschiedenis van Nederland

De app en website **EntoenNu** laat de canon van Nederland zien. Door middel van de vijftig 'vensters' wordt het verhaal van ons land verteld. Een goede aanvulling op geschiedenislessen. Bij elk venster van de canon vind je een uitgebreide beschrijving, relevante musea en websites, extra foto's, filmpjes en een interactieve plaat. Door te draaien aan een rad komt er een opdracht tevoorschijn. De opdrachten kunnen kinderen alleen of samen uitvoeren.

Voor **iPad en Android**, **light versie** en **volledige versie**



### Drift

Inhoud: de omgeving om je heen, fotografie

Met deze dwaal-app ontdek je je buurt met andere ogen. Voor elke zwerftocht krijg je instructies mee in de trant van: 'Loop naar het oosten tot je een spoor van de geschiedenis of een kunstuiting ziet en maak daar een foto van'. Het grappige is dat je verschillende groepjes kinderen op pad kunt sturen met dezelfde instructies en dat ze allemaal verschillende routes zullen lopen en met andere foto's terug kunnen komen. Leuk om samen over na te praten. In het Engels.

Voor **iPhone en iPad** | Bekijk ook op



### Het menselijk lichaam

Inhoud: biologie

Precies zien wat er gebeurt in je lichaam als je eet, beweegt, kijkt, pijn hebt; dat kan met deze app. Je ziet een menselijk lichaam en als je op een lichaamsdeel klikt, kun je weer inzoomen op verschillende onderdelen en zien wat ermee gebeurt als het aan het werk is. Maar je kunt ook de spieren onderzoeken of alleen het skelet bekijken. Een app met heel veel lagen en kleine grappjes. Er zijn geen niveaus, er is geen uitleg, maar nieuwsgierigheid wordt beloond.

Voor **iPhone en iPad** | Bekijk ook op



### Romeo en Julia

Inhoud: cultuur, muziek

De opname van *Romeo & Julia* door het Koninklijk Concertgebouworkest is – samen met het interactieve liefdesverhaal – de basis van deze app. Het bevat zes kant-en-klare lesbrieven en biedt stof voor een klassikaal project waar leerlingen van groep zeven en acht mee aan de slag kunnen. In drie tot vier weken maken leerlingen ook kennis met de muziek van de Russische componist Prokofjev, leren ze bodypercussie te spelen en schrijven ze een eigen rap.

Voor **iPad**. Voor desktop (pc en digibord)

aan te vragen per e-mail via [info@followamuse.nl](mailto:info@followamuse.nl)

Bekijk ook op



## Websites



### Veilig Verkeer kids

**Inhoud:** verkeer

De filmpjes op deze website zijn klassikaal goed te gebruiken. Regelmatig wordt er een vraag gesteld over het gedrag van de verkeers-deelnemers. De leraar moet het filmpje daar even stopzetten en dan kunnen de kinderen zelf nadenken en antwoord geven. Het onderdeel 'Test jezelf' met foto's van verkeerssituaties kunnen leerlingen zelfstandig doen op een pc of tablet.

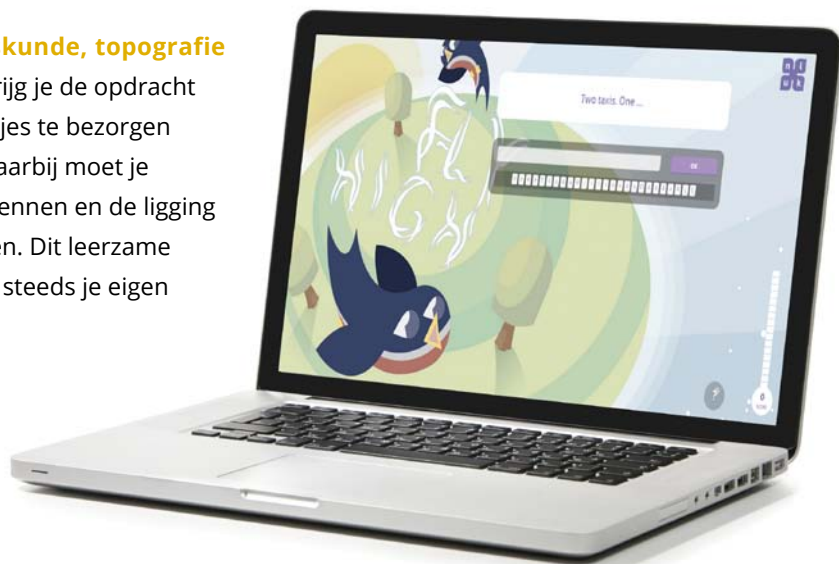
[kids.vvn.nl](http://kids.vvn.nl)

