DIGITAAL JEUGDWERK IN VLAANDEREN

Onderzoek voor Vlaamse Overheid, Departement Cultuur, Jeugd en Media

Rapport – januari 2022

Lotte Vermeire
Prof. Dr. Wendy Van den Broeck
Prof. Dr. Ilse Mariën

imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel

© 2022, imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

Citation

Vermeire, L., Van den Broeck, W. & Mariën, I. (2022).*Digitaal Jeugdwerk in Vlaanderen. Onderzoek in opdracht van Vlaamse Overheid, Departement Cultuur, Jeugd en Media*. Brussel: imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel.

Inhoudstafel

Samenvatting 5
1. Introductie 7
2. Onderzoeksopzet 10
2.1. Doelstelling van het onderzoek 10
2.2. Scope van het onderzoek 11
2.3. Co-creatie binnen het onderzoek 11
2.4. Methodologische opzet 12
2.4.1. Luik 1: QuickScan analyse 12
2.4.2. Deelname 14
2.4.3. Luik 2: Case-studie onderzoek 16
3. Resultaten QuickScan analyse 18
3.1. Bevindingen a.d.h.v. per case en cross case analyse 18
3.1.1. Activiteiten en personeel 18
3.1.2. Aanwezigheid, intensiteit en ervaring digitaal jeugdwerk 22
3.1.3. Frequentie activiteiten 26
3.1.4. Coronacrisis als hefboom 27
3.1.5. Randvoorwaarden voor digitaal jeugdwerk 28
3.1.6. Competentieniveau 31
3.1.7. Digitale jeugdwerkcriteria 38
3.2. De opportuniteiten en barrières van digitaal jeugdwerk 42
4. Opschaalbare, goede Europese praktijken 45
5. Resultaten case-studie analyse 60
6. Aanbevelingen 67
7. Conclusie 70
8. Bibliografie 70
9. Bijlagen 71

Afbeeldingen, tabellen en grafieken

Figuren

Figuur 1: Aantal betaalde werknemers 18
Figuur 2: Aantal vrijwilligers 19
Figuur 3: Doelmatige focus van de jeugdwerkorganisatie 20
Figuur 4: Thematische focus van de jeugdwerkorganisatie 21

Figuur 5: Doelgroepen van jeugdwerk 21
Figuur 6: Frequentie van het voorkomen van de digitale jeugdwerkvorm 23
Figuur 7: Soort activiteit georganiseerd per type organisatie 24
Figuur 8: Aantal jeugdwerkpraktijken per jaar 26
Figuur 9: Aantal digitale jeugdwerkpraktijken per jaar 26
Figuur 10: Gebruikte digitale platformen tijdens de activiteit 28
Figuur 11: Gebruikte digitale tools tijdens de activiteit 29
Figuur 12: Hardware gebruikt tijdens de activiteit 30
Figuur 13: Duur van de activiteit 31
Figuur 14: Mediawijs Competentiemodel (MLCM) 34
Figuur 15: Datawijs Competentiemodel (DLCM) 34
Figuur 16: Belangrijkheidsgraad per gebruik-competentie 36
Figuur 17: Belangrijkheidsgraad per begrijp-competentie 37
Figuur 18: Frequentie van het aantal activiteiten per digitale jeugdwerkcriterium 39

Tabellen

Tabel 1: Overzicht deelname per type jeugdwerkorganisatie 14
Tabel 2: Overzicht interviews per type jeugdwerkorganisatie 15
Tabel 3: Overzichtstabel Europese beste praktijken 48
Tabel 4: Vergelijkend schema case-studie analyse 66

Samenvatting

Digitaal jeugdwerk weet steeds een grotere plaats in te nemen binnen de Europese jeugdwerksector (European Youth Work Convention, 2015). Zowel beleidsmakers als jeugdwerkorganisaties zien steeds meer het belang in van digitaal jeugdwerk binnen een sterk digitaliserende maatschappij. Ook de Europese Unie zette in 2017 richtlijnen voor slim jeugdwerk op de agenda (Council of the European Union, 2017). De Europese lidstaten werden daaropvolgend gevraagd om digitaal jeugdwerk mee op te nemen in het jeugdwerkbeleid, jeugdwerkers aan te moedigen in te zetten op digitaal jeugdwerk en in te zetten op digitale capaciteitsopbouw (Council of the European Union, 2019). In dit kader wil het Departement Cultuur, Jeugd en Media van de Vlaamse Overheid in kaart brengen wat de huidige context is met betrekking tot digitaal jeugdwerk bij Vlaamse jeugdwerkorganisaties, om op basis hiervan beleidskeuzes met betrekking tot jeugdwerk te onderbouwen. In dit onderzoek wordt ingegaan op deze vraag door praktijken van digitaal jeugdwerk uitgebreid in kaart te brengen in twee luiken:

1. **QuickScan: inventarisatie en analyse van praktijken van digitaal jeugdwerk**, luik 1 omvat het in kaart brengen van de aanwezigheid, intensiteit, verscheidenheid en toegankelijkheid van digitaal jeugdwerk in de Vlaamse jeugdwerksector en de beleidskeuzes gemaakt door jeugdwerkorganisaties omtrent digitaal jeugdwerk.
2. **Case-studies: cross-case analyse van praktijken van digitaal jeugdwerk,** luik 2 bekijkt twaalf goede praktijken van digitaal jeugdwerk die verder worden uitgediept in aparte case-studies o.b.v. deskresearch en expertinterviews.

Dit rapport brengt een rapportering van de stand van zaken in Vlaams digitaal jeugdwerk. In deel 1 worden de verschillende initiatieven op een gestructureerde manier geïnventariseerd volgens aard, doelstelling, doelgroep en aanpak en weergegeven in een overzichtelijke analysematrix. Het rapport gaat dieper in op de bevindingen weergegeven in de matrix. Het bekijkt de opvallende resultaten en licht bepaalde praktijken uit. Deel 2 gaat dieper in op twaalf geselecteerde goede praktijken die in overleg met de stuur- en klankbordgroep geselecteerd werden en bekijkt thema's die tijdens de QuickScan-analyse naar voor kwamen, zoals duurzaamheid, capaciteitsopbouw, interne en externe ondersteuning, etc. Eveneens werden Europese praktijken beknopt gescand om tot een lijst goede, opschaalbare praktijken te komen. Deze goede praktijken werden gebaseerd op (1) het Europees Erasmus+ project met zeven partners uit zes verschillende landen onder de noemer 'Digital Youth Work' (2019), (2) 'Developing digital youth work' van de expertgroep samengesteld door de European Commission (2018) en (3) communicatie met het netwerk van de betrokken partijen.

Samengevat kan gesteld worden dat er zowel vanuit het Departement Jeugd, Cultuur en Media, als vanuit de jeugdorganisaties vraag is naar een duidelijk beleidskader met richtlijnen en regelgeving over de invulling van digitaal jeugdwerk. Dit onderzoek in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media, komt op deze manier tegemoet aan de uitdagingen en opportuniteiten van de digitalisering van onze maatschappij. Digitaal jeugdwerk biedt heel wat opportuniteiten, zoals het overbruggen van afstand, of jongeren de juiste handvatten bieden om hun mannetje te staan in de virtuele wereld, maar er moet eveneens aandacht zijn voor de barrières. Het is onder andere van groot belang dat er steeds aandacht is voor de digitale inclusie. E-inclusie is belangrijk bij zowel online als fysieke digitale activiteiten, maar voor het deelnemen aan online activiteiten staan jongeren er dikwijls 'alleen' voor. Ze moeten meestal hun eigen ruimte, hardware, software en internet voorzien én organisaties baseren zich doorgaans op het principe van *digital natives* als het aankomt op digitale competenties. Bijgevolg is het zeer belangrijk dat de sector hier rekening mee houdt en niet uitgaat van reeds voldoende kennis, vaardigheden en attitudes bij hun doelgroep. Er moeten voldoende alternatieven worden aangeboden voor kinderen/ jongeren en/of de

organisatie zou idealiter het nodige materiaal ter beschikking kunnen stellen aan jongeren die hier geen toegang toe hebben. Online was tijdens de coronacrisis bij uitstek het verkozen werkinstrument, maar uiteraard kunnen organisaties ook kiezen voor fysiek of blended jeugdwerk.

Het voorzien van de nodige hard- en software en internettoegang is niet goedkoop. Organisaties die reeds bepaalde hard- en software in hun bezit hebben beamen dit, en andere organisaties geven aan dat ze niet noodzakelijk de middelen hebben om materiaal aan te kopen. Uiteraard houdt niet elke digitale jeugdwerkactiviteit in dat er gewerkt wordt met een resem aan hard- en/of software, maar het is van groot belang dat organisaties toegang hebben tot een digitaal jeugdwerknetwerk voor inspiratie en expertise, opdat zij een breder beeld krijgen van wat deze term inhoudt en hoe jeugdwerk er wel/niet uit mag zien. Jeugdwerkers halen dit tevens aan, de nood voor een gebruiksvriendelijk overzicht van mogelijke tools en apparatuur alsook voldoende ondersteuning bij de aanschaf en het kunnen gebruiken ervan. Jeugdwerkorganisaties beklemtonen dat het één verhaal is: Infrastructuur én vaardigheden. Zo halen jeugdwerkers aan dat er een mogelijk gebrek is aan langetermijnfinanciering voor projecten opgezet met ad-hoc subsidies en kunnen tijdelijke projectoproepen zorgen voor ad-hoc activiteiten met een weinig duurzame, hoogwaardige basis.

Er moet daarom een sterk netwerk opgezet worden waarbij jeugdwerkers terechtkunnen voor het organiseren en begeleiden van digitale jeugdwerkactiviteiten. Daarnaast komen kwalitatieve en duurzame partnerschappen tegemoet aan de eigen tekortkomingen en expertises. Aan de hand van dit netwerk, kunnen jeugdwerkers tevens werken aan hun digitale competenties. Begeleiders van digitale jeugdwerkactiviteiten moeten namelijk over voldoende digitale competenties beschikken om kinderen/ jongeren een kwalitatief aanbod te bieden. Het is van groot belang dat er voldoende know-how is bij begeleiders wanneer zij digitale media/ technologie introduceren in hun activiteit(en). Jeugdwerkers raden af om louter subsidies te voorzien voor infrastructuur, zoals laptops of 3D-printers, maar zien ruimte voor kadervorming voor beginnende jeugdwerkers en laagdrempelige, externe vormingsmogelijkheden en intervisiemomenten, zoals de Mediacoach-opleiding van Mediawijs. Op dit moment focussen de digitale competenties zich immers bij het gros van de organisaties op het kunnen gebruiken van bepaalde platformen en/of tools en ligt de focus niet op competentieoverdracht aan kinderen en jongeren, terwijl zij nood hebben aan goede digitale en mediawijze competenties. Het ondersteunen van deze competenties gebeurt succesvol bij praktijken met een actieve betrokkenheid van de doelgroep, waarbij zij op een speelse en laagdrempelige manier aan de slag gaan met digitale media/ technologie voor en door elkaar.

Nochtans heeft de coronacrisis de sector een duwtje in de rug gegeven. Weinig organisaties zetten de afgelopen twee jaar niet in op digitaal jeugdwerk. Het is daarom belangrijk dat de sector de nodige ondersteuning krijgt om deze vorm van jeugdwerk verder uit te bouwen, want er ligt reeds een kwalitatieve basis. Reeds heel wat organisaties zagen het belang in van digitale media/ technologie binnen jeugdwerk, nog voor COVID-19 op het toneel verscheen. Hiertussen zit een waaier aan goede praktijken die de rest van de sector kunnen motiveren, inspireren en op de jeugd en jeugdwerkers’ capaciteiten kunnen inzetten.

1. Introductie

Dit onderzoeksproject werd opgezet in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media, Onderzoeksopdracht: Digitaal jeugdwerk. In dit rapport wordt eerst ingegaan op Luik 1 van het project, namelijk de QuickScan. Deze QuickScan brengt in kaart:

1. De aanwezigheid, intensiteit en verscheidenheid van digitaal jeugdwerk in de Vlaamse jeugdwerksector;
2. De toegankelijkheid van digitaal jeugdwerk in de Vlaamse jeugdwerksector;
3. De beleidskeuzes van jeugdwerkorganisaties omtrent digitaal jeugdwerk in de Vlaamse jeugdwerksector;
4. De reguliere focus van de werking van de jeugdwerkorganisaties.

In deel 2 wordt ingezoomd op twaalf interessante digitaal jeugdwerkpraktijken, waarbij dieper wordt ingegaan op thema's die tijdens luik 1 naar boven kwamen, waaronder:

1. De betekenis van digitaal jeugdwerk en de interne beleidskeuzes;
2. De hefbomen die voor de totstandkoming van de praktijk zorgden;
3. De duurzaamheid van de praktijk;
4. De capaciteitsopbouw;
5. De ervaringen van jeugdwerkers en deelnemers en hun inspraak en participatie;
6. De toegankelijkheid van de praktijk;
7. De interne en externe ondersteuning en partnerschappen.

Daarnaast wordt tevens een lijst met goede praktijken uit Europese landen vermeld. Deze werden gebaseerd op (1) het Europees Erasmus+ project, (2) de publicatie 'Developing digital youth work' van de expertgroep samengesteld door de European Commission, alsook (3) communicatie met het netwerk van de betrokken partijen, besproken in sectie 2. Onderzoeksopzet.

Dit onderzoek kadert in de conclusies omtrent digitaal jeugdwerk van de Raad van de Europese Unie in 2017 en 2019. In 2017 werden conclusies rond slim jeugdwerk (Council of the European Union, 2017) geformuleerd, waarin reeds verwezen wordt naar de definitie van digitaal jeugdwerk zoals opgesteld door de expertenwerkgroep 'Risico's, kansen en gevolgen van digitalisering voor jeugd, jeugdwerk en jeugdbeleid':

> "Digitaal jeugdwerk houdt in dat digitale media en technologieën proactief worden benut en ter sprake gebracht in het jeugdwerk. Digitaal jeugdwerk is geen jeugdwerkmethode — digitaal jeugdwerk kan worden ingepast in om het even welke jeugdwerkomgeving (open jeugdwerk, voorlichting en advisering van jongeren, jeugdhuizen, ambulant jeugdwerk enz.). Digitaal jeugdwerk heeft dezelfde doelstellingen als jeugdwerk in het algemeen, en het gebruik van digitale media en technologieën in jeugdwerk moet altijd ten dienste staan van deze doelstellingen. Digitaal jeugdwerk kan worden verricht in zowel situaties van persoon tot persoon als internetomgevingen — of in een mengvorm van deze beide. Digitale media en technologieën kunnen een instrument, een activiteit of een content in het kader van jeugdwerk zijn" (Council of the European Union, 2017).

In het kort betekent deze definitie dat digitaal jeugdwerk staat voor het benutten en bespreken van digitale media en technologie in verschillende soorten jeugdwerkcontexten, bijvoorbeeld online, fysiek of een blended vorm en op verschillende manieren, nl. als instrument, activiteit of content. Eveneens streeft het dezelfde doelstellingen na als algemeen jeugdwerk. Op basis van het decreet van 20 januari 2012 houdende een vernieuwd jeugd- en kinderrechtenbeleid, erkent en subsidieert de Vlaamse overheid verschillende jeugdwerkorganisaties. In het decreet wordt jeugdwerk gedefinieerd als: "Sociaal-cultureel werk op basis

van niet-commerciële doelen voor of door de jeugd van drie tot en met dertig jaar, in de vrije tijd, onder educatieve begeleiding en ter bevordering van de algemene en integrale ontwikkeling van de jeugd die daaraan deelneemt op vrijwillige basis" (Art. 8 Decr.Vl. 20/01/2012 Decreet houdende een vernieuwd jeugd- en kinderrechtenbeleid, BS 07/03/2012, 14117). Digitaal jeugdwerk kan in deze definitie opgenomen worden, digitale media staat, zoals hierboven aangegeven, nl. ter beschikking van jeugdwerk, waarbij digitale media en technologieën aangewend kunnen worden om te voldoen aan de Vlaamse jeugdwerkdoelstellingen.

In opvolging van de conclusies uit 2017, formuleerde de Raad van de Europese Unie in 2019 besluiten omtrent digitaal jeugdwerk (Council of the European Union, 2019). Hierin worden lidstaten verzocht om (1) concrete doelstellingen voor de ontwikkeling en uitvoering van digitaal jeugdwerk op te nemen in beleidsplannen, (2) jeugdwerkers en jeugdwerkorganisaties aan te moedigen om digitaal jeugdwerk in te zetten om de doelstellingen van het jeugdwerk te realiseren en (3) te investeren in digitale capaciteitsopbouw (Council of the European Union, 2019).

Tot op heden werd digitaal jeugdwerk nog niet opgenomen in de decreten van de Vlaamse overheid omtrent jeugdwerk en bijgevolg is de huidige regelgeving rond jeugdwerk nog steeds afgestemd op fysieke activiteiten. Het Departement Cultuur Jeugd en Media bereidt in opdracht van de minister, bevoegd voor Jeugd, en in overleg met de jeugdsector een integratie van de verschillende decreten op het vlak van jeugdwerk en jeugdbeleid voor. Dit biedt een opportuniteit om de normen voor erkenning en subsidiëring van jeugdwerk af te stemmen op de praktijken, om zo digitaal jeugdwerk te stimuleren, conform het Europese beleid.

Waar het gros van de Europese lidstaten specifiek inzetten op jeugdwelzijnswerk, is dit in België in mindere mate het geval. De focus ligt in België en Vlaanderen op algemeen jeugdwerk, met een grote nadruk op "ontspanning en recreatie" (Van der Eecken, Caluwaerts & Bradt, 2017, p.3). Vlaanderen zet in op jeugdwerk als emancipatorisch en empowerend voor jongeren, minder als preventiemiddel of hulpverlening (Van der Eecken, Caluwaerts & Bradt, 2017). Jeugdwelzijnswerk is in Vlaanderen een subdivisie binnen jeugdwerk, nl. jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare kinderen en jongeren. Vlaanderen heeft bovendien een hoge jeugdwerkindex, aldus Filip Coussée (2009). Dit wordt bevestigd door recentere cijfers uit 2014. De jeugdwerkindex geeft het aantal jeugdwerkinitiatieven weer per 1.000 kinderen en jongeren tussen 0 en 24 jaar. In 2014 ging het om een algemene index van 3,73 initiatieven per 1.000 kinderen en jongeren (Cuisinier et al., 2015). De Vlaamse overheid hecht belang aan jeugdwerk, waardoor Vlaams jeugdwerk gekenmerkt kan worden door (1) grote overheidssteun, (2) ondersteuningsstructuren zoals De Ambrassade en JINT en (3) een hoge graad van vrijwilligerswerk, wat minder het geval is in andere Europese landen aangezien jeugdwerk daar doorgaans eerder geprofessionaliseerd en minder erkend en gesubsidieerd is (Coussée, 2009). Maar jeugdwerk in Europa heeft evenzeer veel gemeenschappelijk met dat in Vlaanderen: "De 'gemeenschappelijke grond' van jeugdwerk is tweeledig. Ten eerste gaat jeugdwerk over het creëren van ruimte voor jongeren. Ten tweede heeft het een brugfunctie in hun leven" (European Youth Work Convention, 2015, p.5). Deze brugfunctie heeft tevens betrekking op de innovaties in hun leefwereld, zoals de virtuele wereld, die voor kinderen/ jongeren niet weg te denken is uit hun dagelijkse leven.

In een steeds meer gedigitaliseerde wereld waarbij het omgaan met digitale media in de maatschappij niet meer weg te denken is, kunnen we digitaal jeugdwerk niet langer zien als een uitzondering. Het is van belang dat we hier de nadruk leggen op waarom digitaal jeugdwerk een substantieel onderdeel van jeugdwerk moet worden. Heikki Lauha (2018) formuleerde dit in de publicatie Youth Work and Digitalisation (2018) van Verke (National Centre of Expertise for Digital Youth Work te Finland) en Estonian Youth Work Centre (Government Agency for youth policy and youth work development te Estland): "[D]e digitalisering

van jeugdwerk [is] een absolute vereiste om met de tijd mee te zijn, en het niet langer passend is om digitaal jeugdwerk te onderscheiden van face-to-face activiteiten, of het te behandelen als een aparte methode of tak van jeugdwerk" (2018, p.16). Velen zien digitaal jeugdwerk tevens als louter online, het is nochtans veel meer dan dat. Zo kunnen digitale media of technologieën een activiteit, instrument en/of onderwerp zijn. Dusdanig kunnen we respectievelijk bv. leren 3D-printen, coderen of programmeren op kamp, kunnen we aan de slag gaan met applicaties of programma's om muziek te maken of reportages te brengen, en kunnen we samenkomen om te reflecteren over de mogelijkheden en gevaren van sociale media zoals Instagram of TikTok.

Evenzeer moet er met COVID-19 rekening gehouden worden in dit onderzoek. De coronacrisis heeft ervoor gezorgd dat het grote merendeel van de jeugdwerkorganisaties één of meerdere digitale activiteiten hebben opgezet om hun doelgroep te kunnen bereiken tijdens de lockdown, maar ook nadien. De lockdown kan gezien worden als hefboom voor het initiëren van digitale jeugdwerkactiviteiten in Vlaanderen. Heel wat jeugdorganisaties gingen aan de slag met digitale methoden en activiteiten, maar uiteraard waren er reeds eerder Vlaamse jeugdwerkorganisaties die sterk inzetten op het digitale met een eigen focus, aanpak en doel, zoals Mediaraven, Awel, StampMedia, Link in de Kabel of Nerdlab.

De uitkomst van dit onderzoek zal bijdragen tot het onderbouwen van de beleidskeuzes, zal de praktijken van digitaal jeugdwerk in kaart brengen en zal kijken wat de impact was van de coronacrisis op het Vlaamse jeugdwerklandschap en of deze evolutie blijvend is.

Omdat dit onderzoek zich baseert op de vereisten van de Raad van de Europese Unie, zal het onderzoek bovendien aandacht hebben voor de Europese jeugdwerkcontext. Daarom nemen wij 25 goede Europese jeugdwerkpraktijken mee in dit onderzoek, waaronder bv. Kiddymon Royal in Finland, waarbij de jeugd in groepjes met een smartphone op zoek gaat naar KiddyMons en vervolgens over een bepaald thema rond digitale media praten (Erasmus+, 2019).

Dit rapport is als volgt gestructureerd: In sectie 2 bespreken we de onderzoeksopzet en de concrete methodologische aanpak. Sectie 3 bespreekt vervolgens de concrete resultaten van de QuickScan. In sectie 4 gaan we dieper in op *best practices* (goede praktijken) uit het buitenland. Vervolgens bekijken we de cross-case analyse en case-studies in sectie 5. Het rapport wordt afgesloten met enkele concrete aanbevelingen en een conclusie.

2. Onderzoeksopzet

2.1. Doelstelling van het onderzoek

De doelstelling van dit onderzoek is om praktijken van digitaal jeugdwerk uitgebreid in kaart te brengen in twee concrete luiken:

Luik 1 QuickScan: inventarisatie en analyse van praktijken van digitaal jeugdwerk

Het doel van luik 1 is het in kaart brengen van de aanwezigheid, intensiteit en verscheidenheid van digitaal jeugdwerk in de jeugdsector in Vlaanderen. Dit werd gerealiseerd aan de hand van de QuickScan-methode die een eerste inventarisatie en snelle doorlichting van praktijken van digitaal jeugdwerk – internationaal en in Vlaanderen – omvat o.b.v. deskresearch en een online bevraging, aangevuld met telefonische interviews waar nodig. Op die manier werd op een gestructureerde, snelle en efficiënte manier een globaal overzicht gecreëerd van de verschillende soorten praktijken digitaal jeugdwerk die momenteel gebruikt worden bij de organisaties die binnen de scope van dit onderzoek vallen. Dit kan gaan van kleinschalige ad-hoc initiatieven tot grootschalige projecten.

Luik 2 Case-studies: cross-case analyse van praktijken van digitaal jeugdwerk

Uit de QuickScan-analyse van luik 1, werden vervolgens twaalf interessante praktijken van digitaal jeugdwerk geselecteerd die verder werden uitgediept in aparte case-studies o.b.v. deskresearch en expertinterviews. De selectie van de goede praktijken gebeurde o.b.v. verschillende criteria, zoals bv. (1) classificatie in functie van de doelstellingen van jeugdwerk (bv. gelijke kansen, brede ontwikkelingskansen, (digitale) ruimte, formele en informele betrokkenheid); (2) classificatie o.b.v. de focus van het digitaal jeugdwerk (bv. focus op jeugdwerk, focus op jeugdzorg en inclusie, focus op digitaal ontwikkelen, focus op mediawijsheid, focus op jeugdwerkers, etc.); (3) classificatie o.b.v. de rol van digitale media (bv. als instrument, als activiteit an sich, of als content); en (4) classificatie in functie van de doelstellingen van digitaal jeugdwerk (bv. meer kansen op informatie, meer participatie, meer niet-formeel en informeel leren, nieuwe vormen van jeugdwerk, versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk, versterking van de kwaliteit van jeugdwerk).

De praktijken moesten voldoen aan minstens één van onderstaande criteria:

1. Focus op privacy en online integriteit;
2. Focus op versterken van de motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk;
3. Focus op ontwikkeling van de digitale vaardigheden;
4. Focus op digitale inspraak en participatie;
5. Gevestigde organisatie (i.v.m. digitaal jeugdwerk);
6. Niet-gevestigde organisatie (i.v.m. digitaal jeugdwerk);
7. COVID-19 als hefboom;
8. Samenwerkingen tussen organisaties om digitaal jeugdwerk (kwaliteitsvol) op te zetten,

Met eveneens aandacht voor een goede verdeling van het niveau en het type organisatie (zoals bovenlokaal niveau, cultuureducatieve organisatie, organisatie voor informatie & participatie, etc.)

De methodologische opzet en aanpak wordt gedetailleerd uiteengezet in sectie 2.4. Methodologische opzet.

2.2. Scope van het onderzoek

De reikwijdte van het onderzoek betreft de jeugdwerkorganisaties die de Vlaamse overheid erkent en subsidieert in het kader van het decreet van 20 januari 2012, houdende een vernieuwd jeugd- en kinderrechtenbeleid en het decreet van 22 december 2017, houdende de subsidiëring van bovenlokaal jeugdwerk, jeugdhuizen en jeugdwerk voor bijzondere doelgroepen, alsook de lokale jeugdwerkorganisaties die worden erkend of gesubsidieerd door de dertien centrumsteden en die geen deel uitmaken van een Vlaamse of bovenlokale organisatie. Daarnaast werden eveneens de gesubsidieerde bovenlokale en Vlaamse experimentele projecten, die inzetten op kinderen en jongeren, en de filmeducatieve organisaties gesubsidieerd door het Vlaams Audiovisueel Fonds betrokken. De scope betreft zowel innovatieve organisaties die reeds op digitaal jeugdwerk inzetten om hun doelstellingen te realiseren, onder andere Mediaraven of Awel, als organisaties die slechts in beperkte mate of geen digitaal jeugdwerk gebruiken om hun doelstellingen te realiseren, zoals Uit De Marge of D'Broej.

De betrokken jeugdwerkorganisaties werden onderverdeeld in acht categorieën, namelijk de landelijk erkende jeugdverenigingen (1), de erkende verenigingen voor informatie en participatie (2), de erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen (3), het bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap (4), het geprofessionaliseerd jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare jeugd (5), de geprofessionaliseerde jeugdhuizen die inspelen op prioriteiten van het Vlaamse jeugdbeleid (6), de experimentele projecten (7) en de filmeducatieve organisaties gesubsidieerd door het Vlaams Audiovisueel Fonds (8), weergegeven in Bijlage 9.1. Dit brengt ons tot een totaal van 190 organisaties, waarvan minstens 35% bevraagd zal worden.

2.3. Co-creatie binnen het onderzoek

Dit onderzoek werd uitgevoerd door **onderzoeksgroep imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel.** Om het onderzoek vorm te geven, werd echter nauw samengewerkt met het **Departement Cultuur, Jeugd en Media** alsook met het **Kenniscentrum Mediawijs**, een kenniscentrum verbonden aan imec-SMIT, VUB. Het kenniscentrum heeft uitgebreide ervaring met jeugdwerk, zo werkten zij mee aan EMELS (European Media Literacy Standard), een Europees Mediawijs Competentiemodel voor jeugdwerkers en wie met kinderen en jongeren werkt in het kader van Erasmus+.

Daarnaast werd een **stuurgroep** opgericht met vertegenwoordigers van de netwerken van jeugdwerkorganisaties, vertegenwoordigers van DCJM en Mediawijs en de SMIT-onderzoekers. De Ambrassade, de ondersteunings- en netwerkorganisatie voor het hele jeugdwerk in Vlaanderen en Brussel, en JINT, het Nationaal Agentschap voor de uitvoering van de Europese subsidieprogramma's Erasmus+ Jeugd en European Solidarity Corps in Vlaanderen en het Belgische subsidieprogramma Bel'J, maakten deel uit van de stuurgroep. Deze twee organisaties zijn reeds betrokken bij en hebben kennis van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen en Europa. Concreet gaf de stuurgroep input en feedback op de diverse onderzoeksfasen(opzet en resultaten). In de eerste fase bood de stuurgroep feedback op de analysematrix en input omtrentde uitgestuurde vragenlijst en de Vlaamse jeugdwerksector t.a.v. de Europese jeugdsector. In de tweede fase bood de stuurgroep input i.v.m. de case-studie analyse en de opgeleverde aanbevelingen.

Als laatste werd een **klankbordgroep** opgericht. Vertegenwoordigers van jeugdwerkorganisaties die actief bezig zijn met digitaal jeugdwerk, nl. Mediaraven, StampMedia en Link in de Kabel, werden gecontacteerd. Verder betrekken we expert Davy Nijs, mediapedagoog en onderzoeker aan UCLL. Zij maken voornamelijk deel uit van het tweede luik van deze studie. De klankbordgroep bood kritische feedback doorheen het onderzoeksproject en meer bepaald bij de bespreking van de vragenlijst, de case-studieselectie en de elementen om mee te nemen in de case-studie analyse. De eerste meeting vond plaats op 25 mei 2021 en

de tweede op 26 augustus 2021.

2.4. Methodologische opzet

Dit onderzoek is tweeledig. In dit hoofdstuk bespreken we achtereenvolgens het opzet van luik 1, de QuickScan analyse en luik 2, de case-studie analyse.

2.4.1. Luik 1: QuickScan analyse

Het doel van het eerste deel van dit onderzoek is de inventarisatie en analyse van digitale jeugdwerkpraktijken. Luik 1 bracht de aanwezigheid, intensiteit en verscheidenheid van digitaal jeugdwerk in de jeugdsector in Vlaanderen in kaart. Dit werd gerealiseerd aan de hand van de QuickScan methode die een eerste inventarisatie en snelle doorlichting van praktijken van digitaal jeugdwerk omvat o.b.v. deskresearch en een online bevraging, aangevuld met online of telefonische interviews. Op die manier werd een globaal overzicht gecreëerd van de verschillende soorten praktijken van digitaal jeugdwerk die momenteel gebruikt worden bij de gecontacteerde organisaties. Deze onderzoeksfase vond plaats tussen maart 2021 en juni 2021.

De QuickScan is een methode waarbij op een gestructureerde en uniforme manier informatie wordt verzameld over bestaande praktijken en deze vervolgens schematisch wordt voorgesteld in een op voorhand gedefinieerde matrix. De QuickScan wordt hier gebruikt als een eerste fase voor het case-studie onderzoek in luik 2 (zie hieronder). De methode is uitermate nuttig bij onderzoekstopics die nieuw zijn of onvoldoende gedocumenteerd zijn in wetenschappelijke en andere publicaties, wat bij dit onderzoek het geval is. Een belangrijke meerwaarde zit eveneens vervat in onderzoeksdomeinen waarin veel variatie vermoed wordt, en waarbij een cross-case analyse van een groot aantal cases kan leiden tot de identificatie van de grootteorde van gelijkenissen en verschillen tussen deze cases, wat eveneens hier van toepassing is (Van Audenhove, Baelden & Mariën, 2016).

De inhoud van de matrix werd bepaald op basis van een vooronderzoek via deskresearch en in overleg met de stuurgroep. Dit werd gevolgd door een inventarisatie van de verschillende praktijken. Deze inventarisatie werd gerealiseerd a.d.h.v. deskresearch en aanvullende interviews waarbij o.b.v. de sneeuwbalmethode, doorverwijzing naar nieuwe respondenten (Biernacki & Waldorf, 1981), en verdere doorverwijzing naar bestaande praktijken resulteert in een lijst met contactgegevens tot er saturatie optreedt. Na deze inventarisatie werd per praktijk de matrix ingevuld a.d.h.v. een triangulatie vanmethoden: Een bevraging via een Qualtrics gegenereerde survey, deskresearch en aanvullende interviewsvoor het bekomen van een compleet beeld.

Vragenlijsten, of surveys, zijn een nuttig instrument om voldoende data te verzamelen van een grote groep respondenten om een voldoende volledig en objectief en betrouwbaar beeld te krijgen van de situatie. De gecontacteerde populatie zijn de door de Vlaamse overheid erkende en gesubsidieerde jeugdwerkorganisaties[1]. Zij werden elk benaderd via gepersonaliseerde e-mails, om een positieve invloed te hebben op de responsgraad en drempelverlagend te werken (Hasebrink & Hölig, 2019).

Hieruit ontstaat een globaal overzicht van iedere praktijk en hoe de verschillende praktijken zich ten opzichte van elkaar verhouden, weergegeven in Bijlage 9.2. De resultaten weergegeven in de analysematrix worden in dit rapport verder besproken.

Dit onderzoek hanteerde **vijf concrete stappen voor de realisatie van luik 1**.

---

[1] Erkende en gesubsidieerde organisaties moeten jaarlijks verplicht zes modules volbrengen/ behalen. Een module is “een pakket te behalen aantallen op basis van specifieke activiteiten", zoals het aantal deelnemers, de vormingsuren, ... (De Ambrassade, 2021).

Als eerste werd de **analysematrix** opgesteld, te vinden in Bijlage 9.2. De matrix bouwde voort op reeds eerder ontwikkelde analysematrixen (Mariën et al., 2013; Mariën, 2016; Iordache et al., 2017; Laenens et al., 2019), met volgende indicatoren: naam organisatie, type organisatie, menskracht, hoeveelheid (digitale) activiteiten, gebruikte tools/ platformen, doelgroepen, doelstelling, vereiste niveau begeleiders en deelnemers, randvoorwaarden m.b.t. infrastructuur (bv. nood aan vaste breedbandconnectie, mobiel internet of publiek Wifi-netwerk, deelname d.m.v. smartphone, tablet, laptop of vaste computer, …), tijdsduur, focus op capaciteitsversterking van jeugdwerkers en jeugdorganisaties, soort digitaal jeugdwerk en de bijhorende competenties en evolutie van focus op digitaal jeugdwerk voor en tijdens de coronacrisis. Deze werd geëvalueerd door de onderzoeksleden, Departement CJM, de stuurgroep en het Kenniscentrum Mediawijs.

Als tweede worden de **jeugdwerkpraktijken geïnventariseerd a.d.h.v. deskresearch** op basis van de websites en sociale media van de organisaties.

Gelijktijdig werd de derde stap ondernomen, namelijk het opstellen van een **vragenlijst in Qualtrics** aan de hand van de reeds vastgelegde analysematrix. De survey werd uitgestuurd met gebruik van de eerder opgestelde contactlijst. Deze survey liep van mei 2021 tot juli 2021 om aan een minimum van 35% responsgraad te komen. Organisaties ontvingen een uitnodiging en bij verdere non-respons werd persoonlijk contact opgenomen door de onderzoekers en werd deze bevraging opgevolgd door aanvullende telefonische en online interviews om ontbrekende informatie te verzamelen. Deze interviews vonden plaats tussen juni 2021 en juli 2021. Om de responsgraad te vergroten werden drie reminders verzonden, contacteerde Kenniscentrum Mediawijs de jeugdwerkorganisaties waar zij mee in contact stonden en deelde JINT een algemene oproep via hun sociale media.

Als vierde werden de **Europese beste praktijken** beknopt gescand. De goede praktijken werden gebaseerd op (1) het Europees Erasmus+ project met zeven partners uit zes verschillende landen onder de noemer 'Digital Youth Work' (2019), (2) 'Developing digital youth work' van de expertgroep samengesteld door de European Commission (2018) en (3) e-mail- en telefonische communicatie met het netwerk van de betrokken partijen. De geselecteerde goede praktijken komen uit verschillende Europese landen. De cases werden geselecteerd op basis van vier criteria, namelijk opschaalbaarheid, inspiratiemogelijkheid, nieuwe vorm van digitaal jeugdwerk die Vlaanderen tot nog toe minder bekend is en praktijken die de nadruk leggen op dingen die in Vlaanderen minder aan bod komen.

Als laatste vond een **analyse van de resultaten van de QuickScan** plaats, aangevuld met **adviezen** omtrent het beleid en **aanbevelingen** over de selectie van de twaalf goede praktijken, die verder zullen uitgediept werden in de case-studies.

De QuickScan leverde op deze manier een direct overzicht van de aanwezigheid, intensiteit en verscheidenheid van digitaal jeugdwerk in de jeugdsector in Vlaanderen. Ook de specifieke domeinen waar nog een lacune zit inzake digitale activiteiten, werden op deze manier geïdentificeerd. Binnen de betrokken jeugdwerkorganisaties werden verschillende digitale praktijken en klemtonen onderscheiden. Het zijn deze bestaande focussen en bestaande praktijken die als uitgangspunt werden genomen voor (1) de inventarisatie en screening van praktijken van digitaal jeugdwerk in luik 1, en (2) voor de finale selectie van de tien diepgaande case-studies uit luik 2.

Er werd voor de inventarisatie van deze praktijken vertrokken van de kaders aangereikt in Developing digital youth work (European Commission, 2018) en uit de Conclusies van de Raad van de Europese Unie in 2017 (Council of the European Union, 2017); En na een eerste screening a.d.h.v. deskresearch. Verschillende criteria werden vervolgens opgesteld:

1. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van jeugdwerk

- Verzekeren van gelijke kansen;
- Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere;
- Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren;
- Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij;

2. Classificatie o.b.v. de focus van digitaal jeugdwerk
   - Focus op jeugdwerk an sich;
   - Focus op jeugdzorg[2] en inclusie;
   - Focus op digitaal ontwikkelen (cf. digitale inclusie);
   - Focus op mediawijsheid;
   - Focus op cultuureducatie;
   - Focus op experimentele beleving;
   - Focus op jeugdwerkers;
3. Classificatie o.b.v. de rol van digitale media in jeugdwerk
   - Digitale media als instrument voor jeugdwerk;
   - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich;
   - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk;
4. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk
   - Meer kansen op informatie;
   - Meer participatie;
   - Meer niet-formeel en informeel leren;
   - Nieuwe vormen van jeugdwerk;
   - Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk;
   - Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk.

2.4.2. Deelname

190 jeugdwerkorganisaties werden aangeschreven, 74 (39%) van hen vulden oftewel de vragenlijst in of besproken hun digitale jeugdwerkorganisaties a.d.h.v. een interview. Er vonden tevens 33 opvolggesprekken plaats.

Vragenlijst Digitaal Jeugdwerk	**Aangeschreven jeugdwerkorganisaties**	**Deelgenomen jeugdwerkorganisat ies**
Landelijk georganiseerde jeugdverenigingen	65	30 (46%)
Erkende verenigingen voor informatie en participatie	11	9 (82%)
Erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen	14	3 (21%)
Bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap	19	8 (42%)

[2] In de klassieke zin van het woord staat jeugdzorg voor een paraplubegrip waaronder de maatschappelijke zorgvoorzieningen gericht op de jeugd vallen. In deze specifieke context gaat het over jeugdwerkorganisaties die bijdragen aan het welzijn en/of de ondersteuning van kinderen/ jongeren tijdens een jeugdwerkactiviteit.

Geprofessionaliseerd jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare jeugd	7	1 (14%)
Geprofessionaliseerde jeugdhuizen die inspelen op prioriteiten van het Vlaamse jeugdbeleid	46	15 (33%)
Filmeducatieve verenigingen gesubsidieerd door het VAF	8	1 (12,5%)
Experimentele projecten	20	6 (30%)
Totaal	**190**	**74 (39%)**

Tabel 1: Overzicht deelname per type jeugdwerkorganisatie

Interview Digitaal Jeugdwerk	**Aantal deelnemende jeugdwerkorganisaties**
Landelijk georganiseerde jeugdverenigingen	16 (21,6%)
Erkende verenigingen voor informatie en participatie	5 (6,8%)
Erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen	1 (1,4%)
Bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren meteen handicap	4 (5,4%)
Geprofessionaliseerd jeugdwerk met maatschappelijkkwetsbare jeugd	1 (1,3%)
Geprofessionaliseerde jeugdhuizen die inspelen opprioriteiten van het Vlaamse jeugdbeleid	5 (6,8%)
Filmeducatieve verenigingen gesubsidieerd door hetVAF	1 (1,3%)
Experimentele projecten	0 (0,0%)
Totaal	**33 (44,6%)**

Tabel 2: Overzicht interviews per type jeugdwerkorganisatie

Hierboven werd aangegeven dat 74 jeugdwerkorganisaties (39%) de vragenlijst invulden en er met 33 (44,6%) van deze respondenten opvolginterviews plaatsvonden. Daarnaast werd een aanvullende analyse uitgevoerd via deskresearch. Op die manier krijgen we een volledig beeld van de stand van zaken. Er werden heel wat bevindingen gedaan via deze deskresearch methode.

2.4.3. Luik 2: Case-studie onderzoek

Het doel van het tweede deel van dit onderzoek is het identificeren van de facetten van het Vlaams digitaal jeugdwerk, waaronder de uitdagingen en mogelijkheden, en welke (beleids)aanbevelingen hiermee samengaan, alsook de geïdentificeerde goede praktijken.

Case-studie onderzoek is een vaak gebruikte methode in communicatiewetenschappelijk onderzoek (Esser & Hanitzsch, 2012). Er wordt in dit onderzoek gewerkt met een vrij groot aantal cases (twaalf cases). Werken met een groter aantal cases laat een meer diepgaande cross-case analyse toe, waaruit finaal meer lessen getrokken kunnen worden (Esser & Hanitzsch, 2012).

Op deze manier wordt diepgaande informatie verzameld over zaken als onderliggende uitdagingen en opportuniteiten en over de barrières die schaalbaarheid en overdraagbaarheid van initiatieven, beleid of praktijken naar andere socio-culturele contexten beïnvloeden. Het biedt informatie over de do's en don'ts, de facetten die wel of niet succesvol bleken of de bijkomende drempels en opportuniteiten die werden gecreëerd. Er wordt op een identiek gestructureerde manier per case achtergrondinformatie verzameld over impact, efficiëntie, uitdagingen en opportuniteiten (Gerring, 2007). Het is voor de beleidsmakers en de jeugdwerksector bijgevolg duidelijk op welke manier de andere cases werden vormgegeven, met welke uitdagingen ze te maken kregen en op welke manier ze hierop hebben ingespeeld. Dit versterkt kennisdeling, schaalbaarheid en overdraagbaarheid van praktijken.

