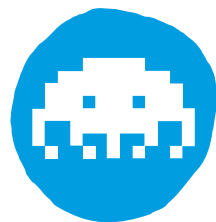


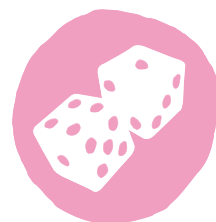
**VOOR
KINDEREN VAN
7-12 JAAR**



86



**CREATIEVE
APPS
& SITES**



mijn kind
Online

Kennisnet



VOORAF

Kinderen tussen 7 en 12 jaar zijn enthousiaste gebruikers van digitale media. Ze spelen spelletjes op de tablet, chatten met hun iPod op spelletjessites en met vrienden en weten niet beter dan dat er op school in elke klas een interactief digi-bord hangt. Ze zijn al heel wijs en zelfstandig in het omgaan met media. Maar ze moeten óók nog heel erg veel leren.

Om kinderen goed voor te bereiden op een digitale toekomst, is het belangrijk dat ze leren om alle mogelijkheden en kansen van media te benutten. Mediawijsheid is méér dan alleen leren om veilig met media om te gaan. Daar hoort ook bij dat je de creativiteit van kinderen stimuleert en zo digitaal talent aanboort. Wat moeten kinderen nu leren om goed voorbereid te zijn op de samenleving in de 21ste eeuw? Wereldwijd hebben verschillende organisaties daar modellen voor ontwikkeld. Kennisnet heeft deze modellen vertaald naar de Nederlandse situatie. Naast taal, rekenen en de kernvakken, zijn de competenties samenwerken, creativiteit, ict-geletterdheid, communiceren, probleemoplossend vermogen, kritisch denken en sociale en culturele vaardigheden van belang. Ook een betrokken, ondernemende en nieuwsgierige houding komen van pas in de 21ste eeuw. Dat klinkt als een hele mond vol, maar het ontwikkelen van deze competenties is voor kinderen gelukkig vooral ontzettend leuk. In deze brochure laten we op een speelse manier zien hoe zaken als creativiteit, probleemoplossend vermogen en logisch denken door kinderen kunnen worden geoefend en verbeterd. Digitale creativiteit staat voorop. De apps en sites zijn uitgekozen om hun originaliteit, uitdagendheid, kwaliteit en (niet onbelangrijk!) het pretgehalte. Veel leesplezier!

*Toine Maes, directeur Stichting Kennisnet
Remco Pijpers, directeur Stichting Mijn Kind Online*

86 CREATIEVE APPS & SITES

MEDIAONTWIKKELING 7-12 JAAR 4

TEKENEN & SCHILDEREN 6

Muse
Kaleido paint
Finger paint magic
Flowpaper
Mirror paint
Fijn kleuren
Draw something
MyBrushes
How to draw

MAAK JE EIGEN GAME 8

Kodable
Colar mix
Sketch nation studio
Cargo-bot
Foldify
Game studio
Sploder

EEN STAD VAN JEZELF 10

Minecraft
Toca builders
Lego mindstorms
Bridge constructor
Building atoms, ions and isotopes
This is sand
City island

VERTEL JE EIGEN VERHAAL 12

Comic life
Appoëzie
Bookcreator
My story
Instagram
iStopmotion
Scratch
Picozone

PROGRAMEREN VOOR BEGINNERS 14

Codekinderen
Daisy the dinosaur
Pop
Pivot
Blockly maze
Codecademy
CodeHS
Alice
Domo animate

HOE WORD JE EEN HACKER? 16

Hack run
Arduino

OUD ONTMOET NIEUW 18

Poppenkast
iPawn
Gamechanger
Marble mixer
Pimpampet
Lego life of George
Makey makey

KOKEN IS KUNST 20

Receptenmaker
My little cook
Het fotokookboek
InstaFood
Het menselijk lichaam
Smulweb
Cupcake recipes
Allerhande voor kids

MUZIEK MAKEN 22

Star composer
Musyc
Spring Sprong
Shazam
Ik drum
Ratelbende
Songify
Spotify
Google Play Music

MAAK ZELF EEN FILMPJE 24

Moviemaker
Vocaroo
Zimmertwins
Animoto
YouTube
Vimeo

CREATIEF MET MEDIA OP SCHOOL 28

23onderwijsdingenpo
Mediawijsheid
Kennisnet
Mijn Kind Online
Eduapp
Tabletportaal
Digischool
Wikiwijs
Meester-michael
Rekenweb
Het Klokhuis/Zoek het uit!
Teleblik
Wat nou?
Taalzee



WAT DOEN KINDEREN MET MEDIA?

7-12 JAAR

4

7-8 JAAR

ONTWIKKELING

Kinderen van 7 en 8 jaar krijgen er plezier in om iets boven hun niveau te werken en vinden het fijn om dingen zelf te doen, zonder hun ouders. Of met vriendjes, want die worden belangrijker. Veel kinderen vinden lezen leuk. Ze lezen steeds meer zelf. Niet alleen op papier, ook op internet. (Computer-)spelletjes spelen gaat hen gemakkelijker af, nu ze de regels kunnen lezen én begrijpen. Fantasyfiguren kunnen hen nog bang maken omdat onderscheid maken tussen wat wel en niet echt is, nog lastig is. Ze begrijpen wat reclame is, maar herkennen het niet altijd. Op internet en in games is dit nog moeilijker dan op televisie.

KIJKEN & DOEN

Kinderen kijken graag naar actie- en fantasyseries als *Amazing Spiez* en *Spiderman*. Ook de commerciële zenders Disney XD en Nickelodeon zijn geliefd, net als dramaserie waarin kinderen de hoofdrol spelen, grappige (teken)films en educatieve programma's als *Het Klokhuis*.

MEDIA

Kinderen kruipen steeds vaker achter de computer of tablet met hun vriendjes. Die vertellen hen ook welke apps leuk zijn. Simpele strategie- en race-spelletjes zijn favoriet. Ook quiz-achtige apps om hun kennis te testen vinden ze interessant. **Tips voor ouders** Kinderen spelen graag op een tablet. Laat hen nog zoveel mogelijk in de woonkamer spelen om zicht te houden op wat ze doen. Of speel af en toe samen. Maak afspraken over wanneer, hoe lang en welke spelletjes gespeeld mogen worden. Een eigen mapje met apps op de iPad en een speciale kinderbrowser als *MyBee.nl* maken zelfstandig internetten en spelletjes spelen nog eenvoudiger.



Met dank aan prof. dr. Peter Nikken, specialist jeugd, media en opvoeding

8-9 JAAR

ONTWIKKELING

Kinderen belanden in de fase tussen kind en puber. Ineens zijn een deel van het speelgoed en jongere kinderen 'kinderachtig'. Ze zijn bezig met vriendschappen, erbij horen en wat anderen van hen vinden. De verschillen tussen jongens en meisjes worden steeds duidelijker. Beide groepen kiezen hun eigen programma's, boeken en games. Zowel jongens als meisjes hebben niet langer fantasyfiguren als idool, maar sporters, filmsterren en popsterren. Ze kunnen inmiddels zo goed lezen, dat ze ook alle programma's met ondertiteling kunnen volgen. Daardoor wordt hun (media-)wereld steeds groter. Ze leren om afstand te nemen en worden kritischer. Bijvoorbeeld over geweld en dierenleed, dat hen sterk kan raken.

KIJKEN & DOEN

Programma's voor volwassenen, zoals *familieshows* en *talentenjachten* zijn gewild. Ook drama met acteurs of karakters in de hoofdrol die net zo oud of iets ouder zijn, vinden ze boeiend. Verder kijken ze naar nieuwsprogramma's als het *Jeugdjournaal* en ze krijgen interesse in programma's en games die zich afspelen in een ander land of een andere tijd.

MEDIA

Gamen wordt een sociale activiteit. Kinderen zitten samen met anderen achter het scherm of spelen samen online, bijvoorbeeld 'role playing games': virtueel rollenspel in een speelwereld als *Movie-Starplanet*. De belangstelling voor sociale media als *Hyves*, *Twitter* en *Facebook* wordt langzaam groter. **Tip voor ouders** Kinderen kunnen de gevolgen van deelname aan deze media nog niet goed overzien. Bespreek de risico's met hen, maak samen een account aan en controleer de privacy-instellingen.



10-12 JAAR

ONTWIKKELING

De meeste kinderen zitten in de pubertijd. Vooral meisjes, die in ontwikkeling iets voorlopen op jongens. Dwars zijn, tegen regels aanschoppen en veel bezig zijn met vriendschappen hoort erbij. Hun interesse in seksualiteit, verliefdheid en relaties groeit. Fantasyfiguren bestaan niet, dat weten ze. Ook realiseren ze zich dat drama en games niet echt zijn. Toch kan realistisch geweld in games en programma's beangstigend zijn. Geweld in het *Journal* is ook voorstelbaar en heeft veel impact, vooral als het hen direct aangaat. Hoewel ze begrijpen wat reclame is, doorzien ze commerciële bedoelingen, met name op internet, soms niet.

KIJKEN & DOEN

Soaps zijn populair, vooral bij meisjes. Zij kijken naar soaps om te leren hoe ze met sociale problemen moeten omgaan en hoe ze zich moeten gedragen. Jongens kijken liever naar avonturenfilms en actie- en sensatieprogramma's. Tekenfilms vinden kinderen van elf en twaalf niet meer leuk, behalve sarcastische of satirische.

MEDIA

De meeste kinderen hebben inmiddels een eigen mobiel. Ze zijn dagelijks online. Omdat ze in staat zijn om complexere taken uit te voeren, kunnen ze nu ook games spelen waarbij je strategisch moet denken of veel moet onthouden. Een deel van de kinderen houdt van virtuele werelden als *Habbo Hotel* of *Runescape*. *Minecraft*, een virtuele wereld waar je zelf kunt bouwen, is vooral onder jongens populair. Vaak spelen ze in hun slaapkamer, alleen of met vrienden. Sociale media gebruiken ze om daadwerkelijk hun sociale contacten te onderhouden. **Tip voor ouders** Alles controleren wat een kind ziet en doet op internet gaat niet meer. Regelmatig samen praten over wat ze online en in games doen en meemaken is juist daarom belangrijk. Net als het stellen van regels.



5

TEKENEN & SCHILDEREN

Met digitaal tekenen en schilderen kun je je creativiteit uitleven. Speciale effecten, foto's bewerken, collages maken: alles kan! Met een paar vegen en klikken lukt het al om de meest bijzondere kunstwerken te maken. Met deze apps en sites kunnen kinderen meteen aan de slag.