### Heli Europa

**Inhoud:** Europa, aardrijkskunde, topografie

In dit helikopter-topo-spel krijg je de opdracht om zo snel mogelijk tien pakjes te bezorgen in Europese hoofdsteden. Daarbij moet je de vorm van de landen herkennen en de ligging ten opzichte van elkaar weten. Dit leerzame spel blijft lang leuk omdat je steeds je eigen tijd kunt verbeteren.

[cyberkidz.nl](http://cyberkidz.nl)



### Words & birds

**Inhoud:** Engels leren

Op een laagdrempelige manier Engels leren, thuis of in de klas. Dit is een lesprogramma met 20.000 oefeningen, ontwikkeld door taalexperts. DICTEE, woordenschat en spelling en dat alles is vrolijk vormgegeven met vogeltjes die van het ene nestje naar het andere vliegen. Met elke goede oefening verdienen kinderen punten om hun nestje te vullen. Er is een versie voor op school, maar je kunt 'm ook als familie aanschaffen. Geschikt voor 8 jaar tot 18 jaar.

Voor Apple, Android en Windows,

[wordsandbirds.nl](http://wordsandbirds.nl)

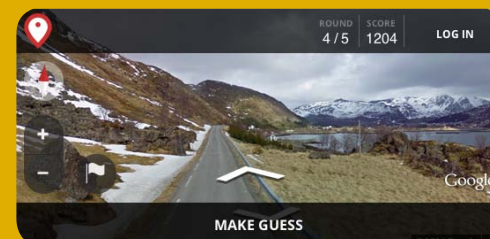
## Tip van de expert



**Olaf de Groot  
van Kennisnet:**

"Via de webgame **Geoguessr** word je ergens ter wereld gedropt en moet je zelf uitzoeken waar je bent. Kun je iets in de omgeving ontdekken dat weggeeft waar je bent? Leuk om met de klas of in groepjes te proberen."

[geoguessr.com](http://geoguessr.com)



### TopoTijdreis

**Inhoud:** Nederland, geschiedenis, aardrijkskunde

TopoTijdreis bestaat uit aan elkaar gepuzzelde topografische kaarten van de afgelopen twee eeuwen. Met een schuifbalk ga je terug in de tijd. Een interessante manier om je eigen omgeving te verkennen door de eeuwen heen. Je kunt zien hoe je stad zich ontwikkelde, wanneer je dorp aan het buurdorp vastgroeide en hoe de reis tussen plaatsen korter werd door de aanleg van bruggen en dijken.

[topotijdreis.nl](http://topotijdreis.nl)

## Colofon

125 leerzame apps en websites is een uitgave van **Mijn Kind Online**, een website van **Kennisnet**.

© Kennisnet  
Zoetermeer, mei 2016

### Teksten

Carla Desain, Olaf de Groot, Ilona Jens,  
Mans Kuipers (correctie), Jocelyn de Kwant,  
Claudia Lagermann, Hester Otter,  
Susan Spekschoor, Iris Remmerswaal,  
Robieke Roesink, Tessa van Zadelhoff

### Eindredactie

Remco Pijpers, Jeannette Jonker

### Vormgeving en illustraties

hAAi, Rotterdam

### Fotografie

Rodney Kersten, Hollandse Hoogte,  
iStock

### Meer lezen over leerzame apps?

websites: [kennisnet.nl](http://kennisnet.nl) en [mijnkindonline.nl](http://mijnkindonline.nl)  
e-mail: [info@kennisnet.nl](mailto:info@kennisnet.nl)

Op [mijnkindonline.nl/onderwerpen/apps](http://mijnkindonline.nl/onderwerpen/apps)  
zijn ook regelmatig reviews te lezen van apps.

mijn kind  
Online

Kennisnet

Mijn Kind Online/Kennisnet  
Paletsingel 32  
2718 NT Zoetermeer

T 0800 321 22 33  
E [informatie@mijnkindonline.nl](mailto:informatie@mijnkindonline.nl)  
I [mijnkindonline.nl](http://mijnkindonline.nl)

Postadres:  
Postbus 778  
2700 AT Zoetermeer