In dit onderzoek werd ingezet op een brede scope omwille van de focus op kennisdeling, schaalbaarheid en overdraagbaarheid van praktijken van digitaal jeugdwerk naar andere organisaties in Vlaanderen. Er werden twaalf case-studies gerealiseerd waarbij de analysematrix uit luik 1 in detail werd uitgediept aan de hand van deskresearch en expertinterviews met vertegenwoordigers van de geselecteerde cases.

De selectie van de cases gebeurde (1) i.f.v. de vooropgestelde uitdagingen in het bestek:

- Minstens één goede praktijk die specifiek inzet op het versterken van de motivatie, capaciteiten competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk, of zich specifiek richt tot jeugdwerkers en jeugdorganisaties an sich;
- Minstens één goede praktijk die focust op de ontwikkeling van de digitale vaardigheden bij kinderen;
- Minstens één goede praktijk voor digitale inspraak en participatie;
- Minstens één goede praktijk die focust op privacy en bescherming van de online integriteit van kinderen en jongeren.

Met ook aandacht voor een verdeling van praktijken:

- Bij gevestigde organisaties (i.v.m. digitaal jeugdwerk);
- Bij niet gevestigde organisaties (i.v.m. digitaal jeugdwerk);
- Met COVID-19 als hefboom;
- Met samenwerkingen tussen organisaties om digitaal jeugdwerk (kwaliteitsvol) op te zetten,

Met eveneens aandacht voor een goede verdeling van het niveau en het type organisatie (zoals bovenlokaal niveau, cultuureducatieve organisatie, organisatie voor informatie & participatie, etc.)

En (2) o.b.v. de resultaten van de QuickScan-analyse uit luik 1 via een ronde tafel met de stuur- en klankbordgroep.

De finale selectie van de goede praktijken werd besproken met de stuurgroep en klankbordgroep, respectievelijk op 31 augustus en 26 september 2021. Elk deelnemend lid kon zes punten verdelen over

zes praktijken, uit een selectie van 20 voorstellen. Uit die 20 werden op basis van de scores van de stuurgroep en de klankbordgroep, twaalf cases geselecteerd voor een diepte-analyse.

Deze zijn:

1. The Guild van ZorGGroep Zin;
2. JOEPIE-vierdaagse van KSA Vlaanderen;
3. Spetters APP van Autisme Leeft;
4. dasKunst@home van das Kunst;
5. Awel-platform van Awel;
6. Weerbaar op het Web bundels van Pimento;
7. JEF makers van JEF;
8. GRNDbrekers van JC Bouckenborgh;
9. Tabletcoaching van Buurtwerk ’t Lampeke en Link in de Kabel;
10. Kinderreporters van Link in de Kabel;
11. Lab X van StampMedia;
12. ‘Digitale leefwereld van kinderen en jongeren’-vorming van Mediaraven.

De interviews met vertegenwoordigers van elke case vonden plaats tussen oktober en november 2021. Er werd gewerkt met een niet exhaustieve semigestructureerde vragenlijst gebaseerd op de thema’s die tijdens luik 1 naar boven kwamen. Een semigestructureerd interview is informeel en flexibel. Aan de hand van open vragen gebaseerd op een topiclijst, gaat de interviewer dieper in op de onderwerpen aangehaald in luik 1, zoals capaciteitsopbouw, duurzaamheid, toegankelijkheid, etc. (Harvey-Jordan & Long, 2001; Longhurst, 2003; Züll, 2016).

In de volgende secties bespreken we eerst de resultaten van de QuickScan analyse, gevolgd door de resultaten van de case-studie analyse. Omwille van de uitgebreidheid van de cases en om de overzichtelijkheid te bewaren, hebben we ervoor gekozen om in het rapport de cross-case analyse op te nemen en de gedetailleerde cases op te nemen in de bijlage (9.4).

3. Resultaten QuickScan analyse

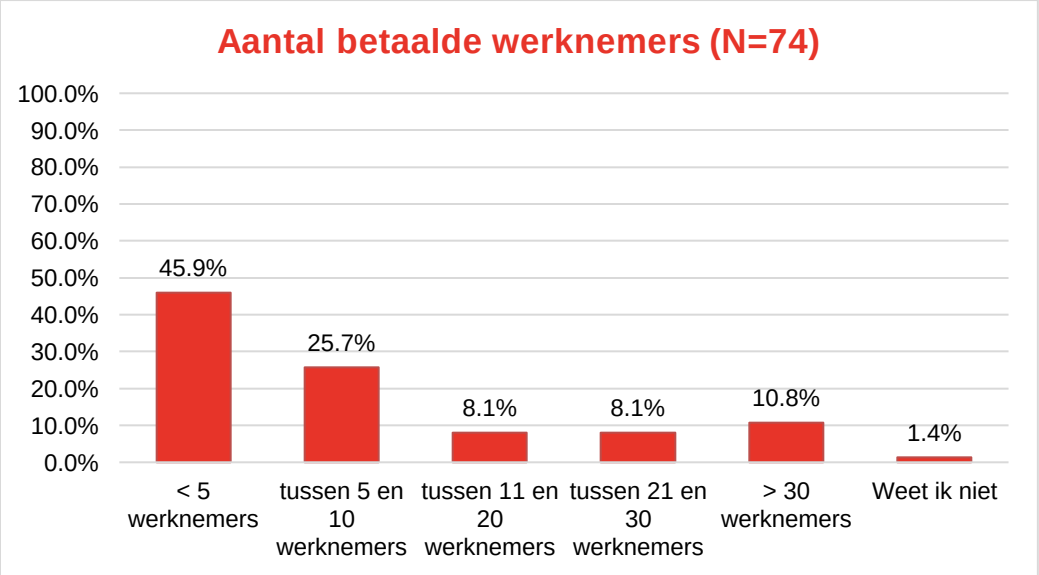
3.1. Bevindingen a.d.h.v. per case en cross case analyse

3.1.1. Activiteiten en personeel

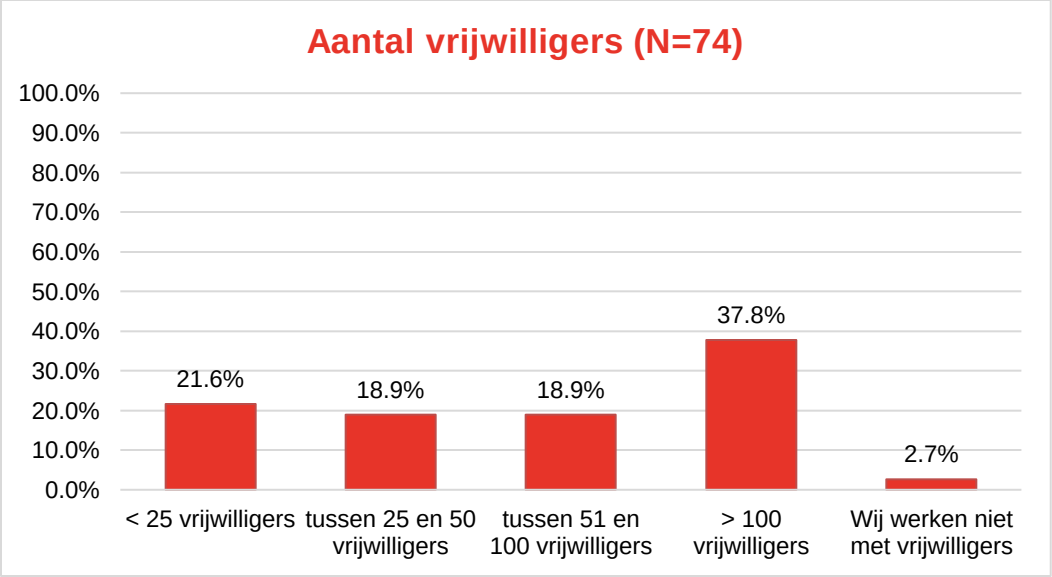
Vooraleer de resultaten dieper ingaan op digitaal jeugdwerk, wordt kort een **algemeen overzicht** geboden.

Eerst classificeren we de deelnemende organisaties volgens **grootte.** De classificatie werd gebaseerd op het aantal georganiseerde activiteiten per jaar. **Kleine organisaties** verzorgen niet meer dan twintig activiteiten per jaar, terwijl **medium organisaties** tussen 21 en 50 activiteiten organiseren en **grote organisaties** meer dan 50 activiteiten op de jaarlijkse agenda hebben staan. Het merendeel van de organisaties die de vragenlijst invulden (45 van de 74, oftewel 61%) organiseren elk jaar meer dan 50 algemene activiteiten en kunnen als 'groot' beschouwd worden. Van die 45 zijn achttien landelijk georganiseerde organisaties, acht jeugdhuizen of jeugdcentra, vijf verenigingen voor informatie en participatie, vijf cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen, vier organisaties die werkt met kinderen/ jongeren met een handicap, één organisatie die werkt met jeugd in een maatschappelijkkwetsbare situatie, één filmeducatieve organisatie en één experimenteel project. Dertien organisaties worden geklasseerd als 'medium', met vijf landelijk georganiseerde organisaties, vier jeugdhuizen, drie organisaties voor informatie en participatie en één organisatie die werken met kinderen/ jongeren met eenhandicap. De overige twaalf organisaties worden geklasseerd als klein, met drie organisaties die werken met kinderen/ jongeren met een handicap, twee organisaties die werken met jeugd in een maatschappelijkkwetsbare situatie, twee Vlaamse experimentele projecten, twee landelijke organisaties, twee jeugdhuizen/ jeugdcentra en één cultuureducatieve organisatie.

Ook qua **aantal medewerkers** merken we grote verschillen. Het gros van de respondenten werkt met minder dan vijf (34) en maximaal tien werknemers (19). Werken met vrijwilligers schommelt. Twee organisaties werken niet met vrijwilligers, het gaat hier om een cultuureducatieve werking en een vereniging voor informatie en participatie, 28 organisaties werken met meer dan 100 vrijwilligers. Dit toont aan dat de inzet van personeel (zowel vast als vrijwillig) sterk verschilt.

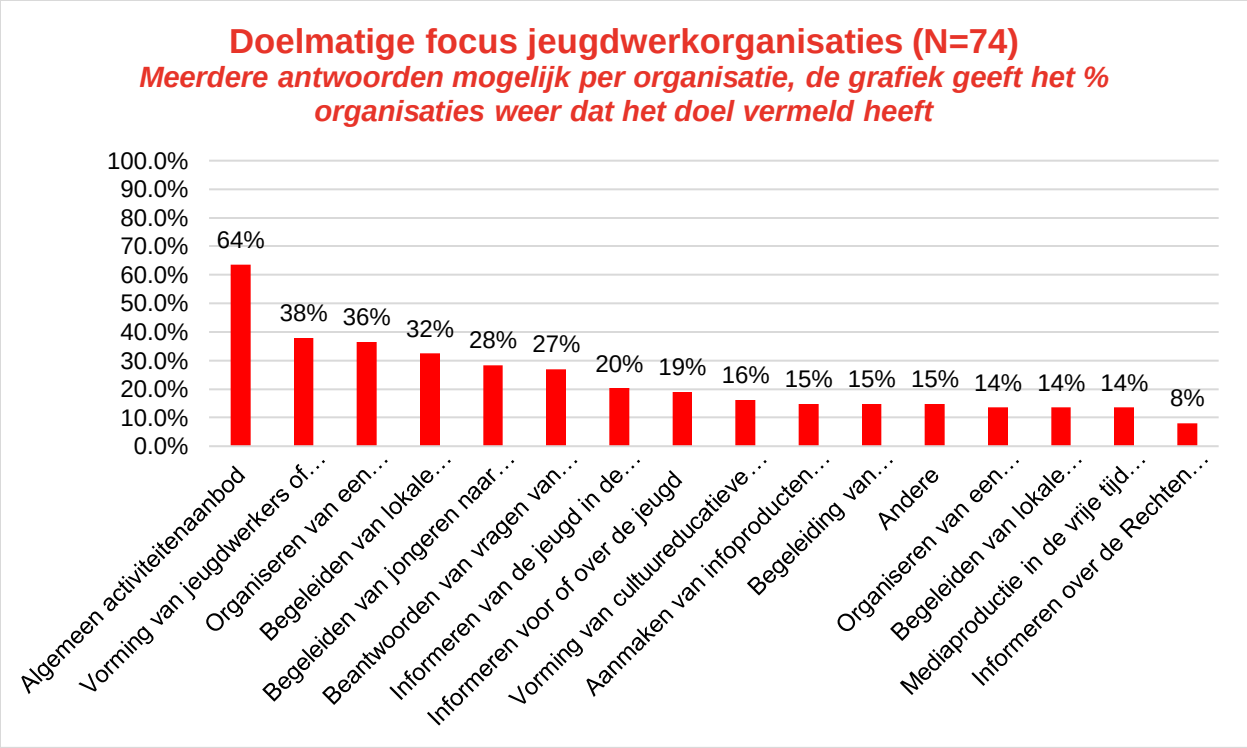


Figuur 1: Aantal betaalde werknemers van de jeugdwerkorganisatie



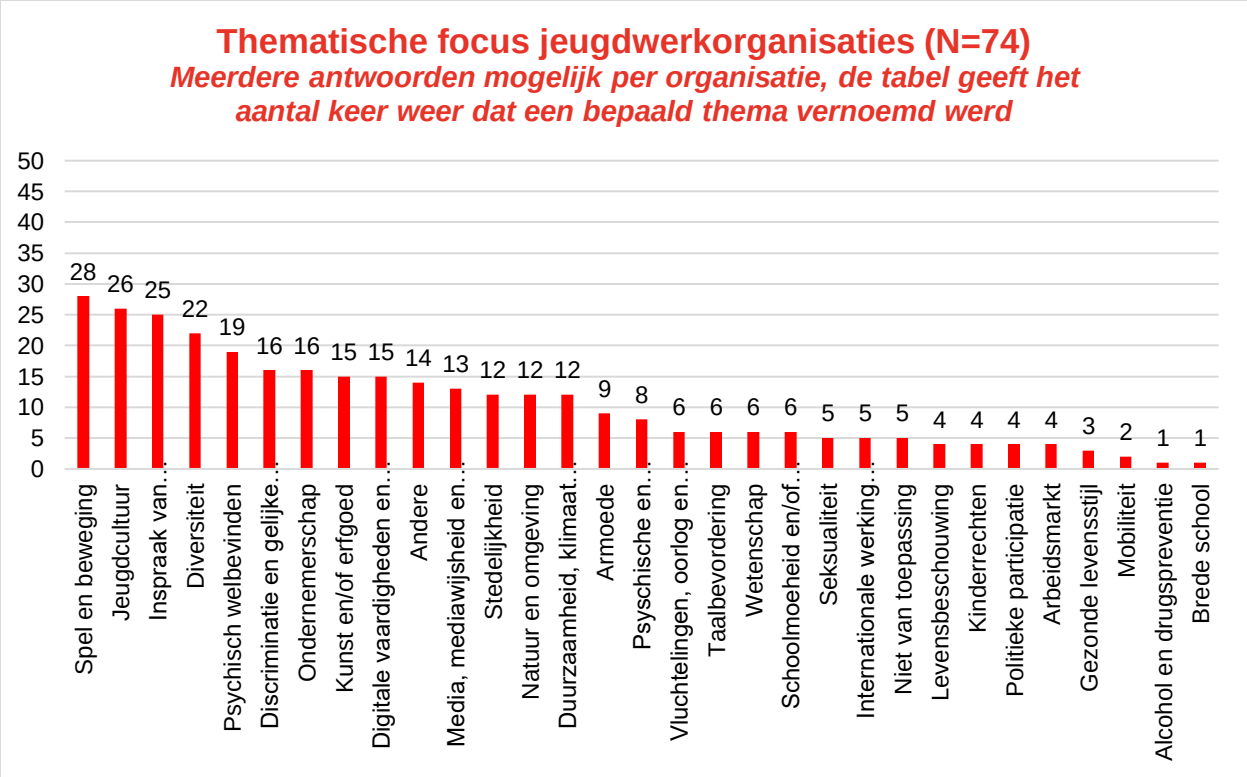
Figuur 2: Aantal vrijwilligers van de jeugdwerkorganisatie

Binnen deze organisaties onderscheiden wij eveneens een **verschillend doel, thematische focus en doelgroep.** Wij delen hier de drie meest voorkomende resultaten mee. Van de 74 organisaties hebben 47 (63,5%) tot doel een activiteitenaanbod voor de jeugd te organiseren, 28 (38%) bieden vorming aan voor jeugdwerkers en/of jeugdredacties, en 27 (36,5%) organiseren een cultuureducatief aanbod in de vrije tijd (en tien, of 13,5%, buiten de vrije tijd). Organisaties konden meerdere antwoorden aanduiden, bovenstaande zijn de meest voorkomende antwoorden. Deze eerste doelstelling komt voornamelijk voor bij de erkende landelijk georganiseerde jeugdwerkverenigingen en de geprofessionaliseerde jeugdhuizen. Vorming van eerstelijnswerkers vindt tractie bij zowel de erkende landelijk georganiseerde jeugdwerkverenigingen als bij de verenigingen voor informatie en participatie. Organisaties die inzetten op een cultuureducatief aanbod zijn in de eerste plaats erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen, maar eveneens jeugdhuizen en jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap.

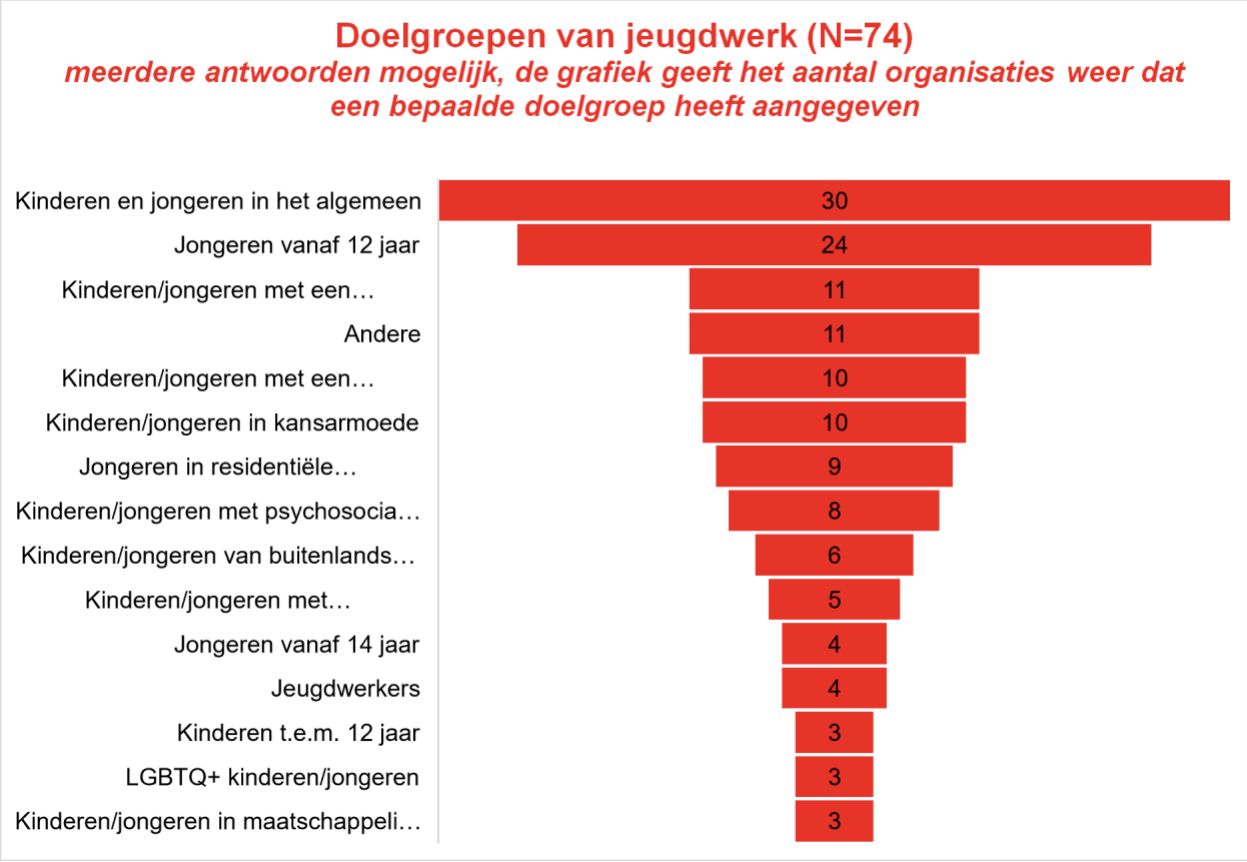


Figuur 3: Doelmatige focus van de jeugdwerkorganisaties

De meest voorkomende thematische insteek bij de respondenten, blijken spel en beweging (38%), jeugdcultuur (35%) en inspraak van kinderen/ jongeren in de samenleving (34%), met respectievelijk 28, 26 en 25 antwoorden. Jeugdcultuur blijkt een populair thema binnen jeugdhuizen, en ook inspraak is bij deze en bij organisaties voor informatie en participatie belangrijk, terwijl spel en beweging zeer breed verspreid is. De doelgroepen waar men voornamelijk op inspeelt zijn (1) kinderen en jongeren in het algemeen (40,5%), minst voorkomend bij jeugdhuizen en organisaties voor kinderen en jongeren met een handicap, (2) jongeren vanaf twaalf jaar (32%), eerder aangevinkt door jeugdhuizen, en (3) kinderen en jongeren met een verstandelijke handicap (15%), met respectievelijk 30, 24 en elf antwoorden. Organisaties konden meerdere antwoorden aanduiden op deze twee vragen, bovenstaande zijn de meest voorkomende antwoorden.



Figuur 4: Thematische focus van de jeugdwerkorganisatie



Figuur 5: Mogelijke doelgroepen van jeugdwerk

De analysematrix bevattende deze gegevens kan gevonden worden in Bijlage 9.2.

3.1.2. Aanwezigheid, intensiteit en ervaring digitaal jeugdwerk

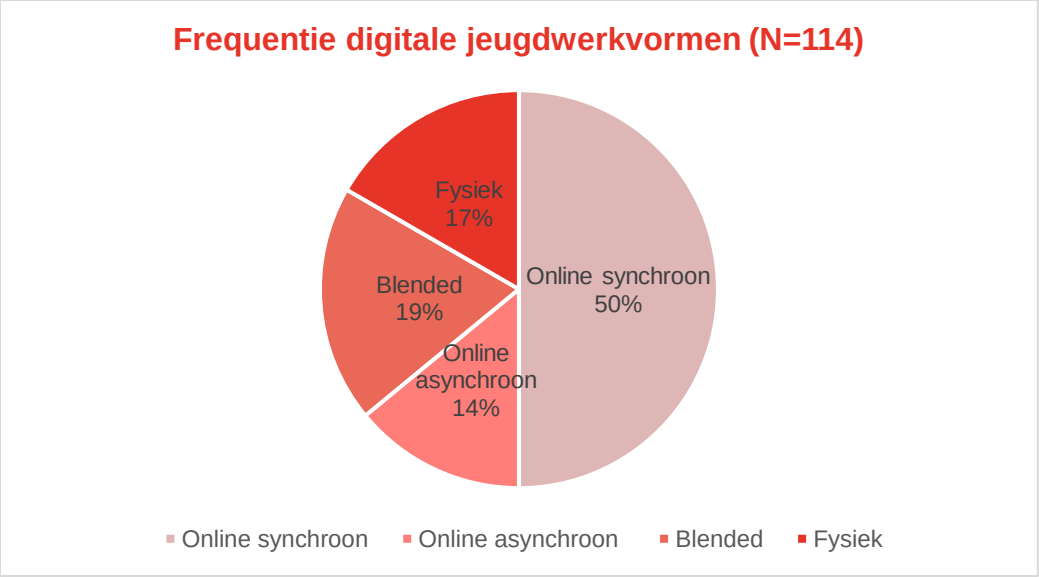
Dit onderzoek gaat de aanwezigheid na van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen en vroeg de respondenten mee te geven welke **vorm(en) van digitaal jeugdwerk** zij toepassen. Digitaal jeugdwerk blijkt in meer of mindere mate aanwezig te zijn bij de bevraagde jeugdorganisaties. 68 van de 74 (92%) deelnemende jeugdorganisaties heeft nl. reeds digitaal jeugdwerk toegepast. Hoe organisaties dit weergeven en delen met ons, hangt bijgevolg sterk samen met de eigen interpretatie. Zes organisaties vulden de vragenlijst in, maar gaven aan geen digitale jeugdwerkactiviteiten te organiseren, zijnde de landelijk georganiseerde jeugdverenigingen AFYA, KENA en Jeugdvakanties Duinen-Heide, het bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap RegenbOog en Give us a break en het experimenteel project Doen! Denken!.

Wij onderscheiden **vier types digitaal jeugdwerk**:

- **Online synchroon** – 'Live' praktijk; deelnemers en de begeleiders zijn op hetzelfde moment online aanwezig;
- **Online asynchroon** – 'Niet-live'; deelnemers en begeleiders zijn niet op hetzelfde moment online actief;
- **Blended** – Hybride; activiteiten hebben zowel een online als offline gedeelte en/of hebben een live en niet-live gedeelte;
- **Fysieke praktijken waarbij digitale media/ technologie aan bod komt** – waarbij deelnemers (1) gebruik maken van digitale media/ technologie, (2) zelf digitale media/ technologie creëren, of (3) een kritische blik werpen op digitale media en focussen op het begrijpen ervan.

Uit onderstaande cijfers blijkt duidelijk dat het gros van de activiteiten bevraagd in 2020 volledig online zijn (64%), specifiek online synchroon (50%). Dit wordt verder besproken in sectie 3.1.2.1. Type activiteiten.

Verschillende jeugdwerkverenigingen zetten reeds in op digitale media, de rol die deze spelen binnen het jeugdwerk en bijgevolg hoe deze geclassificeerd kunnen worden, wordt besproken in sectie 3.1.5. Digitale Jeugdwerkcriteria en kan geraadpleegd worden in de analysematrix, Bijlage 9.2. Daarenboven lazen we over verschillende online vormen van digitaal jeugdwerk, waaronder vormingen/ workshops evenzeer voor jeugdwerkers als voor kinderen/ jongeren, online samen zijn (bv. samen koken of quizzen), gangbaar bij landelijk georganiseerde jeugdwerkverenigingen, en livestreams, gebruikelijk bij jeugdhuizen en -centra. Verder zetten verschillende organisaties in op makerspaces of medialabs, eveneens gevestigd bij jeugdhuizen, kunnen jongeren op verschillende plaatsen radio/ podcast maken of kunnen ze online terecht met hun vragen bij organisaties voor informatie en participatie. Hieruit blijkt dat al heel wat vormen van digitaal jeugdwerk een plaats innemen in deze Vlaamse sector, maar bij de meeste organisaties heerst nog de vraag: Wat is digitaal jeugdwerk? Uit de verdiepende telefonische interviews ter aanvulling van de vragenlijst blijkt dat deze vraag voornamelijk gesteld wordt door organisaties die recent, naar aanleiding van de coronacrisis zijn beginnen inzetten op digitaal jeugdwerk.



Figuur 5: Frequentie van het voorkomen van de digitale jeugdwerkvorm

Voorbeelden van digitale jeugdwerkactiviteiten georganiseerd door landelijke organisaties zijn bijvoorbeeld vlog- of gamingkampen. Organisaties zoals KSA Vlaanderen en Chirojeugd Vlaanderen bleken eveneens reeds enkele jaren een visie te hebben ontworpen over digitale media/ technologie tijdens de activiteiten en JOETZ organiseerde een campagne over sexting.

Een voorbeeld van online samen zijn is bijvoorbeeld de organisatie D'Broej die samen online kookt met de deelnemers. Terwijl het onlineconcert van jeugdhuis Bolwerk een voorbeeld is van online livestreams.

Awel en het volledige Awel-platform is een goed voorbeeld van online jeugdinformatie en -ondersteuning en bij Quindo kunnen Kortrijkse jongeren terecht om samen radio te maken.

Uit de resultaten van de vragenlijst blijkt dat van deze 74 jeugdwerkorganisaties, er zes aangeven niet aan digitaal jeugdwerk te doen. Het gaat hier om drie landelijk georganiseerde jeugdwerkorganisaties, twee organisaties die werken met kinderen/ jongeren met een handicap en één experimenteel project.

3.1.2.1. Type digitale jeugdwerkpraktijken

De organisaties werden tevens gevraagd minimaal één en maximaal drie digitale jeugdwerkactiviteiten in detail uiteen te zetten. 33 van hen vulden informatie in over een tweede digitale activiteit en twaalf over een derde. Het merendeel van de jeugdwerkorganisaties die inzetten op digitaal jeugdwerk organiseren meer dan één digitale activiteit, maar gingen hier niet noodzakelijk dieper op in tijdens het invullen van de vragenlijst.

Het online aspect dat hierboven werd aangehaald, kan worden doorgetrokken naar de verdere resultaten. Zo geeft het gros van de organisaties aan dat zij één of meerdere **online synchroon activiteit(en)** organiseren. In totaal kwam 'online synchroon' 57 keer voor. Deze online synchroon activiteiten focussen op vormingen, gevolgd door infosessies, spel(en) en instuif. Een concreet voorbeeld is de online opleiding tot animator/ hoofdanimator/ instructeur van La Petite Merveille Kids & Nature, online georganiseerd omwille van COVID-19 maatregelen.

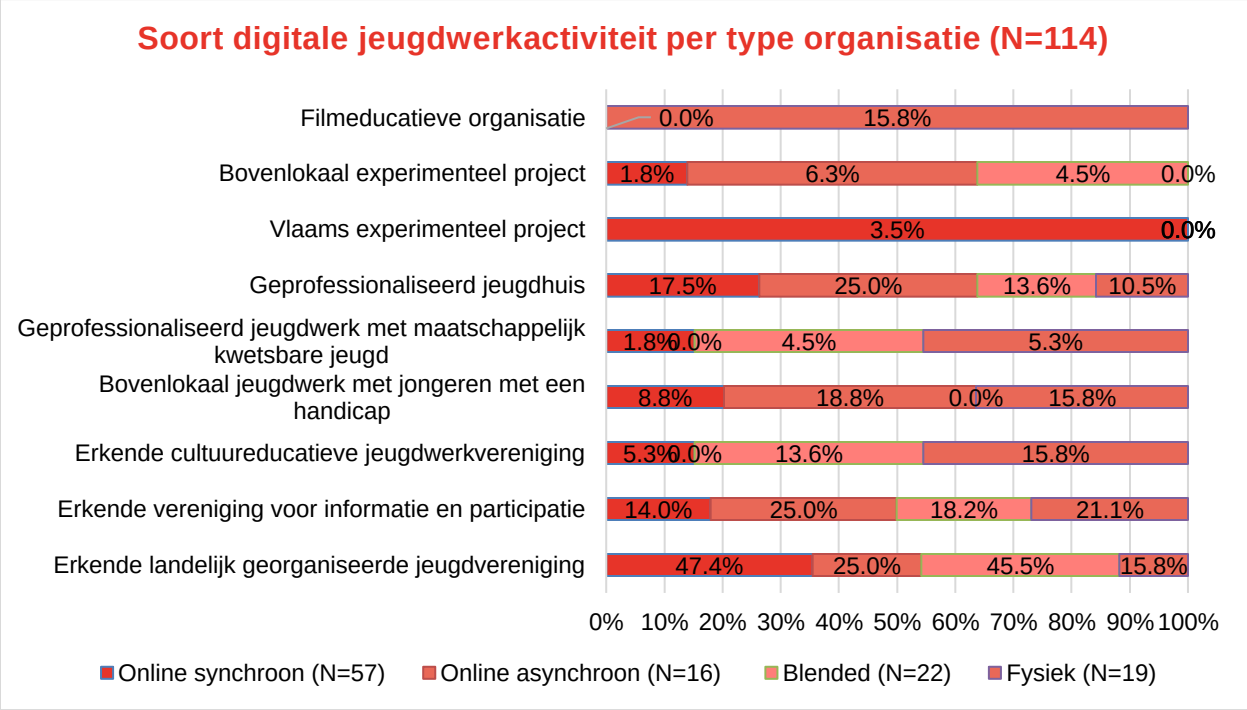
Als tweede werden 22 **blended activiteiten** aangeduid, met nadruk op 'online voorbereiden & fysiek samenkomen' en 'online (asynchrone) activiteit met real-time chat'. Een voorbeeld hiervan is de

reisvoorbereiding en het reisverslag dat opgesteld wordt door de begeleider en vervolgens online besproken wordt, van Karavaan.

Als derde werden negentien **fysieke activiteiten** georganiseerd waarbij men vooral inzet op het gebruiken van digitale media/ technologie[3]. Het gebruiken van digitale media richt zich grotendeels op ICT-basisvaardigheden, gevolgd door sociale media en computationeel denken. Indien men creëert ligt de nadruk op digital storytelling en film en montage. Het begrijpen van en kritisch reflecteren over digitale media komt minimaal voor, maar dan gaat men steevast in op informatievaardigheden, privacy, persoonlijke data/ gegevens en dan personalisatie. Hiervan is de workshop 'Surfen met een helm op' van Mediaraven een goed voorbeeld, dat inzet op speelse gespreksmethoden rond digitale vaardigheden en mediawijsheid, waarbij verschillende thema's op maat van de groep aan bod komen.

Online asynchroon bleek het minst voor te komen met louter zestien activiteiten. Activiteiten die hoofdzakelijk voorkomen bij online asynchroon, zijn doe-opdrachten, video's en fora.

Wanneer dit bekeken wordt, zetten de meeste organisaties een vorm van online jeugdwerk op, zoals synchrone vorming. Dit blijkt zowel uit de vragenlijst als de deskresearch, al merken we dat verschillende organisaties in de vragenlijst online activiteiten invullen, i.p.v. fysieke, omdat zij digitaal jeugdwerk zien als online jeugdwerk. Hier wordt ook meermaals op ingegaan bij de open vragen: "We stellen ons de vraag hoe je een digitaal aanbod kan organiseren zonder hardware en internet, twee van jullie vragen gingen hierover" en "Voordien deden we voor onze doelgroep geen digitale activiteiten". Deze resultaten ondersteunen de insteek dat het gros van de organisaties digitaal jeugdwerk zien als online jeugdwerk.



Figuur 6: Soort activiteit georganiseerd per type organisatie

Een belangrijke vaststelling is bijgevolg dat digitaal jeugdwerk zeer snel als 'online' jeugdwerk geïnterpreteerd wordt, en de organisaties weliswaar over bepaalde vormen van digitaal jeugdwerk

[3] Deze data werd verzameld tijdens de coronacrisis. Het is daardoor mogelijk dat organisaties meer informatie over hun fysieke activiteiten zouden invoegen in de vragenlijst indien deze op dat moment toegelaten waren.

beschikken, maar dit niet zo benoemen. Dit kan verband houden met de coronacrisis, waarbij jeugdwerkers online (digitaal) jeugdwerk inzetten als rechtstreeks alternatief voor fysiek jeugdwerk en waarbij andere vormen van digitaal jeugdwerk (blended, fysiek) tijdelijk niet mogelijk waren.

De deskresearch (op basis van de websites en sociale media van de 190 organisaties) toont aan dat veel organisaties (68%) reeds een vorm van digitaal jeugdwerk aanbieden, bv. via kampen, webinars, workshops, medialabs of video's. 61 van de 190 (32%) betrokken organisaties biedt geen enkele vorm van digitaal jeugdwerk aan. Het merendeel van deze organisaties (55 van de 61) vulden de vragenlijst dan ook niet in, omdat zij dit onderzoek mogelijk als niet van toepassing ervaarden op hen.

3.1.2.2. Thema van digitale jeugdwerkpraktijken

Bij het overgrote deel van de initiatieven, wordt niet noodzakelijk een hoofdthema vooropgesteld (42 antwoorden of 37%) en wordt de focus meestal niet gelegd op digitale media en de mogelijke bijbehorende competenties. Organisaties die hier wel op inzetten, gaan uit van digitale en/of culturele thema's. De meest voorkomende thema's zijn cultuur en identiteit (22), omgangsvormen op sociale media (9) en online privacy (8).

Organisaties die digitale activiteiten organiseren, focussen meestal niet louter op digitale thema's, maar hebben eveneens aandacht voor andere thematische focussen. Tumult zet bv. sterk in op pesten en concentreert zich bij digitaal jeugdwerk dan ook op cyberpesten en online haatspraak. Een groot deel van de activiteiten van Link in de Kabel heeft dan weer veel aandacht voor de meest kwetsbaren in deze maatschappij. Daarnaast leggen Awel en tZitemzo de nadruk op online ondersteuning, wil GameWise steeds een belangrijk maatschappelijk onderwerp aansnijden, organiseert Le Crayon een multimediataalkamp, en maakt Quindo radio, maar moedigen zij ondertussen inclusiviteit aan.

Uiteraard is dit niet altijd het geval en zijn er wel degelijk initiatieven waar het digitale aspect primeert. Zo staat bij Mediaraven digitale media en technologie voorop, hebben JC Bouckenborgh en Jeugdhuis De Korre een makerspace, organiseert Jeugd, Cultuur en Wetenschappen programmeerdagen, heeft Krunsj een Ready Player One kamp, et cetera.

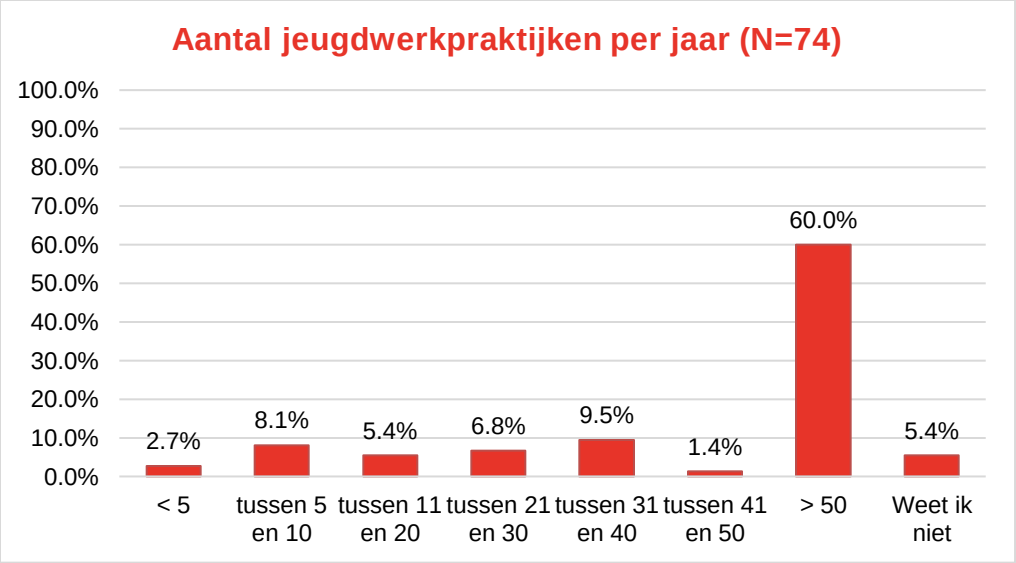
Het gros van de activiteiten zijn dus niet standalone digitaal, vermits de organisaties nog andere topics betrekken. Zo organiseert Sporta onder andere een kamp over vloggen, maar zetten zij daarbij ook sterk in op beweging. Het merendeel van de tijd is het digitale gedeelte van de activiteit slechts een instrument om de activiteit op te zetten, wat ons brengt bij de verschillende soorten digitale jeugdwerkcriteria die werden opgemaakt voor dit onderzoek.

3.1.2.3. Intensiteit van digitale jeugdwerkpraktijken

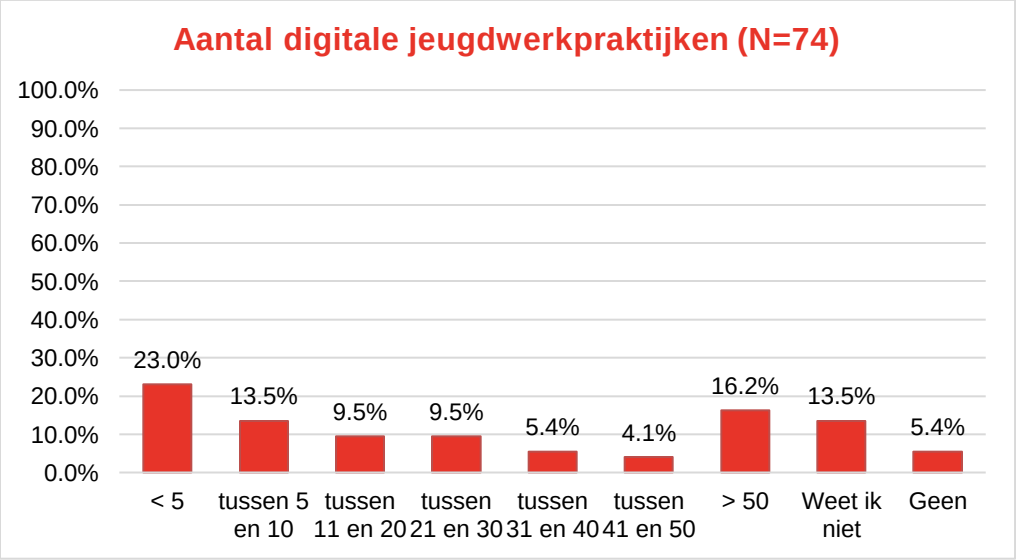
Uit de cijfers blijkt dat bij een groot deel van de organisaties digitaal jeugdwerk niet op de voorgrond staat. Het gros van deze organisaties verzorgen minder dan 50 digitale activiteiten per jaar, als antwoord op 'Hoeveel activiteiten zijn digitaal of omvatten een digitale component?'. Minder dan vijf activiteiten blijkt het meest voorkomende antwoord, nl. zeventien keer (23%), gevolgd door meer dan 50 (12 antwoorden, 16,2%), en tussen vijf en tien activiteiten komt tien keer voor (13,5%). Daartegenover organiseert 60% (45) algemeen meer dan 50 jeugdwerkactiviteiten per jaar, als antwoord op de vraag 'Hoeveel activiteiten, zowel digitaal als non-digitaal, organiseren jullie per jaar?'. Doordat deze vragenlijst uitgestuurd werd tijdens de coronacrisis, is een vertekend beeld van het aantal jaarlijkse praktijken mogelijk.

Dit zegt niets over de kwaliteit van het georganiseerde jeugdwerk, maar iets over de intensiteit en ervaring. Deze ad-hoc digitale initiatieven leggen grotendeels de nadruk op online jeugdwerk, opgezet doorheen de coronacrisis - als alternatief voor fysiek jeugdwerk. Duurzame praktijken worden voornamelijk georganiseerd door organisaties die ervaring hebben met één of meerdere vormen van digitaal jeugdwerk.