6



MUSE

Inhoud: collages maken met beroemde schilderijen.

Met deze app kunnen oudere kinderen op een digitaal canvasdoek een schilderij maken met onderdelen (mensen, dieren, objecten, gebouwen, luchten) uit beroemde schilderijen. Je kunt de onderdelen vergroten, verkleinen, spiegelen en kopiëren. Ook kun je kijken uit welk schilderij het onderdeel oorspronkelijk komt, wie het geschilderd heeft en in welk museum het hangt. Je kunt dus niet alleen creatieve composities maken, maar ook nog wat leren over schilderkunst. Tegen betaling kun je vanuit de app extra onderdelen aankopen. Voor iPad, gratis



KALEIDO PAINT

Inhoud: ontwerpen met symmetrische patronen.

Al tekenend kun je met deze app je penseelstreken tot in het oneindige laten weerspiegelen. Je kunt kiezen uit verschillende symmetriepatronen, kleurschakeringen en penseeldiktes. Ook kun je zoomen, roteren en opvullen. Met een paar simpele lijnen heb je al snel het betoverende effect van een caleidoscoop. Voor iPad, gratis



FINGER PAINT MAGIC

Inhoud: kunstzinnige effecten.

Met deze app kun je mooie kunstzinnige effecten maken of toevoegen aan bestaande afbeeldingen. De penseelstreken die je met je vinger op het scherm maakt, lopen nadat je het scherm weer loslaat nog even door. Het ziet er uit als vlekken ecoline die met een rietje zijn verspreid over het papier of als een heuse vloeistof-dia. Natuurlijk kun je ook hier weer kiezen voor verschillende kleuren, diktes, snelheden en achtergronden. Tegen betaling kun je vanuit de app extra onderdelen aankopen. Voor iPad, iPhone en iPod touch, gratis



FLOWPAPER

Inhoud: ontwerpen met golven van kleur. Deze app laat de lijnen die je met je vinger tekent

op een vloeïende manier over het scherm golven. Je kunt zelf instellen hoe Flowpaper dat precies moet doen. Ook kun je kiezen voor verschillende kwasten, kleuren en achtergronden. Met de undo-knop kun je terug in je ontwerp om stappen weer ongedaan te maken. Voor iPad en iPhone, € 0,89/Android € 1,49



MIRROR PAINT

Inhoud: alles wat je tekent spiegelen.

Een grappige app voor kinderen van alle leeftijden. Je kunt met een enkele lijn tekenen, maar je kunt de lijn ook laten spiegelen of vierdubbel laten spiegelen. De lijn waarmee je tekent kun je in zeven verschillende diktes gebruiken en er zijn natuurlijk ook allerlei kleuren beschikbaar, voor zowel de lijnen als de achtergrond. Je kunt een bestaande foto of afbeelding uit je fotoalbum gebruiken om overheen te tekenen. En als je kunstwerk klaar is, kun je het ook nog mooi inlijsten. Voor iPad en iPhone, gratis



FIJN KLEUREN - KLEURBOEK VOOR KINDEREN

Inhoud: kleurplaten kleuren.

Deze app lijkt misschien voor peuters en kleuters, maar is ook nog geschikt voor kinderen t/m 8 jaar. De kleurinvul-modus kan namelijk veranderd worden in de vingertekenmodus en de basiskleuren door een regenboogpalet. Ook kun je de dikte van de stift aanpassen. De app biedt twintig thematische kleurboeken met elk tien kleurplaten. Pas op voor in-app aankopen. Voor iPad, gratis (beperkte versie), € 10,99 (volledige versie)



DRAW SOMETHING

Inhoud: raden wat je tekent.

Draw Something is een spelletje waarbij je moet raden wat je tegenspeler heeft getekend en andersom. Het gaat er om dat je de betekenis van een woord zo goed mogelijk tekent, zodat de tegenstander raadt wat het is. Je speelt Draw Something niet tegen elkaar, maar met elkaar. Er bestaat ook een betaalde versie zonder reclame en met meer woorden om uit te kiezen. Voor iPad, iPhone en Android, gratis



MYBRUSHES

Inhoud: schilderen en tekenen met realistische potloden en penselen.

Met de app MyBrushes kun je tekeningen of schilderijen maken, die er uitzien alsof ze op echt papier of canvas gemaakt zijn. Er zijn meer dan honderd realistische pen- en kwaststijlen, zoals potlood, krijt, houtskool, penseel of airbrush. Per soort kun je dan weer de dikte, doorzichtigheid, druk en hardheid aanpassen. Er zijn 75 verschillende achtergronden, maar het is ook mogelijk om een bestaande foto of afbeelding uit je fotoalbum te gebruiken als basis. Je kunt stappen ongedaan maken of juist opnieuw uitvoeren. Ben je klaar met je tekening of schilderij? Dan kun je het hele proces nog eens afspelen, zodat je stap voor stap ziet wat je gedaan hebt. Voor iPad, € 1,99



HOW TO DRAW

Inhoud: stap voor stap een tekening maken.

Honden, katten, boerderijdieren, Disney-figuren, auto's, planten en mensen: op de website www.my-how-to-draw.com wordt door middel van plaatjes uitgelegd hoe je deze dingen kunt tekenen. Stap voor stap kun je het voorbeeld natekenen op papier. De teksten op de website zijn in het Engels, maar de plaatjes zijn zo duidelijk, dat het eigenlijk niet nodig is om de instructies te lezen. Je kunt ook tekeningen uploaden en tekeningen van anderen beoordelen en van commentaar voorzien. www.my-how-to-draw.com



7

MAAK JE EIGEN GAME



KODABLE

Inhoud: logica, vooruit denken, problemen oplossen, programmeren. *Een iPad-app die*

kinderen op een speelse manier kennis laat maken met programmeren. Kodable is eigenlijk bedoeld voor jonge kinderen, maar ook kinderen van zeven of acht vinden de app nog erg leuk. De app heeft een simpele interface met drie werelden en negentig levels. Elke wereld staat vol doolhoven van blokjes, waaruit pluizige beestjes (die gecrasht zijn met hun ruimteschip) de uitgang moeten zien te vinden. Dat kan door met pijltjes van tevoren de te volgen weg aan te geven. Daarna druk je op play en voert het beestje uit wat jij hebt geprogrammeerd. Waar het beestje over blokjes met munten rolt, win je ook nog punten en uiteindelijk word je beloond met een extra beestje. Hoe hoger het level, hoe meer stappen je vooruit moet denken. Pas op voor in-app aankopen in de gratis versie. Na dertig levels kun je de app tegen betaling upgraden. *Voor iPad, gratis of € 5,99.*



COLAR MIX

Inhoud: printen, kleuren, fotograferen, creativiteit, programmeren. *Een kleurboek in 3D met*

tekeningen die daadwerkelijk gaan bewegen. Om deze app te kunnen gebruiken moeten kinderen eerst een kleurplaat uitprinten vanaf de website. Die kleuren ze in, dan openen ze de app op hun iPhone of iPad en maken er vanuit de app een foto van. En tadaa! De kleurplaat komt tot leven. Magische, mooi gemaakte app. Voor sommige kleurplaten moet je betalen, dus pas op voor in-app aankopen. Website en app. *Voor iPhone en iPad, gratis. www.colarapp.com*

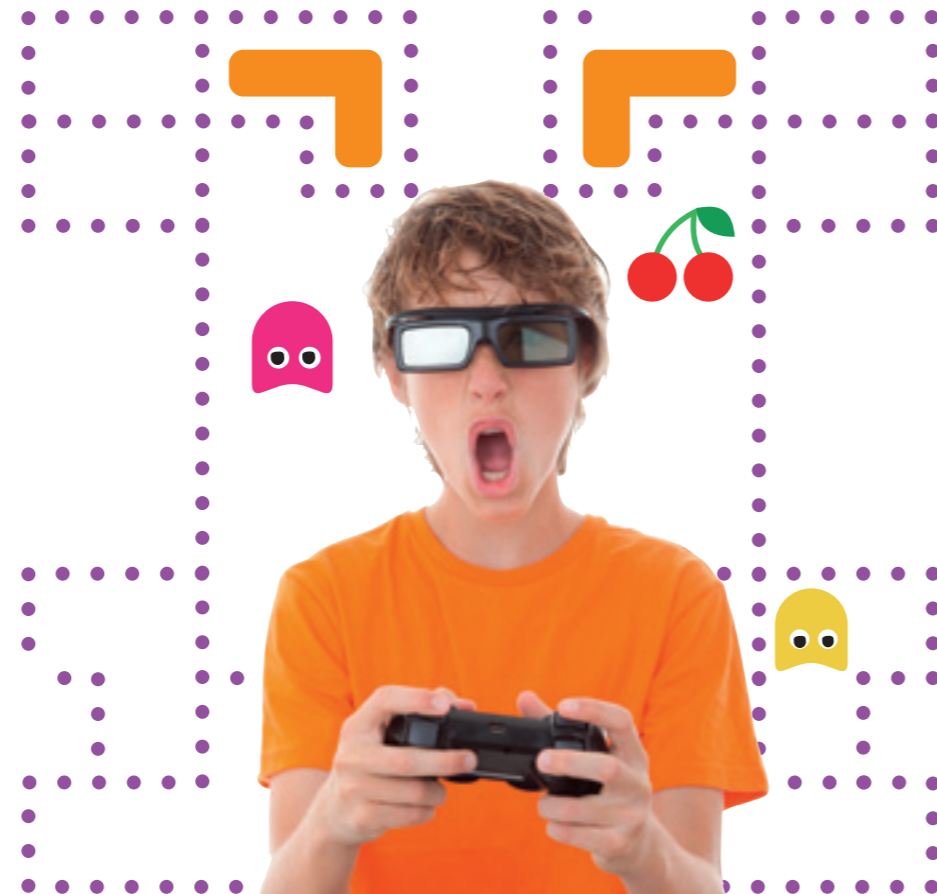


SKETCH NATION STUDIO

Inhoud: tekenen, kleuren, creativiteit, programmeren.

Een simpele, mooie app waarbinnen je met zelf getekende figuren kunt gamen.