Het gaat hier in de eerste plaats over organisaties voor informatie en participatie en jeugdhuizen, met focus op de algemene thema's 'jeugdcultuur', 'inspraak van kinderen/ jongeren in de samenleving' en 'ondernemerschap' voor jongeren. Eveneens landelijk georganiseerde organisaties zetten reeds duurzamer in op digitaal jeugdwerk, met focus op de algemene thema's 'inspraak van kinderen/ jongeren in de samenleving', 'spel en beweging' en 'diversiteit' en geven vooral online vorming en/of een infosessie.



Figuur 7: Aantal jeugdwerkpraktijken per jaar



Figuur 8: Aantal digitale activiteiten per jaar

3.1.3. Frequentie activiteiten

Respondenten werden gevraagd met welke frequentie een bepaalde activiteit plaatsvond, met drie classificaties: **(1) eenmalig georganiseerd, (2) meermaals georganiseerd en (3) vast aanbod**. In het digitale aanbod kunnen we bijgevolg activiteiten onderscheiden die onderdeel zijn van het vast aanbod van de jeugdwerkorganisatie, alsook éénmalige ad-hoc activiteiten, of activiteiten die meermaals worden georganiseerd, maar nog niet aangeboden worden als vaste activiteit.

Uit de vragenlijst bleek dat het merendeel van de activiteiten (49%) reeds **meermaals georganiseerd**

werden. Deze activiteiten hebben een sterke focus op het online aspect en werden opgezet tijdens de coronacrisis. Concrete voorbeelden hier zijn de online opleiding tot (hoofd)animator of instructeur van La Petite Merveille Kids & Nature en de online vorming 'Omgaan met seksueel grensoverschrijdend gedrag' van Pimento.

Voor negentien organisaties (17%) is de digitale activiteit tot nu toe een **éénmalig georganiseerde activiteit**. Concrete voorbeelden hier zijn het digitaal knutselen voor Moederdag van het Evangelisch Jeugdverbond en de digitale kunstexpositie opgezet door Piazza dell'Arte en hun jongeren.

39 activiteiten (34%) behoren tot het **vast aanbod** van een organisatie. Organisaties waarbij digitaal jeugdwerk deel van het vast aanbod is, zijn organisaties die sterk inzetten op digitale media/ technologie in hun werking en visie en/of werken aan digitale inclusie. Zo organiseert Buurtwerk 't Lampeke in samenwerking met Link in de Kabel tabletcoaching op donderdag voor kinderen in maatschappelijk kwetsbare situaties, zet Mediaraven sterk in op digitale media en de competenties die hiermee verbonden zijn, werkt JEF rond jeugdfilm, en is Awel een volledig digitale organisatie waar kinderen/ jongeren terecht kunnen voor een luisterend oor.

Zoals hierboven aangegeven is er voornamelijk kennis over online jeugdwerk en minder over de overkoepelende term digitaal jeugdwerk. De coronacrisis heeft het online aspect dan ook een zeer sterke boost gegeven en heel wat organisaties hebben digitale jeugdwerkactiviteiten opgezet, waar op wordt ingegaan in onderstaande sectie.

3.1.4. Coronacrisis als hefboom

Een groot deel van de Vlaamse jeugdwerkorganisaties is (nog) niet bekend met 'digitaal jeugdwerk' in de brede zin van het woord. Ze hebben reeds een notie van wat het inhoudt of kan inhouden, maar waar in landen zoals Finland digitaal jeugdwerk reeds een vaste waarde is, is dit nog niet het geval in Vlaanderen. Wel blijkt de jeugdwerksector een veerkrachtige sector te zijn, die zeer innovatief uit de hoek kwam tijdens de coronacrisis. Zoals verwacht was de coronacrisis een hefboom die de evolutie richting digitaal jeugdwerk voor een groot deel van de organisaties in gang heeft gezet. De resultaten van de vragenlijst wijzen derhalve richting de overheersende rol van online activiteiten tijdens deze crisis.

Er werden diverse online activiteiten gelanceerd als gevolg van COVID-19, als alternatief voor het reguliere jeugdwerk. Voor veel organisaties was dit de eerste kennismaking met digitaal jeugdwerk (35%), anderen breiden hun reeds bestaande digitale jeugdwerk uit, zonder hun eerste activiteiten noodzakelijk als digitaal jeugdwerk te klasseren, zie Bijlage 9.2 voor een overzicht in de matrix.

Voorbeelden van deze activiteiten zijn onder andere:

- **Vorming:** Online vormingen georganiseerd door landelijke organisaties, zoals Karavaans online vormingen tot reisbegeleider en Kei-Jongs online vorming omtrent nepnieuws en sociale media;
- **Livestreams/ Online ontmoetingsruimte:** Jeugdhuizen en jeugdcentra, zoals Bolwerk of Comma, waren zeer actief op sociale media en organiseerden livestreams voor hun volgers. JH Alfa had het idee om een online ontmoetingsruimte te creëren door bv. op Discord een virtueel jeugdhuis op te zetten;
- **Ontwikkeling van applicatie:** De organisaties Jeugddienst Appelsien en Autisme Leeft, jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap, wilden de isolatie bij hun leden tegengaan en hen eveneens beschermen tegen de obstakels die sociale media met zich mee kan brengen en ontwikkelden daarom een app.

Wat deze activiteiten gemeenschappelijk hebben, is het **online aspect.** Uit de bevraging blijkt dat de meeste organisaties digitaal jeugdwerk definiëren als online jeugdwerk. De organisatie Formaat organiseert

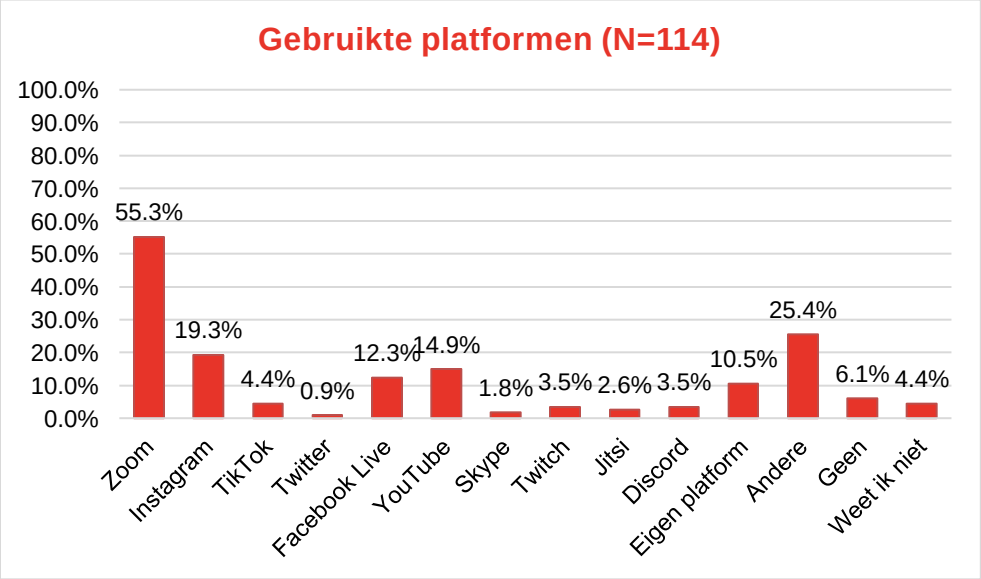
bv. een sociale media traject voor jeugdhuizen, maar gaat hier in de vragenlijst niet op in, louter op de online activiteiten. Krunsj heeft een Ready Player One kamp, maar beschrijft een online instuifmoment. Een uitzondering hier zijn organisaties die reeds sterk inzetten op digitaal jeugdwerk, bv. Mediaraven of Nerdlab. Hun visie ligt steevast in de lijn van de definitie die wijhanteren, nl.:

> Digitaal jeugdwerk staat voor het benutten en bespreken van digitale media en technologieën in verschillende soorten jeugdwerksituaties, bv. online, fysiek of een mengvorm, op verschillende soorten manieren, nl. als instrument, activiteit of content.

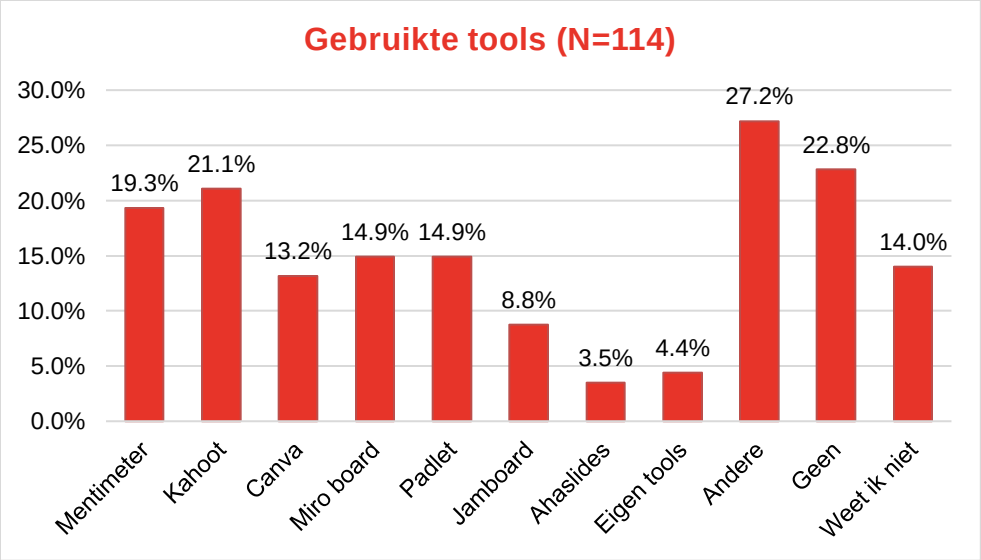
Door de coronacrisis zijn er grote sprongen gemaakt op vlak van digitalisering van het jeugdwerk. Jeugdwerkorganisaties geven dit tevens aan in de vragenlijst: "**Voor de coronacrisis gebeurde alles grotendeels fysiek".** Het merendeel van de bevraagde jeugdwerkorganisaties ziet digitaal jeugdwerk als een online gebeuren. Veel organisaties merkten wel degelijk de voordelen van het online gebeuren op, nl. een groot bereik en soms zelfs een drempelverlagend effect vanwege afstand of anonimiteit. Toch werden er ook nadelen vermeld, waaronder het feit dat het moeilijker is om nabijheid, interactie en speelsheid te bekomen in de activiteiten. Deze en andere drempels worden verder besproken in sectie 3.2.2. Barrières van digitaal jeugdwerk. Het merendeel (40,5%) van de organisaties zegt dankzij het digitaal jeugdwerk nieuwe inzichten te hebben opgedaan, veel geleerd te hebben en hier zelfs verder op in te willen zetten, zowel online als offline. Een klein deel (16%) van de bevraagde organisaties zal het digitaal jeugdwerk als online format echter opnieuw volledig schrappen uit het aanbod. Op **fysieke activiteiten met een digitale component** ziet het gros van de organisaties dat deelnam aan een interview zich wél inzetten. Hierbij verwijzen ze naar de leefwereld van jongeren, waarmee de digitale wereld inherent verbonden is of dat ze opgemerkt hebben dat de zogezegde *digital natives*' digitale competenties soms minder zijn dan men zou verwachten. Deze organisaties haalden tevens aan dat zij zeer veel geleerd hebben tijdens deze periode van 'gedwongen' overschakeling en beseffen steeds meer het belang van voldoende digitale geletterdheid.

3.1.5. Randvoorwaarden voor digitaal jeugdwerk

Tijdens de activiteiten werd gebruik gemaakt van verschillende soorten digitale **platformen en tools**. De meest voorkomende platformen zijn Zoom (63), Instagram (22), YouTube (17) en Facebook Live (14). Ook Discord (4), Twitch (4) en Jitsi (3) kwamen meermaals voor. Populaire tools bleken Kahoot (24), Mentimeter (22), Miro board (17), Padlet (17), Canva (15) en Jamboard (10).



Figuur 9: Gebruikte digitale platformen tijdens de activiteit



Figuur 10: Gebruikte digitale tools tijdens de activiteit

Daarnaast werkt het merendeel van de organisaties met **hardware,** met een nadruk op laptops, smartphones en tablets. Verschillende organisaties geven tevens aan dat ze gebruik maken van camera's en/of opnameapparatuur. Bij het nagaan wie deze apparatuur voorziet, blijken het vooral de deelnemers te zijn. Hier kan wel een link gelegd worden met de coronacrisis. Doordat het gros van de organisaties geen fysieke activiteiten meer mocht/ kon organiseren, werd er verwacht dat de deelnemers hun eigen hardware en internet zouden voorzien.

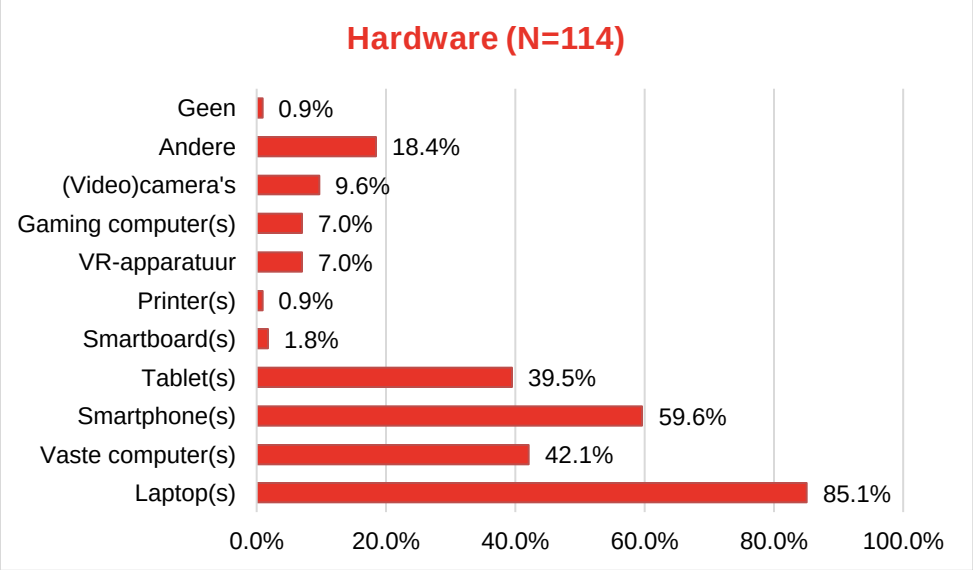
Een aantal organisaties voorzagen hun leden wel van het benodigde materiaal. Zo deden D'Broej en Uit De Marge mee aan een laptopinzamelactie, beide organisaties zetten in op het ondersteunen van kinderen/ jongeren in kwetsbare situaties en/of jeugdwelzijnswerkers.

Hardware (en software) werd voor corona bijna steevast volledig voorzien door de organisaties zelf, maar bij online werkingen gaat men uit van het beschikken over de nodige skills en het nodige materiaal bij de deelnemers. Apparatuur voor de begeleiders werd tijdens de coronacrisis gewoonlijk wel voorzien door de organisatie. Activiteiten die fysiek doorgaan verwachten nooit dat deelnemers hun eigen materiaal voorzien, wat staaft dat deze barrière te wijten valt aan de coronacrisis. Deze en andere drempels worden verder besproken in sectie 3.2.2. Barrières van digitaal jeugdwerk.

Opvallend hier is dat dit eveneens het geval bleek bij organisaties met concrete focus op kinderen/ jongeren in kansarmoede en/of in een maatschappelijk kwetsbare situatie en bij kinderen/ jongeren met een verstandelijke of lichamelijke handicap. Hier wordt nog vaak verwacht dat de deelnemers minstens over een smartphone beschikken om deel te nemen. Slechts vier digitale activiteiten blijken georganiseerd zonder nood aan internet, twee hiervan werken rond audiovisuele kunsten en fotografie, één voorziet een workshopbox aan huis waarmee deelnemers in hun vrije tijd aan de slag gaan, en één organiseert redactievergaderingen waaraan jongeren vrij kunnen deelnemen.

Nochtans haalt het gros van de respondenten tijdens de opvolggesprekken het **belang van digitale inclusie** aan: "Internet, een eigen computer... Dat is niet vanzelfsprekend". Jeugdwerkers zijn zich uitermate bewust van dit obstakel, maar beschikken vaak niet over de nodige middelen om hun kinderen/ jongeren hier tegemoet te komen. In verhouding voorzagen voornamelijk de organisaties voor informatie en participatie hun deelnemers van materiaal, nl. vijf van de tien. Vooral de landelijk georganiseerde organisaties en de jeugdhuizen haalden aan dat de deelnemers meestal hun eigen materiaal moeten

voorzien bij de online activiteiten die zij aanbieden. Indien er wel materiaal wordt voorzien, gaat het onder meer om een fysieke makerspace of medialab, digitale activiteiten op kampen, etc.



Figuur 11: Hardware gebruikt tijdens de activiteit

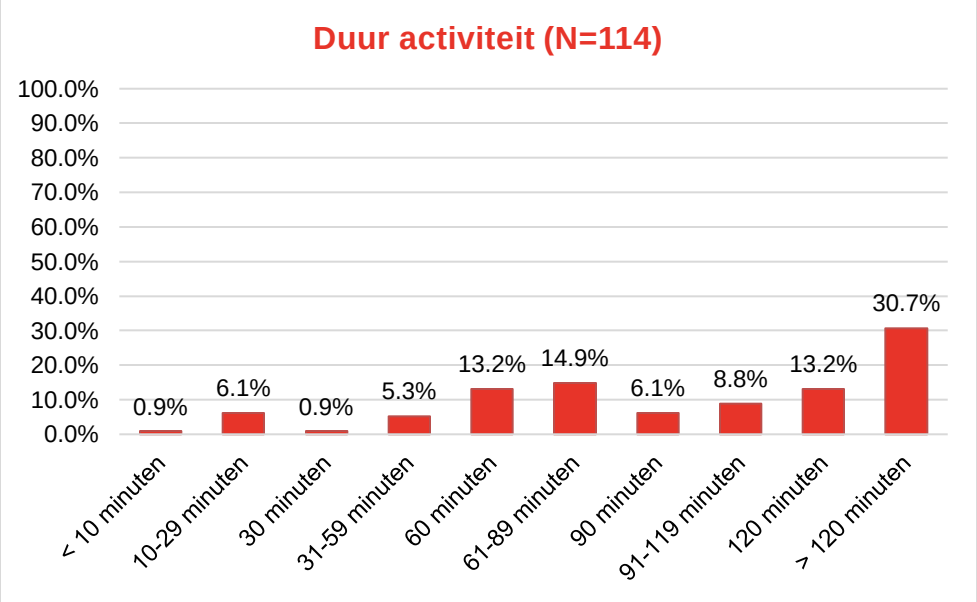
Het is duidelijk dat de coronacrisis een groot effect heeft gehad op de **toegankelijkheid van (digitaal) jeugdwerk**, wat normaal gezien minder drempels stelt mits materiaal werd voorzien voor de deelnemers tijdens de fysieke activiteiten voor de coronacrisis. Maar naast het feit dat de deelnemers gewoonlijk hun eigen materiaal moeten voorzien in deze periode, blijkt er tevens een andere drempel, niet louter gelinkt aan de coronacrisis. Zo is het voorzien van hardware, waaronder laptops, smartphones, VR-apparatuur en meer, zeer duur in de aankoop. Dit halen organisaties tevens aan tijdens de interviews: “Digitaal jeugdwerk vraagt budget en investeringskosten, bijvoorbeeld het betalen van 3D-printers” en “Je kunt bijna niet zonder omdat de digitalisering niet te stoppen is, maar het is moeilijk dat je het niet kunt aanbieden omdat je de middelen niet hebt”. Indien digitaal jeugdwerk opgekrikt wordt, hebben organisaties voldoende financiële middelen en ondersteuning nodig om dit te kunnen voorzien.

Naast hardware en internetmogelijkheden, werd eveneens gevraagd naar de **duur van digitale jeugdwerkactiviteiten**. Hieruit blijkt dat dit voornamelijk langere activiteiten zijn. De meerderheid van organisaties bleek activiteiten op te zetten die langer dan twee uur duren, nl. 35. Daarnaast blijken activiteiten tussen 61 en 89 minuten het meest gebruikelijk tot zeventien keer toe, gevolgd door 120 en 60 minuten met elk vijftien activiteiten. Minst voorkomend zijn 30 minuten en minder dan tien minuten, respectievelijk met één activiteit.

De activiteiten die lang duren, oftewel gelijk aan of langer dan 90 minuten, hebben dikwijls betrekking tot ‘live’ of ‘real-time’ activiteiten, of het nu gaat om online synchroon (32), fysiek (15) of blended (17). Bij online synchrone activiteiten die onder de 90 minuten duren, gaat het bovenal om online samen gamen, instuif en infosessies.

Activiteiten tussen 30 en 90 minuten worden grotendeels geclassificeerd als 25 keer online synchroon, zeven keer online asynchroon, vier keer blended en louter drie keer fysiek. De asynchrone activiteiten tellen vijf keer 60 minuten, de blended praktijken twee keer 60 minuten en twee keer tussen 61 en 89 minuten. De synchrone activiteiten komen voornamelijk voor tussen 61 en 89 minuten (12), gevolgd door 60 minuten (6) en tussen 31 en 59 minuten (6).

Activiteiten die gelijk aan of minder lang dan 30 minuten duren zijn een grote minderheid, met zes online asynchrone praktijken.



Figuur 12: Duur van de activiteit

3.1.6. Competentieniveau

Hier worden vier niveaus onderscheiden, nl. **starter, halfgevorderd, gevorderd en gespecialiseerd,** gebaseerd op het uitgebreide Dreyfus model (Dreyfus, 2004). Deze termen worden respectievelijk omschreven als volgt:

1. **Starter:** Begrijpt de inhoud nog niet, heeft ondersteuning nodig - oftewel een beginner;
2. **Halfgevorderd:** Beter begrip van de inhoud, begrijpt het bijna, maar vereist nog ondersteuning - oftewel een doorgroeier, iemand die bijna bekwaam is;
3. **Gevorderd:** Begrijpt de inhoud, maar maakt soms fouten. Kan zelf ondersteuning geven - oftewel geavanceerd/ bekwaam;
4. **Gespecialiseerd:** Begrijpt het onderwerp/ thema en kan het uitleggen aan anderen en hen ondersteuning bieden, wordt gezien als expert - oftewel een deskundige (Dreyfus, 2004).

3.1.6.1. Competentieniveau deelnemers

Wanneer we ons richten op het **vereiste digitale minimumniveau van de deelnemers**, valt op dat er bij 90 (79,6%) activiteiten werd aangegeven dat deelnemers enkel een startersniveau nodig hebben, tegenover zestien halfgevorderd en vijf gevorderd. Deze laatste twee zijn echter van toepassing op vormingsactiviteiten en richten zich bijgevolg op jeugdwerkers en vrijwilligers, waarvan men meestal een hoger niveau van digitale geletterdheid verwacht.

Wat het **bereikte niveau van de deelnemers** betreft, geeft het overgrote deel aan dat dit 'niet van toepassing' is. Dit betekent dat organisaties niet verwachten dat de deelnemers hun digitale niveau per se opkrikken door deelname aan de activiteit, of slechts in beperkte mate door bv. een eerste basis te leggen. Dit is vooral het geval bij activiteiten die focussen op ontspanning en samen zijn, en geldt maar in beperkte mate voor vormingsactiviteiten én activiteiten georganiseerd voor andere jeugdwerkers en vrijwilligers. Hierbij verwacht men op zijn minst een halfgevorderd niveau, waaronder men voornamelijk kennis en know-how verstaat omtrentde verschillende digitale tools en competenties. Twaalf organisaties

verwachten bijvoorbeeld dat hun deelnemers van starter naar halfgevorderd gaan bij online vormingen. Hetzelfde geldt voor online infosessies (9) en online coachingsmomenten (4). Dit zijn dan ook activiteiten waar meer nadruk ligt op vaardigheden en kennis dan bij bijvoorbeeld samen gamen, een film kijken of livestreams, waar de nadruk ligt op (samen) ontspannen in de vrije tijd. Twee activiteiten mikken op een **gespecialiseerd niveau** en spelen dan ook in op digitale competenties tijdens hun activiteiten. Het gaat om twee jeugdhuizen, zo organiseert JC Ten Goudberge een resem aan onlineactiviteiten en organiseert Jeugdhuis De Korre een HUB Makerspace. Bij een opvolggesprek met JC Ten Goudberge werd dit beeld genuanceerd. De organisatie verwacht in de eerste plaats goede vaardigheden op het vlak van het bedienen van online tools en platformen. De begeleiders verspreiden aan het begin van elke activiteit informatie, bv. a.d.h.v. Prezi, over het bedienen van de digitale platformen/ tools die aan bod zullen komen. Het is belangrijk te vermelden dat men vooral een stijging in niveau verwacht bij vormingen georganiseerd voor andere jeugdwerkers.

3.1.6.2. Competentieniveau begeleiders

Organisaties werden eveneens gevraagd of zij een **trainingsmoment of opleiding** voorzien voor de begeleiders/ jeugdwerkers van een activiteit. 52 activiteiten (45%) gaan gepaard met zo'n training. Wanneer hier dieper op wordt ingegaan en wordt nagegaan welke competenties aangehaald worden tijdens een mogelijke opleiding/ training, concentreert het gros niet op digitale competenties, maar op de inhoudelijke competenties die samen gaan met het begeleiden van kinderen/ jongeren.

42 van deze 52 (81%) trainingsmomenten gaan in op één of meerdere vormen van digitaal jeugdwerk, zoals content creatie, het kunnen werken met bepaalde digitale tools/ platformen of computervaardigheden. Twintig (38%) hiervan focussen evenzeer op de technische/ digitale kant als op de andere competenties nodig voor de activiteit.

Indien organisaties geen vorming aanduiden, betekent dit niet noodzakelijk dat er geen vorming plaatsvindt; Dit kan bij externe organisaties plaatsvinden, denk onder meer aan de Mediacoach-opleiding van Mediawijs of de vormingen van Mediaraven voor volwassenen, of het kan betekenen dat ze geen vorming bieden voor die specifieke activiteit. Zodanig organiseren heel wat jeugdwerkorganisaties animatorcursussen die gevolgd moeten worden.

Van de organisaties die zo een training voorzien, verwachten organisatoren bij 34 activiteiten (65%) een gevorderd niveau of hoger van de deelnemende jeugdwerkers. Zeventien activiteiten (33%) verwachten maximaal een halfgevorderd digitaal competentieniveau van de begeleiders tijdens de activiteit. Activiteiten die niet hand in hand gaan met een opleiding/ training, verwachten een minder hoog digitaal competentieniveau, nl. 24 starter of halfgevorderd (41%) tegenover 33 gevorderd of gespecialiseerd (56%), al gaat het hier om een klein verschil. Drie organisaties duidden 'weet ik niet' aan.

Bovenstaande cijfers komen overeen met het **digitale niveau dat de organisatie verwacht van hun begeleiders**, waarbij slechts zeventien activiteiten (23%) uitgaan van een startersniveau tegenover 27 halfgevorderden (36%), 47 gevorderden (63%) en zelfs 22 gespecialiseerden (30%). Bij begeleiders van digitale jeugdwerkactiviteiten verwacht men bijgevolg een gelijkaardig competentieniveau als dat van de deelnemende jeugdwerkers. Wanneer het dus gaat om jeugdwerkers, zijn ze nu begeleider of deelnemer, ligt de lat omtrent digitale competenties hoger.

Zo verwacht Buurtwerk 't Lampeke een gespecialiseerd niveau van hun begeleiders om hun jeugd correct te ondersteunen tijdens de tabletcoaching. Hiervoor werken zij samen met Link in de Kabel. Karavaan verwacht danweer een gevorderd niveau en dit spitst zich overwegend toe op het kunnen gebruiken van verschillende digitale platformen en tools. De verwachtingen verschillen sterk per jeugdwerkorganisatie, maar uiteraard wensen organisaties die inzetten op het gebruiken en begrijpen van digitale media minstens

een gevorderd niveau. Organisaties waarbij het digitale eerder vrijblijvend is, verwachten doorgaans geen gevorderd of gespecialiseerd niveau en spelen sterk in op de talenten van hun begeleiders, bv. bij Chirojeugd Vlaanderen.

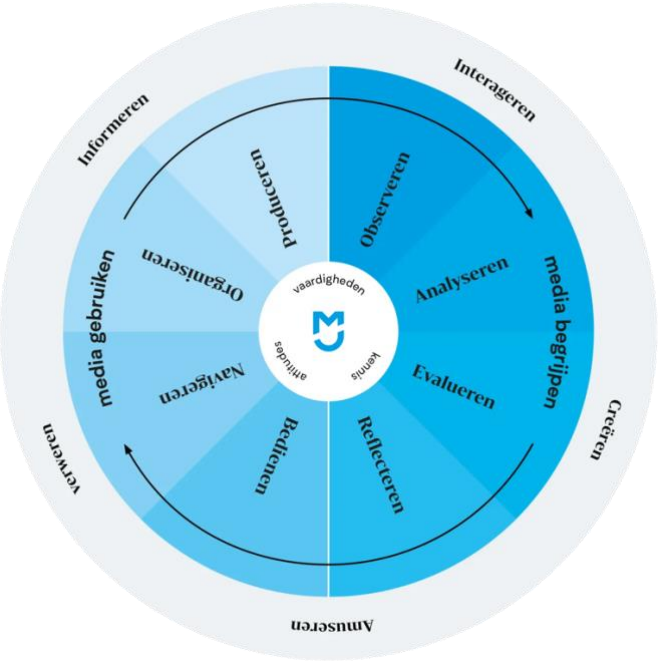
Hieruit blijkt dat een groot deel van de organisaties' ontbrekende kennis over digitaal jeugdwerk doorgetrokken kan worden naar hun positie tegenover competenties. Een groot deel van de organisaties die 'gevorderd' of 'gespecialiseerd' aanduiden, zowel voor de begeleiders als voor de deelnemers, halen bovenal know-how aan over het gebruiken van tools en platformen (zoals OBS, Zoom, Office Outlook) en het voorzien van technische ondersteuning tijdens online activiteiten. Het merendeel van de organisaties verwachten vooral dat hun jeugdwerkers/ **begeleiders voldoende ondersteuning kunnen bieden** aan de deelnemers. Ook enkele organisaties verwachten expertise van hun jeugdwerkers, zo werkt Piazza dell'Arte met begeleiders die allemaal een opleiding hebben gevolgd gelinkt aan technische vaardigheden, zijn de oprichters van Radio Quindo afgestudeerd van Howest (Hogeschool West-Vlaanderen) met een bachelor journalistiek en hecht Nerdlab belang aan digitale geletterdheid bij hun werknemers.

Organisaties die meer inspelen op digitale geletterdheid of mediawijsheid, zetten gewoonlijk sterker in op deze competenties bij hun werknemers of vrijwilligers. Zij moeten het materiaal kunnen bedienen en dit tevens uitleggen en/of ingaan op de gevolgen, gevaren en opportuniteiten van bepaalde situaties. Een voorbeeld hiervan is Chase Music dat opleidingen aanbiedt omtrent digital storytelling en content creatie.

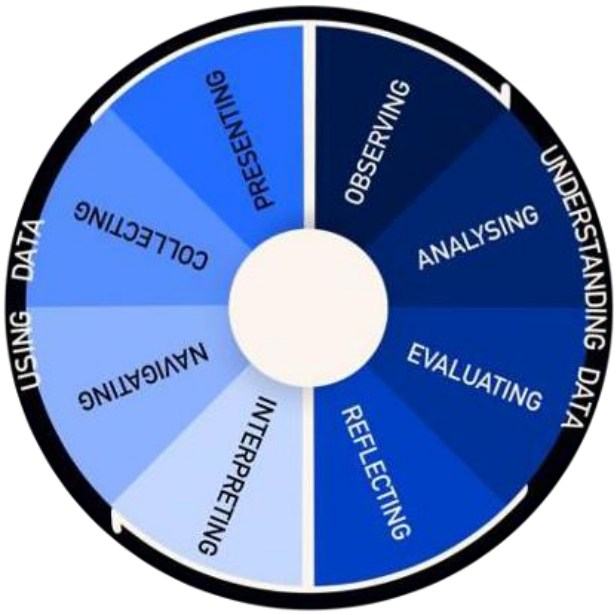
3.1.6.3. Digitale competenties: begrijpen en gebruiken

Tijdens de vragenlijst werden organisaties gevraagd de digitale competenties die aan bod komen tijdens de activiteit, te mappen. Hierbij werd vertrokken van het **Mediawijs Competence Model** (Vanwynsberghe, 2016) (fig. 13) en het daarop gebaseerde **Datawijs Competentiemodel** (Seymoens et al., 2020) (fig. 14). Dezemodellen gaan respectievelijk in op de kennis, vaardigheden en attitudes die nodig zijn om mediawijs en datawijs te worden. Tevens bieden de modellen de mogelijkheid om activiteiten te mappen, waardoor jeugdwerkers een overzichtelijk beeld krijgen van waar hun activiteit wel/niet op inzet en waar ze nog aan kunnen sleutelen.

De matrix toont aan dat verschillende organisaties eveneens inzetten op digitale vorming bij hun begeleiders, maar de nadruk ligt hier gewoonlijk op het **bedienen** van de digitale platformen, tools, etc. die aan bod komen. Hierbij komen voornamelijk competenties zoals bedienen en navigeren aan bod. Nochtans betekent dit niet altijd dat de activiteit rond deze competenties draait of dat organisaties actief aandacht besteden aan deze competenties. Dit hangt ook samen met het vrijetijdskarakter van jeugdwerkactiviteiten, waarbij het bouwen aan deze competenties niet noodzakelijk prioritair is. Uitzondering hierop zijn organisaties zoals Mediaraven, StampMedia en das Kunst, die inzetten op zowel het gebruiken als op het begrijpen van digitale platformen/ tools. In uitzonderlijke gevallen wordt er tijdens digitale jeugdwerkpraktijken geen enkele vorm van digitale media of technologie gebruikt. Dit is bijvoorbeeld het geval bij het kaartspel rond mediawijsheid, Mediaklap van Chirojeugd Vlaanderen in samenwerking met Pimento.



Figuur 13: Mediawijs Competentiemodel (MLCM)



Figuur 14: Datawijs Competentiemodel (DLCM)

Zoals bovenstaande figuren aantonen, ligt de nadruk in deze modellen op de competenties die gepaard gaan met zowel het **gebruiken van data/ media, als het begrijpen ervan**. Bijgevolg werden respondenten in de vragenlijst voorzien van beschrijvingen van elke competentie en gevraagd of hun activiteit deze competenties wel/niet verwacht, en in welke mate - a.d.h.v. een Likert-schaal, raadpleegbaar in Bijlage 9.3. Het is van belang dat de jeugd media en data niet alleen leren gebruiken, maar dat ze evenzeer begrijpen hoe deze functies werken en wat hun acties bewerkstelligen. Het gebruiken van data en media en het begrijpen van data en media en de kennis, vaardigheden en attitudes die hiermee gepaard gaan, zijn twee

verschillende competenties die kinderen in hun latere leven nodig zullen hebben om te functioneren als actieve burgers (Van Audenhove, Van den Broeck & Mariën, 2020). De vaardigheden aangehaald in deze twee modellen werden samengevoegd. Een overzicht van de bijhorende definities wordt hieronder weergegeven:

Gebruiken van media en/of data:

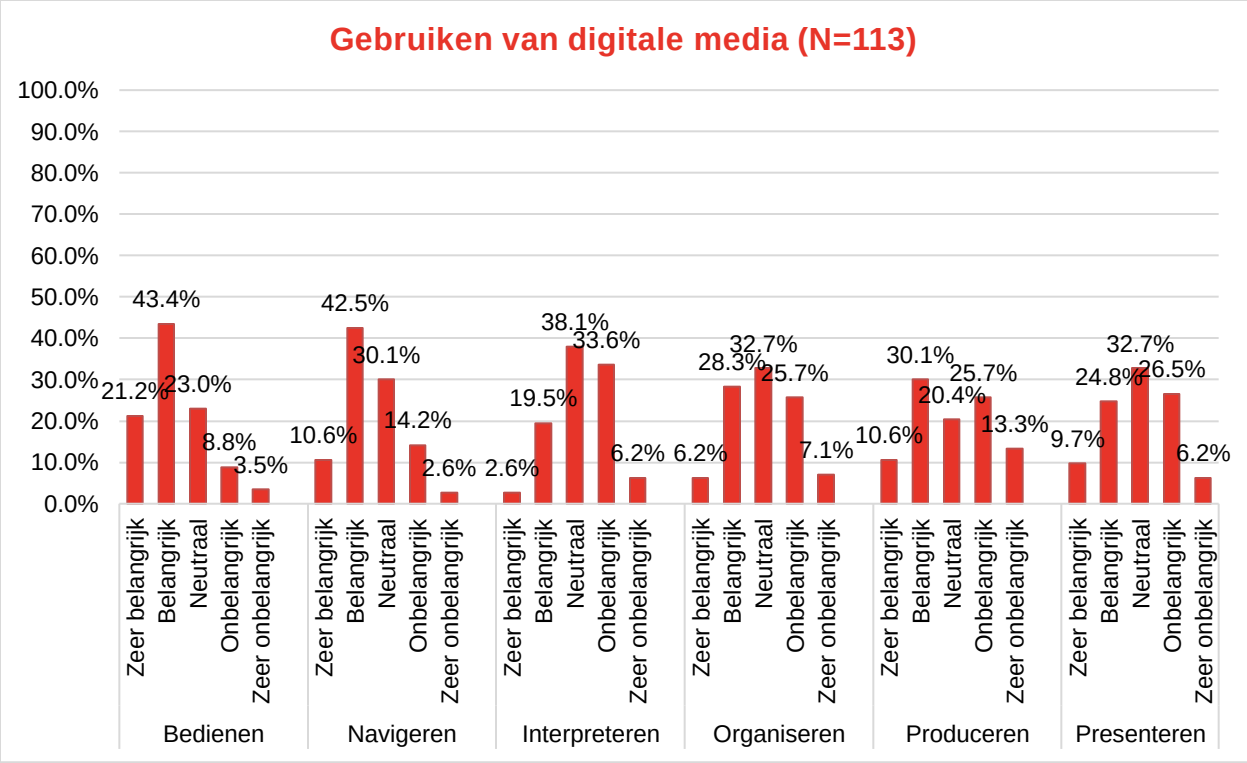
Bedienen	De fysieke actie die nodig is om een actie via media uit te voeren;
Interpreteren	Een grafiek/ tabel/ lijst met gegevens kunnen lezen en begrijpen wat ze betekent;
Navigeren	Je oriënteren tussen en binnen media en technologie, je kunt er tussen kiezen en je weg terugvinden;
Organiseren	Het ordenen/ verzamelen van media/ data die je vindt en gebruikt, en mogelijk ook een analyse organiseren;
Produceren	Zelf media en/of technologie maken;
Presenteren	Resultaten van een analyse presenteren en visualiseren, afgestemd op een publiek (Seymoens et al., 2020; Vanwynsberghe, 2016).

Begrijpen van media en/of data:

Observeren	Je bewust zijn van hoe digitale media werkt en wat de effecten, (on)mogelijkheden, het bereik en de doelen zijn;
Analyseren	Het onderzoeken van inhoud, gebruik en gevolgen en er kritisch en creatief over nadenken;
Evalueren	Het beoordelen van kwalitatieve en kwantitatieve waarde, evalueren of gevolgen schadelijk/ constructief zijn;
Reflecteren	Het bekijken en beoordelen van eigen/ andermans gedrag om waar nodig bij te sturen (Seymoens et al., 2020; Vanwynsberghe, 2016).

Respondenten werden hier gevraagd hun **activiteit te mappen op bovenstaande modellen,** opdat er een beter beeld kon worden gevormd van de competenties die aan bod komen en in welke mate de activiteit werkt aan deze competenties bij de deelnemers. De door organisaties aangeduide competenties komen steeds aan bod tijdens een activiteit, in welke mate wordt hieronder besproken. Zoals hierboven aangegeven hebben de meeste activiteiten nl. niet tot doel de deelnemers tot een niveau hoger te tillen, maar willen zij hen bijvoorbeeld een eerste kennismaking geven, een basis leggen of hen gewoon plezier laten maken met of zonder digitale media en technologie. Dit sluit ook aan bij het vrijetijdskarakter van deze activiteiten.

De competenties die samengaan met het begrijpen en gebruiken van digitale media, worden door een groot deel van de jeugdwerkorganisaties als belangrijk of zeer belangrijk bestempeld. Het is niet noodzakelijk het geval dat de activiteit deze competenties op de voorgrond zet, maar ze komen bij het gros van de activiteiten wel aan bod. Dit laatste geldt in de eerste plaats voor het gebruiken van digitale media/ technologie. Daarnaast duidt men vaker neutraal aan dan (zeer) onbelangrijk, bijvoorbeeld omdat het gebruiken of begrijpen een plaats heeft, maar hier niet dieper op in wordt gegaan. Er wordt bijvoorbeeld verwacht dat deelnemers een laptop en één of meerdere platformen of tools kunnen bedienen, maar er wordt niet noodzakelijk ingegaan op deze vaardigheden.

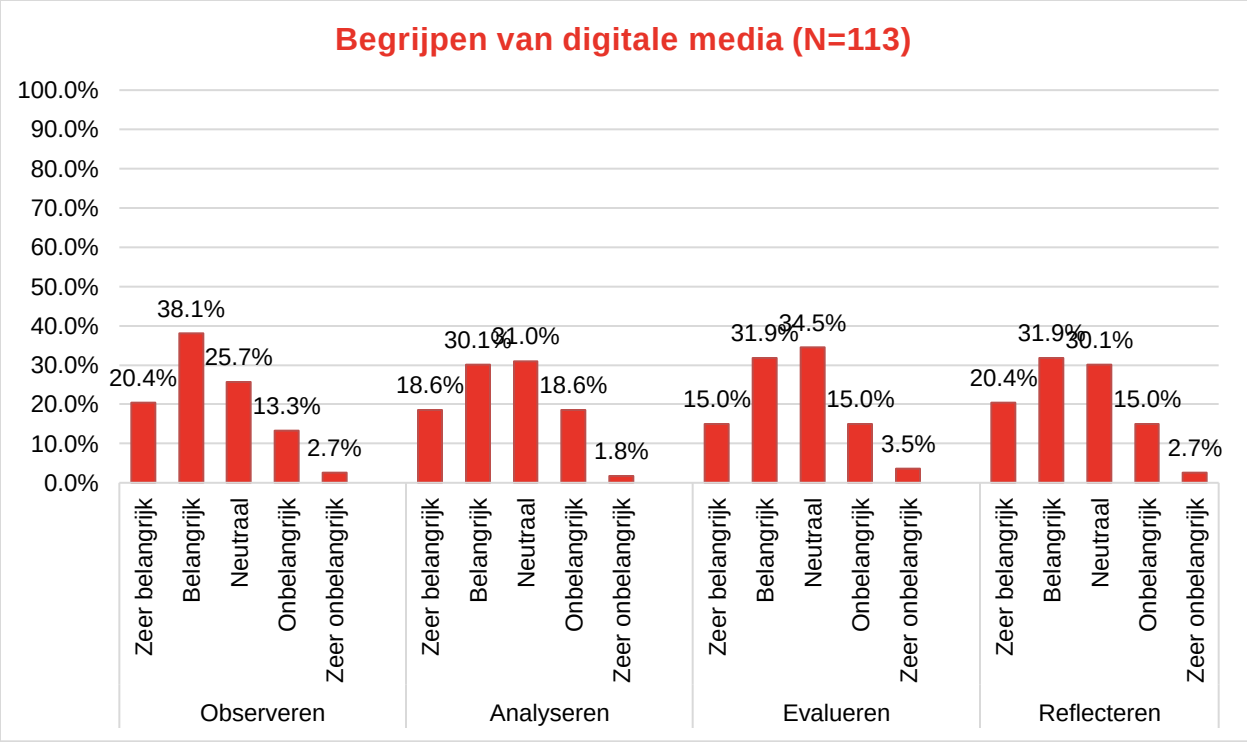


Figuur 15: Belangrijkheidsgraad per gebruik-competentie

Uit de bovenstaande grafiek blijkt dat jeugdwerkorganisaties vooral belang hechten aan de **gebruik-competenties** bedienen (65,6% ziet dit als belangrijk of zeer belangrijk) en navigeren (52,5% vindt dit belangrijk of zeer belangrijk). Dit is ook logisch, aangezien deze competenties noodzakelijk zijn om te kunnen deelnemen aan digitaal jeugdwerk. Organisaties verwachten tijdens hun online synchroon georganiseerde activiteiten dat de aanwezigen vlot kunnen deelnemen aan de activiteiten en kunnen spelen met de gebruikte tools en platformen. Zo moeten deelnemers vaak aanwezig zijn op Zoom en zullen er tijdens die activiteit tools zoals Mentimeter, Kahoot en Jamboard aan bod komen.

Gebruik-competenties als interpreteren, organiseren, produceren en presenteren worden telkens door minder dan 50% van de organisaties als belangrijk of zeer belangrijk beschouwd en hier zien we meer 'neutraal' antwoorden (respectievelijk 33,6% voor interpreteren, 32,7% voor organiseren en 32,7% voor presenteren). Rond produceren zijn de meningen vrij verdeeld, 40,7% schat dit als belangrijk of zeer belangrijk in, terwijl 39% dit onbelangrijk of zeer onbelangrijk vindt. Dit hangt mogelijk ook samen met het type activiteiten dat deze organisaties aanbieden. Produceren is zeer duidelijk gelinkt met activiteiten waarbij de deelnemers (ook) digitale media of technologie creëren, zoals de workshops van StampMedia of de Kunstfabriek en het Kunstatelier van das Kunst - terwijl organisaties als Arktos en Kei-Jong eerder inzetten op begrijp-competenties omtrent digitale media, zoals veilig op het internet of nepnieuws leren herkennen.

Wanneer we kijken naar de **begrijp-competenties,** zien we dat deze doorgaans ook als belangrijk of zeer belangrijk worden ingeschat. Observeren wordt door 58,8% als belangrijk of zeer belangrijk ingeschat. Dit wordt gevolgd door reflecteren, dat door 52,3% als belangrijk of zeer belangrijk wordt ingeschat. Analyseren wordt door 48,6% als belangrijk of zeer belangrijk beschouwd en evalueren nog door 46,9%. Hiermee scoren de begrijp-competenties hoger als de gebruik-competenties interpreteren, organiseren, produceren en presenteren.



Figuur 16: Belangrijkheidsgraad per begrijp-competentie

Uit opvolggesprekken merken we evenwel dat interpretatie sterk meespeelt bij deze vraag. Een competentie, zoals bedienen, wordt soms als belangrijk aangeduid wanneer het louter kunnen werken met de computer/ aanschakelen van de computer verwacht wordt om deel te kunnen nemen. Een voorbeeld hiervan is La Petite Merveille Kids & Nature, dat de competenties bedienen, navigeren en organiseren aanduidde, maar waarbij het puur gaat om een online animatorcursus via Zoom, waarbij reeds verwacht wordt dat de deelnemers met Zoom kunnen werken. Anderzijds blijkt uit de interviews dat sommige organisaties begrijp-competenties aangeduid hebben, maar hiermee niet noodzakelijk doelen op het begrijpen van digitale media/ technologie, maar eerder op de inhoud of het verloop van de activiteit (bv. Het begrijpen van de gevolgen van pesten). Uiteraard zetten heel wat organisaties wel in op digitale geletterdheid en mediawijsheid, zoals Kei-Jong, die cursussen organiseren voor hun doelgroep. Daarenboven verzorgt tweedelijnsorganisatie Pimento in samenwerking met organisaties Mediawijs, RoSa, Child Focus, etc. de WOWs, oftewel Weerbaar op het Web-materiaal, heeft JES Brussel een multimedialabo, maakt Quindo inclusieve radio, geeft Bamm! workshops audiovisuele kunsten en organiseert JC Bouckenborgh het project GRNDbrekers met een makerspace en workshops.

Mediaraven en Link in de Kabel bieden eveneens activiteiten aan die inzetten op deze competenties én bieden opleidingsmogelijkheden voor eerstelijnswerkers aan, naast hun activiteiten voor kinderen en jongeren. Het merendeel van deze activiteiten zet in op eerstelijnswerk, maar verschillende organisaties vinden het evengoed belangrijk voldoende opleidingsmogelijkheden te bieden aan begeleiders. Jonge Helden biedt bv. verschillende vormingen aan over het gebruik van digitale media/ technologie binnen jeugdwerk, zoals ‘lockdownspelen en bosspelen met online tools’, ‘audioverhalen maken’ en ‘methodieken en werkvormen voor online jeugdwerkvormingen’, en Globelink organiseerde samen met De Ambrassade en Roots een inspiratiesessie omtrent digitaal jeugdwerk.

3.1.6.4. Impactmeting

Naast trainingsmogelijkheden bieden aan begeleiders, is het tevens mogelijk dat organisaties aan impactmeting doen om na te gaan in welke mate hun deelnemers bij hebben geleerd en/of hoe zij tegenover de activiteit staan (72 activiteiten, 63%). Het merendeel van de organisaties doen aan een kleine evaluatie achteraf. Het gaat hier meestal om een (informele) mondelinge vorm van feedback (24), of via een korte vragenlijst (21). Andere methodieken die meermaals voorkomen zijn via e-mail (3), een permanente evaluatie (3) en het nagaan van het aantal views (3). Het gaat hier niet noodzakelijkerwijs om een grondige, onderbouwde impactmeting, maar om een korte evaluatie van de activiteit, bijvoorbeeld het succeslevel aan de hand van het aantal *views* of een korte nabespreking over het educatieve aspect, de meerwaarde en/of '*fun*'-factor van de activiteit.

Enkele voorbeelden van deze methodieken zijn Globelink die na elke inspiratiesessie vraagt wat de deelnemers uit de activiteit hebben gehaald en wat ze hebben bijgeleerd. Zij doen soms eveneens een nulmeting en koppelen dit terug naar een evaluatie om te zien wat er geleerd is. GameWise maakt na elke spelsessie tijd voor een reflectiemoment en eindigt de sessie steeds met een vraag naar ervaringen. Aan de hand van die feedback worden de games ge-update. Awel daarentegen doet aan een permanente kwaliteitscontrole op de gespreksverslagen.

3.1.7. Digitale jeugdwerkcriteria

Binnen dit onderzoek worden de activiteiten onderverdeeld binnen verschillende digitale jeugdwerkcriteria, oftewel classificaties. Op deze manier geeft de analysematrix overzichtelijk weer aan welke doelstelling(en) het (digitaal) jeugdwerk voldoet, welke rol digitale media speelt binnen de activiteit en wat de focus ervan is. Gelijkaardige activiteiten kunnen op die manier gemakkelijker vergeleken worden, alsook kan nagegaan worden welke classificaties meer/minder voor komen en waar meer nood aan is.

Vier classificaties werden opgesteld in samenwerking met Kenniscentrum Mediawijs. Het eerste kader houdt rekening met de **doelstellingen die jeugdwerk** steeds vooropstelt, nl. inzetten op gelijke kansen, brede ontwikkelingskansen voor elk kind en elke jongere, het voorzien van ruimte, en betrokkenheid creëren in de maatschappij. De tweede classificatie gaat in op de **focus** die het **digitaal jeugdwerk** heeft, met name jeugdwerk op zich, jeugdwelzijnswerk, digitale ontwikkeling en inclusie, mediawijsheid, cultuureducatie en uiteraard een focus op jeugdwerkers. Als derde bekijken we de **rol** die **digitale media en technologie** speelt in het jeugdwerk, met opties instrument, activiteit en onderwerp/ content. Als laatste bekijken we de classificatie in functie van de **doelstellingen van digitaal jeugdwerk** aangehaald in de documenten van de Raad van de Europese Unie, nl. meer informatiekansen, meer participatie, meer informeel leren, nieuwe jeugdwerkvormen, kwaliteitsversterking en het versterken van eerstelijnswerk dat inzet op digitaal jeugdwerk. Digitale jeugdwerkactiviteiten kunnen onder meerdere classificaties vallen of slechts behoren tot één toepassing. De volledige lijst met resultaten kan geraadpleegd worden in de matrix, Bijlage 9.2.

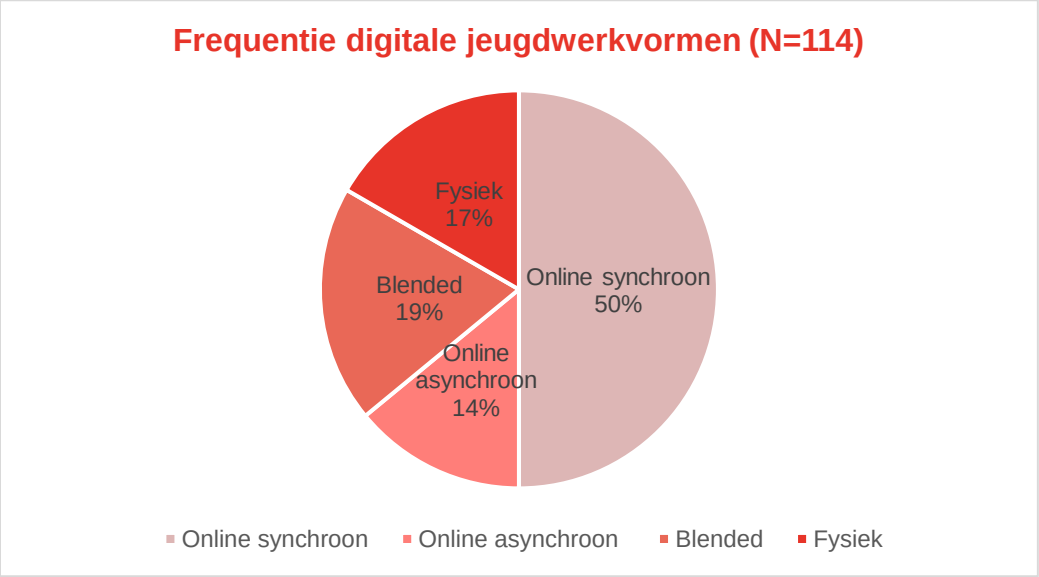
1. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van jeugdwerk
    - Verzekeren van gelijke kansen;
    - Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere;
    - Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren;
    - Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij;
2. Classificatie o.b.v. de focus van digitaal jeugdwerk
    - Focus op jeugdwerk an sich;

- Focus op jeugdzorg[4] en inclusie;
- Focus op digitaal ontwikkelen (cf. digitale inclusie);
- Focus op mediawijsheid;
- Focus op cultuureducatie;
- Focus op experimentele beleving;
- Focus op jeugdwerkers;

3. Classificatie o.b.v. de rol van digitale media in jeugdwerk
   - Digitale media als instrument voor jeugdwerk;
   - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich;
   - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk;
4. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk
   - Meer kansen op informatie;
   - Meer participatie;
   - Meer niet-formeel en informeel leren;
   - Nieuwe vormen van jeugdwerk;
   - Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk;
   - Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk.

3.1.7.1. Activiteiten volgens digitale jeugdwerkcriteria

Elke digitale jeugdwerkpraktijk werd aan de hand van de antwoorden op de vragenlijst en via de opvolggesprekken gemapt. Aan de 114 activiteiten weergegeven in de vragenlijst, werden eveneens vier activiteiten toegevoegd naar aanleiding van de opvolggesprekken. Deze activiteiten kunnen eveneens worden geraadpleegd in de analysematrix, Bijlage 9.4.



Figuur 17: Frequentie van het aantal activiteiten per digitaal jeugdwerkcriterium

[4] In de klassieke zin van het woord staat jeugdzorg voor een paraplubegrip waaronder de maatschappelijke zorgvoorzieningen gericht op de jeugd vallen. In deze specifieke context gaat het over jeugdwerkorganisaties die bijdragen aan het welzijn en/of de ondersteuning van kinderen/ jongeren tijdens een jeugdwerkactiviteit.

Uit bovenstaande grafiek is duidelijk dat het gros van de praktijken behoort tot '**digitale media als instrument**' en/of '**nieuwe vorm van jeugdwerk**'. Dit is waarschijnlijk te wijten aan de impuls gegeven door de coronacrisis. Deze crisis zorgde ervoor dat nieuwe vormen zoals online vorming of online samen zijn, opgezet werden. Zoals aangegeven maakten de meeste activiteiten dit jaar gebruik van digitale media om hun online activiteiten op te zetten, maar lag de hoofdfocus niet noodzakelijk op het digitale. De meeste van de in de QuickScan geanalyseerde activiteiten worden bijgevolg ondergebracht bij 'digitale media als instrument' en 'focus op jeugdwerk an sich'. Dit is bijvoorbeeld van toepassing op de activiteit die KSA Vlaanderen invulde, nl. het online samenkomen met vrijwilligersgroepen, of die van Chirojeugd Vlaanderen, waarbij online inspiratiedagen werden georganiseerd. Beide organisaties verzorgen activiteiten die tevens bij een andere noemer mogen worden ondergebracht. Chiro ontwikkelde een kaartspel genaamd Mediaklap om onderwerpen zoals cyberpesten, sexting en online privacy waarmee de leiding aan de slag kan gaan. Dit kaartspel valt onder de noemers 'digitale media als content', 'focus op mediawijsheid' en 'meer niet-formeel en informeel leren'. KSA ontwikkelde tijdens de coronacrisis een alternatief voor hun vierdaagse wandeltocht: Deelnemers konden in hun wijk een eigen tocht uitstippelen/ ontvangen waarbij ze elke nacht thuis overnachten. Tijdens de vierdaagse bezocht een team van jongerenreporters de wandelaars en interviewden zij hen over de ervaringen. Elke avond vond een live uitzending plaats op Twitch en Facebook Live waarbij de gebeurtenissen van die dag werden gedeeld met de kijkers. Deze activiteit valt eveneens onder 'digitale media als instrument', evenals 'nieuwe vormen van jeugdwerk' en bij 'focus op jeugdwerk an sich'. Een andere activiteit die onderverdeeld kan worden bij jeugdwerk an sich, is het multimediataalkamp van Le Crayon of de QR-wandelingen van La Petite Merveille Kids & Nature en van jeugdhuis Wollewei.

Andere classificaties die meermaals voorkomen, zijn **nieuwe vormen van jeugdwerk.** Verder voorzien meerdere organisaties tevens een **'focus op cultuureducatie'** met digitale media als instrument, activiteit en/of content.

Eveneens heel wat activiteiten zetten in op digitale media/ technologie en worden ondergebracht bij het **versterken van het toepassen van digitaal jeugdwerk.** Uiteraard zetten andere organisaties tevens in op jeugdwerkers/ eerstelijnswerkers, maar niet op digitale media/ technologie – deze activiteiten kunnen niet ondergebracht worden onder de noemer 'versterken van digitaal jeugdwerk'.

Het forum van Awel, dat sinds 2017 gemodereerd door minderjarigen, is een voorbeeld van een **nieuwe vorm van jeugdwerk**. Kinderen en jongeren kunnen op een veilige manier vragen stellen of om hulp vragen aan peers. Awel past daarnaast evenzeer binnen 'focus op jeugdzorg' én 'digitale media als instrument'. Een andere organisatie die inzet op **jeugdzorg,** is ZorGGroep Zin, die via een online Discord- ruimte, genaamd The Guild, aan de slag gaat met gameverslaving. Ook Missing You doet aan digitale jeugdzorg, en dit door digitale media te gebruiken om online samen te komen.

JEF organiseert workshops zoals Filmlabo, waarbij de deelnemers experimenteren met filmtechnieken en aan de slag gaan met digitale media tijdens. Bovendien verzorgt JEF tevens een festival tijdens welke een medialab wordt opgezet. Jeugd kan vrijblijvend aan de slag met allerhande digitale media en spelenderwijs leren zij digitale vaardigheden bij. Deze activiteit kan ondergebracht worden bij '**focus op digitaal ontwikkelen', 'focus op mediawijsheid', 'digitale media als activiteit' én 'meer informeel leren'.** Buurtwerk 't Lampeke is idem een organisatie die inzet op **digitale ontwikkeling en digitale inclusie, informeel leren en voorziet brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere** in hun samenwerking met Link in de Kabel.

Link in de Kabel zelf zet sterk in op zowel **digitale ontwikkeling, brede ontwikkelingskansen,** maar ook op **mediawijsheid** en de '**versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk**.' Naast LidK, zetten evenzeer Mediaraven, Globelink, Jonge Helden en Pimento in op eerstelijnswerkers.

Onder andere Uit De Marge en Karavaan zetten tevens in op **jeugdwerkers**, maar niet op hun digitale competenties. Uit De Marge geeft zelf aan maar in beperkte mate in te zetten op digitaal jeugdwerk. Karavaan daarentegen voorziet naast online vormingen tot reisbegeleider tevens het **gebruik van digitale media** tijdens de reizen, zoals reisapplicaties.

Toch zetten verschillende organisaties in op **'digitale media als content'**, zoals Kei-Jong. De welzijnsorganisatie zet al een tijdje in op digitaal jeugdwerk als deel van hun aanbod, zo bieden zij vormingen aan over bv. nepnieuws of sociale media-applicaties. Uit De Marge daarentegen ontwikkelde enkele 'hoe ga je om met…'-video's over complottheorieën, straffe gesprekken online en nepnieuws. Digitale media zijn hierbij evenzeer het instrument als het onderwerp en focust het op mediawijsheid.

StampMedia is de organisatie die het meeste inzet op **betrokkenheid bij de maatschappij** via hun werking met jeugdreporters. Zij zetten uiteraard evengoed sterk in op mediawijsheid, jeugdwerk als activiteit en meer participatie en informele betrokkenheid bij de maatschappij, bv. via het actief bijwonen van de redactievergaderingen. Ook JES, JC Bouckenborgh, Jeugdhuis De Korre, Bamm! en Piazza dell'Arte zetten in op digitaal jeugdwerk als activiteit. De makerspaces van de twee jeugdhuizen en het open multimedialabo van JES creëren ruimte voor kinderen/ jongeren. Zowel JC Bouckenborgh als jeugdhuis Alfa creëren eveneens **digitale ruimte voor kinderen/ jongeren** via een virtueel jeugdhuis op Discord. Twee andere organisaties die sterk inzetten op **eigen ruimte**, zijn Jeugddienst Appelsien en Autisme Leeft, die tijdens de coronacrisis beide een applicatie ontwikkelden waar hun doelgroep, kinderen/ jongeren met een verstandelijke of lichamelijke handicap, veilig tijd op kunnen spenderen. De app van Appelsien kan vergeleken worden met Facebook, waarop de deelnemer een profiel kan aanmaken en individueel kan chatten met andere leden of begeleiders, oftewel de Lounge. Ze kunnen ook posten in een chatbox, oftewel de Bar, dat gemodereerd wordt door begeleiders, zodat zij ruzies helpen beslechten, onbeleefde opmerkingen verwijderen, vragen beantwoorden etc. Er is daarenboven een noodlijn aanwezig en er wordt bij één-op-één begeleiding ingegaan op het gebruik van de applicatie en online veiligheid.

Een andere interessante praktijk die geclassificeerd kan worden als een **nieuwe vorm van jeugdwerk**, is bv. GameWise die voor meer informeel leren en participatie zorgt. Samen met de deelnemers ontwikkelen zij een Serious Urban Game met een thema dat de jongeren interesseert. De omgeving van het spel betrekt zich steeds tot de buurt van de deelnemers, GameWise komt nl. naar hen. Hun activiteit Lockdown Minds werd ontwikkeld tijdens de coronacrisis als antwoord op de nood aan welzijnswerk die de organisatie duidelijk opmerkte. De jongeren spelen een uur online en het spel gaat in op mentaal welzijn en isolatie tijdens een lockdown. Globelink organiseert tevens een activiteit die **inzet op informeel leren en participatie,** waarbij de jongeren online een stadsspel spelen: De jongeren komen in groep samen en bespreken gelijke kansen en (non-)discriminatie en de positieve en negatieve voorbeelden die zij kennen. Deze plaatsen kunnen ze vervolgens 'pinnen' op Google Maps voor een breed overzicht. De jongeren overstijgen op deze manier het lokale niveau en kunnen op een landelijk niveau nadenken over dit thema.

Bovenstaande grafiek en informatie toont aan dat er reeds een grote hoeveelheid aan type activiteiten binnen deze jeugdwerkcriteria worden georganiseerd. Waar er een grote vertegenwoordiging is van

digitale media als instrument en nieuwe vormen van jeugdwerk, merken we toch enkele **lacunes** op. Deze concentreren zich voornamelijk binnen de classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk, respectievelijk **'versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk'** of de **'versterking van de kwaliteit van jeugdwerk'**. Het is nochtans van belang dat er eveneens ingezet wordt op de versterking van jeugdwerk en jeugdwerkers omtrent het inzetten van digitale media/ technologie. Organisaties zoals Mediaraven en Link in de Kabel hebben reeds zeer waardevolle praktijken omtrent jeugdwerkers, maar het is van belang dat dit deel in de toekomst verder wordt uitgebouwd. Daarnaast komen ook **meer participatie** en **het realiseren van formele en informele betrokkenheid** minder voor dan mogelijk. In sectie 4. Opschaalbare, goede Europese praktijken wordt verwezen naar Europese beste praktijken per criterium die het Vlaamse jeugdwerkveld kunnen inspireren om verder op deze criteria in te zetten.

3.2. De opportuniteiten en barrières van digitaal jeugdwerk

3.2.1. Opportuniteiten van digitaal jeugdwerk

Ondanks het feit dat digitaal jeugdwerk voor veel jeugdorganisaties een recent gegeven is dat vaak onder invloed van de lockdown werd uitgewerkt, identificeren de organisaties die deelnamen aan dit onderzoek toch enkele duidelijke **opportuniteiten**. Deze situeren zich op diverse vlakken: Het **stimuleren van digitale competenties,** het **tegengaan van sociaal isolement** en het **creëren van meer verbondenheid, laagdrempeligheid** en **ruimte om te experimenteren met nieuwe digitale tools** en **blended werkvormen als versterking van de jeugdwerkactiviteiten.** Digitaal jeugdwerk heeft de jeugdwerksector dus heel wat te bieden, en niet in het minst omdat het digitale inherent deel uitmaakt vande maatschappij, en kinderen/ jongeren deze competenties nodig zullen hebben om goed te functioneren in hun latere werk en leven. Steeds meer jobs zullen deze vaardigheden eisen, zoals probleemoplossend werken, kritisch denken, enz. Het stimuleren van deze competenties via digitaal jeugdwerk kan hierbij zeker helpen.

Zoals eerder besproken, komt digitaal jeugdwerk in verschillende vormen en soorten. Welke vorm een organisatie kiest, kan bepaalde mogelijkheden bieden. Jeugdwerkorganisaties geven in opvolggesprekken nl. aan dat online jeugdwerk, zoals een synchrone quiz, spel, instuif of asynchrone chat, isolatie tegengaan bij kinderen en jongeren. Zeker in tijden van crisis en lockdown het afgelopen jaar, kan dit nuttig zijn, maar dit soort activiteiten hebben tevens waarde voor bv. kinderen/ jongeren die zich eenzaam voelen of nood hebben aan ondersteuning op andere momenten, of wegens bepaalde redenen niet aan fysieke activiteiten kunnen deelnemen. Zij kunnen vervolgens terecht bij organisaties zoals bijvoorbeeld Awel of GameWise. Op sommige manieren is het eveneens 'laagdrempeliger'; het is een gemakkelijke methode om samen te komen om afstand te overbruggen, voor een spontane babbel of makkelijk om te vergaderen. Digitale media kunnen op deze manier tevens een verbindingstool zijn, door online samen te komen of online contact te houden en door kinderen/ jongeren met elkaar of met jeugdwerkers in contact te brengen, of het kan een extra dimensie creëren aan activiteiten, door bv. een blended activiteit te organiseren en de virtuele wereld te betrekken.Daarenboven stellen digitale media/ technologie heel wat experimenteermogelijkheden om kinderen/ jongeren te laten spelen met media en technologie en ondertussen via gamificatie of spelenderwijs te leren over de technieken, zoals in makerspaces of medialabs.

Naast bovenstaande biedt digitaal jeugdwerk de mogelijkheid jongeren zelf te betrekken bij het creëren van activiteiten, tools, platformen of zelfs beleid. Het gaat om hun leefwereld, en zij kunnen aangeven welke lacunes of mogelijkheden ze zelf reeds opmerkten. Daarnaast maakt de virtuele wereld voor jongeren inherent deel uit van hun dagelijkse leven. Naast hun unieke perspectief, biedt digitale media ook de mogelijkheid tot e-participatie, wat voor jongeren mogelijk als laagdrempeliger wordt aangevoeld.

3.2.2. Barrières van digitaal jeugdwerk

De bevraagde organisaties identificeren uiteraard ook enkele **barrières** voor digitaal jeugdwerk. Een eerste belangrijke drempel is de **beperkte aanwezigheid van de vereiste know-how en digitale competenties bij de begeleiders** van digitaal jeugdwerk, zodat zij deze activiteiten optimaal kunnen begeleiden. Bij veel organisaties merken we hier nog een duidelijke **nood aan vorming en bijscholing**. Een mogelijke oplossing hiervoor is het oprichten van een netwerk op vlak van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen, opdat bevorderlijke partnerschappen worden opgezet en expertise en kennis kan gedeeld worden, zoals het Lerend Netwerk Digitaal Jeugdwerk opgezet in oktober 2021 door De Ambrassade, Mediawijs, JINT en het Departement Cultuur, Jeugd en Media. Andere mogelijkheden zijn gebruik maken van de opleidingen aangeboden door het Kenniscentrum Mediawijs, Mediaraven of Digidak, een project van Blenders dat inspeelt op vragen en behoeften omtrent digitale media en technologie en 21^{e}-eeuwse vaardigheden (Digidak, 2021). Ook een gebruiksvriendelijk inspiratieplatform met tips & tricks omtrent beschikbare tools, technische ondersteuning en goede praktijken zou welkom zijn. Op deze manier zijn er opties voor zowel gevestigde als niet-gevestigde organisaties omtrent digitaal jeugdwerk.

Een tweede barrière is de **mogelijkheid tot digitale uitsluiting**, zeker wanneer het kwetsbare jongeren betreft. Zij hebben niet altijd de toegang en de vaardigheden om gebruik te maken van digitale tools. Ondanks het feit dat we spreken van een generatie *digital natives*, is niet elke jongere noodzakelijk digitaal geletterd. Zo beschrijft Mediawijs vier drempels, nl. toegang (toegang tot hardware, software en internet), competenties (beschikken over nodige kennis, vaardigheden en attitudes), netwerk en ondersteuning (sociaal netwerk van mensen met nodige expertise) en toegankelijk design (inclusief design voor ieder) (Mediawijs, 2020). Dit blijft een belangrijk aandachtspunt bij het opzetten van activiteiten en situeert zich dus zowel op het vlak van toegang als op het vlak van vaardigheden en ondersteuning. Het Vlaamse jeugdwerk heeft als doel inclusief te zijn, wat betekent dat niet van elke deelnemer verwacht kan worden over de nodige toestellen, internettoegang en vaardigheden te beschikken.

De derde barrière hangt hier sterk mee samen en situeert zicht op de **benodigde tools voor het opzetten van deze activiteiten**: Hardware, software en internettoegang. Voor veel jeugdwerkorganisaties stelt dit budgettaire problemen, aangezien aan de aankoop en het onderhoud van de benodigde hardware en software een hoog prijskaartje vasthangt.

De jeugdwerkorganisaties moeten bijgevolg over voldoende financiële middelen en ondersteuning beschikken om het nodige materiaal en abonnementen aan te kopen en te blijven voorzien.

Daarenboven **past de digitale component niet bij elke activiteit** en is het ook **niet noodzakelijk digitale media/ technologie bij elke activiteit te betrekken**. Zoals de jeugdwerkorganisatie Kompas aangaf tijdens het opvolggesprek: Niet alles past in een digitale jas. Digitaal jeugdwerk is sterk afhankelijk van het thema of de focus van de activiteit en uiteraard eveneens van de organisatie. Het is niet altijd eenvoudig digitale media/ technologie te betrekken bij activiteiten die inzetten op bijvoorbeeld natuurbeleving of het aanleren van dans. Eveneens is niet elke vorm van digitaal jeugdwerk steevast de juiste werkmethode, zo hebben kinderen/ jongeren evengoed **nood aan fysieke verbintenis en reële interactie,** of is het **nodig fysiek ondersteuning of vorming te krijgen.** Het is belangrijk dat hier rekening mee wordt gehouden bij het opstellen van het digitaal jeugdwerkbeleid en de Vlaams erkende en gesubsidieerde jeugdwerkorganisaties over voldoende richtlijnen beschikken omtrent de betekenis en vorm van digitaal jeugdwerk, maar er tevens plaats is voor flexibiliteit voor en begeleiding van organisaties die hier moeilijker op kunnen inzetten. Eveneens mag niet te snel gezegd worden dat een organisatie geen digitaal jeugdwerk (mogelijkheden) heeft, want de scope is zeer breed. Zo kunnen activiteiten gaan van wandelingen a.d.h.v. QR-codes, online speurtochten of online services tot digital storytelling, STEAM-kampen en data-

journalistieke activiteiten tot leren programmeren en robots bouwen. De organisatie Karavaan onder andere, met focus op reizen en avontuur, een thema dat niet noodzakelijk in verband zou worden gebracht met digitale media, maakt sterk gebruik van digitale tools, nl. reisapplicaties, tijdens activiteiten. Het inzetten op digitaal jeugdwerk kan ervoor zorgen dat kinderen en jongeren (meer) gewapend zijn voor de digitale toekomst. Hier zijn de organisaties die gecontacteerd werden voor een opvolggesprek het mee eens. Waar niet elk van deze organisaties gelooft dat elke jeugdwerkvereniging in moet zetten op digitaal jeugdwerk, zijn ze het eens dat digitale competenties en de virtuele wereld aan bod moeten komen in jeugdwerk en dat hier op moet ingespeeld worden in de toekomst. Maar belangrijk is het **bewaken van de kwaliteit van digitaal jeugdwerk**. Organisaties moeten zorgvuldig nadenken waarom en hoe zij digitaal jeugdwerk willen integreren.

Eveneens belangrijk is de rol van de overheid, die moet nagaan welke regels en richtlijnen van toepassing zijn op welke vorm van digitaal jeugdwerk: Kan elke richtlijn doorgetrokken worden overheen de hele lijn van digitaal jeugdwerk?

4. Opschaalbare, goede Europese praktijken

In dit deel van het rapport wordt kort ingegaan op de **Europese goede praktijken.** Verschillende Europese landen, onder andere Finland en Denemarken, zetten reeds sterker in op digitaal jeugdwerk. Er werd een selectie gemaakt van de goede praktijken weergegeven in het onderzoek Digital Youth Work (2019)van Erasmus+ en de lijst die de expertgroep van de European Commission (2018) samenstelde. Hierin werden reeds 62 goede praktijken besproken, waaruit we er **25 geselecteerd hebben op basis van volgende criteria: (1) Opschaalbaarheid, (2) inspiratiemogelijkheid, (3) nieuwe vorm van digitaal jeugdwerk die Vlaanderen tot nog toe minder bekend is en (4) praktijken die de nadruk leggen op dingen die in Vlaanderen minder aan bod komen, zoals participatie en betrokkenheid van jongeren, digitale inclusie en brede ontwikkelingskansen, digitale competenties, digitale jeugdzorg en ondersteuning van jeugdwerkers**. Onderstaande goede praktijken voldoen allemaal aan minstens twee van deze criteria, waarbij ze altijd voldoen aan de mogelijkheid tot opschaalbaarheid en inspiratie. In onderstaande tabel wordt aangegeven aan welke selectiecriteria ze voldoen.

Ook het DIGY-project van Erasmus+ Strategic Partnership (2019-2022) werd geraadpleegd, maar zij hebben hun beste praktijken nog niet vrijgegeven. Via persoonlijke communicatie met een DIGY-medewerker, ontvingen wij wel informatie over hun werking en enkele interessante praktijken. DIGY wil inzetten op digital youth participation, en zo meer jongerenparticipatie bekomen, een goede praktijk op zich. Organisaties kunnen hun OPIN-platform gebruiken en expertise raadplegen om die participatie te bekomen. Het Erasmus+ DIGY-project "pakt dit probleem aan door kwalificatie en capaciteitsopbouw te leveren aan initiatiefnemers van digitale jongerenparticipatieprojecten" (Erasmus+, 2019-2022). Een pilootproject in Malta wenste bv. input te bekomen van jongeren voor beleidsaanbevelingen en policy-making. Zij maakten gebruik van het OPIN-platform waar jongeren hun input konden bieden en via welke weg zowel online als offline focusgroepen werden georganiseerd - afhankelijk van het doel van de sessie werd deze online of offline opgezet. Ook Jordanië, Slovenië en Noord-Macedonië riepen reeds de hulp in van het platform, steeds i.v.m. politieke e-participatie. Op deze manier worden legitieme beslissingen gegenereerd via participatieve methoden. Eveneens voorziet EMELS, een Erasmus+ project van Fundacja Nowoczesna Polska uit Polen, JFF uit Duitsland, Centro Zaffiria uit Italië, Karpos uit Griekenland, Ariel Trust uit het Verenigd Koninkrijk en onderzoekscentrum Imec (Mediawijs) en de non-profit Evens Foundation uit België, inspirerende bruikbare praktijken via hun platform MIL/PEER (EMELS, 2018).[5]

Per criterium uit onze gebruikte vierledige classificatie van jeugdwerk, wordt minimum één naar Vlaanderen opschaalbare digitale jeugdwerkactiviteit geselecteerd. Een deel van deze goede praktijken zijn vergelijkbaar met een reeds bestaande Vlaamse activiteit, maar bieden verdere inspiratie. Een ander deel zet in grote mate in op praktijken die in Vlaanderen minder op de voorgrond staan, zoals het onder de knie krijgen van digitale competenties én het werken aan jeugdwerkers' capaciteiten omtrent digitaal jeugdwerk. Zoals besproken zetten slechts weinig organisaties in Vlaanderen in op digitale competenties bij jeugdwerkers en/of hoe zij digitaal jeugdwerk kunnen organiseren. De matrix toont aan dat verschillende organisaties evengoed inzetten op digitale vorming bij hun begeleiders, maar de nadruk ligt hier gewoonlijk op het bedienen van de digitale platformen, tools, etc. die aan bod komen. Uiteraard is dit niet steevast het geval, aldus bij Mediaraven enz. Daarom wordt er slechts uitzonderlijk geen gebruik gemaakt van een vorm van digitale media/ technologie tijdens digitale jeugdwerkpraktijken, bv. bij het

[5] Een volledige lijst van goede praktijken kan men vinden op (1) de website van Digital Youth Work (Erasmus+, 2019), (2) in het officiële document 'Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples' van de European Commission (2018) en (3) op de website van het DIGY project (2019-2022), waar tevens inspiratie uit gehaald kan worden en tevens de beste praktijken van Europa bevatten, van organisaties die sterk inzetten op digitaal jeugdwerk, bv. Verke en JEF.

kaartspel Mediaklap i.v.m. mediawijsheid van Chirojeugd Vlaanderen. Bijgevolg komen competenties zoals bedienen en navigeren vaak aan bod. Nochtans betekent dit niet noodzakelijk dat organisaties hier actief aandacht aan besteden of zelfs dat de activiteit rond deze competenties draait, evenzeer bij de jeugd als bij de jeugdwerkers. Hieronder worden verschillende praktijken vermeld die hier op een interessante en/of innovatieve manier op inzetten.

Uiteraard is niet elke goede praktijk opschaalbaar naar Vlaanderen, zoals bijvoorbeeld 'A Mobile Approach to Digital Creativity in Rural Ireland' van YMCA Ireland, waarbij de nadruk ligt op afgelegen, landelijke gebieden in Ierland, wat minder van toepassing is op het dichtbebouwde Vlaanderen.

Onderstaande lijst van 25 goede praktijken, die aan meer dan één criterium kunnen voldoen en geraadpleegd kunnen worden in Bijlage 9.2, zijn bijgevolg opschaalbaar naar een Vlaams jeugdwerkniveau en bieden inspiratie.[6] Voorbeelden hiervan zijn de activiteiten Kiddymon Royal, Coding Pirates of Future Monster Lab, hieronder uiteengezet. De Vlaamse jeugdwerksector kan voornamelijk inspiratie halen uit de praktijken die inzetten op jeugdwerkers/ eerstelijnswerkers i.v.m. digitalisering en digitale media/ technologie, e-inclusie activiteiten en activiteiten die inzetten op participatie en inspraak.

We structureren hieronder de praktijken gelinkt aan de eerder besproken classificatieniveaus: Doelstellingen, focus, rol digitale media en doelstellingen digitaal jeugdwerk. Hierdoor worden een aantal praktijken meerdere keren opgenomen in het onderstaande overzicht. In de overzichtstabel vermelden we welke praktijk in welke classificatie te vinden is alsook aan welke criteria voldoet als goede praktijk.

[6] Niet elke organisatie kon bereikt worden/ was bereid ons te woord te staan, en bijgevolg is bepaalde informatie niet beschikbaar.

Nr.	Praktijk	Land	Classificatie				Criteria			
			Classificatie i.f.v. de doelstellingen van jeugdwerk	Classificatie o.b.v. de focus van digitaal jeugdwerk	Classificatie o.b.v. de rol van digitale media in jeugdwerk	Classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk	Opschaal-baarheid	Inspiratie-mogelijkheid	Nieuwe vorm van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen minder bekend	Praktijken die de nadruk leggen op dingen die in Vlaanderen minder aan bod komen
1	Digital Equality and Inclusion Network	Schotland	X (gelijke kansen)				X	X	X	X
2	DigiDabble	Schotland	X (gelijke kansen; brede ontwikkelingskansen)				X	X		X
3	3D Printing and STEAM in Youth Settings	Ierland	X (brede ontwikkelingskansen)	X (digitaal ontwikkelen ; experimentele beleving)		X (niet- en informeel leren)	X	X		X
4	Makerspaces BEE CREATIVE	Luxemburg	X (creëren van ruimte)	X (digitaal ontwikkelen ; experimentele beleving)			X	X		
5	Future Monster Lab	Duitsland	X (creëren van ruimte)				X	X	X	X
6	Youth Against Drugs Street Team	Finland	X (betrokkenheid in de maatschappij)			X (participatie)	X	X	X	X
7	Young Scot 5Rights Youth Leadership Group	Schotland	X (betrokkenheid in de maatschappij)				X	X		X
8	Mobile youth work and social media	Finland		X (jeugdwerk an sich)	X (als instrument)		X	X	X	
9	Gaming groups as a pedagogical tool	Denemarken		X (jeugdzorg en inclusie)			X	X	X	X
10	#ME – Body, emotions, digital media	Oostenrijk		X (jeugdzorg en inclusie)	X (als content)		X	X	X	X
11	Ipcko.sk – Internet Advisory	Slovakije		X (jeugdzorg en inclusie)			X	X		

	Service for Young People									
11	ACT ON! active + self-determined online	Duitsland		X (mediawijsheid)			X	X	X	
12	Digirallye	Luxemburg		X (mediawijsheid)	X (als content)		X	X	X	
13	KiddyMon Royal	Oostenrijk		X (mediawijsheid)			X	X	X	
14	Face2Art	Tsjechië		X (cultuureducatie)			X	X		
15	STEM in Youth Work Maker Project	Ierland		X (jeugdwerkers)		X (versterking jeugdwerkers t.a.v. digitaal jeugdwerk)	X	X	X	X
16	Mediaspecialist counselling	Duitsland		X (jeugdwerkers)		X (kwaliteit jeugdwerk)	X	X	X	X
17	Coding Pirates	Denemarken			X (als activiteit)		X	X	X	
18	Hackathon in Youth Work	Schotland			X (als activiteit)		X	X	X	X
19	MY-WelcomeGuide	Duitsland				X (kans op informatie; nieuwe vorm)	X	X	X	
20	Actionbound – Get to know local enterpreneurs	Letland				X (kans op informatie)	X	X	X	
21	YouTube barcamp	Duitsland				X (participatie)	X	X		X
23	Open Badges – Gamifying learning recognition	Finland				X (niet- en informeel leren)	X	X	X	X
24	SomeCamp	Finland				X (versterking jeugdwerkers t.a.v. digitaal jeugdwerk)	X	X		X
25	Collectif EDUCPOPNUM	Frankrijk				X (kwaliteit jeugdwerk)	X	X		X

Tabel 3: Overzichtstabel Europese beste praktijken

1. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van jeugdwerk

1.1. Verzekeren van gelijke kansen

1.1.1. Digital Equality and Inclusion Network (Schotland)

De organisatie LGBT Youth Scotland zette een groepschatfunctie op hun Ninchat-platform voor sociaal of geografisch geïsoleerde jongeren om ook hen te betrekken bij de projecten. Schotse scholen hebben een LGBTQ-gemeenschap genaamd GSA's (Gender and Sexual Orientation Alliances). Via deze GSA-netwerk kunnen de jongeren contact leggen met de bredere gemeenschap en meewerken aan digitale projecten van de organisatie tijdens groepssessies. Een voorbeeld dat ze aanhalen is het ontwerpen van posters voor hun groep. Tijdens deze praktijksessies kunnen de jongeren chatten met elkaar en met de jeugdwerkers terwijl ze werken aan een project. Naast de nadruk op contact, wil de organisatie eveneens inzetten op digitale vaardigheden, a.d.h.v. werking met digitale tools aangeboden door de organisatie, en kennisdeling (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Focus ligt LGBTQ+ jongeren, een doelgroep waaromtrent in Vlaanderen geen goede praktijk werd ontwikkeld;
- Het bekomen van connectie en het aanmoedigen van betrokkenheid;
- Het bereiken van de doelgroep via scholen om uitsluiting tegen te gaan omwille vanonvoldoende hard- en software en/of kennis over de organisatie.