Een leuk vormgegeven app (dat gekreukelde papier is net echt!). Je beslist eerst welk type spel je wilt spelen (rennen, vliegen, springen), tekent dan een poppetje en een achtergrond op gewoon papier of op je scherm. Die sla je op of je maakt er een foto van. Daarna kun je je zelfgemaakte game spelen. *Voor iPhone en iPad, gratis.*



CARGO-BOT

Inhoud: programmeren, puzzelen, problemen oplossen, vooruit denken. *Een puzzelspel waarin*

je een robot moet leren kratten te verplaatsen. Leren programmeren op een speelse manier. De kunst is om zo snel mogelijk puzzels op te lossen, bijvoorbeeld binnen vijf zetten. De juiste oplossing is online te bekijken. Het programmeren is nog best lastig, maar kinderen komen er toch goed uit. Uitdagend en verslavend, met mooie graphics. Kinderen kunnen hun oplossingen filmen en op YouTube zetten. *Voor iPad, gratis.*



FOLDIFY

Inhoud: fijne motoriek, ruimtelijk inzicht, tekenen, creativiteit.

Een leuke, creatieve app waarmee je je eigen 3D-figuren kan maken. Deze app werkt met vouwplaten die je kunt uitprinten, inclusief knip- en vouwlijnen en plakstroken. Je kunt er zelf een maken, bijvoorbeeld door een foto te importeren. Zo ontstaat een 3D-poppetje dat je echt in je handen kunt houden. Om mee te spelen of om naar te kijken. *Voor iPhone en iPad, €2,69*



WEBSITES

GAME STUDIO

Inhoud: programmeren, gamen, delen.

Een website waarop je je eigen game kunt maken om die vervolgens te delen met andere kinderen. Met Game Studio van het tv-programma Het Klokhuis kunnen kinderen op een eenvoudige manier zelf games maken. De GameKit helpt je met het ontwerpen en programmeren van je game en daarna kun je hem uittesten op je vrienden. De games die je aan het maken bent, kun je opslaan om er later mee verder te gaan. Als ze af zijn, kun je ze laten spelen door andere bezoekers van de site, zoals jij ook de games van andere gamers kunt spelen en beoordelen. Juist dat spelen van elkaars games maakt deze site zo leuk. Op de site staan ook tips van en interviews met experts. Geschikt voor kinderen vanaf groep 4. <http://gamestudio.hetklokhuis.nl>

SPLODER

Inhoud: problemen oplossen, ontwerpen, techniek, creativiteit, delen.

Website waarmee je eenvoudig een eigen online game kunt maken. Op de site Sploder kunnen kinderen op een simpele manier leren hoe ze een eigen game maken, zonder op een ingewikkelde manier te hoeven programmeren. Doordat ze de game zo uitdagend mogelijk moeten maken voor anderen, dwingt dat tot nadenken over het oplossen van problemen en het vertellen van verhalen. Als de game af is, kunnen ze die delen via Facebook of per email. www.sploder.com

TIPS VOOR TOEKOMSTIGE GAMEDESIGNERS:

- Speel je suf: alleen als je zelf veel games (online én offline) speelt, leer je begrijpen hoe spellen worden opgebouwd. Daar kun je veel van leren. Dus haal ook eens die bordspelletjes uit de kast bij je oma!
- Verslind tutorials: er zijn veel instructiefilmpjes op internet te vinden waarop gamedesigners uitleg geven over hun werk. Bekijk ze allemaal.
- Op de sites van Het Klokhuis en DIY (Do It Yourself) vind je goede tutorials over het maken van games: www.hetklokhuis.nl/onderwerp/games <https://diy.org/skills/gamedev>
- Begin met een simpele tool: je hoeft niet meteen te begrijpen hoe programmeren werkt. Hierboven staan verschillende eenvoudige tools genoemd die je kunt gebruiken om je eerste, simpele game te maken.

EEN STAD VAN JEZELF

10



MINECRAFT

Inhoud: architectuur, ruimtelijk inzicht, creativiteit, samenwerking, survival.

Virtuele gamewereld waarin je blokjes gebruikt om alles wat je wilt te kunnen bouwen of afbreken. De absolute favoriet bij heel veel kinderen. De mogelijkheden om te bouwen zijn eindeloos; huizen, kastelen, tempels, dorpen, steden, alles kan. Kinderen kiezen zelf hun speltype: ze kunnen vooral bouwen, daarbij ook leren overleven of een type kiezen waarbij ze zelfs helemaal opnieuw moeten beginnen zodra ze gedood worden door een monster. Dat kinderen alles zelf of met behulp van medespelers moeten uitvogelen, draagt bij aan het succes. De boven- en onderwereld waarin monsters de bouwwerken kunnen vernietigen, maken het extra spannend. Goed voor de creatieve en technische ontwikkeling, stimuleert oplossingsgericht denken en samenwerken. Samen bouw je immers sneller! *Voor iPhone, iPad en Android. Gratis of € 5,99. Ook als download op de website: <https://minecraft.net> (€ 19,95).*



TOCA BUILDERS

Inhoud: architectuur, ruimtelijk inzicht, vooruit denken, creativiteit.

Speelse wereld waarin kinderen met behulp van 'bouwers' en 3D-blokjes eigen bouwwerken kunnen maken. Niet alle kinderen kunnen al goed uit de voeten met Minecraft. Voor hen is Toca Builders een leuk alternatief. Het spel is een versimpelde, kindvriendelijke variant van Minecraft, waarin kinderen op een gemakkelijke manier hun eigen werelden kunnen inrichten. In de mooi vormgegeven app bouw je met behulp van zes grappige mannetjes, de 'bouwers', je eigen 3D-wereld. Elk mannetje heeft weer andere vaardigheden die je nodig hebt om te kunnen bouwen. Goed voor de creativiteit en het ontwikkelen van ruimtelijk inzicht. Ook stimuleert het spel kinderen om eerst goed na te denken wat ze willen maken en welke mannetjes ze daarvoor nodig hebben. Al te spelen vanaf vier jaar, maar ook geschikt voor oudere kinderen die Minecraft nog te ingewikkeld vinden. *Voor iPhone en iPad, tijdelijk gratis*



LEGO MINDSTORMS

Inhoud: problemen oplossen, logisch denken, ruimtelijk inzicht, vooruit denken.

Spellen waarbij je een robot kunt bouwen en hem daarna opdrachten kunt geven. Lego Mindstorms zijn puzzel- en bouwspellen. Ook leren kinderen er de basisbeginselen mee van het programmeren, omdat je de weg die de robots moeten gaan vooraf moet bedenken en uitzetten met behulp van pijltjes. Er zijn er drie: 3D Builder, Robot Commander en Fix the Factory. Met de eerste kunnen kinderen robots bouwen met mooie namen als EV3ERSTORM, TRACK3R, GRIPP3R, SPIK3R en R3PTAR. Dankzij de 3D-omgeving kunnen ze tijdens het bouwen helemaal om hun robot heen cirkelen. Met Robot Commander kunnen kinderen hun zelfgemaakte robots met een afstandsbediening aansturen met behulp van een iPhone en Bluetooth. En Fix the Factory is een puzzelspel waarbij de speler een robot opdrachten moet geven om zo problemen op te lossen. Mooi vormgegeven. *Voor iPhone, iPad en Android, gratis*



BRIDGE CONSTRUCTOR

Inhoud: natuurkunde, ruimtelijk inzicht, technische ontwikkeling, bouwkunde, tekenen.

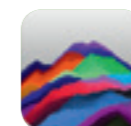
App die kinderen leert hoe je een solide brug kunt bouwen. Spelers moeten in veertig levels de inwoners van een fictief eilandrijk helpen met het herbouwen van hun bruggen na een aardbeving. Je krijgt een bepaald budget en moet daarvan de juiste materialen (hout, staal, kabels, betonpijlers) kopen. De bruggen lopen over diepe ravijnen en brede rivieren. Pas als auto's en vrachtwagens tijdens de stresstest daadwerkelijk over de constructie kunnen rijden, is je brug geslaagd. Die stresstest is natuurlijk het leukst, vooral wanneer je brug niet stevig genoeg blijkt en de hele boel in een ravijn stort. In de ad-on SlopeMania kun je ook bruggen en hellende wegen in grotten bouwen. Pas op voor in-app aankopen. *Voor iPhone, iPad en Android, gratis of € 8,99*



BUILDING ATOMS, IONS AND ISOTOPES

Inhoud: scheikunde, bouwen.

Eenvoudig opgebouwde maar inhoudelijk zeer uitdagende app die kinderen alles leert over atomen. Voor de echte diehards, deze app. Kinderen kunnen hun eigen atomen, ionen en isotopen bouwen door de juiste hoeveelheid protonen, neutronen en elektronen te selecteren. Zo leren ze dat een atoom het kleinste deeltje is en hoe een molecuul wordt opgebouwd. Als je er niet uitkomt, kun je gelukkig de oplossing bekijken. Ook biedt de app veel informatie over de atoomtheorie. *Voor iPhone en iPad, gratis of € 2,69*



THIS IS SAND

Inhoud: tekenen, creativiteit, rust. *Een eenvoudig tekenprogramma waarin je met virtueel zand tekeningen maakt.*

This is Sand is Zen-kunst voor kinderen. Simpel, rustgevend en stil. Met je vinger 'strooi' je zand, net zolang tot er allerlei zandsculpturen in de mooiste kleuren ontstaan. *Website en app. Voor iPhone en iPad, gratis. www.thisissand.com*

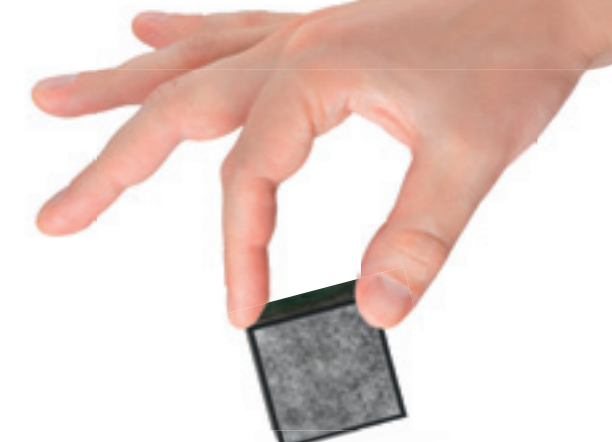


CITY ISLAND

Inhoud: bouwen, stadsplanning, strategisch denken, sociale vaardigheden.

Met deze app kun je helemaal je eigen stad inrichten. City Island lijkt een beetje op de eerste Sin City-games. Niet per se heel educatief, wel leuk, vooral ook voor meisjes. Het is de bedoeling dat je huizen bouwt voor eilandbewoners en de inwoners gelukkig maakt door het toevoegen van speciale gebouwen en sfeervolle decoraties. Er zijn 85 verschillende gebouwen, waaronder hotels, bioscopen en restaurants, maar je kunt ook parken en zelfs een reuzenrad bouwen. Dat de stad die je helemaal zelf kunt inrichten ook nog aan een strand ligt, met zelfs een haven voor de deur, is natuurlijk mooi meegenomen. *Voor iPhone, iPad en Android, gratis*

11



Hoi! VERTEL JE EIGEN VERHAAL



COMIC LIFE

Inhoud: fotografie, tekenen, schrijven, creativiteit. **App waarmee je op een eenvoudige, snelle manier fotostrips kunt maken van je eigen foto's.** Met Comic Life maak je op een speelse manier een fotocollage in stripvorm. Met tekstballonnen komt het geheel er 'echt' uit te zien. Met special effects kun je foto's snel in een schilderij of een tekening veranderen. Leuk is dat je de strips kunt printen, emailen of delen. Nadeel is dat de app veel geheugen in beslag neemt. *Voor iPhone en iPad, € 4,49*



BOOKCREATOR

Inhoud: schrijven, vormgeven, fotograferen, filmen, creativiteit. **Een app waarmee kinderen hun eigen digitale boek kunnen maken.** De duidelijke tutorial legt uit hoe dat moet: plaatjes zoeken (rechtenvrij!), teksten zoeken of zelf maken, content plaatsen en de pagina's vormgeven. Het fijne van zo'n digitaal boek is dat je niet alleen tekst, maar ook foto's, video en geluid kunt toevoegen. Nadat het boek helemaal af is, kun je hem lezen in iBooks. *Voor iPad, gratis of € 4,99*



APPOËZIE

Inhoud: gedichten schrijven, lezen, puzzelen, taalvaardigheid. **Schrijf zelf gedichten met deze app.** De app is gemaakt om met poëzie te spelen en geschikt voor de oudste groepen van de basisschool. Schrijf je eigen verhaal in een gedicht en leer hoe je kunt spelen met rijm en metrum. Er komen verschillende dichtvormen aan bod, zoals het rondeel, haiku en het sonnet. Gedichten kunnen met de app worden geschreven en gelezen, weer herschreven, maar ook voorgelezen en er kan mee worden gepuzzeld. *Voor iPad, € 1,79*



MY STORY - BOOK MAKER FOR KIDS

Inhoud: schrijven, tekenen, vormgeven, creativiteit, taalvaardigheid, audio opnemen. **App waarmee kinderen op een eenvoudige, speelse manier hun eigen ebook kunnen maken.** Met behulp van eenvoudige 'stickers', (eigen) foto's en tekeningen, kunnen kinderen hun eigen ebook maken. Met hun eigen stem kunnen ze het verhaal 'voorlezen'. Deze app is ook zeer geschikt voor gebruik in de klas. *Voor iPad, € 3,59*



INSTAGRAM

Inhoud: fotograferen, filmen, vormgeven, creativiteit, sociale media. **Mateloos populair sociaal netwerk, ook onder oudere kinderen.** Officieel pas geschikt voor twaalf jaar en ouder. De app maakt met filters al je zelfgemaakte foto's en video's instantly mooi en sfeerol. Met de foto's op je account schets je je eigen verhaal: dit ben ik en dit maak ik mee. Let op: alle foto's worden standaard in een niet-beschermd omgeving geplaatst. *Voor iPhone, iPad en Android, gratis*



ISTOPMOTION

Inhoud: filmen, fotograferen, creativiteit, tekenen, handvaardigheid. **App om stopmotion-filmpjes mee te maken.** Stopmotion is een serie frames die zo snel achter elkaar worden afgespeeld dat het een (schokkerig) filmpje wordt. Op die manier kun je bijvoorbeeld een kleipoppetje laten bewegen of van tekeningen een korte tekenfilm maken. De app heeft veel instellingen en exportmogelijkheden en je kunt zelfgekozen geluid toevoegen. *Voor iPad, € 8,99*

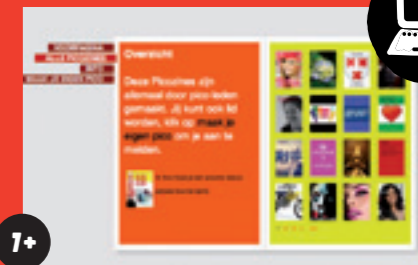


WEB-SITES



SCRATCH

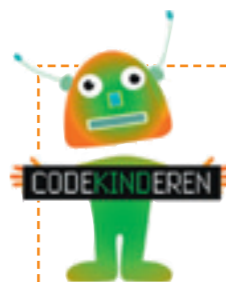
Inhoud: tekenen, animeren, musiceren, creativiteit, vertellen, programmeren. **Een website die je op een eenvoudige manier leert hoe je een animatie kunt maken.** In Scratch laat je poppetjes alles doen wat jij wilt, door met opdrachtblokkjes te slepen en zo het script te 'schrijven'. Je kunt tientallen verschillende figuren gebruiken en allerlei objecten toevoegen. Je kunt ook tekenen en kleuren, effecten en geluiden toevoegen, muziek maken... de mogelijkheden zijn eindeloos. Leuk is dat je bovendien volop projecten van anderen kunt bekijken, ter inspiratie en om van te leren. *Website kan vanwege Flash player niet op de iPad. <http://scratch.mit.edu>*



PICOZONE

Inhoud: taalontwikkeling, fotograferen, tekenen, schrijven, vormgeven, publiceren. **Website waarop je je eigen tijdschrift kunt maken.** Picozone is het zontje van Picozine, dat voor volwassenen bedoeld is. Op deze site kunnen kinderen hun eigen minitijdschrift maken. Zo'n tijdschrift telt 16 bladzijden die je zelf kunt vullen met alles wat je maar wilt. Daarna kun je het tijdschrift mailen naar familie en vrienden of het uitprinten. *www.picozone.nl*

PROGRAMMEREN VOOR BEGINNERS



LESPAKKET CODEKINDEREN

Als je goed kunt programmeren, heb je digitaal talent. En digitaal talent hebben we nodig in onze maatschappij. Neem nou een gewone website. Wat je als je naar een site surft op je scherm ziet, is gemaakt door andere mensen. Een website is opgebouwd uit broncode. Ook apps en programma's op de computer worden opgebouwd uit broncode. Iemand anders heeft ze geprogrammeerd zodat wij ze kunnen gebruiken. Eigenlijk worden alle elektronische apparaten geprogrammeerd: de iPad, een mobiele telefoon, de televisie, de kassa in de supermarkt, de lift, de magnetron, het digibord in de klas, je horloge. Het inspiratieproject Codekinderen geeft leerlingen in de groepen 3 tot en met 8 van de basisschool de kans om hun digitale talenten te ontdekken. Ze proeven van verschillende apps, sites en programma's die creatief en logisch denken stimuleren en die inzicht geven in de achterkant van de apparaten die ze dagelijks gebruiken. Alles komt aan bod: van digitaal spelen tot echt programmeren en code schrijven. Het pakket bestaat uit 'proeverijen' voor de leerlingen en duidelijke informatie voor de leerkrachten. *Meer weten? www.codekinderen.nl*



DAISY THE DINOSAUR

Inhoud: programmeercommando's, logisch denken.

Met deze gratis app leren

kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd.

De dinosaurus moet commando's krijgen om opdrachten te kunnen doen. De app en de commando's zijn Engelstalig. Er kan worden gekozen voor een 'free-play mode' waarin de dinosaurus vrij geprogrammeerd kan worden, of voor een 'challenge mode' waarin opdrachten uitgevoerd moeten worden. Heb je alle opdrachten volbracht? Speel dan en ontdek wat je geleerd hebt.

Voor iPad, gratis



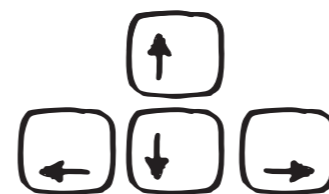
POP

Inhoud: zelf een app maken, creativiteit. *Maak zelf een prototype voor een app met dit programma.*

Teken de schermen, maak screenshots en bekijk hoe de app werkt. Op een eenvoudige manier (tekenen en foto's maken) kunnen kinderen aan de slag met hun eigen idee. Het idee voor de app kan op de iPad worden bekeken.

Voor iPhone en Android, gratis

WEBSITES



PIVOT

Inhoud: creativiteit, animaties maken.

Maak eenvoudige animaties met in de hoofdrol een stokpoppetje. Beeld voor beeld komen op de website de avonturen van het figuurtje tot leven. Pivot kan kinderen voorbereiden op programmeren.

www.pivotanimator.net

BLOCKLY MAZE

Inhoud: programmeercommando's, eerste beginselen Java.

Speel deze game en leer zo stap voor stap de basisbeginselen van het programmeren.

Blockly Maze is een game met 10 niveaus (levels) waarin kinderen stap voor stap leren programmeren. Het doel van ieder level is om het poppetje Pegman door het doolhof naar zijn doel te brengen. Dit doe je door het poppetje programmeercommando's te geven, zoals 'loop', 'draai naar rechts', 'draai naar links', 'herhaal'. De commando's worden steeds moeilijker. Er wordt zelfs een koppeling gemaakt met de programmeertaal Java.

www.blockly-demo.appspot.com

CODECADEMY

Inhoud: leren programmeren met Java.

Deze site heeft een online cursus Javascript in de aanbieding. Java is de programmeertaal die gebruikt wordt voor het maken van websites. Leuk is de beloning als je een opdrachtje goed hebt gedaan! Nadeel is dat deze website Engelstalig is en kinderen dus hulp nodig hebben bij het spelen.

www.codecademy.com

CODEHS

Inhoud: leren programmeren, probleemoplossend vermogen.

Met deze website leren kinderen werken met bouwstenen om te programmeren. Dit doen ze door een virtueel hondje trucjes te leren zoals 'move, turnleft, pickball'. Ze merken dat het werken met deze eenvoudige programmeertaal heel nauw luistert. Als ze het goed doen, geeft het wel veel voldoening. Dit programma spreekt het probleemoplossend vermogen aan.

www.codehs.com

ALICE

Inhoud: leren programmeren.

Op de website Alice kun je zonder code leren programmeren. Deze (ook a!) Engeltalige site is bedoeld voor kinderen, maar ook leuk voor andere beginnende programmeurs. Vanwege de taal is hulp van ouders of leerkracht wel nodig.

www.alice.org

DOMO ANIMATE

Inhoud: animaties, creativiteit, logisch nadenken.

Met Domo Animate kunnen eenvoudige animaties worden gemaakt met leuke functies en geluidseffecten. Kinderen kunnen met de vele mogelijkheden hun fantasie de vrije loop laten. Logisch nadenken is noodzakelijk: het is nog niet zo makkelijk om het verhaal dat je in je hoofd hebt om te zetten naar een animatie. Omdat de site in het Engels is, worden de kinderen uitgedaagd om Engelse woorden te gebruiken. Soms is daar wel hulp bij nodig.

www.domo.goanimate.com





HOE WORD JE EEN HACKER?