1.1.2. DigiDabble (Schotland)

North Ayrshire Council's Lifelong Learning team en het Youth Participation and Empowerment Team (YPET) organiseren STEAM-evenementen in bibliotheken met de aanwezigheid van 3D-printers, VR-apparatuur, retrogames, etc. zodat gezinnen en families uit de meer achtergestelde gebieden in Schotland toegang krijgen tot apparatuur wat normaal gezien geen mogelijkheid zou zijn voor hen wegens de hoge prijs ervan. Zowel de kinderen als hun ouder(s)/ voogd(en) leren de materialen kennen en ermee omgaan op een ongedwongen manier. YPET voorziet tevens jonge vrijwilligers/ jeugdwerkers om de evenementen bij te wonen en de deelnemers bij te staan tijdens de activiteiten (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: GRNDbrekers van JC Bouckenborgh; Medialab op JEF festival

Beste praktijk omwille van:

- Focus ligt op locaties met lage sociaaleconomische achtergrond en bijgevolg bereik vanmensen die hiertoe normaal geen toegang hebben;
- Grote hoeveelheid aan opties en gepaste begeleiding.
- Geen eenmalig aanbod.

1.2. Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere

1.2.1. 3D Printing and STEAM in Youth Settings (Ierland)

YMCA Ireland organiseert jaarlijks een programma voor jongeren in maatschappelijk kwetsbare situaties en biedt hun een kans tot familiale, non-formele vorming a.d.h.v. STEAM-technologieën zoals 3D-printers in een veilige omgeving. "Het gebruik van niet-formeel leren als instrument in het jeugdwerk helpt deelnemers hun potentieel te bereiken door te leren in een sociale en leuke omgeving, door praktische vaardigheden te gebruiken en samenwerking aan te moedigen" (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Open lab van JES Gent;
GRNDbrekers van JC Bouckenborgh

Beste praktijk omwille van:

- Focus op maatschappelijk kwetsbare jongeren, zoals vroegtijdige schoolverlaters;
- Focus op de digitale én de sociale vaardigheden, zoals samenwerken, van deze doelgroep;
- Het opkrikken van het vertrouwen via een veilige, informele leeromgeving.

1.2.2. DigiDabble (Schotland)

Zie p.50.

1.3. Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren

1.3.1. Makerspaces BEE CREATIVE (Luxemburg)

BEE CREATIVE makerspaces, opgericht door Service National de la Jeunesse, richt zich op het creatieve gebruik van nieuwe technologieën zoals 3D-printen, coderen, illustreren, etc., maar tevens minder technologische activiteiten, aldus naaien of knutselen. Kinderen komen naar de makerspace om hun eigen projecten te realiseren en leren nieuwe technologieën te gebruiken. Ondertussen staan ze ook stil bij het 'begrijpen' ervan, op basis van het 'leren door te doen'-principe. In de makerspace zijn coaches aanwezig, zij voorzien de kinderen van uitleg tijdens de activiteit. Samen met hen reflecteren de kinderen tijdens het maakproces op de technologie die ze gebruiken (European Commission, 2018; S. Dell'Area, persoonlijke communicatie, 14 juni, 2021).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: HUB Makerspace van JH De Korre; GRNDbrekers van JC Bouckenborgh; Medialab van JEF; Open lab van Nerdlab

Beste praktijk omwille van:

- Focus op zowel kinderen als jongeren;
- Focus op het gebruiken en het begrijpen van digitale media en technologie via 'leren door te doen';
- De activiteit biedt flexibiliteit en vrijheid met voldoende ondersteuningsmogelijkheden.

1.3.2. Future Monster Lab (Duitsland)

Mediale pfade.org, een Duitse organisatie, organiseert vierdaagse workshops voor zes tot twaalfjarige kinderen tijdens welke de deelnemers 'future monsters' in groep ontwerpen. Het is een creatieve activiteit waarbij de kinderen hun eigen verbeelding mogen gebruiken om de monsters te maken. De kinderen worden in de ontwerpfase aangemoedigd na te denken over de toekomst, het klimaat en milieu en duurzaamheid en bepalen een doel voor hun robot. Bij de maakfase gaan ze aan de slag met reeds gebruikte en recycleerbare materialen. Ondertussen leren ze digitale technieken/ technologieën kennen (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Focus op kinderen;
- Kinderen aanzetten tot actief nadenken over de toekomst (en hoe technologie hierin past);
- Kinderen leren stapsgewijs werken a.d.h.v. fases;
- Moedigt creativiteit, probleemoplossend denken en kritisch denken aan;

- Creëren van technologie met recycleerbare hardware.

1.4. Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij

1.4.1. Youth Against Drugs Street Team (Finland)

De oprichting van YAD Street Team – Volunteer Work Online was om in te spelen op de verandering van de vrijwilligerswerkcultuur, om gemakkelijk toegankelijke, snelle en laagdrempelige manieren aante bieden om aan vrijwilligerswerk te doen. Binnen YAD gaat het om het terugdringen van drugs en hetstimuleren van maatschappelijke/ sociale activiteiten. Het is een goed instrument om jongeren van over heel Finland te bereiken. Jongeren kunnen via de website van Street Team selecteren welk vrijwilligerswerk (of 'missie') zij wensen uit te voeren en vragen het nodige materiaal hierbij aan. Eens zij de taak voltooid hebben, vullen ze dit in op de website en wachten zij op goedkeuring van de websitebeheerders/ jeugdwerkers achter het initiatief. Met elke opdracht verdienen de jongeren puntenwaarmee ze bepaalde YAD-items, zoals kleding, kunnen kopen. Op deze manier nemen de jongeren actief deel aan de maatschappij, kiezen zij zelf in welke mate en op welke manier zij dit doen en wordter tevens ingezet op het terugdringen van drugs en het promoveren van de organisatie (Erasmus+, 2019; T. Hytönen, persoonlijke communicatie, 15 juni, 2021).

Een behoorlijk deel van de taken binnen Street Team zijn tevens gericht op het informatievaardigheden en kritisch denken. In 2017 werd een project afgerond waarbij een op mediageletterdheid gerichte internettraining van negen opdrachten is ontworpen, genaamd *kamaa somessa*, oftewel drugs op sociale media, over het vinden van betrouwbare informatie op het internet en het lezen van internetdiscussies met een nadruk op drugs, maar eveneens om stil te staan bij het eigen standpunt omtrent mediagebruik. De negen taken zijn op zo'n manier gekoppeld dat ze in een bepaalde volgorde moeten worden voltooid en elke taak moet door de beheerders worden geaccepteerd vooraleer deelnemers verder kunnen. Op het einde krijgen de vrijwilliger een certificaat van voltooiing (Erasmus+, 2019; T. Hytönen, persoonlijke communicatie, 15 juni, 2021).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Moedigt betrokkenheid bij de maatschappij aan;
- Brede doelgroep vanwege brede bereik via de online weg;
- Jongeren kunnen kiezen op welke manier en in welke mate zij deel willen nemen;
- Laagdrempelig.

1.4.2. Young Scot 5Rights Youth Leadership Group (Schotland)

30 jongeren van diverse achtergronden worden door het 5Rights-project samengebracht voor een co-creatie van beleidsaanbevelingen. De jongeren doen in groepsverband aanbevelingen voor de Schotse regering op te stellen omtrent de rechten van de jeugd in verband met de digitalisering en de digitale wereld. De jongeren stellen een rapport op waarin deze aanbevelingen worden meegedeeld, op basis van informatie verkregen van experten en stakeholders. Verder organiseren of nemen deze jongeren tevens deel aan activiteiten voor buitenstaanders op basis van de kennis diezij hebben opgedaan, bv. workshops of conferenties (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Kinderreporters van Link in de Kabel; Lab X van StampMedia

Beste praktijk omwille van:

- Co-creatie van beleidsaanbevelingen met jongeren;
- Kennis en ervaring van jongeren omtrent hun leefwereld betrekken;
- Contacten met experten en stakeholders;
- Aanmoedigen van kennisdeling en aanbieden van handvatten door de jongeren.

2. Classificatie o.b.v. de focus van digitaal jeugdwerk

2.1. Focus op jeugdwerk an sich

2.1.1. Mobile youth work and social media (Finland)

City of Porvoo youth services beschikt over een busje voorzien van activiteiten zoals muziek, gezelschapsspelen, etc. waarvan jongeren gebruik mogen maken. De jeugdwerkers rijden de bus rond en installeren zich op bepaalde plaatsen in de stad. Er zijn vaste plaatsen, maar op bepaalde dagen, de competitiedagen, verstoppen zij zich met de bus ergens in de stad. Via hun sociale media posten zij tips, waaronder ook interessante weetjes en bezienswaardigheden, zodat jongeren buiten het stadscentrum komen en de stad op een alternatieve manier of andere plaatsen leren kennen (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Inspiratie voor 'jeugdwerk an sich' om jongeren een bredere kijk om hun omgeving te bieden;
- Gamification;
- Jongeren hun omgeving laten ontdekken op een nieuwe/ alternatieve manier.

2.2. Focus op jeugdzorg en inclusie

2.2.1. Gaming groups as a pedagogical tool (Denemarken)

Kwetsbare jongens die problematisch gaming-gedrag vertonen, en hun ouders, kunnen terecht bij jeugdwerkorganisatie Center for Digital Youthcare in Denemarken. De organisatie wil "een voorzorgsmaatregel [zijn] tegen problematisch gaming-gerelateerd gedrag in de digitale omgeving van [...] jongens van 12 – 21 jaar oud, en [willen] dit bereiken door middel van groepsactiviteiten, gericht op ouderparticipatie, actieve zelfhulp en sociale training" (Erasmus+, 2019). De organisatie organiseert tweewekelijks activiteiten voor de jongeren, waarbij ze deel uitmaken van het 'aspiring team', 'elite team' of de 'exit program', en voorziet maandelijks ouderavonden, met de bedoeling om conflicten tussen de ouders en hun kinderen te minderen (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: The Guild van ZorGGroep Zin

Beste praktijk omwille van:

- Fysieke jeugdzorg;
- Onder begeleiding van pedagogische jeugdwerkers;
- Ouderbetrekking;
- Procesgericht met verschillende niveaus en aangepaste begeleiding;
- Het gebruiken van de bron van het problematische gedrag, nl. het gamen.

2.2.2. #ME - Body, emotions, digital media (Oostenrijk)

Een team van psychologen en media onderwijzers organiseren workshops van drie uur voor jongeren vanaf dertien jaar. De adolescenten worden verdeeld in groepen van hetzelfde geslacht om een veilige, informele omgeving te bekomen, met een begeleider van hetzelfde geslacht, die tevens actief deelneemt aan de sessie. Tijdens de workshops gaan de jongeren met elkaar in gesprek en nemen deel aan oefeningen over sociale media en de invloed ervan op hun zelfbeeld. Thema's die de organisatoren vooropzetten zijn: "[W]at is mijn definitie van 'mooi', waar komt het vandaan? Waarom heb ik de neiging om meer veroordelend te zijn naar mezelf toe dan naar anderen? Hoe kan ik leren mezelf oké te vinden? Hoe kan ik handelen als ik merk dat ik negatief word beïnvloed door sociale media?" (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Focus op positief/ negatief zelfbeeld en de link met sociale media;
- Fysieke jeugdzorgactiviteit met weinig technologische benodigdheden;
- Focus op het begrijpen van digitale media.

2.2.3.IPcko.sk – Internet Advisory Service for Young People (Slovakije)

IPcko is een online service voor begeleiding en ondersteuning van jongeren. Zij bieden 24/7 psychologische hulp, gratis en anoniem. Jongeren kunnen hen via chat of e-mail contacteren. De focus ligt niet op digitale competenties, al mogen de kinderen/ jongeren de psychologen hier evengoed over contacteren. De organisatie voorziet tevens psychologische podcasts (L. Gallkova, persoonlijke communicatie, 11 juni, 2021; European Commission, 2018).

Vergelijkbaar met: Online services en platform van Awel

Beste praktijk omwille van:

- Voorzien van een veilige online omgeving;
- Laagdrempelig vanwege de anonimiteit, de keuze wat men wel/niet deelt en op welke manier men contact zoekt;
- Laagdrempelige podcasts.

2.3. Focus op digitaal ontwikkelen (cf. digitale inclusie)

2.3.1. 3D Printing and STEAM in Youth Settings (Ierland)

Zie p.50.

2.3.2. Makerspaces BEE CREATIVE (Luxemburg)

Zie p.51.

2.4. Focus op mediawijsheid

2.4.1. ACT ON! active + self-determined online (Duitsland)

JFF (Institute for Media Research and Media Education) organiseert het project 'ACT ON!', waarbij Duitse kinderen en adolescenten van tien tot veertien jaar een redactie vormen en regelmatig samenkomen voor vergaderingen. Tijdens deze wekelijkse sessies bespreken ze hun internet- en sociale mediagebruik en reflecteren over de mogelijkheden en risico's die hiermee gepaard gaan, bv. hacking en cyberpesten. Onder begeleiding van JFF ontwikkelen zij hier materiaal over dat online gepubliceerd wordt. De kinderen maken de beslissingen en ontwikkelen de producten, maar de jeugdwerkers ondersteunen hen door bv. enkele methoden en/of formats voor te stellen, maar hen niet in bepaalde richtingen te sturen. Het gepubliceerd materiaal is voor iedereen beschikbaar, zodat ook kinderen en jongeren die niet deelnemen aan ACT ON! weten om te gaan met obstakels die de digitale wereld kan stellen (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Lab X van StampMedia; Redactie van StampMedia; Kinderreporters van Link in de Kabel

Beste praktijk omwille van:

- Kinderen en jongeren vormen een redactie en gaan aan de slag met thema's waar zij dagelijks mee in aanraking komen;
- Geen sturing vanuit de jeugdwerkers, de kinderen kiezen de focus en worden hierin ondersteund;
- De deelnemers gaan actief aan de slag met de thema's;
- De deelnemers publiceren hun laagdrempelige materiaal voor andere kinderen enjongeren;
- Focus op het begrijpen van digitale media.

2.4.2. DigiRallye (Luxemburg)

DigiRallye van BEE SECURE, tegenhanger van BEE CREATIVE, wordt beschreven als een Rally met tien à twaalf stations voor groepen van vier tot zeven kinderen. De kinderen, van negen tot twaalf jaar, bezoeken elk station en volgen een korte workshop, "waar ze worden geconfronteerd met verschillende

onderwerpen over veiliger en verantwoord internetgebruik" (European Commission, 2018, p.43), zoals phishing of hacking. De kinderen beschikken over een Digipass, waarin wordt aangeduid dat ze elke workshop hebben gevolgd (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Focus op kinderen;
- Spelenderwijs leren;
- Weinig gebruik van technologisch materiaal tijdens de activiteiten: Op een andere manier kijken naar de thema's;
- Bovenstaande toont ook laagdrempeligheid van de activiteit aan;
- Focus op begrijpen van digitale media.

2.4.3. KiddyMon Royal (Oostenrijk)

Kiddy & Co, jeugdwerkorganisatie, uit Wenen, ontwierp in 2016 Kiddymon: "De jeugdwerkers van Kiddy & Co waren gefascineerd door de populariteit van augmented reality games zoals 'Pokemon Go' bij hun doelgroep. Ze hadden het idee om hun eigen vereenvoudigde versie van een locatiegebaseerd spel te ontwikkelen. [...] De jeugdwerkers transformeren in KiddyMon-personages die zich verstoppen in verschillende parken in de wijk. De kinderen die het spel willen spelen, moetengroepjes vormen. Elke groep dient te zijn uitgerust met een smartphone en ontvangt na aanmeldingvoor het spel een set GPS-coördinaten. Met de GPS-coördinaten moeten de groepen de verblijfplaats van de KiddyMons achterhalen. Na het vinden van een KiddyMon moeten de jongeren een gesprek aangaan over een bepaald onderwerp en kleine uitdagingen aangaan. De naam van het KiddyMon-personage geeft een hint over de onderwerpen waarover het graag praat (bv.: 'App Eater')" (Erasmus+, 2019). De onderwerpen focussen op digitale media/ technologie (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Actief en gamification;
- Laagdrempelig wegens weinig technologisch materiaal;
- Focus op het begrijpen van digitale media.

2.5. Focus op experimentele beleving

2.5.1. 3D Printing and STEAM in Youth Settings (Ierland)

Zie p.50.

2.5.2. Makerspaces BEE CREATIVE (Luxemburg)

Zie p.51.

2.6. Focus op cultuureducatie

2.6.1. Face2Art (Tsjechië)

Face2Art te Tsjechië is een digitale expositie dat de kunstwerken van hun deelnemers toont, bestaande uit zeven kunstdisciplines. De expositie bestaat ook uit een wedstrijd, bezoekers kunnen nl. stemmen op hun favoriete werk. Daarenboven krijgt één deelnemer per discipline een mentor uit de kunstwereld na zijn/haar beoordeling. Naast deze online wereld kan de gemeenschap daarenboven fysiek deelnemen aan activiteiten, bv. workshops en bijeenkomsten georganiseerd door de organisatie HUDEBNÍ MLÁDEŽ (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Digitale expositie van Jeugdhuis Wollewei

Beste praktijk omwille van:

- Betrekken van digitale leefwereld jongeren;
- Zowel een online als een offline gedeelte;
- Groot bereik via het online kanaal;
- E-participatie van het publiek;
- Gebruikt de mogelijkheden die digitale media biedt.

2.7. Focus op jeugdwerkers

2.7.1. STEM in Youth Work Maker Project (Ierland)

NYCI en TechSpace verzorgen met dit project de competenties van jeugdwerkers om in te zetten op STEM in hun jeugdwerkactiviteiten. Ze krijgen een 'TechSpace Maker Training', en wonen een beurs bij over apparatuur die ingezet kunnen worden tijdens digitale activiteiten. TechSpace voorziet hen achteraf tevens van online en fysieke ondersteuning (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Digitale Brug van Link in de Kabel

Beste praktijk omwille van:

- Focus op jeugdwerkers en hun digitale competenties;
- Inspiratie- en kennisdeling;
- Langdurige ondersteuning en een netwerk om op terug te vallen;
- Ondersteuning aangeboden door ervaren organisaties.

2.7.2. Mediaspecialist counselling (Duitsland)

De counselling concentreert op jeugdwerkers en hun ondersteuning omtrent digitale mediapraktijken.In elk district van Beieren is een adviseur beschikbaar om de jeugdwerkers/ mediaspecialisten lokaal te begeleiden. Op deze manier hebben de jeugdwerkers zowel een top-down als een bottom-up methode voor het invoeren van relevante digitale jeugdwerkpraktijken en er een goede verbinding is tussen de actuele leefwereld van de adolescenten en de digitale jeugdwerkbenaderingen (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Digitale Brug van Link in de Kabel; 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren'-vorming van Mediaraven

Beste praktijk omwille van:

- Focus op jeugdwerkers en hun noden o.v.v. digitaal jeugdwerk;
- Inspiratie- en kennisdeling
- Langdurige ondersteuning;
- Lokale ondersteuning;
- Ondersteuning aangeboden door ervaren netwerk.

3. Classificatie o.b.v. de rol van digitale media in jeugdwerk

3.1. Digitale media als instrument voor jeugdwerk

3.1.1. Mobile youth work and social media (Finland)

Zie p.53.

3.2. Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich

3.2.1. Coding Pirates (Denemarken)

Deense organisatie Coding Pirates ontwikkelt activiteiten zoals workshops voor kinderen, jongeren én diens jeugdwerkers met de focus op coderen. Coding Pirates wil een netwerk bekomen van geïnteresseerden die elkaar helpen en inspireren op vlak van coding en creativiteit op vlak van digitale competenties (Erasmus+, 2019; European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Sesam Open-IT van Hujo

Beste praktijk omwille van:

- Focus op kinderen, jongeren en jeugdwerkers;
- Op informele en vrije manier de digitale competenties aanscherpen;
- Groot aanbod aan soorten digitale jeugdwerkactiviteiten;
- Wijdverspreide organisatie.

3.2.2. Hackathon in Youth Work (Schotland)

Argyll and Bute Council organiseerden een hackathon voor jongeren, met een focus op meisjes, van elf tot zestien jaar in 2018. “De #ABHackathon was het geesteskind van Year of Young People 2018 (YOYP) Ambassador, Rhona McCracken, die een hackathon wilde bijwonen, maar er was geen in de buurt van waar ze woont” (Erasmus+, 2019), bijgevolg besloot de council zelf een te organiseren,uiteraard met betrekking van jongeren opdat de activiteit voldoet aan hun wensen. Op het einde werd ook tijd gemaakt voor een evaluatie door de jongeren (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.
Beste praktijk omwille van:

- Focus op een hands-on experience;
- Focus op probleemoplossend en kritisch denken;
- Betrekking van jongeren bij het organiseren van de activiteit: Wat verwachten zij;
- Spelen in op een lacune in de sector.

3.3. Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk

3.3.1. #ME - Body, emotions, digital media (Oostenrijk)

Zie p.53.

3.3.2. DigiRallye (Luxemburg)

Zie p.54.

4. Classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk

4.1. Meer kansen op informatie

4.1.1. MY-WelcomeGuide (Duitsland)

“De MY-WelcomeGuide biedt zowel jongeren als kinderen met vluchtelingenervaring met korte videoclips om hen wegwijs te maken in hun nieuwe omgeving. [...] Het doel van het project is om nieuwkomers te voorzien van eerste tips [...] Het belangrijkste doel is om jongeren de mogelijkheden te tonen om met het leven van alledag om te gaan en kansen op deelname aan de samenleving. Het project is zo opgezet dat de jongeren die de clips maken op alle niveaus actief betrokken zijn. Ze zijn in belangrijke mate betrokken bij de keuze van onderwerpen en bij de totstandkoming van de clips. Dit garandeert dat de onderwerpen zeer nauw aansluiten bij de behoeften van de vluchtelingen die in München aankomen” (Erasmus+, 2019). Deze goede praktijk is georganiseerd door JFF – Institute for Media Research and Media Education,een organisatie die sterk inzet op digitaal jeugdwerk (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Story of my Life van Link in de Kabel

Beste praktijk omwille van:

- Focus op vluchtelingen/ nieuwkomers als doelgroep;
- Digitale media om ondersteuning te bieden aan de doelgroep;
- Voor en door jongeren van dezelfde doelgroep geproduceerd: Speelt in op de unieke context.

4.1.2. Actionbound - Get to know local entrepreneurs (Letland)

Stadsgemeente Ogre organiseerde de ‘open de deur’-activiteit waarbij studenten kennis konden maken met de lokale arbeidsmarkt en diens behoeften. Met de Actionbound-applicatie maken de jongeren in groepen van vijf stops bij deelnemende lokale ondernemingen, waar ze ook taken moeten uitvoeren in de applicatie. De groepen krijgen punten op timing en kwaliteit en op basis van het resultaat krijgt de hoogstscorende groep prijzen uitgedeeld door de deelnemende bedrijven (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Studenten en bijna afgestudeerde jongeren als doelgroep;
- Gamification;
- Digitale media om de professionele wereld te leren kennen;
- Lokale activiteit.

4.2. Meer participatie

4.2.1. YouTube barcamp (Duitsland)

“Sinds 2014 vindt er één keer per jaar een YouTube-barcamp plaats in het Parabol Media Center in Neurenberg” (Erasmus+, 2019), waarbij deze organisatie jongeren vraagt hun eigen expertise te delen op vlak van technologiegebruik. Elkaars kennis en vaardigheden stellen de jongeren in staat media produceren voor deze barcamp, zo werd onder meer het jongerenkanaal CiTyVee op YouTube opgezet; “Tijdens interactieve spontane inputs en aansluitende contentsessies kunnen de jongeren verschillende onderwerpen behandelen die gerelateerd zijn aan YouTube. Vervolgens hebben ze de mogelijkheid om in groep samen media te produceren en eerder ontwikkelde ideeën uit te voeren” (Erasmus+, 2019).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: JEF makers van JEF

Beste praktijk omwille van:

- Peer-to-peer training: Jongeren ondersteunen en begeleiden elkaar in het leerproces;
- Jongeren krijgen verantwoordelijkheid en gaan zelfsturend aan de slag met een zelfontworpen idee omtrent YouTube;
- Aangepaste ondersteuning van de begeleiders.

4.2.2. Youth Against Drug Street Team - Volunteer Work Online (Finland)

Zie p.52.

4.3. Meer niet-formeel en informeel leren

4.3.1. 3D Printing and STEAM in Youth Settings (Ierland)

Zie tabel p.50.

4.3.2. Open Badges - Gamifying learning recognition (Finland)

Open Badges, van jeugdwerkorganisatie Marttinen, wil het niet-formeel leren in de jeugdwerkomgeving erkennen, of het nu gaat om kampen, participatie, jongerenuitwisselingen, vrijwilligerswerk, stages of vormingen. Jongeren kunnen op de Open Badges website aanduiden aan welke badge zij 'voldoen' of welke zij behaald hebben. Ze vullen in hoe ze deze behaald hebben en vullen evaluerende vragenin die nagaan of ze de kennis en/of vaardigheden ook echt meester zijn. Open Badges werd opgericht in Finland, maar is wegens de toegankelijkheid van de website makkelijk opschaalbaar naar Europa en specifiek Vlaanderen. Op deze manier kunnen jongeren op een leuke manier certificaten behalen door zoveel mogelijk badges te willen bekomen (S. Sorjonen, persoonlijke communicatie, 15 juni, 2021; European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: N.v.t.

Beste praktijk omwille van:

- Gamification;
- Aanzetten/ aanmoedigen van het behalen van competenties;
- Online certificaten kunnen verkrijgen voor informele educatiemethoden;
- Internationale insteek.

4.4. Nieuwe vormen van jeugdwerk

4.4.1. MY-WelcomeGuide (Duitsland)

Zie p.58.

4.5. Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk

4.5.1. STEM in Youth Work Maker Project (Ierland)

Zie p.56.

4.5.2. SomeCamp (Finland)

SomeCamp focust op het gebruik van digitale media en technologie. De organisaties Verke en Estonian Youth Work Centre wilden via dit event de vaardigheden van jeugdwerkers in Europa verbeteren met betrekking tot innovatie en digitalisering, oftewel slim jeugdwerk, nl. hoe kan digitale technologie worden gebruikt om het welzijn bij jongeren te bevorderen. Ze wilden er tevens voor zorgen dat jeugdwerkers meer inzicht zouden krijgen in het werken in multiprofessionele teams en in hoe technologische oplossingen tot stand komen. De jeugdwerkers namen deel aan interactieve peer-to-peer workshops, konden luisteren naar en spreken met experts in het veld en het 'innovation lab' bijwonen, allemaal met de nadruk om slim jeugdwerk te promoveren en de competenties van de jeugdwerkers omtrent deze vorm te verhogen (J. Kiviniemi, persoonlijke communicatie, 11 juni, 2021; European Commission, 2018).

Recentelijk verschoof de focus van het evenement van een showcase van bestaande digitale jeugdwerkpraktijken, naar het co-creëren van nieuwe tools, methoden of praktijken en leren hoe reeds bestaande praktijken te innoveren (J. Kiviniemi, persoonlijke communicatie, 11 juni, 2021; European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: 'Activiteiten verrijken met media'-; 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren'-vorming van Mediaraven

Beste praktijk omwille van:

- Focus op jeugdwerkers en informele versterking van digitaal jeugdwerk;
- Inspiratie- en kennisdeling;
- Co-creatie: Jeugdwerkers betrekken bij ontwerp;
- Toekomstgericht en innovatief;
- Verschillende thema's en onderwerpen komen aan bod.

4.6. Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk

4.6.1. Mediaspecialist counselling (Duitsland)

Zie p.56.

4.6.2. Collectif EDUCPOPNUM (Frankrijk)

Het informeel Collectief EDUCPOPNUM (het Comité Régional des Associations de Jeunesse et d'Education Populaire Poitou-Charentes en de Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale Nouvelle-Aquitaine) onderzoekt de verbanden tussen digitalisering en informeel leren, evenals bij jeugdwerk. Het "team werkt op lokaal niveau en stelt verschillende soorten activiteiten voor die te maken hebben met informeel onderwijs en digitale ervaringen (studiebezoeken, conferenties enz.). Het is een professioneel netwerk dat probeert de digitale impact op informeel onderwijs beter te begrijpen. Het uiteindelijke doel is om lokale dynamiek te creëren om de ontwikkeling van digitale jongerenprojecten te stimuleren" (European Commission, 2018, p.49). De organisatie kan gezien worden als een ondersteuningsnetwerk voor lokale digitale educatie initiatieven die verband hebben met informeel leren en dus betrekking heeft op jeugdwerk en jeugdwerkers (European Commission, 2018).

Vergelijkbare cases uit deze mapping: Inspiratiesessies digitaal jeugdwerk van Globelink

Beste praktijk omwille van:

- Focus op jeugdwerkers en versterken van informeel leren;
- Focus op leren in een informele situatie;
- Lokale ondersteuning;
- Ondersteuning van projecten van jeugdwerkers;
- Ondersteuning aangeboden door breed en ervaren netwerk;
- Naast ondersteuning en inspiratie ook onderzoek naar informeel leren i.v.m. digitale competenties.

De bovenstaande goede praktijken kunnen gebruikt worden als inspiratiebron voor Vlaamse jeugdwerkorganisaties, afhankelijk van hun concrete doelstellingen.

5. Resultaten case-studie analyse

Na een uitgebreide QuickScan analyse wordt ingegaan op de praktijken zelf, namelijk tot welke criteria behoren ze en zijn we in staat reeds enkele goede praktijken te identificeren? Aan de hand van een per case analyse werden **twaalf verschillende praktijken geselecteerd voor luik 2** van het onderzoek. Case-studie onderzoek laat toe om op eenzelfde gestructureerde manier per case-informatie te verzamelen over impact, efficiëntie, uitdagingen, opportuniteiten, duurzaamheid en dergelijke meer (Esser & Hanitzsch, 2012; Gerring, 2007). Op deze manier kan meer diepgaande informatie verzameld worden over de onderliggende uitdagingen en opportuniteiten en biedt het onderzoek informatie over de do's en don'ts en de facetten die wel of niet succesvol bleken bij de initiatieven.

De twaalf initiatieven werden geselecteerd uit een lijst van 20 praktijken na een bespreking met de stuur- en klankbordgroep en stemming door beide groepen.

Deze 12 weerhouden cases zijn:

1. The Guild van ZorGGroep Zin;
2. JOEPIE-vierdaagse van KSA Vlaanderen;
3. Spetters APP van Autisme Leeft;
4. dasKunst@home van das Kunst;
5. Awel-platform van Awel;
6. Weerbaar op het Web bundels van Pimento;
7. JEF makers van JEF;
8. GRNDbrekers van JC Bouckenborgh;
9. Tabletcoaching van Buurtwerk 't Lampeke en Link in de Kabel;
10. Kinderreporters van Link in de Kabel;
11. Lab X van StampMedia;
12. 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren'-vorming van Mediaraven.

De interviews met vertegenwoordigers van elke case vonden plaats tussen oktober en november 2021. Er werd gewerkt met een niet exhaustieve semigestructureerde vragenlijst gebaseerd op de thema's die tijdens luik 1 naar boven kwamen (Harvey-Jordan & Long, 2001; Longhurst, 2003; Züll, 2016). Concreet focussen we binnen de case-studie analyse op toegankelijkheid en inclusie, capaciteitsopbouw, hefbomen, duurzaamheid, ervaringen van organisatie en deelnemers en interne en externe ondersteuning. De onderdelen van de analysematrix van de QuickScan analyse worden per geselecteerde case verder uitgewerkt aan de hand van deskresearch en expertinterviews (N=12).

De gedetailleerde per case analyse van elk van de twaalf cases, kan geraadpleegd worden in Bijlage 9.4. In dit luik focussen we op de cross-case analyse van de twaalf cases. Deze heeft als doel in te zoomen op de overeenkomsten en verschillen tussen de cases, alsook op de schaalbaarheid en overdraagbaarheid naar andere jeugdwerkorganisaties. Op basis van de cross-case analyse werd een eerste reeks aanbevelingen geformuleerd over het implementeren van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen. In normale omstandigheden zouden deze een eerste maal afgetoetst worden via een rondetafel met experten a.d.h.v. een member check[7], via een presentatie en discussie, en tevens voorgelegd aan jeugdwerkers tijdens een interactieve workshop. Door de COVID-19 crisis en de daarbijhorende maatregelen en door de opportuniteit om het onderzoek te bespreken binnen het recent opgezette Lerend Netwerk Digitaal Jeugdwerk werd

[7] De member check is een validatiemethode om na te gaan of de verzamelde data betrouwbaar en nauwkeurig, is en overeenkomt met de ervaringen van de leden (Creswell & Miller, 2000).

beslist de eerste reeks aanbevelingen voor te stellen aan de stuurgroep van het onderzoek, waarin meerdere leden van bovenbouw jeugdwerkorganisaties vertegenwoordigd zijn. Hun feedback werd meegenomen in de tweede reeks en finale aanbevelingen aan het einde van dit rapport. De rondetafel en workshop met jeugdwerkers zijn beide gepland begin-2022 en dienen om de resultaten van het onderzoek in detail voor te stellen aan het brede veld van jeugdwerkorganisaties.

5.1. Cross-case analyse

Deze sectie bespreekt de voornaamste bevindingen uit de case-studies aan de hand van een cross-case analyse. 12 cases werden geselecteerd voor een diepgaande analyse. In deze sectie bespreken we de opvallendste resultaten uit de case-studie analyse. De analyse van de individuele cases is opgenomen in annex 9.4. Deze concrete praktijken bieden jeugdwerkorganisaties heel wat inspiratie en concrete ervaringen van jeugdwerkorganisaties. Het loont bijgevolg zeker de moeite om de geselecteerde Vlaamse en internationale cases te bekijken.

5.1.1. Deel 1: Bevindingen cross-case analyse

In dit onderzoek wordt er ingezet op een brede scope omwille van de focus op kennisdeling, schaalbaarheid en overdraagbaarheid van praktijken van digitaal jeugdwerk naar andere organisaties in Vlaanderen, bijgevolg zijn de geselecteerde cases verschillend m.b.t. inhoudelijke focus, schaalgrootte, diversiteit in aanpak en dergelijke meer. We bespreken eerst de bevindingen, gevolgd door een samenvattend schema met de voornaamste kenmerken van de twaalf cases. Dit wordt gevolgd door concrete aanbevelingen omtrent het implementeren van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen.

5.1.1.1. Definitie en scope van digitaal jeugdwerk

De organisaties pleiten allemaal voor een duidelijke regelgeving omtrent digitaal jeugdwerk. Uit de QuickScan bleek reeds dat organisaties digitaal jeugdwerk verschillend definiëren en interpreteren. Hier werd verder op ingegaan tijdens de casestudie-analyse. Een duidelijk kader zorgt ervoor dat organisaties een goed beeld hebben van de betekenis van digitaal jeugdwerk, alsook van de plaats die het heeft binnen het jeugdwerkveld. Zo geven organisaties aan dat digitale jeugdwerkpraktijken evenwaardig zijn aan fysieke jeugdwerkpraktijken bij het realiseren van jeugdwerkdoelstellingen en dat deze tevens een meerwaarde kunnen bieden, zoals het bereiken van nieuwe doelgroepen of het werken aan mediawijze vaardigheden. Het is van belang dat de Vlaamse overheid een duidelijke visie en bijpassende richtlijnen opzet omtrent het belang van digitaal jeugdwerk, omdat organisaties die hier nog niet even bekend mee zijn, de mogelijkheden niet altijd zien. Verschillende organisaties geven bijvoorbeeld aan dat er nood is aan een duidelijke definiëring, een overzicht van de beschikbare tools en technische ondersteuning en een overzicht van goede praktijken. Op die manier kunnen organisaties tevens nagaan welke partnerschappen mogelijk zijn en kunnen zij het aanbod omtrent capaciteitsopbouw raadplegen. Daarnaast blijkt uit de interviews dat het belangrijk is dat organisaties eveneens inzetten op een kader, voornamelijk bij online jeugdzorg is een deontologische code aangeraden en moet online jeugdwerk steeds aandacht hebben voor online privacy.

Wegens de coronacrisis viel het behalen van de modules en de registratieplicht voor activiteiten weg. Dit maakte het makkelijker om te experimenteren met digitale media, waardoor veel organisaties de opportuniteiten (alsook de barrières) van digitaal jeugdwerk begonnen in te zien. Nu het afsprakenkader weer van toepassing is, blijkt het moeilijk aan deze innovatie vast te houden. Ook omdat online digitaal en blended jeugdwerk nog niet meetelt voor erkenning van organisaties. Tevens vermelden verschillende organisaties dat zij voor de deelnemerslijsten, in verband met de registratieplicht, persoonlijke gegevens van de kinderen/ jongeren moeten opvragen, namelijk naam, geboortejaar of de geboortedatum, en de

postcode of de plaatsnaam van de domicilie van de deelnemers. Als een activiteit op verzoek van derden wordt georganiseerd, zoals een school of een jeugddienst, dan volstaat een verklaring op eer van de opdrachtgever. Die verklaring op eer vermeldt het aantal deelnemers, de geboortejaren en de postcodes.

5.1.1.2. Duurzaamheid

De duurzaamheid van de geanalyseerde praktijken hangt deels samen met de (mogelijkheid tot) subsidies. Indien er geen subsidies komen voor digitaal jeugdwerk, zal het moeilijk zijn om sommige van deze praktijken verder te zetten. Verschillende organisaties zetten hun digitale praktijk niet langer voort, omdat zij geen budget meer hebben, maar wel zien zij nog steeds de meerwaarde ervan en zouden zij de praktijk in de toekomst verder willen uitwerken. Andere organisaties ervaren dit niet noodzakelijkerwijs als drempel en zetten praktijken niet meer voort vanwege de aangepaste coronamaatregelen, waardoor zij hun activiteiten terug fysiek kunnen aanbieden. Ook de snelle veroudering van digitaal materiaal en het gebrek aan capaciteitsopbouw bij jeugdwerkers vormen drempels. Daarnaast halen verschillende organisaties aan dat er onduidelijkheid heerst omtrent digitaal jeugdwerk, wat organisaties weerhoudt hierop in te zetten. Nochtans zijn organisaties zich bewust dat kinderen/ jongeren digitale competenties nodig hebben in hun leven, bijvoorbeeld om in aanmerking te komen voor een job, maar tevens bijvoorbeeld om hun privacy te bewaren. Het is een basisvereiste geworden. Ook vinden enkele organisaties dat fysiek jeugdwerk duurzamer is en een voorwaarde voor succes voor praktijken die interactiviteit en verbondenheid nodig hebben. Online jeugdwerk kan daarentegen laagdrempeliger zijn wanneer afstand overbruggen of anonimiteit een belangrijk aspect is. Online jeugdwerkpraktijken met aandacht voor welzijn en ondersteuning van de jeugd kan drempelverlagend werken. Dit hangt sterk aan bij de nood voor duidelijke doelstellingen bij opzet van digitaal jeugdwerk: Wat wil de praktijk bereiken en welk type sluit hierbij aan?

Als laatste vinden sommige organisaties de bestaande regelgeving omtrent jeugdwerk in het algemeen te onbuigzaam. Er is een spanningsveld tussen de noodzakelijke verantwoording van een subsidieaanvraag en de reële dynamiek van de jeugdwerkpraktijk. Bijvoorbeeld in het geval van jongerenparticipatie kan je niet op voorhand alle aspecten plannen. Binnen de regelgeving moet ook plaats zijn voor analyse en verbetering op basis van feedback van de deelnemers en op basis van een interne evaluatie van de praktijk. Bij het opnemen van digitaal jeugdwerk in het jeugdwerkdecreet, moet hier dus zeker ook aandacht voor zijn.

5.1.1.3. Materiaal en vormingsmogelijkheden

Uit de geanalyseerde praktijken blijkt dat het niet voldoende is om louter hardware en software te voorzien voor activiteiten. De jeugdwerkers moeten eveneens beschikken over de vaardigheden om met het materiaal te werken en de deelnemers voldoende te begeleiden. Hierbij wordt niet verwacht dat jeugdwerkers een expert moeten zijn, maar zij moeten steeds ondersteuning kunnen bieden tijdens de activiteit. Dit is van belang zowel op het vlak van begrijpen als het vlak van gebruiken van digitale media/ technologie, zoals op de hoogte zijn van struikelblokken of uitdagingen in de leefwereld van jongeren. De nadruk ligt op vorming, alsook voldoende netwerkingskansen binnen het jeugdwerkveld.

Veel jeugdwerkers hebben zich enorm ingezet om zichzelf de nodige digitale vaardigheden aan te leren, door zelf zaken op te zoeken, uit te proberen, hulp te vragen aan anderen, om hun praktijk zo optimaal mogelijk te kunnen opzetten en inzetten.

Er wordt gepleit voor het integreren van digitaal jeugdwerk in een verplichte kadervorming voor jeugdwerkers. Want waar vrijwilligers een opleiding tot animator of instructeur moeten volgen, zie bijvoorbeeld de opleidingen van Jonge Helden, Lejo, Joets, etc., is dit niet het geval voor professionele jeugdwerkers. Naast een korte basisopleiding voor startende jeugdwerkers met ook aandacht voor digitaal jeugdwerk, is het van belang aandacht te besteden aan andere laagdrempelige vormingen omtrent digitaal

jeugdwerk, die voor respondenten liefst geen verschillende weken inneemt. Dit blijkt een pijnpunt. Wegens de hoge verwachtingen ten aanzien van jeugdwerkers, zoals het uitgebreide registratieproces, maar geen verhoogde financiering, geven jeugdwerkers aan niet noodzakelijkerwijs voldoende tijd te hebben voor vormingen. Twee organisaties raden een impuls of incentive aan gelinkt aan een duidelijk afsprakenkader, zodat kwalitatief digitaal jeugdwerk kan opgezet worden. Aan de vraag naar laagdrempelige vorming, komt de Mediacoach-opleiding, gericht op onder meer jeugdwerkers, van Mediawijs tegemoet. Deze is ook opgenomen in het vernieuwde Jeugd- en kinderrechtenbeleidsplan (JKP) (Donoso, Vandenberghe & d'Haenens, 2021; JKP, 2020).

Organisaties verwachten van Vlaanderen voldoende financiering voor materiaal, maar dit moet gepaard gaan met duurzame vormingsmogelijkheden die gefinancierd worden door de overheid. Als als dit niet het geval is, zal er onvoldoende ruimte zijn voor ondersteuning van kinderen/ jongeren en zullen er geen hoogwaardige praktijken ontstaan.

Daarnaast geven verschillende respondenten aan dat er ingezet moet worden op kennisdeling, zowel intern als extern, en op partnerschappen die de eigen werking versterken. Via deze kennisdeling leren organisaties andere tools, platformen en zelfs doelgroepen kennen, wat hun praktijk uiteindelijk versterkt. De case-studies benadrukken partnerschap als een succescriterium, een groot deel van deze goede praktijken zetten reeds sterk in op samenwerking met andere organisaties. Hier kan het recent opgerichte Lerend Netwerk Digitaal Jeugdwerk aan tegemoet komen.

5.1.1.4. Inclusie en competenties doelgroep

Net zoals er aandacht moet zijn voor de competenties van jeugdwerkers, moeten organisaties aandacht schenken aan die van de deelnemers. Verschillende respondenten halen aan dat kinderen/ jongeren niet altijd even bedreven zijn als wordt vermoed, zoals op het vlak van privacymanagement of informatievaardigheden. Verschillende organisaties merken hier de meerwaarde op van 'leren door te doen' op een laagdrempelige manier, samen met andere kinderen/ jongeren. Hierbij ligt de aandacht op jongerenparticipatie en voor-en-door-jongeren, waarbij de deelnemers aan het roer staan van hun eigen leerproces en de praktijk co-creëren, bijvoorbeeld het samenstellen van een werkgroep die feedback geeft op de activiteit. Daarnaast is het belangrijk dat online jeugdwerk, zoals platformen, een veilige omgeving is voor de kinderen/ jongeren. Hierbij wordt nadruk gelegd op moderators. Afhankelijk van de doelgroep en het doel van de praktijk kunnen jongeren ingezet worden als moderator.

Bij deze capaciteitsopbouw moet tevens aandacht zijn voor digitale inclusie. Het is niet alleen belangrijk dat jeugdwerkers op de hoogte zijn van de struikelblokken die gepaard gaan met sociale uitsluiting, zoals het ontbreken van het nodige materiaal, maar ook dat zij in zetten op de toegankelijkheid van hun praktijk. Dit is voornamelijk een moeilijkheid waar online en blended praktijken op stuiten. Online ervaren verschillende organisaties minder aanwezigheid in vergelijking met hun fysieke praktijken. Aangegeven oorzaken hiervoor zijn een gebrek aan hard- en/of software en/of internettoegang bij kinderen/ jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie, een gebrek aan technische vaardigheden bij de jongeren (digitale geletterdheid) en schermmoeheid (jongeren dienden immers ook afstandsonderwijs te volgen tijdens de lockdown). Uiteraard zijn er ook bij fysieke activiteiten mogelijke drempels of struikelblokken. Dit heeft dan voornamelijk betrekking op een kleiner bereik (omwille van de locatie/ nodige verplaatsing en capaciteit van de activiteit/ beschikbare ruimte en materiaal). Fysieke activiteiten zijn voor sommige jongeren ook hoogdrempeliger in vergelijking met online activiteiten. Sommige jongeren ervaren bv. schroom om deel te nemen. Bij het opzetten van (digitale)jeugdwerkactiviteiten, dient met deze mogelijke drempels rekening gehouden te worden. Niet elke jongere mag als *digital native* beschouwd worden en er moet voldoende aandacht zijn voor inclusie van jongeren, zowel bij online als bij fysieke activiteiten (met of zonder digitale component).

5.1.1.5. Experiment en innovatie

Binnen de jeugdwerksector, en in elk geval tijdens de coronacrisis, werkten organisaties vaak met een trial en error-methode om hun praktijken vorm te geven. Gevestigde organisaties zetten in hun werking reeds in op interne evaluatie van hun praktijken. Met de conclusies uit deze evaluatie proberen zij hun werking te verbeteren. Daarnaast hebben organisaties zeer sterk ingezet op experimenteren tijdens de coronacrisis. Hier zijn enkele goede praktijken uitgekomen die een meerwaarde hadden voor de jongeren, zoals isolatie tegengaan en verbondenheid creëren. De organisaties hebben tijdens de uitvoering van deze praktijken valkuilen vastgesteld, (zoals de toegankelijkheid van een praktijk), waar zij, indien mogelijk, volgende keer anders mee zullen omspringen. Enkele organisaties geven aan de crisis te hebben gebruikt als testfase om intern te evalueren wat wel/niet werkt, dit voornamelijk wegens het wegvallen van het afsprakenkader. Verschillende respondenten geven aan dat zowel de coronacrisis en de overstap op online jeugdwerk, alsook het wegvallen van het afsprakenkader ervoor heeft gezorgd dat er vernieuwing kon plaatsvinden in de sector. Sommige respondenten pleiten daarom voor een duidelijk kader dat meer innovatie en ruimte voor experimenteren toelaat binnen de te behalen modules en om met jeugdwerkers te bekijken hoe ruimte voorzien kan worden voor innovatie binnen het decreet.

5.1.1.6. Barrières en succescriteria voor digitaal jeugdwerk

Concreet werden onderstaande barrières vastgesteld:

- Gebrek aan langetermijnfinanciering voor projecten die worden opgezet op basis van ad-hoc subsidies;
- Gebrek aan duidelijke regelgeving en een gebruiksvriendelijk overzicht van de bruikbare tools, platformen, ondersteuning en goede praktijken;
- Gebrek aan up-to-date digitaal materiaal dat bestand is tegen de snelle digitalisering;
- Gebrek aan digitale competenties van jeugdwerkers om kinderen/ jongeren in groei te ondersteunen;
- Gebrek aan laagdrempelige capaciteitsopbouw omtrent digitaal jeugdwerk, zowel intern als extern;
- Gebrek aan kennisdeling over beschikbare materialen, tools, platformen en praktijken en samenwerkingen met organisaties om tegemoet te komen aan eigen tekortkomingen en expertises;
- Gebrek aan ruimte voor participatie en de stem van jongeren binnen praktijken.

Succescriteria zijn gelinkt aan deze noden:

- Langetermijnfinanciering;
- Financiering voor de toegankelijkheid van een praktijk;
- Experimenteermogelijkheden in een testfase;
- Kennisdeling over reeds bestaande praktijken, goede praktijken, tools, platformen en ondersteuning;
- Partnerschappen voor duurzame praktijken;
- Laagdrempelige vormingsmogelijkheden en kadervorming voor jeugdwerkers omtrent digitaal jeugdwerk;
- Beleidskader omtrent afspraken en richtlijnen over digitaal jeugdwerk;
- Organisationeel kader omtrent visie en afspraken over digitaal jeugdwerk;
- Betrokkenheid van kinderen/ jongeren bij het opzetten van praktijken;
- Aandacht voor de toegankelijkheid van de praktijk;
- Aandacht voor de noden van de doelgroep en het doel van de praktijk en welk type digitaal jeugdwerk hierbij het beste past.

5.1.2. Deel 2: Vergelijkend schema

Op basis van de per case analyse, raadpleegbaar in bijlage 9.4, en de cross-case analyse werd een overzichtelijk en vergelijkend schema opgesteld. Er wordt ingezoomd op de thema's die tijdens de QuickScan en de diepte-interviews als belangrijk geïdentificeerd werden, waaronder toegankelijkheid, duurzaamheid en inspraak en participatie van de deelnemers. In onderstaande schema wordt gewerkt met kruisjes, deze tonen aan wanneer een aspect, bijvoorbeeld opgezette partnerschappen, op toepassing is van een bepaalde activiteit. Indien gewerkt wordt met kruisjes tussen haakjes, is dit aspect niet volledig van toepassing en wordt hier maar gedeeltelijk aan voldaan. Zo werkt een organisatie bijvoorbeeld met subsidies van Departement CJM, maar via experimentele middelen (The Guild) of een projectoproep (Spetters APP). Bij het aspect coronacrisis als hefboom, voldoet maar een deel van GRNDbrekers aan deze stelling. De organisatie JC Bouckenborgh zette namelijk een virtueel jeugdhuis op naar aanleiding van de coronacrisis, maar dit was niet de aanzet voor de andere activiteiten. Een ander voorbeeld zijn de WOW-bundels van Pimento. De bundels zelf kunnen zonder hard-, software of internet gebruikt worden, maar enkele vrijblijvende opdrachten vereisen dit wel. Uitgebreidere informatie is beschikbaar in bijlage 9.4, de per case analyse.

VERGELIJKEND SCHEMA		CASES											
		The Guild	**WOWs**	**JOEPIE-vierdaagse**	**Spetters APP**	**dasKunst-@home**	**Awel-platform**	**JEF makers**	**GRND-brekers**	**Tablet-coaching**	**Kinder-reporters**	**Lab X**	**Vorming Digitale Leefwereld**
VARIABELEN	**Jeugdwerkers als doelgroep**		X	X									X
	Kinderen/ jongeren als doelgroep	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	Subsidiëring door DCJM	(X)	X	X	(X)	X	X		X	X	X	X	X
	Andere subsidiëring						X	X	X	X	X		
	Registratie bij DCJM		X	X			X	X	(X)	(X)	X	X	X
	Coronacrisis als hefboom	X	X	X	X	X			(X)				
	Verderzetting van praktijk		X	(X)	X		X	(X)	X	X	X	X	X
	Digitale capaciteitsopbouw bij doelgroep		X		X		(X)	X	X	X	X	X	X

	Gebruik van partnerschap	X	X		X		X	X	X	X	X		X
	Inspraak van deelnemers	X		X	X			X	(X)	(X)	X	X	
	Financiering als drempel om de activiteit verder te zetten	X			X			X					
	Digitale media/ technologie als middel	X	X	X	X	X	X				X	X	
	Digitale media/ technologie als doel		X					X	X	X	X	X	X
	Gebaseerd op bestaande eigen praktijken	X		X	X	X		(X)	X				X
	Hardware/ software vereist	X	(X)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Internet vereist	X	(X)	X	X		X	X	X	X	X	X	X
	Materiaal voorzien door organisatie			(X)				X	X	X	X	X	X

Tabel 4: Vergelijkend schema case-studie analyse

6. Aanbevelingen

Aanbeveling 1 – VERSTERK HET DIGITAAL JEUGDWERK IN VLAANDEREN

Digitale vaardigheden zijn een sleutelcompetentie om volop te kunnen participeren in het Vlaanderen van vandaag. Digitaal jeugdwerk biedt hiertoe zonder meer meerwaarde, zeker voor kwetsbare en niet-schoolgaande jongeren. Omwille van het ontbreken van een wijdverspreide definitie van digitaal jeugdwerk blijft het voor organisaties onduidelijk wat wel en niet onder de noemer digitaal jeugdwerk valt.

Zet daarom vanuit DCJM in op het verder **ondersteunen en promoten** van digitaal jeugdwerk door een aantal ondersteunende maatregelen te realiseren, met name:

Maak in eerste instantie werk van een **visietekst over digitaal jeugdwerk** met volgende onderdelen: (1) een duidelijke definitie van digitaal jeugdwerk; (2) een overzicht van verschillende formats; (3) een overzicht van richtlijnen en criteria waaraan moet worden voldaan; (4) een overzicht van mogelijke tools en platformen; en (5) goede praktijkvoorbeelden. Maak deze eveneens online toegankelijk en raadpleegbaar voor jeugdwerkorganisaties (cf. online overzicht, zie verder).

Zet vervolgens in op de realisatie van een **duidelijk afsprakenkader voor digitaal jeugdwerk**. Werk dit afsprakenkader uit in lijn met de uitgewerkte visietekst (zie boven) en zorg dat het volgende onderdelen omvat: (1) definitie digitaal jeugdwerk; (2) richtlijnen en criteria waaraan moet worden voldaan; (3) plaats van digitaal jeugdwerk binnen jeugdwerkmodules; (4) competentieprofiel professionele jeugdwerkers.

Zorg tot slot voor een **subsidiewijzer** waarin wordt geduid welke aspecten van digitaal jeugdwerk gefinancierd kunnen worden binnen het huidige decreet van jeugdwerk, met name wat betreft: (1) de subsidiekosten voor hard- en software van jeugdwerkorganisaties en hun cliënteel; (2) de subsidiekosten voor internettoegang van jeugdwerkorganisaties en hun cliënteel; (3) de financiering van digitale inclusie acties zoals opleiding en vorming van professionele en vrijwillige jeugdwerkers; en (4) de financiering van nieuwe en experimentele initiatieven.

Aanbeveling 2 – VERSTERK DE COMMUNICATIE OVER DIGITAAL JEUGDWERK

Er is **duidelijkere communicatie** nodig over de feitelijke betekenis van digitaal jeugdwerk en welke plaats het kan innemen binnen jeugdwerkorganisaties.

Communiceer over de visietekst, het online overzicht, het afsprakenkader en de subsidiegids over digitaal jeugdwerk **via bestaande officiële kanalen**, zoals de nieuwsbrief en de website van DCJM.

Vul dit aan met communicatie **via overkoepelende organisaties** zoals De Ambrassade, JINT en Bataljong.

Geef in de communicatie eveneens de nodige aandacht aan de registratie van digitaal jeugdwerk. Zorg hierbij voor voldoende flexibilteit.

Aanbeveling 3 – VERSTERK DE FOCUS OP DIGITALE INCLUSIE IN DIGITAAL JEUGDWERK

Het overschakelen naar digitaal jeugdwerk vraagt om een **extra reflectie over digitale ongelijkheden**, of concreet, over wie er wel en niet (kan) worden bereikt bij het gebruiken van digitale tools of platformen voor jeugdwerk. Het digitale inclusieveld en de verschillende acties die zij opzetten, zijn echter een nobele onbekende voor de meeste jeugdwerkorganisaties.

Zet daarom vanuit DCJM in op volgende **remediërende maatregelen**:

Maak in de eerste plaats werk van **een informatiecampagne**, gericht naar jeugdorganisaties, waarbij de nadruk wordt gelegd op bewustwording over wie van hun cliënten (1) thuis **wel/geen toegang** tot digitale tools heeft; (2) thuis **wel/geen internet** heeft; (3) **wel/niet de nodige digitale vaardigheden** heeft; en (4) één-op-één hulp nodig heeft.

Zet vervolgens in op een **actief toeleidingsbeleid** waarbij jeugdwerkorganisaties die willen inzetten op digitaal jeugdwerk worden toegeleid naar alternatieve financieringsstromen m.b.t. digitale inclusie, zoals bv. het aanbod bij de Koning Boudewijnstichting, het Digital Belgium Skills Fund, Digibanken, Iedereen Digitaal bij de lokale besturen. **Stem desbetreffend af met Mediawijs,** dat in Vlaanderen een coördinerende rol opneemt m.b.t. digitale inclusie en de verschillende openstaande oproepen kent.

Zet aansluitend in op **netwerkversterking** en breng jeugdwerkorganisaties in direct contact met digitale inclusie actoren door hen actief toe te leiden naar het **Lerend Netwerk e-Inclusie** van Mediawijs, VVSG en VOCVO voor het vinden van informatie, ondersteuning en partners voor acties m.b.t. toegang tot digitale tools, vormingen voor digitale competenties en toegang tot ondersteuningsnetwerken.

Zorg tevens voor **financiële ruimte voor digitale inclusie** acties binnen het huidige decreet van jeugdwerk. Pas de subsidiegids (zie boven) in deze zin aan.

Aanbeveling 4 – VERSTERK KENNISDELING EN PARTNERSCHAPPEN IN JEUGDWERK

Dit onderzoek geeft aan dat er heel wat expertise inzake digitaal jeugdwerk aanwezig is in Vlaanderen, maar het vooral aan **kennisdeling ontbreekt**.

Zet daarom vanuit DCJM in op volgende **netwerkversterkende activiteiten**:

Organiseer een **(twee)jaarlijks intervisiemoment** waarop de gesubsidieerde jeugdwerkorganisaties worden uitgenodigd. Zorg hierbij voor (1) een bijdrage van (inter)nationale experten; (2) bijdragen van gefaalde en/of goede praktijken van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen; (3) een participatieve oefening over openstaande vragen, noden en bezorgdheden als input voor het volgende intervisiemoment. Zorg hierbij eveneens voor een bijdrage van cijfers over relevant onderzoek zoals bijvoorbeeld Apestaartjaren en Digimeter.

Zet in op een **online platform voor jeugdwerkers** met als doel een sterk netwerk van partners tot stand te brengen en kennisdeling te faciliteren. Zorg hierbij voor een actieve toeleiding van actoren die inzetten op het co-creëren of het begeleiden van de realisatie van digitale jeugdwerkactiviteiten.

Ga aansluitend met **bovenbouworganisaties in overleg** zoals De Ambrassade en JINT, zodat zij het voortouw nemen bij de organisatie van netwerkactiviteiten over digitaal jeugdwerk en hun rol als bovenbouworganisatie opnemen, zoals het geval is bij het Lerend Netwerk Digitaal Jeugdwerk.

Voorzie tot slot **een goede kadervorming** voor beginnende jeugdwerkers over digitaal jeugdwerk. Maak aansluitend werk van een **aanbod van flexibele externe vormingsmogelijkheden**. Ga hierbij in eerste instantie uit van samenwerking met bestaande initiatieven en gevestigde waarden, zoals de Mediacoach-opleiding van Mediawijs.

Aanbeveling 5 – VERSTERK DE DUURZAAMHEID VAN DIGITAAL JEUGDWERK

Bestaande of nieuwe goede praktijken worden idealiter **opgeschaald naar jeugdwerk in heel Vlaanderen**. Duurzaamheid en schaalbaarheid zijn hierbij cruciaal.

DCJM kan de **duurzaamheid en schaalbaarheid van digitaal jeugdwerk** versterken door in te zetten op volgende zaken:

Zet in de eerste plaats in op **monitoring en impactmeting** door jeugdwerkorganisaties zodat kan worden nagegaan wat wel werkt en wat niet werkt. Integreer **monitoring en impactmeting in het afsprakenkade**r voor digitaal jeugdwerk. Laat hierbij voldoende flexibiliteit in de manier waarop jeugdorganisaties dit organiseren, omdat dit mede bepaald wordt door de mens- en draagkracht van iedere organisatie.

Richt een **klankbordgroep** op bestaande uit beleidsmedewerkers, jeugdwerkers, experten en deelnemers voor de realisatie van een **jaarlijkse evaluatie (en de eventuele bijsturing)** van bestaande en experimentele projecten op basis van de monitoring en de impactmeting. Betrek hierbij **ervaringsdeskundigen**, bijvoorbeeld in de armoede, om het maatwerk van digitaal jeugdwerk te verzekeren.

Voorzie in **financiële ruimte voor experimentele projecten** van digitaal jeugdwerk zodat er ook nieuwe praktijken kunnen opgezet worden en er ook toekomstgericht wordt gewerkt. Ga hierbij, waar opportuun, uit van **laagdrempelige e-participatietrajecten** waarbij leden zelf mee vorm geven aan experimentele digitale jeugdwerkactiviteiten. Stel hierbij eveneens de voorwaarde van **monitoring en impactmeting** voorop, zodat bij een positieve evaluatie door de klankbordgroep verdere acties richting verduurzaming en schaalbaarheid kunnen opgezet worden.

Investeer in het opschalen van succesvolle bestaande en experimentele praktijken door **langetermijnsfinanciering** mogelijk te maken.

Zorg voor **capaciteitsopbouw bij jeugdwerkorganisaties en -begeleiders** door de succesvolle bestaande en nieuwe praktijken op te nemen in het online overzicht (zie aanbeveling 1) en in de kijker te zetten tijdens de intervisie- en kennisdelingsmomenten (zie aanbeveling 4).

7. Conclusie

In dit rapport gaven we een overzicht van de aanwezigheid, intensiteit en scope van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen op basis van een onderzoek in twee fasen: Een uitgebreide QuickScan, gevolgd door een diepgaande analyse van twaalf geselecteerde cases, aan de hand van een survey, interviews en desk research. Hieruit blijkt dat de Vlaamse jeugdwerkorganisaties reeds heel wat interessante en innovatieve initiatieven met betrekking tot digitaal jeugdwerk hebben uitgerold. De coronacrisis heeft een duidelijke en positieve invloed gehad op de inzet van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen. Zowel het niet verplicht behalen van modules, het niet kunnen doorgaan van fysieke activiteiten en de vraag naar alternatieve interactieve online initiatieven, gaven ruimte tot experimenteren. Heel wat organisaties hebben naar aanleiding van de lockdown online activiteiten opgezet als alternatief voor hun dagdagelijkse werking. Populairst hierbij bleken synchrone (live) activiteiten. Jeugdwerkers hebben zich inventief opgesteld en zichzelf bepaalde digitale competenties aangeleerd die zij hiervoor niet hadden, opdat zij online een kwalitatief aanbod konden bieden. Daarnaast zijn er uiteraard ook spelers aanwezig die reeds langer inzetten op digitaal jeugdwerk. Zij behielden hun digitale jeugdwerking of bouwden deze verder uit naar aanleiding van COVID-19.

Opvallend is dat niet elke organisatie dezelfde omschrijving of definitie van digitaal jeugdwerk hanteert. Vooral organisaties die pas tijdens de lockdown hebben ingezet op digitaal jeugdwerk, beschouwen dit als een online werking, ongeacht het thema, activiteit of doelgroep. Bij organisaties die reeds langer inzetten op digitaal jeugdwerk, zien we dat hier dikwijls wel een duidelijke focus is en dat digitaal jeugdwerk ook ingezet wordt als versterking of aanvulling van het regulier jeugdwerk, in de zogenaamde hybride of blended vormen. Digitaal jeugdwerk kan dus op diverse manieren en plaatsen georganiseerd worden.

Dit is in lijn met de door de Europese Unie vooropgestelde definitie die jeugdwerkers de vrijheid en opportuniteit geeft om digitale media/ technologie op een eigen manier in te zetten. Zo geeft de werkdefinitie aan dat het digitale ingezet mag worden als instrument, activiteit of als onderwerp, er verschillende methoden zijn om dit te doen en eveneens de setting mag variëren, zolang het voldoet aan de waarden en normen van jeugdwerk (Council of the European Union, 2017). Hierbij geven de geanalyseerde initiatieven in luik 2 aan dat het belangrijk is een duidelijk beleidskader te hebben en een bijhorend overzicht voor beschikbare richtlijnen, goede praktijken, tools, platformen en materiaal en vormingsmogelijkheden. Daarnaast moeten organisaties intern eveneens een kader opzetten omtrent digitaal jeugdwerk, waaronder een visie en afspraken.

De inzet van digitaal jeugdwerk in diverse vormen, toont aan dat jeugdorganisaties steeds meer oog hebben voor het belang van het digitale in de dagelijkse leefwereld van jongeren. Tijdens de opvolggesprekken beaamde elke organisatie het belang van digitaal jeugdwerk. We kunnen er niet omheen dat digitale media en technologie inherent deel uitmaken van de leefwereld van de jeugd en dat maatschappelijke participatie heel wat digitale vaardigheden zullen vereisen zoals het omgaan met digitale tools, maar tevens het probleemoplossend en kritisch denken. Derhalve is het van belang dat elk kind en elke jongere de kans krijgt hun competenties op dit vlak te ontwikkelen. Hoewel bij de meeste organisaties de focus niet ligt op het bereiken van digitale competenties, zijn deze wel degelijk op de achtergrond aanwezig. Jeugdwerk focust op de ontwikkeling van kinderen en jongeren, dit door hen te stimuleren en versterken. Ook in verband met digitale media en technologie kan jeugdwerk alvast vaak op een speelse manier een bijdrage leveren aan de digitale competenties van jongeren. Heel vaak wordt dit overschat en richt men zich met activiteiten tot de zogenaamde *digital natives*, terwijl lang niet elke jongere over de nodige digitale vaardigheden beschikt. Daarnaast is het belangrijk aandacht te hebben voor creativiteit en experiment, alsook het betrekken van de jeugd bij het opzetten en het verloop van een praktijk, zoals participatieve trajecten en praktijken opgezet voor en door jongeren. Hierbij kunnen kinderen/ jongeren hun eigen leerproces in handen nemen.

Op dit moment ontbreekt het organisaties echter vaak aan concrete kennis over deze onderwerpen. Het is daarom van belang dat er aan kennisdeling wordt gedaan, begeleiders voldoende opgeleid worden en er een netwerk aan mogelijke partnerschappen ontstaat. Pimento gaf reeds de waarde aan van zo'n samenwerking, met de publicatie van WOW 1 en 2. Eveneens Tumult, een landelijk georganiseerde jeugdwerkvereniging, is voor hun activiteiten rond cyberpesten en online haatspraak goed ingebed bij zowel het Vlaamse Kenniscentrum Mediawijs als bij het Europese No Hate Speech netwerk. Organisaties kunnen beroep doen op lokale spelers, zoals Kenniscentrum Mediawijs, De Ambrassade of JINT, en op internationale organisaties die inzetten op digitaal jeugdwerk. De Europese Guidelines for Digital Youth Work (2019) van het Digital Youth Work-project geven bv. mee hoe men digitaal jeugdwerk kan inzetten en Verke (Centre of Expertise for Digital Youth Work in Finland) ontwikkelde een digitale competentie toolbox waarmee men "de professionele digitale vaardigheden van hun medewerkers [kan] structureren, beoordelen en ontwikkelen" (Verke, 2021). Eveneens kunnen jeugdwerkers gebruik maken van EMELS, oftewel European Media Literacy Standard for Youth Workers, een hulpmiddel voor jeugdwerkers om hun media- en digitale competenties te verbeteren (EMELS, 2018). Daarnaast is het van belang in te zetten op kadervorming en capaciteitsopbouw binnen het jeugdwerkveld, waarbij de Vlaamse overheid ervaringsdeskundigen kan betrekken. Gevestigde organisaties pleiten voor kadervorming voor beginnende jeugdwerkers, waarbij aandacht is voor digitaal jeugdwerk, en flexibele, laagdrempelige, interactieve vormingsmogelijkheden, zoals de Mediacoach-opleiding van Mediawijs en de bestaande initiatieven van gevestigde organisaties.

Opdat de jeugd van kwaliteitsvol digitaal jeugdwerk kan genieten, is het dus van belang dat er ook voldoende wordt ingezet op expertisedeling en trainingsmogelijkheden voor jeugdwerkers. Jeugdwerkers moeten immers beschikken over voldoende digitale vaardigheden om deze activiteiten succesvol te kunnen begeleiden. Organisaties verwachten hoofdzakelijk van hun begeleiders dat zij voldoende technische ondersteuning kunnen bieden om de hardware, tools en/of platformen te bedienen, maar leggen minder nadruk op kritisch omgaan met digitale media, digitale media produceren of vaardigheden zoals programmeren, kritisch denkvermogen en probleemoplossend werken, terwijl dit ook belangrijke criteria zijn om succesvolle digitale activiteiten te organiseren.

Het is uiteraard noodzakelijk dat organisaties de weg vinden naar informatie en initiatieven. We merken immers dat ondanks het besef van het belang van digitaal jeugdwerk, veel organisaties toch nog met vragen zitten over hoe ze digitaal jeugdwerk optimaal kunnen inschakelen. Belangrijk is de sector voldoende te informeren van wat digitaal jeugdwerk is of kan zijn, en wat dit voor hen inhoudt. Een essentiële stap hierbij is het delen van een duidelijk afsprakenkader bevattende de definitie van digitaal jeugdwerk, de bijhorende richtlijnen, de plaats die het krijgt en het competentieprofiel voor jeugdwerkers, gelinkt aan een visietekst met online overzicht van goede praktijken, beschikbare tools/ platformen, hard-/ software en formats. Hierover kan gecommuniceerd worden via de officiële communicatiekanalen en communicatie vanuit overkoepelende organisaties.

Daarnaast zijn er ook drempels betreffende vereiste infrastructuur. Digitale tools, toestellen en platformen kosten geld en verouderen snel. Niet alle jeugdorganisaties hebben hiervoor de vereiste budgetten en middelen. Tijdens de coronacrisis bleek bovendien dat heel wat organisaties verwachten dat hun deelnemers over de nodige competenties, materiaal en internetverbinding beschikken en werd de werking volledig naar de virtuele wereld verplaatst. Hierdoor werden bepaalde doelgroepen niet bereikt en/of uitgesloten. Jeugdwerkers gaven aan dit probleem in te zien en willen hier in de toekomst sterker op inzetten. Maar niet alleen online activiteiten kunnen deze vorm van uitsluiting in de hand spelen. Onvoldoende financiële middelen en onvoldoende know-how van de organisatoren kan eveneens een negatief effect hebben. Daarom is het van belang dat subsidies hieraan tegemoet komen en moeten

jeugdwerkers de kans krijgen hun digitale competenties op te bouwen onder begeleiding van ervaren partners, alsook weten waar zij terechtkunnen voor financiële steun, zoals via een subsidiewijzer. Daarnaast is informatiedeling omtrent andere financieringsstromen aangeraden alsook omtrent actoren i.v.m. digitaal jeugdwerk, zoals het Lerend Netwerk e-Inclusie. Samenwerkingen binnen of buiten het veld kunnen een positief effect hebben op de kwaliteit van het jeugdwerk. Een groot deel van de goede praktijken uit de case-studie analyse zetten reeds sterk in op samenwerking met andere organisaties.

Het is duidelijk dat er heel wat potentieel zit in digitaal jeugdwerk. Het is echter niet de bedoeling dat digitaal jeugdwerk een tak op zich wordt, het is van belang dat het geïntegreerd wordt binnen algemeen jeugdwerk, zoals een opname in de reeds bestaande modules, en dat jeugdwerkorganisaties beseffen dat digitaal jeugdwerk niet louter online is of louter om digitale media/ technologie draait.

Op basis van de concrete resultaten van de twee onderzoeksluiken binnen dit onderzoek en de daarin geïdentificeerde noden en 'goede praktijken' binnen het jeugdwerkveld, formuleren we volgende concrete aanbevelingen:

1. **Versterk het digitaal jeugdwerk in Vlaanderen.**

Instrument(en)? Visietekst, afsprakenkader, subsidiewijzer

Actor(en)? DJCM

2. **Versterk de communicatie over digitaal jeugdwerk**

Instrument(en)? Via kanalen DJCM en via de kanalen van overkoepelende organisaties

Actor(en)? *DJCM, De Ambrassade, JINT, Bataljong*

3. **Versterk de focus op digitale inclusie in digitaal jeugdwerk**

Instrument(en)? Informatiecampagne, actief toeleidingsbeleid, netwerking, subsidiegids

Actor(en)? DJCM, Mediawijs, Lerend Netwerk e-Inclusie

4. **Versterk kennisdeling en partnerschappen in digitaal jeugdwerk**

Instrument(en)? (Twee)jaarlijks intervisiemoment, online platform voor jeugdwerkers, netwerkactiviteiten (cf. Lerend Netwerk Digitaal Jeugdwerk), aanbod van kadervorming en vormingsmogelijkheden

Actor(en)? DCJM, experten, De Ambrassade, JINT, gevestigde jeugdwerkorganisaties, Mediawijs

5. **Versterk de duurzaamheid van digitaal jeugdwerk**

Instrument(en)? Monitoring en impactmeting opgenomen in afsprakenkader, klankbordgroep jaarlijkse evaluatie, financieringsmogelijkheden experimentele projecten en e-participatietrajecten, online overzicht (A1), intervisiemomenten (A4)

Actor(en)? DCJM, experten, jeugdwerkers, jeugd

Op deze manier kan digitaal jeugdwerk op een volwaardige manier worden geïmplementeerd in het Vlaamse jeugdwerk, rekening houdende met de vele opportuniteiten, maar ook met de mogelijke barrières.

8. Bibliografie

Art. 8 Decr.Vl. 20/01/2012 Decreet houdende een vernieuwd jeugd- en kinderrechtenbeleid, *BS* 07/03/2012, 14117.

Bellens, E. (2021, 5 oktober). Facebook-panne: wat was er aan de hand? *DataNews*. https://datanews.knack.be/ict/nieuws/facebook-panne-wat-was-er-aan-de-hand/article-news-1786193.html?cookie_check=1638122100

Biernacki, P. & Waldorf, d. (1981). Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling. *Sociological Methods & Research, 10*(2), 141-163. https://doi.org/10.1177/004912418101000205

BRUZZKet. (2021). *Over BRUZZKet en KLIK*. https://www.bruzzket.be/over-bruzzket-en-klik

Casa Blanca. (g.d.). *Fotofinish (8-12).* https://casablancavzw.be/aanbod/

Chirojeugd Vlaanderen. (2021). *Ambriage on Air*. https://chiro.be/ambriage-on-air

Council of the European Union. (2017). Council conclusions on smart youth work. *Official Journal of the European Union.* Retrieved from https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52017XG1207%2801%29&qid=1635335534712

Council of the European Union. (2019). Conclusions of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on Digital Youth Work. *Official Journal of the European Union.* Retrieved from https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/ad692045-1b46-11ea-8c1f-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF

Corbin, J. & Strauss, A. (2014). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (4th ed.). SAGE Publications.

Coussée F. (2009). 'Youth work and its forgotten history: a view from Flanders', In: Verschelden, G., Coussée, F., Van de Walle, T. & Williamson, H. (Eds.), *The history of youth work in Europe andits relevance for youth policy today*, Strasbourg: Council of Europe Publishing, Strasbourg, pp.41-56.

Creswell, J.W. and Miller, D.L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. *Theory into Practice, 39*, 124-130. http://dx.doi.org/10.1207/s15430421tip3903_2

Das Kunst. (g.d.). *dasKunst@Home*. https://daskunst.be/daskunsthome/

De Ambrassade. (2021). *Erkenning Jeugdwerk.* https://ambrassade.be/nl/basiswerk-jeugdwerk/beleid/erkenning-vlaamse-jeugdwerkverenigingen

De Creatieve STEM. (g.d.). *FabZero*. https://fabzero.eu

De Creatieve STEM. (2021). *OpenLab*. https://decreatievestem.be/voor-jongeren/openlab/

Dreyfus, S. E. (2004). The Five-Stage Model of Adult Skill Acquisition. *Bulletin of Science, Technology& Society, 24*(3), 177-181. https://doi.org/10.1177/0270467604264992

Digidak. (2021). *Digidak*. https://digidak.be

Donoso, V., Vandenberghe, H. & d'Haenens, L. (2021). Doorlichting van het Vlaams mediawijsheidsbeleid. Leuven: Instituut voor Mediastudies, KU Leuven. https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2021-05/Hoofdrapport%20Naar%20een%20Mediawijs%20Vlaanderen_FINAL_April2021.pdf

EMELS. (2018). European Media Literacy Standard for Youth Workers. https://emels.eu

E.N.S.I.E. (2010). *Avatar*. https://www.ensie.nl/redactie-ensie/avatar

Erasmushogeschool. (2018). *Medialab.brussels*. http://medialab.brussels

Erasmus+. (2019). *Good Practices*. https://www.digitalyouthwork.eu/good-practices/

Erasmus+. (2019). *European Guidelines for Digital Youth Work*. https://www.verke.org/uploads/2021/02/1cce7469-european-guidelines-for-digital-youth-work-aug-2019.pdf

Esser, F. & Hanitzsch, T. (2012) 'On the Why and How of Comparative Inquiry in Communication Studies', In: Esser, F. & Hanitzsch, T. (Eds.), *The Handbook of Comparative Communication Research,* New York: Routledge, pp.3-22.

European Commission. (2018). *Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples*. https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file1744/NC0218021ENN.en.pdf

European Youth Work Convention. (2015). *Verklaring van de 2e Europese Jeugdwerkconventie: Een wereld van verschil maken*. Brussel.

Game Quitters. (g.d.). Video Game Addiction Support. https://gamequitters.com

Gerring, J. (2007) *Case Study Research. Principles and practices*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gill, T.G. (2011) *Informing with the Case Method. A guide to case method research, writing and facilitation*. Santa Rosa: Informing Science Press.

Guild. (2021). *Merriam-Webster.com*. https://www.merriam-webster.com/dictionary/guild

Habbo. (2021). Over Habbo. https://www.habbo.nl/playing-habbo/what-is-habbo

Harvey-Jordan, S. & Long, S. (2001). The process and the pitfalls of semi-structured interviews. *Community Practitioner, 74*(6), 219-221.

Harviainen, T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (Eds.). (2015). *The Game Educator's Handbook*. Verke.

Hasebrink, U. & Hölig, S. (2019). 'Talking to People I: Surveys', In: Van den Bulck, H., Puppis M., Donders K., Van Audenhove L. (Eds.), *The Palgrave Handbook of Methods for Media Policy Research*, Cham: Palgrave Macmillan, pp.143-160.

Healthy Gamer. (2021). Mental Health for the Internet Generation. https://www.healthygamer.gg

Iordache, E., Mariën, I., & Baelden, D. (2017). Developing Digital Skills and Competences: A QuickScan Analysis of 13 Digital Literacy Models. *Italian Journal of Sociology of Education, 9*(1), 6-30. 10.14658/pupj-ijse-2017-1-2

JC Bouckenborgh. (2021). *Jongerencentrum Bouckenborgh: GRNDbrekers*. https://bouckenborgh.be/grnd-brekers/

JEF. (2021). *JEF makers*. https://www.jeugdfilm.be/jef-makers/jef-makers

JES Gent. (2020). *OPEN lab*. https://www.jesgent.be/projecten/steam-lab/

JKP. (2020). Vlaams jeugd- en kinderrechtenbeleidsplan 2020-2024. https://publicaties.vlaanderen.be/view-file/42024

JOTA-JOTI. (2021). *JOTA-JOTI Live*. https://www.jotajoti.info/live

Uyttersprot, K., Van Bockstal, L. & Lambert, K. (2020). *Jeugdwerk in Europees Perspectief*. Brussel:JINT. https://s3-eu-central-1.amazonaws.com/zapdrupalfilesstaging/jint/inline-files/Jint%20Focus_Jeugdwerkineuropeesperspectief_interactief.pdf

KabaaL. (2021). KabaaLmakers. https://www.kabaalleuven.be/kabaalmakers

Laenens, W., Mariën, I. & Walravens, N. (2019). Participatory Action Research for the Development of E-Inclusive Smart Cities. Architecture and Culture, 7(3), 457-471. 10.1080/20507828.2019.1679447

Lauha, H. (2018). 'Why do we need digital youth work?', In: Lauha, H. & Nõlvak, K. (Eds.), *Digitalisation & Digital Youth Work*, Helsinki: Grano, pp.15-19.

Lauha, H. & Nõlvak, K. (2019). *Digitalisation & Youth Work.* Helsinki: Grano.

Leuven 2030. (2020). *Scholentraject Leuven 2030*. https://leuven2030.bpart.be

Longhurst, R. (2003). Semi-structured interviews and focus groups. In Clifford, N., Cope, M., Gillespie, T. & French, S. (Eds.), *Key Methods in Geography* (pp. 143-156).

Link in de Kabel. (2021). *Kinderreporters*. https://www.lidk.be/kinderreporters

MakerSpace Antwerpen. (2021). *Makerspace Antwerpen*. https://www.makerspacea.be

Maks vzw. (2017). *Coding School*. https://maksvzw.org/coding-school/

Manghelinckx, P., Mottar, L., Allegaert, B., Martens, H., Claus, C., Moriau, W., Terryn, A., van den Brempt, L., Vanheukelom, L. & Hoste, N. (2013). Lomap: Capture the neighbourhood. JES. https://www.lomap.be/Downloads/Lomap_publicatie.pdf

Mariën, I. (2016). *De dichotomie van de digitale kloof doorprikt: Een onderzoek naar de oorzaken van digitale uitsluiting en naar strategieën voor een duurzaam e-inclusiebeleid*. Niet gepubliceerd proefschrift, behaald op 29 Februari 2016 aan de Vrije Universiteit Brussel.

Mariën, I., Baelden, D., Bens, J., Schurmans, D., Van Audenhove, L., Smukste, K., Pierson, J., Lemal, M. & Goubin, E. (2013). 'Van digitale naar maatschappelijke participatie: Opportuniteiten en uitdagingen', In: Callens, M., Noppe, J. & Vanderleyden, L. (Eds.), *De sociale staat van Vlaanderen 2013*.

Mediawijs. (2020). *Dossier: Digitale inclusie, is iedereen mee?* https://e-inclusie.be/dossiers/dossier-digitale-inclusie/dossier-digitale-inclusie-iedereen-mee

Mediawijs. (2021). *Mediacoach*. https://www.mediawijs.be/nl/mediacoach

Muntpunt. (2021). *Medialab*. https://www.muntpunt.be/de.grid.medialab

Onderwijs.vlaanderen. (2021). Digisprong. https://onderwijs.vlaanderen.be/nl/directies-en-administraties/organisatie-en-beheer/ict/digisprong

Pimento. (g.d.). *Werkvormen Online Weerbaarheid*.https://www.pimento.be/werkvormen-online-weerbaarheid/

Scouts en Gidsen Vlaanderen. (2021). *RadiHO*. https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/leiding/ondersteuning/leiding/herfstontmoeting

Scouts. (2021). *Scouts Live!* https://www.scout.org/live

Seymoens, T., Van Audenhove, L. Van den Broeck, W. & Mariën, I. (2020). Data literacy on the road: Setting up a large-scale data literacy initiative in the DataBuzz project. *Journal of Media Literacy Education, 12*(3), 102-119.

Speelhetslim. (2021). Over ons. https://speelhetslim.be/over-ons

StampMedia. (g.d.). *Lab X*. https://www.stampmedia.be/de-stem-van-jongeren

Stake, R.E. (2006). *Multiple Case Study Analysis*. New York: The Guilford Press.

Stedelijk Onderwijs Antwerpen. (2021). *FabLab+ Creatief Laboratorium*. https://www.stedelijkonderwijs.be/fablabplus

Cuisinier, E, Gaublomme, K, Schryvers, E. & Vandenbussche, A. (Eds.). (2015). *Het Cijferboek Lokaal Jeugdbeleid 2014-2015*. Brussel: Vlaams Ministerie van Cultuur, Jeugd, Sport en Media.

Trill. (2021). *Medialab*. https://www.trill.be/projecten/medialab

Vandendriessche, K., Vanhaverbeke, H., Van Maldeghem, L. & Vandervelde, F. (2019). *De cultuur van het maken: Makerspaces in de cultuursector* [White paper]. Cultuurconnect. https://www.cultuurconnect.be/sites/default/files/inline-files/2018%20De%20cultuur%20van%20het%20maken%20Inspiratiegids.pdf

Vanwynsberghe, H. (2016). *The Mediawijs Competence Model*. https://mediawijs.be/themediawijs-competence-model

Van Audenhove, L., Baelden, D., Mariën, I. (2016). *Quick-Scan Analysis of Multiple Case Studies*. ResearchGate.

Van Audenhove, L., Van den Broeck, W. & Mariën, I. (2020). Data literacy and education: Introduction and the challenges for our field. *Journal of Media Literacy Education, 12*(3), Special issue on Data Literacy and Education, 1-5. Editorial.

Van der Eecken, A., Caluwaerts, L. & Bradt, L. (2017). *Country Sheet on Youth Work in Belgium (Flanders)*. Youth Partnership.

Verke. (2021). *A professional digital competence toolbox for youth work*. https://www.verke.org/en/publications/a-professional-digital-competence-toolbox-for-youth-wor k/

Verschelden, G., Cousse, F., Van de Walle, T. & Williamson, H. (2010). *The history of youth work in Europe and its relevance for today's youth work policy*. ResearchGate.