Een hacker is in de film meestal een man met een zwart T-shirt, die in het donker snel op een toetsenbord typt. Daardoor krijgt hij dan toegang tot een kluis van een bank of ontdekt hij geheimen. Maar hackers bestaan niet alleen in de film. Ook jij kunt een hacker worden!

Vaak zeggen mensen 'hacker', als ze iemand bedoelen die misdaden pleegt met de computer. Maar er zijn ook veel hackers met goede bedoelingen: zogenaamde 'ethische hackers', die bijvoorbeeld helpen om de beveiliging van systemen te verbeteren. Barry van Kampen is zo'n ethische hacker. Hij legt uit wat een hacker doet: 'Hacken is eigenlijk: je afvragen hoe iets werkt. En ook: iets repareren of aanpassen zodat het beter werkt.' Barry was al heel jong geïnteresseerd in techniek. 'Mijn vader kwam vaak thuis met kapotte onderdelen van zijn werk en dan wilde ik altijd weten waarom het stuk was', zegt Barry. Hij was nog maar zeven of acht jaar toen hij een klok repareerde met plakband. Later probeerde hij op de computer uit te vogelen hoe je een hoog level van een spel kon spelen, zonder eerst de lagere levels te doen. Ook leerde hij zichzelf programmeren, aan de hand van een boek. Hij is er dus een beetje ingerold.

ANDERS KIJKEN

Als je een hacker wilt worden, is het belangrijker dat je een bepaalde houding hebt dan dat je bepaalde dingen heel goed kunt. Als

je op een 'andere' manier naar een situatie kunt kijken, op een alternatieve manier, kun je hacken. Je kunt dus heel veel verschillende dingen hacken noemen.

Veel oudere hackers proberen in te breken in computers van anderen. Niet om iets vervals te doen, maar om te kijken of het kán. Want als zij het kunnen, kunnen criminelen het ook. Ze kunnen dan waarschuwen dat de beveiliging van een computer niet in orde is. Het is beter dat kinderen dit nog niet proberen. Hacker Barry van Kampen vindt zelfs dat kinderen alleen maar dingen mogen hacken die van hen zelf zijn. Kinderen weten vaak nog niet zo goed wat ze doen en dan kun je per ongeluk iets stuk maken. 'Alles wat van jou is, daar mag je mee doen wat je wilt. Je kan bijvoorbeeld zelf een website maken en daarna uitproberen of je die goed hebt beveiligd. Maar je moet altijd goed begrijpen dat als het stuk gaat, dat je eigen schuld is.' Het lijkt nu misschien nogal oneerlijk, maar pas als je wat ouder bent, kun je snappen wat de gevolgen zijn van wat je doet. Bijvoorbeeld als je een computer hackt. Dat is ook bij andere dingen zo. 'Kinderen mogen ook nog niet autorijden', zegt hacker Barry van Kampen.

(h)elp di
this meny
(l) s li
message
alex <s
caty <s
alice.m
show ale
Hey Alex
I haven't
from you i
while. Ar
free to



PUZZELS

Het leukste aan hacken is dat je er puzzels mee oplost. Je kunt laten zien dat je slimmer bent dan iemand anders. Minder leuk is dat het heel veel tijd kan kosten. Barry: 'Als iets niet lukt, is dat frustrerend. Maar het is ook een uitdaging om het te blijven proberen.' Hoe meer je leert, hoe ingewikkelder het wordt. Dan kan het zijn dat je ouders niet meer snappen wat je doet. Gelukkig begrijpen hackers elkaar wél. Barry zit in een club met andere hackers: een 'hackerspace', een ruimte voor hackers. Daar proberen hackers samen puzzels op te lossen, of ze maken dingen. Het is er heel gezellig, maar ook een beetje rommelig. Overal liggen kabeltjes, gereedschap en onderdelen van computers. De hackerspace van Barry is in Utrecht, in een straat waar ook een school is. De kinderen van die school zijn nog nooit langs geweest, maar wat Barry betreft mag dat best. 'Iedereen is welkom.' In veel steden in Nederland zijn er hackerspaces en één keer per jaar hebben ze een open dag. Op <http://hackerspaces.nl/spaces/> kun je zien of er een hackerspace in jouw stad zit. Vraag wel even aan je ouders of het mag, of neem ze mee.



SPELLETJES VOOR AANKOMENDE HACKERS



HACK RUN

Inhoud: inbreken in de computer.

Een spannend spel waarbij je de computer van Alice moet hacken. Het lijkt eigenlijk net een echte computer zoals ze er vroeger uitzagen, met alleen een groene tekst op het zwarte scherm. Je moet wel Engels kunnen lezen. iPad, iPhone, Mac (€2,69), Android (€1,50), op alle systemen gratis proefversie beschikbaar.



ARDUINO

Inhoud: programmeer het ritme van lichtjes.

Arduino is een apparaatje dat je aan je computer kunt aansluiten. Op de Arduino kun je lichtjes zetten. Met een programma op de computer kun je daarna bepalen hoe snel het lichtje knippert. Je leert zo te programmeren en ziet meteen het effect. De software van Arduino is gratis (<http://arduino.cc/>), het apparaatje kost tussen de twintig en dertig euro.





oud ontmoet nieuw



POPPENKAST

Inhoud: verhalen vertellen, acteren, audio opnemen, animeren.

Maak je eigen poppenkastvoorstelling. App met een heerlijke retro-uitstraling. Kinderen kunnen met 'lappenpoppen' hun eigen voorstelling maken. Ze mogen zelf het decor uitkiezen, de rekwisieten zoeken en de acteurs benoemen (en zo bijvoorbeeld hun eigen gezicht op de boze wolf plakken). Oudere kinderen kunnen bij de absurde rekwisieten een hilarisch verhaal verzinnen. *Voor iPhone en iPad, gratis of €1,79*



IPAWN

Inhoud: fijne motoriek, strategisch inzicht, spelvaardigheid.

Met deze app kun je ouderwetse bordspellen spelen met 'echte' pionnen op de iPad. In vier verschillende uitvoeringen: Ganzenbord, Mens Erger Je Niet, AirHockey en het Hengelspel. Je downloadt de spellen gratis in de App Store, maar voor de speelstukken moet je naar de winkel. Je iPad herkent de onderkant van de pion, zodat deze met het speelbord op het scherm communiceert. *Voor iPad, gratis. Speelstukken €10,99 tot €14,99.*



GAMECHANGER

Inhoud: spelvaardigheid, aardrijkskunde, topografie, geschiedenis, biologie, wetenschap.

strategisch denken, samenwerken.

Electronisch speelbord voor de iPad.

Nog meer dan bij iPawn combineert GameChanger je iPad met fysieke bordspellen. Met deze app leg je je iPad echt 'in' het speelbord dat op tafel ligt, waardoor je nieuwe technieken combineert met oude. Er zijn negen spellen. Je kunt bijvoorbeeld Ik Hou van Holland spelen, of Wildlife. Bij dat laatste spel ben je een ontdekkingsreiziger en leer je alles over de dieren in de wereld, door vragen te beantwoorden, opdrachten te vervullen en raadsels op te lossen. In The Magic School Bus leer je alles over wetenschap, doordat je de ruimte moet verkennen of door het menselijk lichaam moet reizen. Ik Hou van Holland leert je alles over Nederland. Nadeel is wel dat de andere spellen alleen in het Engels verkrijgbaar zijn. Voor meer spellen. Pas op: werkt tot iPad 3. Met iPad 4 werkt hij niet en voor de iPad Mini heb je een adapter nodig. *Voor iPad. De app met de spellen is gratis. Prijzen voor het speelbord verschillen sterk per (web)winkel. € 29,95-69,95*



MARBLE MIXER

Inhoud: fijne motoriek, spelvaardigheid, strategisch denken.

App waarmee je met virtuele knikkers kunt spelen op de iPad.

Deze knikkerapp heeft drie verschillende 'knikkerpotjes': Space Mania, Monster Picnic en Tabel Tactics. Door de stoere omgeving (een ruimteschip!) zullen ook oudere kinderen het leuk vinden. En ook op een iPadscherm blijkt het leuk om elkaars knikkers weg te kaatsen. Bovendien moet je alleen in Monster Picnic de knikkers daadwerkelijk in het potje zien te krijgen, bij de andere twee moet je juist proberen op de buitenste ringen te 'stoppen', wat het spel een stuk uitdagender maakt. Voor een tot vier spelers. *Voor iPad of Android, gratis*



PIMPAMPET

Inhoud: taalontwikkeling, spelvaardigheid. **App waarmee je het ouderwetse spelletje met de vragen en de beginletters kunt spelen.**

Welke volwassene herinnert zich niet dit spel met de draaischijf en de kaartjes, waarbij je bijvoorbeeld een dier met een N moest noemen? Nu kun je dat klassieke spel ook op de iPad spelen. De virtuele spinner is net iets minder leuk dan het rad dat je met duim en wijsvinger moest aanzwengelen, maar het is een leuk alternatief. *Voor iPad, gratis of € 2,69*



LEGO LIFE OF GEORGE

Inhoud: legoblokjes bouwen, ruimtelijk inzicht, tempo, fijne motoriek. **Een app én een echt bouw pakket om modellen te bouwen.**

Het leuke van deze app is dat het 'ouderwetse', echte Legoblokjes combineert met nieuwe technieken. Je krijgt op je app een voorbeeld te zien van een bouwwerk dat je zo snel mogelijk moet zien na te maken met echte blokjes. Daarna scan je je bouwwerk in en ontvang je punten voor het resultaat. *Voor iPhone, iPad en Android, € 29,95*

WEBSITE



10+

MAKEY MAKEY

Inhoud: programmeren, technisch inzicht, creativiteit, ontdekken.

Uitvindingskit die je helpt om allerlei rare dingen om te zetten in een muis of keyboard om daar je computer mee te besturen. Deze uitvinding van een paar studenten doet erg jaren tachtig aan, maar is helemaal van nu. En heeft een magische uitwerking. Je programmeert de MaKey MaKey, koppelt hem aan je computer, de klemmetjes ('krokodillenbekkies') zet je op een object. Als je die aanraakt, ontstaat er een elektronisch circuit waarop de MaKey een commando naar de computer stuurt. Zo kun je alles omtoveren tot een muis of een keyboard. Ook leuk: maak een piano van bananen! www.makeymakey.com

KOKEN IS KUNST



RECEPTENMAKER

Inhoud: koken, verzamelen, kooktechnieken, creativiteit.