Vzw Jong. (2020). *Knutselen met Vzw Jong*. https://www.youtube.com/watch?v=9pq_zglGReA

Züll, C. (2016). Open-Ended Questions. GESIS Survey Guidelines. Mannheim, Germany: GESIS - Leibniz Institute for the Social Sciences. https://doi.org/10.15465/gesis-sg_en_002

WAT WAT. (g.d.). *Over WAT WAT*. https://www.watwat.be/over-wat-wat

9. Bijlagen

Bijlagenummer	Titel van de bijlage
9.1	Inventarisatielijst digitale jeugdwerkactiviteiten
9.2	Analysematrix jeugdwerkorganisaties en digitale jeugdwerkactiviteiten
9.3	Vragenlijst Digitaal Jeugdwerk
9.4	Per case analyse

9.1. Inventarisatielijst digitale jeugdwerkpraktijken

Nr.	Jeugdwerkorganisatie	Organiseert vorm van digitaal jeugdwerk	Via vragenlijst/interview	Via deskresearch
	Landelijk georganiseerde jeugdverenigingen			
1	Activak vzw	X		X
2	AFS vzw	X		X
3	AFYA vzw			
4	Akindo vzw			
5	Arktos vzw	X	X	X
6	Bizon vzw	X	X	
7	Bloemenstad vzw			
8	Bouworde vzw	X	X	
9	Chirojeugd Vlaanderen vzw	X	X	X
10	Clip Vakanties vzw			
11	Creafant vzw	X		X
12	Crejaksie vzw	X		X
13	Evangelisch Jeugdverbond vzw	X	X	
14	Formaat vzw	X	X	X
15	FOS Open Scouting vzw	X		X
16	Free Time	X		X
17	Globelink vzw	X	X	X
18	Graffiti vzw	X	X	X

19	Groep Intro vzw	X	X	
20	Habbekrats vzw			
21	Humanistische Jongeren vzw	X		X
22	Idee Kids vzw	X		X
23	Interdiocesane Jeugddienst vzw	X	X	X
24	JES Brussel vzw	X	X	X
25	JES Gent vzw	X		X
26	JES Antwerpen vzw	X	X	
27	Jeugd Rode Kruis Vlaanderen*	X	X	
28	Jeugd, Cultuur en Wetenschap vzw	X		X
29	Jeugddienst Don Bosco vzw			
30	Jeugdvakanties Duinen-Heide vzw			
31	JKVG vzw (Hannibal)			
32	JNM vzw			
33	JOETZ vzw	X		X
34	Jonge Helden vzw	X	X	X
35	KAJ vzw			
36	Karavaan vzw	X	X	
37	Kazou vzw			
38	Kei-Jong vzw	X	X	X
39	Kena vzw			
40	KLJ & Groene Kring vzw	X		X

41	Koning Kevin vzw	X		X
42	Kriebels en Kuren vzw			
43	Kris Kras vzw			
44	Krunsj vzw	X	X	X
45	KSA vzw	X	X	X
46	La Petite Merveille Kids & Nature vzw	X	X	
47	Lejo vzw	X		X
48	Nature vzw			
49	Natuur en Wetenschap vzw	X	X	X
50	Panta Rhei vzw	X		X
51	Pinkster Jongeren Vlaanderen vzw	X		X
52	Roeland vzw			
53	Scouts en Gidsen Vlaanderen vzw	X	X	
54	Sporta-Vakantie vzw	X		X
55	Taalstages Depauw vzw			
56	Talencentrum Le Crayon vzw	X	X	
57	The Outsider Club vzw	X	X	
58	Top Vakantie vzw	X		X
59	Tsjaka vzw			
60	Tumult vzw	X	X	X
61	Uit de Marge vzw	X	X	X
62	VDS vzw	X		X

63	VNJ vzw			
64	Wel Jong Niet Hetero vzw	X		X
65	Youth for Understanding vzw	X		X
	Erkende verenigingen informatie en participatie			
66	Awel vzw	X	X	X
67	De Aanstokerij vzw	X		X
68	Ethercentrum vzw (Chase academy)	X	X	X
69	Gamewise (EW 32)	X	X	X
70	Kind en Samenleving vzw	X	X	X
71	Mediaraven vzw	X	X	X
72	Responsible Young Drivers vzw	X		X
73	Stampmedia vzw	X	X	X
74	tZitemzo vzw	X	X	X
75	PIMENTO	X	X	X
76	Wegwijzer vzw	X	X	X
	Erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen			
77	TRILL (Artforum)	X		X
78	Bamm! (jongerenwerking Mooss vzw)	X	X	X
79	Casa Blanca vzw	X		X
80	Danskant vzw			
81	das Kunst	X	X	X

82	Jeugd en Dans vzw			
83	Jeugd en Poëzie vzw / Totaal vzw	X		X
84	Jeugdtheater Ondersteboven			
85	Kamo vzw			
86	Larf! Vzw	X		X
87	Musical On Stage vzw			
88	Passerelle vzw	X		X
89	Piazza dell'Arte vzw	X	X	X
90	Villa Basta vzw	X		X
	Bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap			
91	Akabe Heverlee (Dominiek Savio)			
92	Akabe Wezenplein			
93	Give us a Break			
94	Jonass			
95	Speelplein Groene Zone			
96	Voluntas	X		X
97	De RegenbOog			
98	Autisme Leeft	X	X	
99	Diggie			
100	Doof en Jong	X	X	X
101	Kompas	X	X	
102	VFG-Jong Oost-Vlaanderen	X		X

103	Jeugddienst Appelsien	X	X	
104	Oranje Jeugdwerk	X		X
105	WVA	X	X	X
106	De Stroom	X	X	
107	Dyade	X		X
108	VOC Opstap			
109	GAC Het Balanske	X		X
	Geprofessionaliseerd jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare jeugd			
110	Vzw Jong	X		X
111	J@m vzw	X		X
112	ROJM vzw			
113	Kras vzw	X		X
114	Thebe vzw			
115	Gigos vzw			
116	d'Broej vzw	X	X	X
	Geprofessionaliseerde jeugdhuizen die inspelen op prioriteiten van het Vlaamse jeugdbeleid			
117	Alfa	X	X	X
118	Bazzz	X		X
119	Bolwerk	X	X	X
120	Broeikas	X		X

121	Buurtwerk 't Lampeke	X	X	X
122	Club 9	X		X
123	Comma	X		X
124	De Korre	X	X	X
125	De Moeve			
126	De Route – Ennu?	X		X
127	De Stroate	X	X	
128	De Vonk	X	X	X
129	Den Eglantier			
130	Govio			
131	Jakkedoe	X		X
132	JC Bouckenborgh	X	X	X
133	Jeugdclub t verzet	X		X
134	Jeugdhuis Leuven			
135	JHOB			
136	JOC Ieper			
137	Juvenes	X	X	
138	Kaddish	X	X	X
139	Kinky Star			
140	Kompas	X		X
141	Kreatief Ateljee Krak	X		X
142	Lodejo	X		X

143	Minus One	X		X
144	Nerdlab	X	X	X
145	Nijdrop			
146	Oostendse Hobbi Klubs			
147	Quindo	X	X	X
148	R.C.J.C. Het Entrepot	X		X
149	Scheld'apen			
150	Sojo vzw	X	X	X
151	Stedelijk Jeugdwerk	X		X
152	t Kasseiken	X		X
153	't Klokhuis	X	X	X
154	't Paenhuys	X		X
155	Ten Goudberge	X	X	
156	Toestand			
157	Tydeeh	X	X	X
158	Vagevuur vzw			
159	Vizit			
160	VJOC De Kim			
161	Wollewei	X	X	
162	Zenith	X		X
	Steun vanuit Vlaams Audiovisueel Fonds			
163	JEF (jeugdfilm)	X	X	X

164	REKKER	X		X
165	Filem'On	X		X
166	ANIMA (vzw filioscope)	X		X
167	Cinea			
168	Sabzian			
169	Vertigo			
170	Kortfilm.be			
	Experimentele projecten			
171	Betonne Jeugd	X		X
172	Dig-IT	X		X
173	Groeilap			
174	Cachet vzw	X		X
175	Gent Glas			
176	Homaar	X		X
177	Link in de Kabel	X	X	X
178	Sering vzw			
179	zorGGroepZin	X	X	
180	CineMobiel			
181	Youth For You	X	X	
182	Doen! Denken!			
183	USE-IT	X		X
184	Pianofabriek			

185	Violencia Belgium			
186	Missing You	X	X	X
187	Trage Wegen	X		X
188	Kunsthal Extra City			
189	Vzw totaal	X		X
190	Growfunding	X	X	
	*Wensen anonimiteit			

9.2. Analysematrix jeugdwerkorganisaties en digitale jeugdwerkactiviteiten

De ingevulde matrix kan hier geraadpleegd worden.

Analysematrix	
N	**Omschrijving organisatie en jeugdwerkvorm**
	Type organisatie
T1	Erkende landelijk georganiseerde jeugdvereniging
T2	Erkende verenigingen informatie en participatie
T3	Erkende cultuureducatieve jeugdwerkverenigingen
T4	Bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap
T5	Geprofessionaliseerd jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare jeugd
T6	Geprofessionaliseerde jeugdhuizen die inspelen op prioriteiten van het Vlaamse jeugdbeleid
T7	Bovenlokaal experimenteel project
T8	Vlaams experimenteel project
T9	Filmeducatieve organisatie
	Doel
D1	Begeleiden van lokale jeugdwerkinitiatieven
D2	Activiteitenaanbod voor de jeugd
D3	Organiseren van een cultuureducatief activiteitenaanbod voor de jeugd in de vrije tijd
D4	Organiseren van een cultuureducatief activiteitenaanbod voor de jeugd buiten de vrije tijd
D5	Vorming van cultuureducatieve begeleiders
D6	Begeleiden van jongeren naar een artistiek product
D7	Begeleiden van lokale cultuureducatieve initiatieven voor de jeugd
D8	Informeren van de jeugd in de vrije tijd
D9	Informeren van de jeugd buiten de vrije tijd of informeren over de jeugd of over de Rechten van het Kind
D10	Aanmaken van infoproducten voor of over de jeugd of over de Rechten van het Kind
D11	Vorming van jeugdwerkers of jeugdredacties
D12	Begeleiding van beleidsparticipatieprocessen
D13	Mediaproductie in de vrije tijd door en over de jeugd
D14	Beantwoorden van vragen van of over de jeugd of over de rechten van het kind
D15	Andere:
	Thematische focus
Tf1	Alcohol en drugspreventie
Tf2	Psyschische en lichamelijke integriteit
Tf3	Psychisch welbevinden
Tf4	Gezonde levensstijl

Tf5	Seksualiteit
Tf6	Armoede
Tf7	Stedelijkheid
Tf8	Mobiliteit
Tf9	Diversiteit
Tf10	Discriminatie en gelijke kansen
Tf11	Vluchtelingen, oorlog en vrede
Tf12	Taalbevordering
Tf13	Internationale werking en/of uitwisseling
Tf14	Wetenschap
Tf15	Natuur en omgeving
Tf16	Duurzaamheid, klimaat en milieu
Tf17	Kunst en/of erfgoed
Tf18	Levensbeschouwing
Tf19	Inspraak van kinderen/jongeren in de samenleving
Tf20	Brede school
Tf21	Jeugdcultuur
Tf22	Kinderrechten
Tf23	Politieke participatie
Tf24	Ondernemerschap
Tf25	Schoolmoeheid en/of schooluitval
Tf26	Spel en beweging
Tf27	Digitale vaardigheden en gaming
Tf28	Media, mediawijsheid en journalistiek
Tf29	Arbeidsmarkt
Tf30	Andere:
Tf31	Niet van toepassing
	Doelgroep
Dg1	Kinderen en jongeren in het algemeen
Dg2	Kinderen tem. 12 jaar
Dg3	Jongeren vanaf 12 jaar
Dg4	Kinderen/jongeren met een verstandelijke handicap
Dg5	Kinderen/jongeren met een lichamelijke handicap
Dg6	Kinderen/jongeren in kansarmoede
Dg7	LGBTQ+ kinderen/jongeren
Dg8	Kinderen/jongeren met psychosociale problemen
Dg9	Kinderen/jongeren met leermoeilijkheden
Dg10	Kinderen/jongeren van buitenlandse herkomst

Dg11	Jongeren in residentiële voorzieningen
Dg12	Kinderen/jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie
Dg13	Jeugdwerkers (eerstelijnswerkers/professionelen)
Dg14	Andere:
	Grootte organisatie
	Betaalde werknemers (in personen)
G.b1	< 5 werknemers
G.b2	tussen 5 en 10 werknemers
G.b3	tussen 11 en 20 werknemers
G.b4	tussen 21 en 30 werknemers
G.b5	> 30 werknemers
G.b6	Onbekend
	Vrijwilligers (in personen)
G.v1	< 25 vrijwilligers
G.v2	tussen 25 en 50 vrijwilligers
G.v3	tussen 51 en 100 vrijwilligers
G.v4	> 100 vrijwilligers
G.v5	Onbekend
G.v6	Niet van toepassing
	Hoeveelheid activiteiten non-digitaal jeugdwerk per jaar
A.n1	< 5
A.n2	tussen 5 en 10
A.n3	tussen 11 en 20
A.n4	tussen 21 en 30
A.n5	tussen 31 en 40
A.n6	tussen 41 en 50
A.n7	> 50
A.n8	Onbekend
	Hoeveelheid activiteiten digitaal jeugdwerk per jaar
A.d1	< 5
A.d2	tussen 5 en 10
A.d3	tussen 11 en 20
A.d4	tussen 21 en 30
A.d5	tussen 31 en 40
A.d6	tussen 41 en 50
A.d7	> 50

A.d8	Geen
A.d9	Onbekend
	Niveau activiteiten
N1	Starter
N2	Halfgevorderd
N3	Gevorderd
N4	Gespecialiseerd
	Omschrijving activiteit
D.o1	Organiseren digitale activiteit
	Digitale activiteit
	Online synchroon (live)
D.s1	Online instuif
D.s2	Online challenges
D.s3	Online huiswerkbegeleiding
D.s4	Online sollicitatiebegeleiding
D.s5	Online samen gamen
D.s6	Online samen film/serie kijken
D.s7	Online campagne voeren
D.s8	Online coaching
D.s9	Online vorming
D.s10	Online infosessie
D.s11	Online (interactief) spel
D.s12	Online samen lezen/schrijven
D.s13	Andere:
	Online asynchroon (niet-live)
D.a1	Video's delen
D.a2	Podcast delen
D.a3	Webbased training
D.a4	Doe-opdrachten meegeven
D.a5	Discussieforum opzetten
D.a6	Andere:
	Blended (combinatie)
D.b1	Online voorbereiden, samen verwerken
D.b2	Samen voorbereiden, online verwerken
D.b3	Online activiteit met real-time chat
D.b4	Fysieke activiteit met online elementen

D.b5	Andere:
	Fysiek (op locatie)
	Creëren van digitale producten/tools
D.f.c1	Games
D.f.c2	Film en montage
D.f.c3	Digital storytelling
D.f.c4	Nieuwserichtgeving
D.f.c5	Makerspace
D.f.c6	Programmeren
D.f.c7	Andere:
	Gebruiken van digitale producten/tools
D.f.g1	Mediagebruik
D.f.g2	Data gebruiken/interpreteren
D.f.g3	Data visualiseren
D.f.g4	Sociale media
D.f.g5	ICT-basisvaardigheden
D.f.g6	Computationeel denken
D.f.g7	Andere:
	Begrijpen en kritisch reflecteren over digitale media/technologie
D.f.b1	Informatievaardigheden
D.f.b2	Privacy op het internet
D.f.b3	Persoonlijke data/gegevens
D.f.b4	Artificiële intelligentie
D.f.b5	Machine learning
D.f.b6	Personalisatie
D.f.b7	Andere:
	Tijdsduur
D.t1	< 10'
D.t2	tussen 10' en 29'
D.t3	30'
D.t4	tussen 31' en 59'
D.t5	60'
D.t6	tussen 61' en 89'
D.t7	90'
D.t8	tussen 91' en 119'
D.t9	120'
D.t10	> 120'

	Regelmaat activiteit
D.r1	Eenmalig georganiseerd
D.r2	Reeds meermaals georganiseerd
D.r3	Vast aanbod
	Minimumniveau begeleiders
D.n.b1	Starter
D.n.b2	Halfgevorderd
D.n.b3	Gevorderd
D.n.b4	Gespecialiseerd
	Vorming begeleiders
D.n.v1	Digitale jeugdwerkvorming
D.n.v2	Non-digitale jeugdwerkvorming
D.n.v3	Geen vorming
D.n.v4	Onbekend
	Minimumniveau deelnemers*
D.n.d1	Starter
D.n.d2	Halfgevorderd
D.n.d3	Gevorderd
D.n.d4	Gespecialiseerd
	Bereikte niveau deelnemers
D.n.b1	Starter
D.n.b2	Halfgevorderd
D.n.b3	Gevorderd
D.n.b4	Gespecialiseerd
D.n.b5	Andere:
D.n.b6	Niet van toepassing
	Platformen
D.p1	Zoom
D.p2	Instagram
D.p3	TikTok
D.p4	Twitter
D.p5	Facebook Live
D.p6	YouTube
D.p7	Skype

D.p8	Jitsi
D.p9	Discord
D.p10	Google Meet
D.p11	Andere:
D.p12	Niet van toepassing
	Tools
D.t1	Mentimeter
D.t2	Kahoot
D.t3	Canva
D.t4	Miro board
D.t5	Padlet
D.t6	Jamboard
D.t7	Andere:
D.t8	Niet van toepassing
	Internetverbinding
D.i1	Wifiverbinding
D.i3	Vaste breedbandconnectie
D.i4	Geen vaste breedbandconnectie of wifiverbinding
D.i5	Andere:
D.i6	Niet van toepassing
	Hardware
D.h1	Vaste computer(s)
D.h2	Laptop(s)
D.h3	Smartphone(s)
D.h4	Tablet(s)
D.h5	Printer(s)
D.h6	Smartboards
D.h7	VR-apparatuur
D.h8	Camera(s)
D.h9	Andere:
D.h10	Niet van toepassing
	Voorziening hardware
D.h.v1	Organisatoren voorzien hardware
D.h.v2	Organisatoren voorzien deel van de hardware
D.h.v3	Deelnemers voorzien hardware

D.h.v4	Andere:
D.h.v5	Niet van toepassing
	Competenties activiteit
	Competenties aan bod
	Gebruiken digitale media/technologie*
C.g1	Bedienen
C.g2	Interpreteren
C.g3	Navigeren
C.g4	Organiseren
C.g5	Produceren
C.g6	Presenteren
C.g7	Niet van toepassing
	Begrijpen digitale media/technologie*
C.b1	Observeren
C.b2	Analyseren
C.b3	Evalueren
C.b4	Reflecteren
C.b5	Niet van toepassing
	Criteria
	Digitaal jeugdwerkcriteria*
	Classificatie i.f.v. de doelstellingen van jeugdwerk
C.d.j1	Verzekeren van gelijke kansen
C.d.j2	Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere
C.d.j3	Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren
C.d.j4	Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij
	Classificatie o.b.v. de focus van digitaal jeugdwerk
C.f.d1	Focus op jeugdwerk an sich
C.f.d2	Focus op jeugdzorg en inclusie
C.f.d3	Focus op digitaal ontwikkelen (cf. digitale inclusie)
C.f.d4	Focus op mediawijsheid
C.f.d5	Focus op experimentele beleving
C.f.d6	Focus op cultuureducatie
C.r.m1	Focus op jeugdwerkers
	Classificatie o.b.v. de rol van digitale media in jeugdwerk
C.r.m2	Digitale media als instrument voor jeugdwerk
C.r.m3	Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich
C.r.m4	Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk

	Classificatie i.f.v. de doelstellingen van digitaal jeugdwerk
C.d.s2	Meer kansen op informatie
C.d.s3	Meer participatie
C.d.s4	Meer niet-formeel en informeel leren
C.d.s5	Nieuwe vormen van jeugdwerk
C.d.s6	Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk
C.d.s7	Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk

9.3. Vragenlijst Digitaal jeugdwerk

De vragenlijst kan hier geraadpleegd worden.

9.4. Per case analyse

9.4.1. Case 1: The Guild

9.4.1.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	ZorGGroep Zin
Type organisatie	Experimenteel project
Partnerschappen	JES vzw en VAGGA vzw (een Centrum voor Geestelijke Gezondheidszorg)
Financiering	Experimentele middelen Vlaamse overheid voor 4 jaar (2017-2020), vanuit Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Risicovolle en problematische gamers (15-18 jaar) en hun ouders
Type digitaal jeugdwerk	Online blended (synchroon en asynchroon)
Criteria digitaal jeugdwerk	- Focus op jeugdzorg en inclusie - Digitale media als instrument voor jeugdwerk - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Nieuwe en niet-gevestigde vorm van jeugdhulp - Ouderbetrokkenheid - Ingebed binnen netwerk van experten en betrekking van ervaren partners voor aangepaste toepassing - Synchrone en asynchrone vorm (online blended) - Gaming als pedagogische tool
Opzet activiteit	ZorGGroep Zin is een ambulant centrum ontstaan na een fusie van De Centra voor Alcohol- en andere Drugproblemen Limburg vzw (CAD Limburg) en de Vereniging Geestelijke Gezondheidszorg vzw (CGG VGGZ). Het project ging in 2017 van start met twee rebootkampen in Limburg en werd al snel uitgebreid naar de rest van Vlaanderen, met focus op peersupport en vroeginterventie. Door de coronacrisis konden de fysieke rebootkampen niet langer doorgaan. ZorGGroep Zin ontwikkelde daarom het online alternatief 'The Guild', in samenwerking met medewerkers van JES vzw en VAGGA (Vereniging Ambulante Geestelijke Gezondheidszorg Antwerpen).
Korte samenvatting	The Guild is een online Discord server[8] waarop jongeren met een gameverslaving en hun ouders terechtkonden. De server beschikte over een chat, gemodereerd door een van de medewerkers en bood de mogelijkheid om livestreams/ videocalls op te zetten. De deelnemers volgden een online traject dat hen ondersteunde bij het problematisch gaminggedrag. Het traject zette in op de begeleiding van de jongeren (75) en op die van hun ouders (19). Wekelijks werd (1) een stream voor de jongeren georganiseerd waarbij het problematisch gamen en alles wat daarbij komt kijken besproken werd, (2) een interactieve activiteit met de jongeren niet noodzakelijk gelinkt aan gaming

[8] "Discord is een gratis app voor tekstberichten, spraakoproepen en videogesprekken. […] Servers zijn de groepen op Discord. Ze worden gemaakt door en voor specifieke groepen of vriendenkringen. De meeste servers zijn klein en kun je alleen openen met een uitnodiging. Sommige servers zijn openbaar. […] Discord-servers zijn georganiseerd in tekst- en spraakkanalen" (Discord, g.d.).

	opgezet, en (3) een actieve online vorming voor ouders gegeven, die op dezelfde thema's focuste als de thema's aangehaald tijdens de jongerenstreams. Zowel ouders als jongeren kregen handvatten om mee aan de slag te gaan met hun gedrag en communicatie t.o.v. elkaar en ontvangen opties tot alternatieve vrijetijdsbestedingen. Omdat men niet pretendeert dat gaming taboe is, verkiezen de begeleiders te werken met termen en methodes bekend in de gaming-wereld. Dit voelt voor de deelnemers vertrouwd aan en maakt dat de drempel tot deelname lager ligt.
Continuïteit project	Op dit moment is het project afgesloten, maar besloten de medewerkers de server niet af te sluiten, zodat de deelnemers met elkaar in contact konden blijven. Tevens hebben de medewerkers aangegeven de deelnemers via de server op de hoogte te stellen indien het project opnieuw wordt opgestart.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	De grootste inspiratie voor het opzetten van The Guild is het Healthy Gamer project in de Verenigde Staten. Dr. Kanoji, een psychiater, zette in 2018 het Healthy Gamer platform op waarbij 'content', 'coaching' en 'community' een plaats hebben. De community is georganiseerd op een Discord-server, terwijl de content gevonden kan worden op YouTube, Twitch en Spotify, verzameld op de website van Healthy Gamer. Daarnaast worden ook verschillende coachingsmethoden, waaronder individuele en groepssessies, aangeboden. Zowel content, community als coaching worden in een bepaalde vorm teruggevonden in The Guild. Andere inspiratiebronnen zijn het Canadese Game Quitters programma voor gamers en hun familie en Speelhetslim (2018) van de Video Games Federation Belgium (VGFB), de Flemish Games Association (FLEGA) en de Wallonia Games Association (WALGA), een website bedoelt voor familie van gamers, om hen hun weg te helpen vinden in deze wereld, zoals de online privacy van hun kinderen of ouderlijke controle. Een gelijkaardige praktijk is de goede praktijk opgezet door het Center for Digital Youthcare in Denemarken (zie Sectie 4, p.53). Hierbij gaat het om fysieke bijeenkomsten waarbij de jongeren samen gamen, maar tevens psychische coaching krijgen. Er kan gesproken worden over een blended activiteit. Verke, een Finse organisatie met een sterke digitale jeugdwerkbasis, publiceerde The Game Educator's Handbook, waarmee eerstelijnswerkers aan de slag kunnen. De publicatie voorziet expertinformatie, gebaseerd op zowel ervaringen als onderzoek, en gaat in op de bestaande perceptie t.a.v. gaming, wat de mogelijkheden en uitdagingen zijn, waarom het aantrekkelijk is en je verslaafd kan raken en wat game-educatie inhoudt en hoe jeugdwerkers ermee aan de slag kunnen.

9.4.1.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

ZorGGroep Zin ontving voor hun rebootkampen subsidies van Departement CJM als een experimenteel project. Wegens de coronacrisis zette de organisatie deze middelen in voor een online versie van de rebootkampen. De praktijk speelt in op interventiezorg bij risicovolle gamers en is zeer innovatief in aanpak.

Impact coronacrisis

Online initiatief

Deze volledig online activiteit is het resultaat van de coronacrisis. De organisatoren speelden reeds met het idee een online gedeelte aan de kampen te koppelen, maar deze plannen waren nog niet concreet. De impact van de coronacrisis op het mentaal welzijn en functioneren van jongeren (verlies van duidelijk ritme, concentratieproblemen etc.) inspireerde de opzet van het volledig online initiatief: The Guild. Daarnaast geven de respondenten aan dat de onduidelijke situatie die gecreëerd werd door de lockdown, effect heeft

op het welzijn van jongeren en hun stresslevels. Hierdoor kan The Guild niet alleen preventief of ondersteunend werken voor problematisch gamen, maar ook voor andere aspecten in hun leven.

Omdat de begeleiders het als belangrijk zien dat jongeren toch contact blijven onderhouden met de andere deelnemers en hen tevens de vrijheid willen geven deel te nemen op een manier die voor hen veilig en gepast aanvoelt, werd gewerkt met de guild[9]-constructie in games.

> "We zijn vertrokken vanuit het construct van een guild in een game, waarbij je gradaties hebt van engagement en toegang tot informatie. In verdere fases gaat een online guild vaak over tot fysieke meetings en dat is waar blijvende vriendschappen, blijvende engagementen ontstaan." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Barrières

Nochtans zorgde COVID-19 ook bij deze praktijk voor een obstakel, namelijk het moeilijk bereiken van de gepaste doelgroep. Het was niet langer mogelijk fysieke intakegesprekken te organiseren en na te gaan of het werkelijk gaat om een jongere met een gameverslaving. Bijgevolg besloot ZorGGroep Zin een preventieve houding aan te nemen. De organisatie verspreidde informatie over hun praktijk via sociale media, contacteerde oude deelnemers, nam contact op met secundaire scholen in Vlaanderen, enzovoort.

Omdat het gaat om een online server waarbij de mogelijkheid tot anonimiteit belangrijk is, was het niet steeds mogelijk na te gaan wie werd bereikt en deelnam. Organisatoren geven dan ook aan dat het zeer belangrijk is een deontologische code op te stellen voor gelijkaardige praktijken.

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Afsprakenkader

Het is van belang dat de organisatoren duidelijke richtlijnen hebben en weten hoe te handelen in bepaalde situaties, bijvoorbeeld bij het voorkomen van haatspraak, stalking of cyberpesten, maar tevens het blijven bereiken van de doelgroep.

> "Je kunt regels opstellen en online [zetten], maar jongeren kunnen daar digitaal de [kantjes] van aflopen. Het is heel belangrijk om daar als team over na te denken. Je kunt zoals veel guilds gaan naar 'jij gedraagt je niet dus je vliegt eruit', maar je kunt ook gaan naar verbindende gesprekken." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Moderator

Om met deze uitdaging om te gaan, werkte de organisatie met een moderator. Het was van belang dat The Guild een veilige omgeving was voor deelnemers, bijgevolg moest er snel en efficiënt gehandeld worden bij ongepast gedrag. ZorGGroep Zin stelde zelf geen deontologische code of richtlijnen op, omdat de praktijk eerder haastig werd opgezet om hun jongeren toch nog te ondersteunen, ook tijdens de lockdown.

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Partnerschappen

Wanneer men kijkt naar de opzet van The Guild, gebaseerd op de rebootkampen, werd reeds sterk samengewerkt tussen verschillende organisaties. Hoofdorganisatie ZorGGroep Zin werkte samen met een vormingsmedewerker van landelijk georganiseerde jeugdvereniging JES, en een klinisch psycholoog

[9] "Een vereniging van mensen met dezelfde interesses of bezigheden" (Merriam-Webster, 2021).

binnen VAGGA, een CGG, die voornamelijk werkt met jongeren en vroeginterventie. Op deze manier konden verschillende expertises samenkomen in één praktijk, die zowel behoort tot jeugdwerk als jeugdhulp, en kon er gemakkelijk worden ingespeeld op de noden van de jongeren.

De drie organisaties hadden nog niet veel ervaring met online jeugdwerk, bijgevolg merkten zij dat een extra partner met kennis van zaken een meerwaarde zou zijn geweest, maar wegens de tijdsdruk konden geen andere samenwerkingen worden opgezet en hebben zij al doende geleerd. Competenties nodig om deze praktijk te begeleiden zijn divers: "Je hebt sowieso technische kennis nodig, alsook iemand die *community management* kan doen, die die kennis heeft van de programma's, maar tegelijk online kan bemiddelen en regels kan opleggen." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Kennisdeling en capaciteitsopbouw

Tevens wensten de respondenten kennis uit te wisselen met Healthy Gamer, maar deze connectie kon niet worden opgezet. Nochtans haalt het team wel aan dat het zeer belangrijk is om kennis te delen, de mensen met kennis van zaken te betrekken en in te zetten op capaciteitsopbouw van de jeugdwerkers omtrent de thema's die tijdens de praktijk aan bod komen. Bij deze praktijk gaat het dan over cyberpesten, online stalking, maar ook over technische skills. Indien een organisatie de tijd en middelen heeft om dit te bekomen, is dit aan te raden.

Duurzaamheid en toekomstperspectief

(Niet-)duurzaam

Omdat de organisatie rekening hield met de eindtermijn van de praktijk, nl. eind-2020, werd er niet noodzakelijk duurzaam gewerkt.

> "Wij waren afhankelijk van tijd. We hebben op dat moment gedaan wat mogelijk was. […] Maar als we het opnieuw zouden doen denk ik niet dat het er voor ons identiek zou kunnen uitzien." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Het team zou in geval van verderzetting van het project, de online praktijk omzetten tot een blended praktijk en de tijd nemen interne richtlijnen en afspraken neer te pennen.

> "Waar wij over moeten nadenken is, 'voor wie gaan wij dit aanpakken?' Wij vertrekken niet vanuit jeugdwerk maar uit jeugdhulp. Willen wij jongeren specifiek gaan bereiken die wij normaal zouden meenemen op een kamp, kan dat, maar dan zit je natuurlijk met kwetsbare jongeren die het moeilijk hebben met een aantal dingen [zoals ongepast gedrag], ga je die dan samenbrengen? Dat zijn dingen waarover dat je heel goed moet nadenken." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

> "Wat waardevol is, is het fysieke ontmoeten. […] Je kan de fysieke kant niet volledig vervangen door een online gegeven." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Profiel werknemers

Daarnaast is het ook belangrijk de gepaste mensen in dienst te nemen. De respondenten geven aan dat er vier vaste werknemers vereist zijn om The Guild een maand draaiende te kunnen houden.

> "Het werd eigenlijk een soort online OverKop in ons hoofd, waar je een eerstelijns digitale werking hebt. Je kunt ook kanalen afsluiten in Discord, waar een hulpverlener of psycholoog aanwezig is, of waarbij je doorgestuurd wordt naar een beveiligde zone voor een gesprek." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Bereiken van doelstellingen

ZorGGroep Zin had ook niet de ruimte om verandering in te brengen in de opzet van het project. De organisatie had voor de rebootkampen specifieke doelstellingen voor ogen, die behaald moesten zijn bij afloop van het project. Bijgevolg werd The Guild zeer specifiek ingericht om aan deze doelstellingen te voldoen, wat de begeleiders beperkte in hun vrijheid van aanpak.

> "Ik wil even aangeven dat wij niet in de mogelijkheid waren om The Guild volledig vorm te geven zoals we dat wilden. Wij hadden subsidies ontvangen voor een heel duidelijk afgelijnd project met doelstellingen en die initiële doelstellingen van het kamp moesten nog steeds behaald worden." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Toegankelijkheid

Anonieme deelname

Omdat de praktijk met kwetsbare jongeren werkt, besloten de respondenten dat de deelnemers anoniem konden deelnemen. Dit werkt drempelverlagend, maar brengt ook obstakels met zich mee. Zo zijn de begeleiders niet zeker of de deelnemers zijn wie ze beweren te zijn, en is het moeilijk na te gaan of de doelgroep wel degelijk wordt bereikt.

> "Het hangt heel erg af op welke manier je een activiteit vormgeeft. Op de manier dat we nu werken is het geen vereiste om gegevens te verzamelen, aangezien het gaat om preventie. Hoe meer mensen je bereikt hebt, hoe beter." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Nood aan regelgeving

Bijgevolg is de Discord-server toegankelijk, maar is het uiteraard van groot belang dat deze goed gemodereerd wordt. Op dit vlak zien we ook vraag naar een duidelijke regelgeving omtrent digitaal jeugdwerk. Deze hoeven zich niet te richten op Discord-servers, maar een breed kader zou wenselijk zijn. Het is bijvoorbeeld moeilijk online activiteiten te registreren, des te meer als de praktijk werkt met kwetsbare jongeren die anonimiteit wensen.

> "Hoe meer gegevens je online moet delen, hoe groter de drempels zijn, [maar] die gegevens zijn de enige manier om te controleren of iemand in een bepaalde doelgroep valt. In dit kader maakt het niet noodzakelijk uit als er iemand van tweeëndertig iets aan heeft om mee te kijken. Dat is waarom moderators belangrijk zijn. Je kunt niet aan laagdrempelig, preventief online jeugdwerk doen met een zeer specifieke doelgroep zonder drempels in te bouwen." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Barrières op vlak van toegankelijkheid

Op het vlak van e-inclusie is de praktijk minder toegankelijk. De organisatoren gaan er van uit dat de deelnemers toegang hebben tot het internet en het nodige materiaal (computer/ laptop en internettoegang). Uiteraard werkt het team met een specifieke doelgroep die problematisch gaminggedrag vertonen. Er zou gesteld kunnen worden dat deze doelgroep minstens toegang heeft tot een smartphone of een computer/ laptop. Bovendien blijkt een online hulpverleningsaanbod drempelverlagend te werken voor de doelgroep. Dit omwille van de mogelijkheid tot anonieme deelname, de vertrouwdheid van de deelnemers met Discord, de mogelijkheid om van thuis uit deel te nemen, te selecteren uit het aanbod, et cetera.

Inspraak en feedback van de deelnemers

Participatie jongeren

Bij het organiseren van The Guild werd gesproken met de doelgroep, om na te gaan waar zij voornamelijk nood aan hadden bij dit soort praktijken en hoe zij het platform vorm zouden geven.

> "Ik merk dat de leden daar veel meer kennis van hebben. Ze kwamen met heel veel suggesties: wat er beter zou kunnen, hoe het efficiënter zou kunnen." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

De respondenten vonden het belangrijk dat de deelnemers hierdoor een gevoel van betrokkenheid hadden en hun gaming kennis op een positieve manier konden inzetten.

> "Ze zeiden dat er voor ieder wat aanwezig was: 'Als ik de vormingen niet mee wil volgen dan doe ik dat gewoon niet, maar ik kan mij wel in een kanaal zetten en met mensen spelletjes spelen, of ik kan gewoon de documenten volgen die na een sessie online worden gezet, dan kan ik die gewoon op mijn eigen tempo lezen." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

Feedback ouders

Daarnaast konden ook ouders terecht in een apart kanaal, waardoor zij in contact kwamen met ouders in gelijkaardige situaties. De ouders konden tevens sessies volgen die parallel liepen met de sessies van de jongeren, en konden op die manier de remediëring van de jongeren mee faciliteren.

> "We merkten vooral dat ouders het waardevol vonden dat het gekoppeld was aan de vormingen die we voor jongeren deden en dat dezelfde inhouden aan bod kwamen. […] Ze zeiden dat dit waardevol was om daar een gesprek over te kunnen voeren, maar dat het toch een stuk apart gegeven werd, aangepast aan het doel, en dat maakte dat er communicatie op gang kon komen." (Jeugdwerker ZorGGroep Zin)

9.4.1.3. Discussie

In november 2020 werd voor de organisatoren duidelijk dat er niet langer fysieke rebootkampen zouden kunnen plaatsvinden, bijgevolg werd de overige financiering gebruikt om The Guild op te zetten en draaiende te houden tot afloop van het experimentele project. Waar ZorGGroep Zin aangeeft dat fysieke verbintenis nooit vervangen kan worden door een online alternatief, biedt deze praktijk heel wat mogelijkheden. De laagdrempelige toegang zorgt ervoor dat jongeren uit de doelgroep makkelijk toegang vinden tot de praktijk. Ondanks dat de praktijk slechts één maand actief was (november – december 2020), wisten de begeleiders 75 jongeren te bereiken, die tevens zeer positief bleken over het platform. Doorheen de coronacrisis was deze digitale methode uitermate geschikt om isolement bij de doelgroep tegen te gaan en preventief te werken en in te spelen op aspecten waar de jongeren het op dat moment zeer moeilijk mee hadden, zoals structuur en verbintenis.

Mede door de samenwerking tussen verschillende organisaties met andere expertises, zoals interactief contact met de jongeren of online vormingssessies voor de ouders, kende deze ad-hoc praktijk op korte termijn een relatief groot en succesvol bereik.

Nochtans kwamen ook enkele uitdagingen naar boven. Zo gaat het om een zeer arbeidsintensieve praktijk en moet er een voldoende duidelijk kader opgesteld worden om dit soort praktijken vorm te geven. Het is van belang dat het Departement CJM in de toekomst een breed en algemeen kader voorziet voor online praktijken, zoals het toegelaten niveau van anonimiteit i.v.m. activiteitregistratie, vrijheid in doelgroep en het profiel van de moderator. Daarnaast is het zeer belangrijk dat de organisatie aandacht heeft voor een duidelijke regelgeving omtrent de praktijk, en richtlijnen en afspraken opstelt, zowel voor begeleiders als voor deelnemers, zoals te ondernemen acties bij grensoverschrijdend gedrag. Er moet tevens goed uitgewerkt worden wat de doelstelling is van de praktijk, voor deze vorm krijgt, zoals het platform dat je gaat inzetten als je achteraf fysieke ontmoeting wil faciliteren. Afhankelijk van de doelgroep is fysiek

ontmoeten na deelname op een anoniem platform bijvoorbeeld een zeer grote drempel. Zo kan deze praktijk verder uitgewerkt worden tot een blended activiteit, zoals fysieke één-op-één begeleiding of fysieke groepsbindingsessies. Zelf zag ZorGGroep Zin een meerwaarde in een vorm van “digitaal straathoekwerk”, waarbij de deelnemers zowel digitaal als fysiek bij hen terechtkunnen. Daarnaast werkte de coronacrisis als hefboom, maar had de organisatie reeds plannen voor een blended vorm, dus een combinatie van de fysieke rebootkampen en de online guild op Discord.

9.4.2. Case 2: JOEPIE-vierdaagse

9.4.2.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	KSA Vlaanderen
Type organisatie	Landelijk georganiseerde jeugdvereniging
Partnerschappen	N.v.t. bij deze JOEPIE-activiteit.
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Oudste ledengroep (16+), vrijwilligers, oud-leden en ouders
Type digitaal jeugdwerk	Blended (online en fysiek)
Criteria digitaal jeugdwe	- Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere - Focus op jeugdwerk an sich - Digitale media als instrument voor jeugdwerk - Nieuwe vorm van jeugdwerk
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Nieuwe vorm van digitaal jeugdwerk naar aanleiding van de coronacrisis - Gebruik van in-house talent en co-creatie met vrijwillige KSA-leden - Niet-gevestigde organisatie - Blended vorm
Opzet activiteit	Elk jaar organiseert KSA Vlaanderen de vierdaagse JOEPIE-activiteit waarbij KSA's oudste ledengroepen vier dagen gaan wandelen en op verschillende plaatsen overnachten. Door de COVID-19 maatregelen was het niet langer mogelijk deze vierdaagse te organiseren in 2020. KSA besloot een blended alternatief te voorzien.
Korte samenvatting	Jongeren konden een eigen wandeltocht in de buurt uitstippelen en elke nacht thuis overnachten. Gedurende vier dagen bezochten KSA-jongerenreporters de wandelaars op hun trek en interviewden hen over de gebeurtenissen en hun ervaringen. Tevens konden de jongeren foto's, video's en uitdagingen, die gejureerd werden door vrijwilligers, insturen, die dan verwerkt werden in de uitzending. 'S avonds werd een live uitzending opgezet via Twitch en Facebook Live van min. 30 en max. 60 minuten over de gebeurtenissen van die dag. Op deze manier voelde elke KSA-er zich, ondanks de coronacrisis, betrokken.
Continuïteit project	KSA Vlaanderen kijkt na welke praktijken online of blended georganiseerd kunnen worden, dit tevens voor de JOEPIE-activiteiten in de toekomst. Het lijkt hen een meerwaarde om de livestream te behouden omdat thuisblijvers, oud-leden en ouders op die manier ook betrokken zijn.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	De verschillende Vlaamse jeugdbewegingen organiseerden tijdens de coronacrisis online radioprogramma's en livestreams. Zo zette Scouts en Gidsen Vlaanderen RadiHO op, waarbij de HO staat voor herfstontmoeting. De livestreams vervingen in 2020 en 2021 de fysieke herfstontmoeting. De groepen kwamen op hetzelfde moment samen in de scoutslokalen en ontvingen een bijhorend activiteitenpakket. Chirojeugd Vlaanderen organiseerde in 2021 Ambriage On Air, een twaalf uur durende online radio en livestream met

	interviews, uitdagingen, livemuziek etc. gericht op de Chiroleiding. De leiding nam deel via de eigen lokalen. Internationaal organiseerde World Scouting Scouts Live, een radioprogramma voor Scoutsleden van over heel de wereld. Tevens bestaat er binnen World Scouting JOTA-JOTI (Jamboree-on-the-Air-Jamboree-on-the-Internet), een digitaal event dat jaarlijks wordt georganiseerd over een volledig weekend, waarbij jongeren deel kunnen nemen aan online groepsactiviteiten.

9.4.2.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Registratie

Tijdens fysieke activiteiten werkt de organisatie met deelnemerslijsten die de deelnemers handtekenen voor aanwezigheid, maar tevens maakt KSA gebruik van hun Digit-platform, via welke weg activiteiten aangemaakt kunnen worden en leden zich voor deze activiteiten kunnen inschrijven. Op die manier is hun manier van registreren reeds voor een groot deel gedigitaliseerd.