App waarmee je recepten van andere sites kunt verzamelen. Eindelijk je favoriete lasagna-recept gevonden? Met Receptenmaker kun je je eigen recepten bewaren, en je kunt de beste recepten verzamelen van andere kook-apps en -sites. Handig is het onderdeel waarin kooktechnieken worden uitgelegd. Voor deze functie en de seizoenskalender moet je wel bijbetalen.

Voor iPhone en iPad, gratis of € 1,79



MY LITTLE COOK

Inhoud: koken, gezond, creativiteit. **Lekkere en gezonde recepten om met en voor kinderen te maken.**

Weliswaar Engelstalig, maar wel een leuke verzameling van gezonde recepten die voor kinderen heel goed zelf te maken zijn. Bijvoorbeeld een worteltjestaart of kiwi-lolly's. Hmm! Ook wordt er informatie gegeven over ingrediënten en herkomst. Leuk en aantrekkelijk geïllustreerd – voor de vertaling is een volwassen kookhulp welkom.

Voor iPhone en iPad, € 2,69



HET FOTOKOOKBOEK

Inhoud: koken, stap-voor-stap uitleg, creativiteit. **In dit digitale kookboek wordt met foto's duidelijk uitgelegd hoe je (soms wat ingewikkelde) gerechten klaarmaakt.**

Elk gerecht begint met een foto waarop alle ingrediënten staan. Voor kinderen is het thema snel & simpel (60 recepten) heel geschikt. Wil je meer recepten tot je beschikking hebben, dan moet je bijkopen. Dat maakt het een relatief dure kook-app. Ook jammer is dat sommige nuttige informatie alleen in het Engels beschikbaar is. Voor iPhone en iPad, € 3,59



INSTAFOOD

Inhoud: fotografie, koken, creativiteit. **InstaFood is de eet-versie van het populaire Instagram.**

Heb je een gerecht geknutseld waar je heel erg trots op bent en wil je dit wel met iedereen delen? Je kunt real time aan de rest van de wereld laten weten wat voor lekkers er bij jou op tafel staat. Met de verschillende skins kun je een andere uitstraling kiezen, je kunt ook lollige teksten toevoegen. Dan een foto maken en op Instagram, Facebook of Twitter delen met collega-koks. Voor iPhone en iPad, gratis



HET MENSELIJK LICHAAM

Inhoud: eten, wetenschap, onderzoeken, spelen. **Mooi vormgegeven app over de werking van het menselijk lichaam.**

Wil je weten welke weg al dat lekkere eten eigenlijk aflegt? Dat is een mooi excuus om deze prachtige educatieve app te downloaden. Alles wat je normaal gesproken in een biologieboek vindt, kun je nu interactief bekijken. Zo zie je precies waar die lekker cupcakes allemaal heen gaan als je ze hebt doorgeslikt.

Voor iPhone en iPad, € 2,69



CUPCAKE RECIPES

Inhoud: koken, recepten, cupcakes, creativiteit. **App met recepten voor alle cupcakefans.**

Van chocolade-cupcakes tot gevulde cakejes, je kunt ze in deze app allemaal vinden. Van makkelijk tot moeilijk(er). Wel Engelstalig, maar dankzij instructievideo's zijn de recepten ook goed door kinderen te gebruiken. Bij het vertalen van de receptuur en de ingrediënten is wel wat hulp van volwassenen nodig. Je eigen recept kun je ook delen met anderen.

Voor Android, gratis



SMULWEB

Inhoud: recepten, koken, creativiteit. **Populaire gratis app die in de digitale kookboekenkast van een echte hobbykok niet mag ontbreken.**

Kies bij de 'keukens' voor 'kinder' en je vindt een indrukwekkende hoeveelheid kindvriendelijke recepten. Je kunt nog verfijnen op bereidingstijd en of er foto's en/of video's te zien zijn van het recept. Handig is ook dat je vanuit het recept meteen een boodschappenlijstje kunt maken. Zo weet je precies wat je nodig hebt voor je driegangendiner. Eet smakelijk! Voor iPhone en iPad, gratis



WEB-SITES



7+

ALLERHANDE VOOR KIDS

Inhoud: koken, spelen, video's, informatief.

Kinderwebsite van Allerhande, het kookblad van AH. Net als bij de 'grote' Allerhande, hoef je geen klant van AH te zijn om iets aan deze site te hebben. Op een speelse en toegankelijke manier worden kinderen meegenomen in de kunst van het koken. Met veel recepten, maar ook leuke 'coole extra's'. Zo kun je bijvoorbeeld leren hoe je met stokjes eet, of hoe je feestelijk de tafel dekt of een papieren patatzak vouwt. Ook de recepten worden stap voor stap uitgelegd. Je kunt kiezen uit zoete of hartige recepten, of iets snels of moeilijks Sympathiek is dat ook aan vegetarische kinderen is gedacht. Voor de meer doorgewinterde junior-chefs, is er altijd nog de gewone Allerhande met moeilijkere recepten. www.allerhandevoorkids.nl

MUZIEK MAKEN



STAR COMPOSER

Inhoud: muziek, componeren, instrumenten. **App waarmee kinderen zelf kunnen componeren.**

Je hoeft geen muzikaal genie te zijn om toch zelf een leuk liedje te maken. Je kunt met drums, bas, gitaar en toetsen aan de slag en je eigen zang opnemen en toevoegen. Daar is trouwens wel een headset voor nodig. Extra leuk is de blooming voor je componeerwerk: bij je eindresultaat krijg je een filmpje te zien, waarin de band uit de app op het podium staat te spelen. Pop en dance zijn als genre gratis, andere muziekstijlen moet je kopen. *Voor iPhone en iPad, gratis*



SONGIFY

Inhoud: muziek, zang, creativiteit. **Deze app zet gesproken tekst om in een liedje.**

Dat levert komische liedjes op, die door de app op een beat worden gezet. Dit moet wel zo'n beetje de snelste manier zijn om ergens muziek van te maken. Als je een liedje hebt gemaakt, kun je die delen via sociale media. Leuk, ook voor verjaardagen en speciale momenten. Wil je de keuze hebben uit meer beats, dan moet je bijkopen. *Voor iPhone, iPad en Android, gratis*



SPRING SPRONG

Inhoud: muziek, bewegen, spel, ritmegevoel. **Springen op de muziek van Kinderen voor Kinderen.**

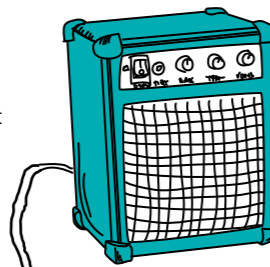
Spring Sprong is een grappig spel waarin je moet springen op de maat van het liedje. Het is de bedoeling dat je dat zo goed mogelijk doet en zo zoveel mogelijk punten verzamelt. De score kun je vergelijken met die van anderen. Dat springen is nog lastiger dan je denkt! Voorlopig kun je alleen nog jumpen op de Kinderboekenweekhit 'Klaar voor de start', maar daar komen meer Kvk-liedjes bij. *Voor iPhone en iPad, gratis*



SHAZAM

Inhoud: informatief, muziek. **Topper onder de muziek-apps.**

Shazam is populair en wereldberoemd! Met deze app kun je een liedje dat je hoort voorzien van de juiste informatie. Laat je iPhone of iPad meeluisteren met de muziek en hij vertelt je wat je hoort. De informatie kun je delen met vrienden. Nog altijd een briljante uitvinding, die voorkomt dat je de hele dag moet denken aan dat liedje waarvan je de titel niet meer weet. *Voor iPhone en iPad, gratis*



IK DRUM

Inhoud: ontwerpen, spelen, audio opnemen. **iPad-cursus voor beginnende drummers.**

Met deze app en een drumstel kun je meteen aan de slag. In de helemaal Nederlandstalige cursus voor beginnende drummers krijg je instructies over het stemmen van een drumstel, verschillende soorten stokken en demonstraties die van bovenaf gefilmd zijn zodat je makkelijk mee kan drummen. Heb je een drumstel? Neem de iPad mee, zet een koptelefoon op en je kan zo aan de slag. Niet goedkoop, maar nog altijd stukken goedkoper dan drumles. *Voor iPad, € 9,99*



MUSYC

Inhoud: muziek, creativiteit, experimenteren. **Musyc is geen echte kinder-app, maar kinderen zullen er wel veel plezier mee hebben.**

Met meer dan 50 instrumenten en een aantal effecten kun je volop experimenteren met melodieën en ritmes. Als je iets hebt gemaakt kun je het opslaan in Dropbox. Musyc is van dezelfde maker als het bekende DM1 Drum Machine. De gratis versie biedt genoeg vertier voor kinderen. *Voor iPhone en iPad, gratis*



RATELBENDE

Inhoud: muziek, creativiteit, muziek leren maken. **Gemaakt voor jonge kinderen, maar ook hilarisch om te spelen voor oudere jeugd.**

RatelBende is een iPad-app waarmee kinderen leren muziek maken met makkelijke instrumenten: tamboerijn, sambaballen, triangel en trommel. Alle instrumenten zijn afgestemd op kinderen, maar je kunt bijvoorbeeld de piano ook gebruiken om je hond of kat te laten meedoen. De instrumenten zijn gelijktijdig te spelen op verschillende iPads en iPhones. Met ingebouwde ritmebox, zodat iedereen in de maat blijft. *Voor iPhone en iPad € 2,29.*



SPOTIFY GOOGLE PLAY MUSIC

Inhoud: muziek luisteren.

Muziekbibliotheken met miljoenen nummers. En dat is een fantastisch uitgangspunt voor een muziekfeestje. Bouw een disco en draai alleen je favoriete nummers, die je in een afspeellijst hebt gezet. Of maak een radiostation en neem je uitzending op. Je kunt het op muzikaal gebied zo gek niet bedenken of je kunt het vinden op een van deze websites, van gloednieuwe hits tot klassiekers. Gewoon onderuit zakken en lekker luisteren kan natuurlijk ook. Google Play Music is niet gratis, Spotify wel, maar daar krijg je niet de beste kwaliteit voor en je muziek wordt onderbroken door reclame. Wil je dat niet, dan moet je kiezen voor de betaalde versie, Spotify Unlimited of Premium. Spotify: Voor iPhone, iPad, iPod, Android en desktop, gratis of € 4,99 of € 9,99. Google Play Music: Android of desktop, € 9,99



MAAK ZELF EEN FILMPJE

24

Zelf een filmpje maken is nog nooit zo makkelijk geweest. Iedereen kan een mobiele telefoon met camera oppakken en aan de slag gaan. Maar bij het maken van een goed filmpje (dat veel kijkers trekt), komt toch meer kijken.

Je kunt een spontaan filmpje maken van iets dat je meemaakt, zoals je vader die heel vals meezingt met de radio of je broertje die van de hoogste duikplank het zwembad inspringt. Voor dit soort filmpjes hoef je eigenlijk maar weinig moeite te doen: je moet er alleen voor zorgen dat je op het juiste moment klaar staat met je camera. Maar je kunt ook een filmpje maken waarbij je van tevoren bedenkt waar het over gaat, zodat je zeker weet dat het wordt hoe jij het wilt hebben. Deze vijf stappen helpen je daarbij.

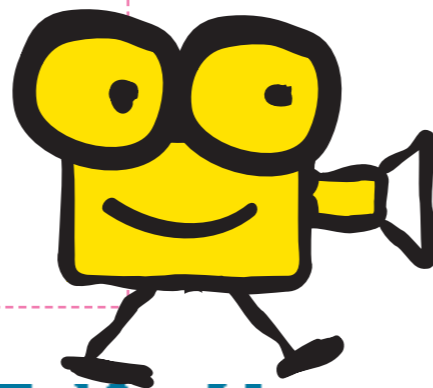


1

BEDENK EEN ONDERWERP

Voordat je een filmpje kunt gaan maken, moet je natuurlijk bedenken waar het filmpje over zal gaan. Probeer een origineel onderwerp te bedenken waar niet al heel veel filmpjes over gemaakt zijn.

Kun jij heel erg goed dansen of een bijzondere truc met een voetbal? Dat vinden kijkers leuker om te zien dan iets wat iedereen kan. Denk er bij het kiezen van je onderwerp ook aan dat je het moet kunnen filmen. Wil je graag een **filmpje maken over dieren?** Bedenk dan dat het erg moeilijk wordt om zelf een filmpje te maken over een olifant of een tijger. Het is handig om voor jezelf te bepalen wat je het **allerbelangrijkste vindt om in het filmpje te vertellen**. Wat moet de kijker weten na het zien van jouw filmpje? **Je kunt een soort hoofdvraag bedenken die je wil beantwoorden met je film**. Maak je een film over dat bijzondere trucje met een voetbal? Dan is jouw hoofdvraag: Hoe doe je deze voetbaltruc? Als de kijkers aan het eind van jouw filmpje het antwoord weten op deze vraag, dan is je filmpje geslaagd.



WERK HET ONDERWERP UIT

Als je eenmaal een leuk onderwerp hebt bedacht, moet je bedenken hoe je dit gaat filmen. Hoe zorg je ervoor dat kijkers de hoofdvraag kunnen beantwoorden na het zien van jouw filmpje?

Het helpt om voordat je gaat filmen **op papier uit te schrijven** wat je precies wilt dat er in je film gebeurt. Dit heet het **script**. Van het script maak je een **storyboard**, een soort **stripverhaal** waarin je van elke scène een tekening maakt. Als je een storyboard maakt voor de film over jouw voetbaltruc, kun je in tekeningen laten zien wat je allemaal moet doen om de truc te laten lukken. Dan weet je alvast wat er allemaal in je film moet zitten, zodat kijkers de truc begrijpen.

Wat heb je nodig? Gebruik je een echte camera of je mobiele telefoon of webcam? **Waar ga je filmen?** Wat doe je als je buiten wil filmen maar het regent? Bedenk ook op welke manier je wilt filmen: een voetbaltruc kun je niet zelf filmen. Zet je de camera neer, bijvoorbeeld op een tafel? Of vraag je of iemand de camera voor je wil vasthouden?

FILMEN

Nu je goed hebt nagedacht over wat je wilt gaan doen en hoe, kun je beginnen met filmen! Maar ook tijdens het filmen moet je nog op veel dingen letten. Je kunt je storyboard gebruiken als hulpmiddel voor het verhaal, maar een aantal dingen merk je pas tijdens het filmen.

Natuurlijk moet je erop letten dat alles duidelijk in beeld is. Film je jouw voetbaltruc? Je kunt je truc het beste overdag filmen, want in het donker is het moeilijker te zien. Ga ook ver genoeg van de camera staan, zodat je goed te zien bent. Zoek een rustige plek op waar je **geen last hebt van anderen of van herrie**. Wil je graag wat vertellen bij je truc? Dan moet je dichtbij de camera duidelijk en hard praten. Nog beter is het om **achteraf de tekst in te spreken**, die kun je er dan tijdens het monteren bijplakken. Het maakt niet uit of je alles achter elkaar filmt of korte fragmentjes maakt, tijdens het monteren kun je alles alsnog achter elkaar plakken. Ook als je iets fout doet, kun je dat er later nog **uitknippen**. Als je bang bent dat iets heel erg fout is gegaan, film het dan nog een keer. Met het monteren zie je dan precies welke opname het beste gelukt is.

25





MAAK ZELF EEN FILMPJE

26

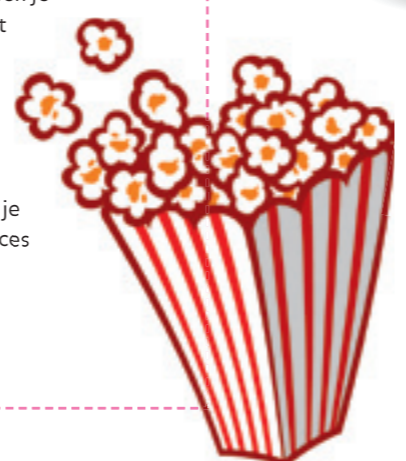
MONTEREN

Het moeilijkste van het maken van een filmpje is het in elkaar zetten van de beelden die je gefilmd hebt. Hier-voor kun je gebruik maken van montagesoftware: een computerprogramma, waarmee je stukjes film kunt knippen en plakken en muziek en leuke effecten kunt toevoegen. Je zet dus de beelden die je gefilmd hebt in de goede volgorde en maakt er een leuk geheel van. Er bestaan veel **verschillende montage-programma's**, sommigen zijn gratis en anderen zijn juist heel duur. Maar duurder is niet altijd beter! Vaak zijn de gratis programma's al goed genoeg om mee te beginnen.

Eigenlijk blijkt bij het monteren pas of wat je hebt bedacht en gefilmd wel in je filmpje past. Je kunt waarschijnlijk niet alles gebruiken dat je hebt gefilmd, dus je moet **kieszen welke beelden het beste zijn** om je hoofdvraag te beantwoorden. In het filmpje over de voetbaltruc kun je de truc bijvoorbeeld een paar keer laten zien, zodat het duidelijk is voor de kijkers. Maar je moet er ook voor zorgen dat het filmpje **interessant en leuk** is, zodat de kijkers blijven kijken. Maak je filmpje daarom niet te lang, want dat is vaak saai.

LAAT JE FILM AAN IEDEREEN ZIEN

Als je het gevoel hebt dat je filmpje goed genoeg is, laat hem dan eerst aan iemand zien die niets afweet van het onderwerp. Zo test je of jouw film de hoofdvraag goed beantwoordt. Kan deze kijker na het zien van je filmpje de voetbaltruc nadoen? Zo niet: Dan moet je nog verder gaan met monteren. Zo ja: Dan is je film af! Je kunt je filmpje nu aan iedereen laten zien. Wil je graag dat zoveel mogelijk mensen je filmpje zien? Dan helpt het om het online te plaatsen. Zet je filmpje op **YouTube** en plaats een link op **Facebook** of op **Twitter**. **Vraag of mensen je filmpje willen doorsturen naar anderen.** Zo bereik je **kijkers die je zelf niet kent** en kan je filmpje in korte tijd een groot succes worden!



WEBSITES

PROGRAMMA'S EN WEBSITES VOOR HET MAKEN VAN FILMPJES:

MOVIEMAKER (WINDOWS) EN IMOVIE (APPLE)



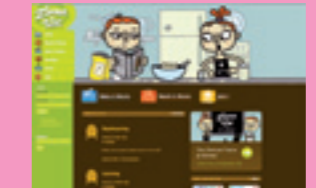
Dit zijn computer-programma's waarmee je een film kunt monteren en die standaard op elke computer zitten. Ze zijn gratis en niet moeilijk om te gebruiken. Er bestaan ook dure ingewikkelde programma's, maar deze twee zijn meestal al goed genoeg.

VOCAROO.COM



Met Vocaroo kun je makkelijk je eigen stem opnemen en opslaan op je computer. Zo kun je een tekst inspreken die je later kunt monteren in je zelfgemaakte filmpje.

ZIMMERTWINS.COM

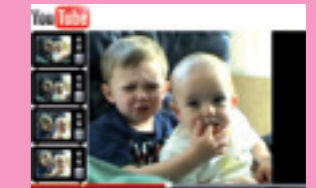


Op de website ZimmerTwins kun je gemakkelijk zelf een animatiefilmpje maken. Je kunt kiezen uit heel veel korte fragmentjes en door ze achter elkaar te plaatsen, maak je je eigen verhaal. Dit kun je gebruiken als voorbereiding op je eigen film, in plaats van een storyboard. Natuurlijk kun je ook filmpjes van anderen bekijken.

ANIMOTO.COM

Animoto helpt je bij het maken van een filmpje: je kunt foto's en video's uploaden en Animoto maakt er een filmpje van. Je hoeft alleen maar te kiezen welke stijl en welke muziek je wil gebruiken, en je filmpje is klaar! Leuk om te gebruiken als je een trailer van je eigen film wilt maken.

YOUTUBE.COM EN VIMEO.COM



YouTube en Vimeo zijn websites waarop je jouw zelfgemaakte filmpjes kunt zetten. Mensen van over de hele wereld (of juist alleen mensen die jij uitnodigt) kunnen jouw filmpje dan zien en erop reageren. Zo kun je testen wat kijkers van jouw filmpje vinden. Je kunt natuurlijk ook zelf kijken naar filmpjes van andere mensen, misschien leer je er nog wat van voor je eigen filmpje.

27





CREATIEF MET MEDIA OP SCHOOL



Steeds meer leerkrachten delen online hun ideeën met collega's en plukken inspirerend lesmateriaal van fora. Hoe vind jij je weg naar interessante discussies, digitaal lesmateriaal en creatieve apps? Deze juweeltjes helpen jou en je klas op weg.



OM MEE TE BEGINNEN

WWW.23ONDERWIJSDINGENPO.NL

Online cursus over het gebruik van sociale media in de klas. Wil je sociale media graag meer inzetten in de klas, maar weet je niet precies hoe? Laat je omscholen tot leraar 2.0 met de cursus 'sociale media voor het primair onderwijs'. De cursus bestaat uit twee tot vijf online 'bijeenkomsten' in groepsverband. Informatie over de cursus via de website.

WWW.MEDIAWIJSHEID.NL



Het ABC van mediawijsheid: heldere informatie over sociale media. Van online pesten tot grooming, van apps tot medialessen. Met filmpjes over: 'Hoe werk je online samen aan een document?' En, niet onbelangrijk: 'Hoe voorkom je dat leerlingen apps installeren of verwijderen?'

WWW.KENNISNET.NL



Nieuwe media en onderwijs raken steeds meer verweven. Kennisnet ondersteunt het onderwijs om het beste uit ict te halen. De website WatNou? van Kennisnet Kids is daar een mooi voorbeeld van. Je vind op de site onder meer informatie over actuele thema's, zoals mediawijsheid en tabletgebruik in de klas.

WWW.MIJNKINDONLINE.NL



Mijn Kind Online is een onafhankelijk kenniscentrum, dat ouders, scholen en professionele opvoeders helpt

bij de mediaopvoeding. Kwaliteit staat centraal. Op de website vind je artikelen, adviezen, publicaties, onderzoeken en ervaringen van anderen. **Lestip:** Download het inspiratieboek 'Sociale media op de basisschool' en ontdek hoe je sociale media een plek geeft in je eigen klas.

HET LEUKSTE LESMATERIAAL VOOR JOUW KLAS



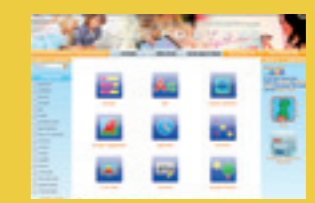
WWW.EDUAPP.NL



Wat vinden collega's nou goede educatieve apps? Inmiddels delen meer dan 8000

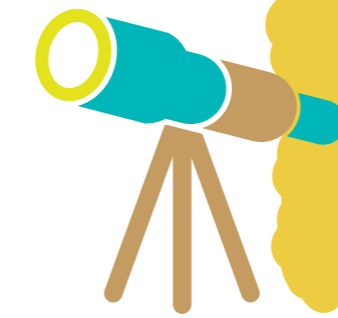
leerkrachten hun lesideeën en apps op www.eduapp.nl. Na inschrijving kun je collega's volgen en zien waar zij enthousiast over zijn. Interessante apps zijn te bestellen in de Appstore, of via Google Play of Windows Store.

WWW.TABLETPORTAAL.NL



Overzicht van vooral Nederlandse educatieve apps voor iPad, iPhone, Android en

Windows tablets. Heldere presentatie, eenvoudige navigatie. De groep/bouw kun je aangeven. Met beschrijving van de apps, reviews ontbreken vaak maar zijn wel te vinden in de iTunes store en in deze brochure. **Lestip:** Op www.schoolbordportaal.nl vind je vrij te gebruiken lesmateriaal voor op een digitaal schoolbord. Kijk ook even naar de link 'schooltv op 't digibord'. Een eigen selectie maken van het aanbod kan ook; meld je dan aan.





30



CREATIEF MET MEDIA OP SCHOOL



HET LEUKSTE LESMATERIAAL VOOR JOUW KLAS

WWW.WIKIWIJS.NL

WWW.WIKIWIJS.NL



Zoekmachine voor lesmateriaal. Zoek materiaal, maak je eigen les en deel het met collega's.

Met meer dan een miljoen items, van oefeningen tot volledige lesmethodes. De site is ontwikkeld in opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Een eigen profiel maken is verplicht.
Lestip: In het menu 'veelgestelde vragen' vind je een handleiding hoe met Wikiwijs te werken.



WWW.DIGISCHOOL.NL

Internetplatform voor docenten en leerlingen voor het delen van leermateriaal. Zelf materiaal uitwisselen? Dat kan in de communities. Ook kun je hier terecht met vragen. Na aanmelding sluit je je aan bij een community en krijg je toegang tot de 'leermiddelendatabase'. Een handige site, al duurt het even voordat je je weg hier gevonden hebt.

WWW.MEESTERMICHAEL.NL



Op zoek naar materiaal voor het digibord? Op deze overzichtelijke site vindt je veel moois. Plus een schat aan links naar websites met nog meer lesmateriaal: van ideeën voor bewegingsonderwijs tot een powerpointpresentatie over geschiedenis.

AAN DE SLAG IN DE KLAS

WWW.REKENWEB.NL



Maak een helikoptertocht over Nederland, of leer gepast te betalen. En dat is maar een kleine greep uit het aanbod van Rekenweb, samengesteld door het Freudenthal instituut. Goede navigatie, doordat eenvoudig het onderwerp en de leeftijdsgroep van de leerlingen is te selecteren.

WWW.HETKLOKHUIS.NL



Voor kinderen van 8 tot 12 jaar. Prachtig is het onderdeel 'Zoek het uit!', dat uitnodigt tot grondig onderzoek naar een bepaald onderwerp. Via de zoekfunctie op www.hetklokhuis.nl is over praktisch elk onderwerp wel een uitzending te vinden.

WWW.TELEBLIK.NL



Op zoek naar een bijzonder filmfragment uit de geschiedenis? Op www.teleblik.nl zijn duizenden uren aan beeld en geluid te vinden. Zoek op trefwoord, omroep of op de alfabetische trefwoordenlijst.
Lestip: Met een digitale snijmachine snij je zelf fragmenten uit de programma's. Ook kun je eenvoudige montages maken.

WWW.WATNOU.NL



Digitale lesideeën bij een actueel thema. Handig als je de troonrede wilt bespreken en meteen wat meer kunt vertellen over het koningshuis. De website is onderdeel van Kennisnet Kids.
Lestip: Bij elk thema hoort een prijsvraag. Leuk om met de klas aan mee te doen!

WWW.TAALZEE.NL



Visjes groeien als je ze te eten geeft door de opgave goed te maken. Via het programma Taalzee (zusje van www.rekentuin.nl), ontwikkeld door de Universiteit van Amsterdam, oefenen kinderen op hun eigen niveau hun taalvaardigheid.
Kosten: 25 euro, plus variabele licentieprijs
Lestip: Hang een ranglijst in de klas, gebaseerd op wie de meeste oefeningen heeft gemaakt en bedenk ludieke prijzen.



MAAK JE TABLET KINDVRIENDELIJK!



TIPS VOOR JE IPAD:

1. Houd je wachtwoord van de appstore geheim

2. Beveilig de iPad met een wachtwoord

Het codeslot kan als volgt worden geactiveerd:

- Kies voor 'Instellingen'.
- Ga naar 'Algemeen' en kies voor 'Codeslot'.
- Kies 'Zet code aan'.
- Type een persoonlijke code en bevestig deze.

3. Beveilig de sim-kaart met een wachtwoord/pincode

Een pincode kan als volgt worden geactiveerd:

- Ga naar instellingen.
- Kies voor 'mobiele data'.
- Kies voor 'simpincode'.
- Schakel simpincode in.
- Kies een pincode en bevestig deze.

4. Apps beveiligen met een wachtwoord

Via een speciale beperking kan het installeren en kopen van apps onmogelijk worden gemaakt en ook de in-app aankopen kunnen worden geblokkeerd.

De beperkingen kunnen als volgt worden geactiveerd:

- Kies voor 'instellingen'.
- Ga naar 'algemeen' en kies voor 'beperkingen'.
- Kies 'schakel beperkingen in'.
- Type vervolgens een persoonlijke code en selecteer de apps die ontoegankelijk moeten worden gemaakt.

Op zoek naar leerzame apps en sites voor kinderen van 2 tot 8 jaar? Download onze andere publicatie 104 leerzame apps & sites op <http://kn.nu/leerzame-apps-sites>

TIPS VOOR JE ANDROID TABLET:

Google werkt hard aan een filtersysteem voor Android, waardoor ouders meer controle krijgen op de handelingen van hun kind. Nu zijn er al apps beschikbaar die de controle vergroten.

1. Beveilig je tablet met een wachtwoord/pincode

Een pincode kan als volgt worden geactiveerd:

- Ga naar 'instellingen'.
- Kies voor 'locatie en beveiliging'.
- Kies 'schermvergrendeling'.
- Kies voor 'pin'.
- Kies een pincode en bevestig deze.

Een patroon kan als volgt worden geactiveerd:

- Ga naar 'instellingen'.
- Kies 'locatie en beveiliging'.
- Kies 'schermvergrendeling'.
- Kies voor 'patroon'.

- Kies een patroon en bevestig deze.

Een wachtwoord kan als volgt worden geactiveerd:

- Ga naar 'instellingen'.
- Kies 'locatie en beveiliging'.
- Kies 'schermvergrendeling'.
- Kies voor 'wachtwoord'.
- Kies een wachtwoord en bevestig deze.

2. Beveilig de sim-kaart met een wachtwoord

Een PIN code kan als volgt worden geactiveerd:

- Ga naar 'instellingen'.
- Kies 'locatie en beveiliging'.
- Kies voor 'sim-vergrendeling instellen'.
- Kies voor 'sim-kaart vergrendelen'.
- Kies een pincode en bevestig deze.

COLOFON

86 creatieve apps & sites is een uitgave van Kennisnet en stichting Mijn Kind Online.

Websites: www.kennisnet.nl, www.mijnkindonline.nl

Copyright: Stichting Mijn Kind Online, Den Haag, oktober 2013.

Eindredactie Martine Borgdorff, Remco Pijpers

Teksten Margreet Algra, Lotte Boot, Martine Borgdorff, Hester Otter, Esther Smid, Peter Teffer

Vormgeving Yvette van Diepen (Diep Design) i.s.m.

Tamar de Klijn

Foto's Shutterstock

Kennisnet faciliteert instellingen in het po, vo en mbo bij het maximaal benutten van de kracht van ict. Dit doet ze door expertise te delen, voorzieningen te realiseren en beheren en innovatie te stimuleren.

website: www.kennisnet.nl

e-mail: info@kennisnet.nl

Stichting Mijn Kind Online is een onafhankelijk expertisecentrum jeugd en media. De belangrijkste missie van Mijn Kind Online is het helpen van ouders, scholen en professionele opvoeders bij de internetopvoeding. Speerpunt van Mijn Kind Online is kwaliteit van digitale media voor kinderen.

website: www.mijnkindonline.nl

e-mail: informatie@mijnkindonline.nl

Deze productie kwam tot stand in samenwerking met

mijn kind
Online

Kennisnet



Deze brochure is ook te downloaden op <http://kn.nu/creatieve-apps-sites>