> "We hebben een Digit-platform, dat is eigenlijk onze administratiepagina waar alle groepen en leden op zijn ingeschreven. Daar kunnen groepen, maar ook wij, activiteiten op aanmaken. […] Waar je bijvoorbeeld kunt invullen welke vorming dat ze willen volgen of welke evenementen ze mee willen volgen; […] Dus het is meestal zo gebeurd dat we dat via ons eigen digitaal platform registreren en dan halen we daar ook de deelnemerslijsten uit. Die nemen we mee als we moeten rapporteren." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Maar net zoals bij de andere case-studies, ondervindt ook KSA de registratiedrempel bij het voorzien van online vormingen. De organisatie ziet een online versie van bepaalde vormingen als zeer nuttig, voornamelijk als het gaat om vormingen met weinig interactie en om fysieke afstanden te overbruggen. Nochtans kunnen jeugdwerkers online vormingen op dit moment niet registreren bij de overheid. Het lijkt hen interessant dat het Departement CJM kijkt naar de mogelijkheden en mogelijke (meer)waarde van een online vorming.

> "Wat we hebben gedaan is ons offline vormingsaanbod deels ook online aangeboden door corona. We hebben daar gemerkt dat we af en toe nog een digitale versie of een digitale sessie willen houden, omdat we op die manier mensen bereiken die we niet altijd weten te bereiken. Onze groepen liggen over heel Vlaanderen verspreid […] Hoewel de overheid zegt dat [de vorming] fysiek moet zijn als je het wilt kunnen meetellen voor de vormingscijfers." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Financiering

Zoals hierboven aangegeven, wordt de JOEPIE-activiteit gefinancierd vanuit de overheidssubsidies die KSA ontvangt. Het merendeel van de kosten kwamen uit de begroting, maar KSA gebruikte ook eigen middelen voor het opzetten van hun blended activiteit. Mits het niet om een fysieke activiteit ging, vroeg KSA geen inschrijvingsgeld.

> "Ik denk dat er geen enkel digitaal alternatief is geweest waar we geld voor gevraagd hebben. Terwijl je bij fysiek rapper geld vraagt, omdat je dan is een hapje en een drankje [voorziet] en extra materiaal huurt." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Coronacrisis als hefboom

Meerwaarde blended initiatief

Net zoals andere jeugdwerkorganisaties moest KSA hun manier van werken herzien naar aanleiding van de coronacrisis. De organisatie besloot over te stappen op online en blended jeugdwerk. De jeugdwerkers houden hier een positief gevoel aan over en hebben de meerwaarde ontdekt van het inzetten van digitale media/ technologie om afstand te overbruggen en het bereik te vergroten. De organisatie was reeds vertrouwd met het inzetten van sociale media en hadden in 2017-2018 het jaarthema 'Geniaal Digitaal', waar aandacht uitging naar online privacy, cyberpesten, etc.

> "De initiatieven zijn erbij gekomen om zoveel mogelijk bereik te hebben en ervoor te zorgen dat iedereen van overal kan aansluiten. De online initiatieven helpen om iedereen te kunnen laten deelnemen." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Verbondenheid

Een nadeel dat de jeugdwerkers ervaarden, was het verlies van interactie en groepsgevoel tijdens online vormingen met grote groepen, bijgevolg besloot KSA geen online animatorcursussen aan te bieden.

> "We hebben gemerkt dat we af en toe nog een digitale versie of een digitale sessie willen houden, omdat we op die manier mensen bereiken die we niet altijd weten te bereiken. […] Dat vonden we superfijn, dat groepen daarop af kwamen die we normaal niet tot bij ons krijgen. Langs de andere kant is de band wel kleiner. […] [We hebben] een quiz en een escape room gedaan, dat waren grote succesformules, omdat je daar in kleine groepjes zit en als spreker moet je niet echt tegen mensen praten waar je de volle aandacht van nodig hebt, omdat het interactief is. Maar een sessie interactief maken is soms iets moeilijker online." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

De JOEPIE-vierdaagse is een activiteit die wegens deze uitzonderlijke omstandigheden werd herwerkt tot een blended activiteit. Waar de activiteit draait om verbondenheid en groepsgevoel, wilde KSA dit graag behouden, met een blended aanpak waarbij de deelnemers via digitale weg verbonden waren en via de livestream betrokken werden bij elkaars ervaringen van die dag.

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Indien de organisatie rekening wil houden met e-inclusie in de toekomst, is het van belang dat zij intern duidelijke afspraken maken omtrent het organiseren van digitaal jeugdwerk, zoals het offline aspect aan jeugdbewegingen en welke plaats digitaal jeugdwerk krijgt binnen de organisatie. Maar als de organisatie hier in de toekomst meer op zou willen inzetten, vereist dit financiering. Indien verwacht wordt dat ledengroepen online deelnemen, horen zij ook de mogelijkheid te hebben internetverbinding te betalen.

Bijhorend zouden de jeugdwerkers het als positief ervaren indien KSA en Departement CJM verduidelijking bieden i.v.m. digitaal jeugdwerk, zoals het opzetten en het registreren van online activiteiten.

> "Ik denk wel dat het handig is dat ze wat tips en tricks delen, van ja hoe doe je eigenlijk het beste, een online activiteit? Hoe hou je de aandacht erbij, wat voor online energizers zijn er? […] En misschien wel wat richtlijnen: 'Hoe registreer ik nu mijn online vorming?' Dat is misschien wel iets dat zeker naar de toekomst toe mag." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Partnerschap en begeleiding

KSA ziet een mogelijkheid voor een begeleidingstraject voor de leden die zich vrijwillig opgeven om de interviews af te nemen, livestream te organiseren, etc. Dit kan opgezet worden via partnerschappen met organisaties die werken rond deze thema's, zoals StampMedia, een organisatie met wie KSA reeds samenwerkte voor de vorige JOEPIE-aftermovie.

> "In de toekomst zouden we voor alle stappende reporters een kleine vormingssessie van een halve dag inplannen, waarbij iedereen wat vaardigheden leert. […] We willen ook wat meer inzetten op train-the-trainer, dat onze vrijwilligers meer die skills leren." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Capaciteitsopbouw

Capaciteitsopbouw bij jeugdwerkers staat tevens op de agenda bij KSA. Zo beschikt elke vormingsmedewerker over 'vormingsuren', waarbij men vrij mag kiezen welke opleidingen te volgen. Specifieke aandacht voor het volgen van vormingen met betrekking tot digitaal jeugdwerk werd niet aangegeven.

> "Je mag zelf een beetje op zoek gaan: 'Welke vorming zou ik graag volgen, wat past in mijn takenpakket, wat is interessant'? En daar zijn zeker ook de online vormingen rond 'hoe geef ik online een vergadering' aan bod gekomen. Het is niet dat iedereen ze volgt want wat wij doen is de tips en tricks doorgeven onderling, zodat niet iedereen dezelfde vorming moet volgen." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Hierboven werd reeds aangegeven dat KSA in de toekomst mogelijk verder wil inzetten op online en blended activiteiten, voornamelijk omtrent vormingen, zodat zij een groter bereik hebben en afstand kunnen overbruggen. Daarnaast denkt de organisatie ook na over het behouden van de blended JOEPIE-vierdaagse. De organisatie pakte de opzet van de praktijk op korte termijn aan door te werken met vrijwilligers die interesse en ietwat ervaring hebben met audiovisuele kunsten en de rol van reporters. De organisatie zou in de toekomst willen inspelen op deze interne talenten door hen iets meer te begeleiden doorheen het proces.

> "Hoe we nu vooral met JOEPIE hebben gewerkt is, gezocht naar vrijwilligers die daar mee aan de slag wilden gaan en er ook wel een beetje ervaring mee hebben, dus alle audiovisuele kunsten en reporters, die waren geïnteresseerd. […] Dat is ook iets dat we in de toekomst iets meer moeten doen: 'Hoe kun je nu eigenlijk dat beste filmen?', of als je een video call doet ervoor zorgen dat beide sprekers gefilmd worden, zodat wij daarmee aan de slag kunnen bij het monteren. Dat is uitgelegd geweest, maar voor de rest [konden zij hun aanpak kiezen]." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Toegankelijkheid

Beschikbaarheid van materiaal

Onderstaand citaat vermeldt de huur van materiaal. Het bevestigt de bevindingen dat organisaties bij online of blended activiteiten niet geneigd zijn materiaal voor de deelnemers te voorzien. Zo moesten de wandelaars tevens over een smartphone beschikken om foto- en videomateriaal te delen met KSA via OneDrive. Omdat de organisatie rekening wilde houden met de toegankelijkheid van de activiteit, werd aangegeven dat er per groep maar één smartphone vereist was als men materiaal wilde insturen.

> "Ik denk dat er geen enkel digitaal alternatief is geweest waar we geld voor gevraagd hebben. Terwijl je bij fysieke activiteiten sneller geld vraagt, omdat je dan een hapje en een drankje [voorziet] en extra materiaal huurt." (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Infrastructuur als barrière

Daarnaast ervaarden de ledengroepen (de deelnemers) obstakels gerelateerd aan de toegankelijkheid van de activiteit. Jeugdwerkers geven zelf aan dat de activiteit “à la minute” werd georganiseerd, omdat zij snel moesten schakelen wegens de maatregelen vanuit het overlegcomité. Daardoor kon de organisatie elk aspect niet naar behoren uitwerken. Verschillende KSA-lokalen beschikken bijvoorbeeld niet over een vaste Wifi-verbinding, maar tevens keken verschillende ledengroepen na hun wandeling in hun lokalen naar de livestream, waar zij ook geen toegang hadden tot scherm en beamer. Indien KSA deze activiteit blended houdt, zijn zij van plan deze struikelblokken aan te pakken.

> “De groepen mochten samen de livestream volgen in hun lokalen, maar dat gaat dan op 4G. Dat is niet onbeperkt en kost geld. Sommigen hebben hier aangegeven dat ze geen internet hadden. Daar moet ook wel naar gekeken worden, dus dat is qua toegankelijkheid niet super aanwezig want je vraagt eigenlijk ‘kijk allemaal samen en maak er iets leuk van op jullie lokalen.’ Wij moeten dan ook kijken dat iedereen internet, een beamer, een groot scherm heeft.” (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Inspraak en feedback van deelnemers

Co-creatie

Binnen KSA is het belangrijk dat de leden betrokken worden bij de opzet van activiteiten en dat het talent van de vrijwilligers ingezet wordt. Om de alternatieve JOEPIE zo betrokken mogelijk te maken, besloot KSA deze in co-creatie met vrijwillige KSA-leden op poten te zetten.

> “Je hebt zo’n groot netwerk aan KSAers met talenten en als je die kunt inzetten maakt dat het evenement tien keer zo goed, daar ben ik wel best trots op […] Dat is eigenlijk het zotste, dat we een vrij professionele livestream op punt hebben gezet met vrijwilligers die er allemaal niet per se zo heel veel ervaring mee hebben.” (Jeugdwerker KSA Vlaanderen)

Feedback leden

Daarnaast bleek de activiteit bij veel leden aan te slaan en ontvingen de jeugdwerkers positieve feedback van zowel deelnemende leden als thuisblijvers, zo konden oud-leden en ouders bijvoorbeeld ook kijken naar de livestream.

9.4.2.3. Discussie

KSA zette tijdens de coronacrisis blended jeugdwerk op zodat de verbondenheid tijdens de traditionele JOEPIE-vierdaagse nog steeds bereikt kon worden via online methoden. Via livestreams, wandelende reporters en bestandsdeling wist KSA dit toch nog te bereiken. Maar doordat de activiteit weinig voorbereidingstijd kende en op korte tijd inspeelde op de huidige maatregelen, waren er ook enkele uitdagingen. Zo bleek de toegankelijkheid niet overal op punt te staan en bleek OneDrive geen gebruiksvriendelijk platform wanneer men onderweg is. Daarnaast bleek een ander obstakel de vrijheid om zelf wandelroutes uit te stippelen, waardoor reporters niet noodzakelijk op voorhand wisten waar de wandelende leden naartoe gingen. Indien de organisatie deze alternatieve activiteit opnieuw opzet, zou de organisatie interviewers plaatsen op controleposten en ’s avonds inbellen bij de ledengroepen.

Tevens vonden enkele zeer positieve zaken plaats, zo gaat het om een creatieve tegemoetkoming aan de pandemie waarbij gewerkt werd met talenten van vrijwilligers/ leden en konden thuisblijvers, oud-leden en zelfs ouders eveneens genieten van de activiteit. KSA haalt tijdens het interview aan dat zij het interessant zouden vinden dat er onderzoek gebeurt naar de waarde van online vormingen en blended activiteiten, en welke plaats dit kan krijgen. Verder merkte KSA op dat het niet mogelijk was hun blended en digitale

initiatieven te registreren, waardoor hun bereik en de positieve reacties verloren gaan. KSA heeft naar eigen zeggen 260 ledengroepen, en tijdens deze activiteit bereikten zij er 200. Voor een eerste opzet gaat het hier om een zeer groot bereik waar KSA tevreden mee is. Zij geven aan dat het daarom belangrijk is online evenzeer te waarderen, iets wat ook tijdens andere interviews terugkomt, zoals bij ZorGGroep Zin en Pimento, en er een mogelijkheid moet bestaan financiële steun te vragen bij het Departement voor digitale alternatieven. Een andere uitdaging die KSA aanhaalt op beleidsniveau, is het gelijktrekken van de verschillende lokale besturen.

9.4.3. Case 3: Spetters APP

9.4.3.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Autisme Leeft
Type organisatie	Bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap
Partnerschappen	Z-apps en Studio Dott.
Financiering	Via projectoproep Generatie Veerkracht, Department Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Oudste ledengroep (De Spetters)
Type digitaal jeugdwerk	Online asynchroon jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Verzekeren van gelijke kansen - Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren - Focus op jeugdzorg en inclusie - Focus op digitaal ontwikkelen - Digitale media als instrument voor jeugdwerk - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich - Nieuwe vormen van jeugdwerk
Motivatie goede praktijk	- Aandacht voor specifieke doelgroep - Zelf ontwikkelde applicatie - Waardevolle partnerschappen - Focus op meerdere criteria - Ondersteuning op maat - Co-creatie met doelgroep - Sociale isolatie tegengaan - Opgezet naar aanleiding van de coronacrisis
Opzet activiteit	Sociale media is een handige piste om contact te houden met andere leden, vooral in tijden wanneer men elkaar niet fysiek mag ontmoeten, maar er bestaat bij deze doelgroep, jongeren met autisme, veel misbegrip over de omgang op sociale media. Daarom ontstonden gemakkelijk ruzies op de reeds bestaande sociale media-applicaties. Met een eigen sociale media-applicatie kunnen de jongeren op een veilige manier deelnemen aan deze contactvorm, met aanwezige begeleiding van jeugdwerkers. Opdat de applicatie inspeelt op de noden en wensen van de jongeren, werden zij betrokken bij de ontwikkeling.
Korte samenvatting	De applicatie is opgebouwd uit privé- en groepschats, oftewel themagroepen, en de mogelijkheid om buddies, nl. begeleiders, te contacteren met vragen. Deze buddies werken tevens als moderator en controleren het forum en de themagroepen op ongepaste posts. De buddies kunnen gecontacteerd worden indien de leden onderling een probleem hebben op de app. Zij kunnen steeds de posts in de themagroepen zien, maar kunnen toegevoegd worden aan privéchats indien gewenst. Daarnaast voorziet Autisme Leeft per aspect van de applicatie een FAQ met informatie over het gebruik van de applicatie en hoe je online contact legt en onderhoudt. De doelgroep van Autisme Leeft heeft het onder andere moeilijk met het opstarten en afsluiten van online gesprekken. Daarom organiseerden de jeugdwerkers in het begin sessies, steeds bestaande uit zeven leden, om de applicatie samen te doorlopen. Tevens biedt

	Autisme Leeft workshops aan waarin de leden beter leren communiceren.
Continuïteit project	Autisme Leeft wil de applicatie verder uitbouwen en verbeteren aan de hand van de feedback van leden. De jeugdwerkers willen de doelgroep uitbreiden, namelijk de 14+-groepen (Spetters X en Spetters Y) toegang geven tot de applicatie en ervoor zorgen dat de leden mettertijd afstappen van Facebook.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Een ander bovenlokaal jeugdwerk met kinderen en jongeren met een handicap dat tevens een applicatie ontwikkelde, is Jeugddienst Appelsien. De organisatie ontwierp tijdens de coronacrisis een applicatie vergelijkbaar met Facebook, maar aangepast aan hun doelgroep, jongeren met een verstandelijke handicap. De applicatie biedt de leden een permanent open, veilige chatbox met zowel een publiek (The Bar) als en private component (The Lounge) en de mogelijkheid om een persoonlijk profiel op te stellen. De jongeren kunnen onder begeleiding van de jeugdwerkers elkaar online ontmoeten en elkaar leren kennen. Op deze manier leren de jongeren met elkaar chatten en een online profiel onderhouden in een veilige omgeving. De organisatie had reeds enkele jaren het idee een sociale media-applicatie te ontwikkelen voor hun doelgroep. De coronacrisis zorgde ervoor dat de organisatie aan de slag ging met hun idee. Op deze manier konden ze de isolatie tegengaan bij hun leden. Autisme Leeft haalde hun inspiratie bij het spel Habbo, een virtuele gemeenschap voor jongeren, waar de leden persoonlijke avatars[10] kunnen creëren en online activiteiten kunnen doen, zoals chatten, gamen en meer (Habbo, 2021). Wegens een beperkt budget was het niet mogelijk een gelijkaardige, maar dan gesloten gemeenschap (louter voor leden), op te richten en besloten zij in samenspraak met bovengenoemde partners een applicatie te ontwikkelen.

9.4.3.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

Zoals hierboven aangehaald, werd Spetters APP opgezet met middelen ontvangen via de projectoproep 'Generatie Veerkracht' - een actieplan voor maatschappelijk kwetsbare jeugd in coronatijden, dit tevens vanuit Departement CJM. Het subsidiedossier werd ingediend op basis van de noden van de leden.

Registratie

In verband met registratie voorzag Autisme Leeft tijdens het interview geen informatie omtrent hun digitaal jeugdwerk.

Coronacrisis als hefboom

Spetters APP kreeg vorm nadat de jeugdwerkers bij Autisme Leeft merkten dat de online aanwezigheid van hun leden op Facebook niet altijd vlot verliep. Normaal gezien organiseert Autisme Leeft fysieke activiteiten. Tijdens de coronacrisis viel dit weg en hielden de leden online contact met elkaar, maar omdat de doelgroep moeilijkheden ervaart met online contact ontstonden ruzies en misverstanden. De leden gaven de nood voor een alternatief platform aan. De organisatie hevelde de Facebookgroepen over naar de applicatie, zodat de leden in themagroepen verder konden communiceren, onder toeziend oog van de

[10] "Een avatar is een kleine afbeelding die wordt weergegeven bij de naam van gebruikers op internetfora of chatprogramma's" (Ensie, 2010).

begeleiding – die tevens oproepbaar zijn via de buddy-functie. Op deze manier was de praktijk een concreet antwoord op een zichtbare nood van de leden van Autisme Leeft.

> "[Door de coronacrisis] hebben we veel meer online moeten doen. Er zijn dan ook chatgroepen online beginnen ontstaan op Facebook, maar dat liep een beetje uit de hand. Dus hebben we moeten zoeken: 'Hoe kunnen we verbonden blijven?' En dan alles binnen de noden van onze jongeren, dus proberen we zo prikkelarm mogelijk te werken." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

> "Het maakt het gemakkelijker om met elkaar te communiceren, omdat ze op een andere lijn zitten en niet face-to-face, maar anderzijds missen ze dan ook wel wat sociaal contact." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Doordat de applicatie specifieke themagroepen heeft, kunnen de leden via deze weg contact leggen met medeleden die hun interesses delen. Dit verliep moeilijker wanneer leden elkaar fysiek ontmoetten.

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Afsprakenkader

Autisme Leeft heeft geen specifieke richtlijnen i.v.m. digitaal jeugdwerk, maar maakte wel afspraken op niveau van de praktijk, gelijkaardig aan de bestaande regels binnen de organisatie, maar aangepast aan een online omgeving. Deze is tevens raadpleegbaar in de Spetters APP.

> "We hebben wel een policy ontwikkeld voor de app specifiek waarin we vragen om respectvol met elkaar om te gaan en elkaar niet te stalken, niet naar begeleiding te sturen, daar dient de buddy functie voor. Met ook eventuele maatregelen die genomen worden als ze merken dat er misbruik gemaakt wordt […] Dat kan zijn een tijdje niet naar Spetters komen en een tijdje niet aanwezig mogen zijn op de app. Dat zijn dezelfde regels die we ook doortrekken naar onze werking." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Privacy

Maar omdat de organisatie nog bezig is met het opzetten van verduidelijking en afspraken omtrent online privacy en AVG (Algemene Verordening Gegevensbescherming, of GDPR), is niet elk lid actief op de applicatie.

> "Het is niet het gemakkelijkste voor onze doelgroep, de app wordt ook gebruikt, maar niet door iedereen omdat daar toch nog wel angsten zitten, ook rond privacy." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

> "De enige vraag die we nu nog vaak krijgen is over de GDPR, namelijk hoe lang de gegevens bijgehouden worden, omdat we externe organisaties hebben ingeschakeld om de app effectief op poten te zetten." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Capaciteitsopbouw en tijd/ ruimte

De organisatie voorziet geen vormingen omtrent digitaal jeugdwerk, maar voorziet wel meetings waarbij de buddies samenkomen om te bespreken hoe ze hun werking kunnen verbeteren en hoe ze vragen kunnen beantwoorden. Hiervoor maken ze gebruik van een gedeeld document dat ze telkens updaten.

> "Voor de buddies voorzie ik maandelijks of tweemaandelijks een vergadering, dat we even kunnen terugkoppelen. Er is ook een document voorzien waarin ze de vragen die ze binnenkrijgen kunnen neerschrijven, de antwoorden die ze geven, zodat we daar de volgende keer mee verder kunnen." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Barrière

Daarnaast geeft de jeugdwerker tevens aan dat ze meer ondersteuning wenst i.v.m. de aanpak van het begeleiden van online situaties tussen de leden. Het is aangeraden hieromtrent een interne of externe vorming te volgen bij een organisatie ervaren met deze vorm van begeleiding en/of jeugdwerk.

> "Ikzelf ben al niet zo heel erg technisch aangelegd. Dat ten eerste maakt het soms moeilijk om uit te zoeken hoe dat ik bepaalde dingen kan toevoegen in de app en dergelijke. Nu is dat routine geworden, maar dat heeft mij ook wel wat tijd gekost. Maar ook ja, hoe ga ik om met de dingen die gezegd worden, want online is het heel gemakkelijk voor sommigen om anderen zwart te maken of om ruzie te zoeken en hoe kan ik als begeleider zorgen dat die dingen zich niet voordoen?" (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Op dit moment is de app voornamelijk actief op vlak van het inschrijven voor de fysieke activiteiten, wat sinds kort ook via dit online platform loopt, omdat de leden uitkijken naar fysiek contact. Maar ook de themagroepen worden goed gebruikt, voornamelijk voor thema's TV series, koken en Crea games. Op de privéchats heeft de organisatie op dit moment geen zicht.

> "Het [is] een groot gemis geweest dus daar is er vraag geweest over de opstart van fysieke activiteiten. Daarom hebben we de app nu vooral voor de inschrijvingen van de activiteiten, zodat ze elkaar kunnen zien en kunnen zien wie er komt, omdat dat een heel belangrijk *issue* was." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Omdat er nog werk is aan de app, wordt deze niet altijd gebruikt, zo zijn er enkele verbeterpunten:

> "Voor onze jongeren bijvoorbeeld, je krijgt een melding, je doet dat bericht open, maar het duurt een tiental seconden voordat de melding weg is. Het zijn kleine dingen; een foto uploaden voor hun profielfoto, die knop hangt vast, je kunt niet in de bibliotheek van je gsm […] Sommigen kunnen geen berichten versturen, maar dat hangt dan weer af van hun gsm. Het zijn kleine dingen, maar voor jongeren met ASS enorm belangrijke." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

De organisatie is echter nog steeds bezig met het verbeteren van deze praktijk door bovenstaande drempels weg te werken in samenwerking met de twee partners. Op die manier wil Autisme Leeft dat de applicatie een vaste waarde wordt voor hun leden, als vervanging van andere sociale media-applicaties.

> "Ik hoop dat over een jaar of vijf de app er uitgebreider uit kan zien en dat die meer gebruikt wordt." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Toegankelijkheid

Opdat de applicatie zo toegankelijk mogelijk is, werd naast de co-creatie aandacht besteed aan obstakels die de deelnemers ervaren bij andere sociale media platformen. Zo is het voor de doelgroep belangrijk dat de applicatie prikkelarm is en werd er overlegd over verschillende aspecten, zoals de gebruikte kleuren, de meldingstijd, et cetera. Een van de grootste obstakels bij Facebook, was dat de jongeren niet wisten hoe online gesprekken op te starten of af te sluiten. Bijgevolg werden bij de lancering van de app vormingsmomenten georganiseerd, maar kunnen de leden in de app ook veelgestelde vragen raadplegen, met binnen elk aspect van de app een FAQ-pagina. De applicatie wordt steeds aangepast om zo prikkelarm mogelijk te zijn en te voldoen aan de noden van de doelgroep.

> "We hebben een handleiding, maar de app spreekt wel voor zich. Zo hebben we in de app de buddy-knop, maar daar staat ook een stukje FAQ. Dus bij netwerk staan er allerlei mogelijke

> vragen, bij thema's voor thema's, bij gesprekken voor gesprekken, bij de activiteiten voor activiteit. We hebben daar wel heel regelmatig met een werkgroep samengezeten van 'wat zijn de belangrijkste vragen die naar boven gaan komen?', zowel technisch gezien als ook 'hoe leg ik contact, hoe geef ik aan dat ik het niet leuk vind dat iemand mij stuurt?'. Want er kan niemand geblokkeerd worden en je moet ook geen toestemming geven voor iemand om u te volgen, wat maakt dat iedereen heel erg makkelijk met elkaar in contact kan komen." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Tevens is de applicatie zowel via de laptop als de smartphone en tablet raadpleegbaar, opdat leden zonder smartphone ook van de praktijk gebruik kunnen maken.

> "De app kan ook via URL gebruikt worden, dus het kan ook gewoon op de computer." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Inspraak en feedback van deelnemers

Co-creatie

Om te kunnen beantwoorden aan de noden van de leden, besloten de jeugdwerkers de Spetters te betrekken bij het opzetten van de applicatie. In een eerste fase vond een brainstorm-moment plaats waarbij de noden en wensen van de jongeren werden besproken. In fase twee, van januari tot eind juni, konden de leden uit de applicatie-werkgroep de app testen en hun feedback doorgeven aan de organisatie, die dit dan besproken en aanpakten met de twee partners.

> "We hebben een werkgroepje opgestart met zowel leden in, alsook vrijwilligers en dan hebben wij samen nagedacht over wat zij wilden. Wij hebben dan samengezeten met de twee partners om de comments over te brengen. Ze hebben dan alles in proefvorm klaargezet en dan zijn de leden beginnen testen, beginnen kijken. […] Met tussendoor ook feedbackmomenten dus dan opnieuw dat alles ook al direct werd doorgegeven om dan te kijken oké is het opgelost of niet. Dus ondertussen werd er ook vooral verder mee aangepast." (Jeugdwerker Autisme Leeft)

Feedback

Eveneens ondervinden leden soms drempels wegens de opstelling van de applicatie, die geüpdatet wordt op basis van hun feedback. Deze problemen kunnen opgelost worden op organisatorisch niveau en in samenwerking met de partners, die voornamelijk aandacht hadden voor het uitzicht van de applicatie. Daardoor kan de applicatie hoogdrempelig zijn, bijvoorbeeld wegens de meldingen hierboven aangehaald.

9.4.3.3. Discussie

Naar aanleiding van de coronacrisis zette Autisme Leeft de Spetters APP op, zodat leden op een veilige manier online contact kunnen hebben met elkaar. Autisme Leeft geeft aan dat de concrete aanleiding en doelstelling een veilig platform bieden aan de doelgroep om sociaal contact te onderhouden was. Dit was noodzakelijk omdat andere sociale media platformen niet prikkelarm zijn en omdat de jongeren moeite hebben met (online) communicatie. De organisatie is nog steeds aan het werken aan het uitzicht en de gebruiksvriendelijkheid van de applicatie, zodat deze tegemoetkomt aan alle noden van de leden. Dit doen zij in co-creatie met de leden, opdat het platform een permanente plaats krijgt binnen de werking en hun leden volledig overstappen op de Spetters APP en andere sociale media platformen links laten liggen.

Een uitdaging voor de organisatie is tijd en ruimte voorzien voor de buddies die de applicatie modereren. Het is van belang dat zij zoveel mogelijk handvatten hebben om te kunnen omgaan met uitdagingen die online platformen met zich meebrengen, zoals cyberpesten, online privacy, et cetera. De organisatie haalt aan hierop in te willen zetten, maar hiervoor vereisen zij meer middelen en tijd. Zij merken dat voornamelijk

jeugdbewegingen publiciteit krijgen of er rekening wordt gehouden met de meer standaard jeugdwerkingen, en hebben het gevoel dat zij soms wegens hun specifieke doelgroep uit de boot vallen, zowel op vlak van financiering als qua vormingsmogelijkheden. Autisme Leeft bevestigt ook de nood die jeugdorganisaties hebben voor een verzamelplaats aan goede voorbeelden, stappenplannen en richtlijnen voor digitaal jeugdwerk, opdat het aanbod omtrent capaciteitsopbouw en partnerschappen makkelijk raadpleegbaar is.

9.4.4. Case 4: dasKunst@home[11]

9.4.4.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	das Kunst
Type organisatie	Cultuureducatieve vereniging
Partnerschappen	N.v.t. voor deze praktijk
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Kinderen in het algemeen, met focus op kinderen in een maatschappelijk kwetsbare situatie (6-12 jaar)
Type digitaal jeugdwerk	Online asynchroon jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Focus op cultuureducatie - Digitale media als instrument - Nieuwe vormen van jeugdwerk
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Gevestigde organisatie - In-house kennis en expertise - Flexibiliteit en laagdrempeligheid van de activiteit - Actief bezig met innovatie - Focus op kinderen in maatschappelijk kwetsbare situaties - Nieuwe vorm van digitaal jeugdwerk naar aanleiding van de coronacrisis
Opzet activiteit	Das Kunst organiseert een cultuureducatief aanbod waarbij gespeeld wordt met verschillende niveaus van technologisch materiaal (low-tech, mid-tech en high-tech), zoals Kunstfabriek, Kunstatelier en Kunstbuiten, maar tijdens de coronacrisis konden deze activiteiten niet langer doorgaan. Bijgevolg besloten zij dasKunst@home te ontwikkelen, bestaande uit 50 online videoworkshops.
Korte samenvatting	Das Kunst ontwikkelde tijdens de coronacrisis 50 videoworkshops met als doelgroep 6- tot 12-jarigen. De video's zijn zeer divers en gaan aan de slag met materiaal in huis, zoals huis-, tuin- en keukenmateriaal, van raamboodschappen tot magische laboratoria maken. De opdrachten in de video's kunnen uitgevoerd worden vrij van tijd en plaats en de kinderen kunnen hun uitvindingen delen met de organisatie en anderen via de hashtag #daskunstathome.
Continuïteit project	De dasKunst@home videoworkshops werden opgezet naar aanleiding van de coronacrisis en aangeboden voor een kleine prijs, nl. 2,50 Euro. Op dit moment produceert de organisatie geen online aanbod meer bij, maar blijven zij de videoworkshops aanbieden via de webshop. Wegens het tijdloze materiaal en de tijdloze technieken aangeboden in de video's, zijn deze zeer duurzaam.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Tijdens de coronacrisis was das Kunst niet de enige organisatie die online cultuuractiviteiten aanbood. Dit was verspreid over verschillende soorten organisaties, zoals cultuureducatieve verenigingen, jeugdhuizen en bovenlokaal

[11] Das Kunst verkoos om geen citaten uit het interview op te laten nemen in het rapport.

	jeugdwerk met maatschappelijk kwetsbare jeugd. Piazza dell'Arte organiseerde een digitale expo van een museum, waarbij de jongeren de aanwezige kunst op een methode naar keuze konden weergeven, bijvoorbeeld in 3D of getekend. Jeugdhuis De Stroate bolwerkte online danslessen en jeugdhuis Kaddish maakte kunst online met hun leden. Vzw Jong organiseerde tweewekelijkse online knutselworkshops via livestream. Graffiti zette videoworkshops op met louter basis knutselmateriaal en voorzagen net zoals das Kunst een hashtag om de kunst te delen, namelijk #metgraffitivzwopkot, zelf gaf Graffiti aan dat deze workshops niet zo succesvol waren als hun andere activiteiten.

9.4.4.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

Opdat de organisatie de videoworkshops en hun werking kon financieren, werd beroep gedaan op de structurele middelen ontvangen van de Vlaamse overheid en vroeg de organisatie 2,50 euro per workshop. De organisatie heeft reeds meermaals gereageerd op projectoproepen, zoals bijvoorbeeld via de Koning Boudewijnstichting of via Vlaio, zo is das Kunst een erkende STEM-academie. Ze dienen 50% van hun eigen middelen op te halen om de beheersovereenkomsten te kunnen uitvoeren. De keuze om 2,50 euro deelname per workshop te vragen, werd ingegeven door gelijkaardige voorbeelden uit Nederland, waar dit soort activiteiten in de cultuursector eveneens betalend zijn.

Registratie

In verband met registratie werd tevens voor das Kunst aangegeven dat zij hun activiteiten niet moesten registreren bij het Departement. Zij vonden dit zeer positief, aangezien ze hierdoor in staat waren om meer te innoveren en originele online jeugdwerkactiviteiten aan te bieden naar aanleiding van de coronacrisis.

Coronacrisis als hefboom

Online initiatief

Das Kunst is een beeldende werking rond mixed media, waarbij gewerkt wordt met verschillende materialen en technieken die bijvoorbeeld ook voorkomen bij makerspaces en fablabs, zoals snijplotters. Deze evolutie binnen das Kunst is reeds sinds 2016 aan de gang. In 2020 besloot de organisatie in te zetten op videoworkshops, opdat de kinderen nog steeds deel konden nemen aan cultuureducatieve activiteiten. Door de coronacrisis stapte das Kunst over op online activiteiten. Dit hebben zij naar eigen zeggen ook goed kunnen communiceren naar hun achterban.

Meerwaarde online asynchroon

De organisatie koos voor asynchrone video's die beschikbaar gemaakt worden via de das Kunst webshop, opdat deze los van tijd en plaats gebruikt konden worden. Met één video van tien minuten gaan de kinderen zelfstandig aan de slag voor twee à drie uur. Kinderen konden zo de video op bepaalde momenten pauzeren, om op zoek te gaan naar het nodige materiaal. De bedoeling is dat de kinderen zelfstandig aan de slag kunnen gaan en zich 2-3 uur zelfstandig kunnen bezighouden, zonder hulp van de ouders.

Op dit moment worden er geen video's bijgemaakt, maar het aanbod blijft beschikbaar. Das Kunst realiseerde zich met deze videoworkshops dat asynchrone digitale activiteiten potentieel hebben. Bijgevolg was de coronacrisis tevens een hefboom voor andere praktijken.

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Binnen de organisatie was er reeds een sterke motivatie en expertise aanwezig op het vlak van digitale media/ technologie, waardoor de organisatie snel kon overschakelen. Binnen de werking van das Kunst biedt de organisatie een opleiding aan. Tevens vindt via interne samenwerking capaciteitsopbouw plaats. Bij nieuwe aanwervingen gaat das Kunst ook bewust op zoek naar sterke creatieve en digitale profielen.

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Duurzaamheid en blended jeugdwerk

Op dit moment zet das Kunst niet langer in op de videoworkshops. Zij speelden tijdens de coronacrisis in op de aanwezige vraag, net zoals ZorGGroep Zin en Autisme Leeft. Wat de das Kunst-jeugdwerkers geleerd hebben uit deze werking, nemen zij mee in hun toekomstige praktijken.

Duurzaamheid en jeugdwerkveld

De organisatie ziet op duurzaam vlak tevens kansen binnen het veld. Zo is das Kunst voorstander om een *incentive* te geven aan gevestigde organisaties op vlak van digitaal jeugdwerk, verbonden aan een uitgewerkt Vlaams afsprakenkader. Ook JC Bouckenborgh geeft aan dit geen goed idee te vinden, omdat jeugdwerkers eerst op de hoogte moeten zijn van de betekenis, opportuniteiten en uitdagingen van digitaal jeugdwerk, vooraleer zij hier zelf op in kunnen zetten.

Toegankelijkheid

Voor de videoworkshops koos das Kunst louter aan de slag te gaan met low-tech materiaal dat aanwezig is in elk huishouden, zodat hun doelgroep, kinderen in kansarmoede, geen knutselmateriaal moesten aankopen. Daarnaast ondersteunde das Kunst hun achterban via WhatsApp. Toch gaat het niet om de meest toegankelijke activiteit binnen de case-studies, omdat de deelnemers over hardware moeten beschikken om de video te bekijken.

Inspraak en feedback van deelnemers

Das Kunst kon op positieve reacties rekenen in verband met hun coronapraktijk. Ouders en jongeren bleken hierover zeer tevreden. Daarnaast houdt de organisatie in het oog of kinderen terugkomen naar fysieke activiteiten, op deze manier willen zij kijken of er gesproken kan worden over een succesverhaal of niet.

9.4.4.3. Discussie

De coronacrisis heeft binnen das Kunst innovatie op gang gebracht doordat de organisatie niet verplicht was hun activiteiten te registreren en bepaalde modules te behalen. Hierdoor heeft das Kunst via de videoworkshops de mogelijkheden van online en blended jeugdwerk opgemerkt. Daarnaast werkt de organisatie binnen hun reguliere werking reeds met digitale media/ technologie binnen hun activiteiten, zoals GoPro-camera’s, iPads, lasercutters, et cetera. Kinderen kunnen onder begeleiding aan de slag met dit materiaal om samen kunst te creëren.

Net zoals JEF ziet das Kunst meerwaarde in het geven van een financiële impuls om digitaal jeugdwerk een boost te geven en er meer aandacht op te vestigen. Net zoals andere organisaties vindt das Kunst het belangrijk ad-hoc en niet-duurzame activiteiten te vermijden en eerder in te zetten op organisaties die hier reeds duurzaam mee aan de slag zijn. Naast duurzame praktijken, is het belangrijk een duidelijk beeld te hebben van de verwachtingen omtrent digitale jeugdwerkpraktijken, alsook de betekenis en focus van digitaal jeugdwerk.

9.4.5. Case 5: Awel-platform

9.4.5.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Awel
Type organisatie	Vereniging informatie en participatie
Partnerschappen	WAT WAT; Vlaams Instituut Gezond Leven; JAC; CLBchat; andere hulplijnen …
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media; Projectoproep KBS; Projectoproep De Warmste Week; Projectoproep De Rode Neuzen Dag
Doelgroep	Kinderen en jongeren in het algemeen
Type digitaal jeugdwerk	Online blended jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren - Focus op jeugdzorg en inclusie - Digitale media als instrument - Meer kansen op informatie - Digitale media als content
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Hoofdfocus op online jeugdzorg - Laagdrempelig - Actief bezig met verbeteren online kanalen - Breed aanbod aan contactmogelijkheden en ondersteuningsmogelijkheden - Aandacht voor brede waaier aan thema's - Ingebed binnen netwerk van (jeugd)hulp
Opzet activiteit	Awel ontstond in 1981 als de Kinder- en Jongerentelefoon. Sinds 2012 is de organisatie bekend als Awel. Awel is een jeugdwerkorganisatie die kinderen/ jongeren versterkt en aandacht heeft voor hun mentale welzijn. Via verschillende luisterlijnen kunnen kinderen/ jongeren anoniem contact opnemen met Awel, vrijwilligers (zowel volwassenen als jongeren) bieden hun een luisterend oor. Awel voorziet tevens informatie over thema's zoals gezin, seksualiteit, weerbaarheid, enzovoort. Dit laatste in samenwerking met WAT WAT.
Korte samenvatting	Awel is een 'luisterlijn' waar kinderen en jongeren gratis en anoniem terecht kunnen, via chat, e-mail, telefoon of het peer-to-peer forum. Het forum wordt sinds 2017 beantwoord en gemodereerd door de minderjarige vrijwilligers, oftewel j-Awellers. De jongeren hebben steeds een volwassen coach om hen te ondersteunen. Awel heeft ook een informatief luik met tal van artikels over thema's die kinderen en jongeren bezighouden, waaronder online thema's, bv. sexting en cyberpesten. Awel biedt vormen van digitale ondersteuning en begeleiding aan voor kinderen en jongeren die het moeilijk hebben. Het is een laagdrempelige manier van psychologische ondersteuning vanwege de mogelijkheid tot anonimiteit en de verschillende soorten en vormen van contact waartussen gekozen kan worden.

Continuïteit project	De luisterlijnen van Awel blijven steeds beschikbaar. Door de coronacrisis zagen zij een toenemende interesse in hun werking, zowel van vrijwilligers als van jongeren die hen contacteerden. Dit eerste omdat er stijgende aandacht is voor (mentaal) welzijn en dit laatste omdat 69% van de jongeren zich minder goed in hun vel voelen dan voor de coronacrisis (Awel, 2020).
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Awel ontstond nadat inspiratie werd gehaald uit de Kindertelefoon in Nederland. Deze organisatie beschikt tevens over een chat- en belfunctie en een forum, deze ontstond twee jaar voor Awel. Daarnaast heeft Awel een goede samenwerking met de andere hulplijnen in België, zoals de zelfmoordlijn, Tele-onthaal, Teleblok, en meer, en wisselen zij kennis uit om hun praktijken te verbeteren en op de hoogte te blijven van evoluties in het veld, zoals onderzoek en acties. Awel stond tevens aan de wieg van WAT WAT, samen met De Ambrassade. WAT WAT is een initiatief van de Vlaamse overheid om informatie voor jongeren te bundelen op één gebruiksvriendelijke en overzichtelijke plaats, waarop jeugdorganisaties zoals Awel, Sensoa, Child Focus, etc., informatie delen en bundelen voor kinderen/ jongeren. Eveneens heeft tZitemzo een website waarop kinderen/ jongeren terechtkunnen met vragen over kinderrechten. Zij zijn ook bereikbaar via e-mail, chat en telefoon om vragen te beantwoorden. Daarnaast heeft Awel linken met fysieke hulpverlening voor kinderen, zoals Child Focus, telefonisch bereikbaar, en het CLB, tevens bereikbaar via de anonieme CLBchat. Op Europees niveau kan een gelijkaardige aanpak gevonden worden bij Ipcko, raadpleegbaar in sectie 4, p.54.

9.4.5.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

De organisatie ontvangt subsidies van Departement CJM, maar zet geregeld ook in op externe projectoproepen, zoals de Koning Boudewijnstichting, De Warmste Week of Rode Neuzen Dag. Deze projecten worden achteraf geïntegreerd in de dagdagelijkse werking van de organisatie, zoals het geval was voor het peer-to-peer forum. Bij deze oproepen slaat de organisatie vaak de handen in elkaar met andere organisaties, zoals #nooitalleeninuwkot, een initiatief van Awel, Vlaams Expertisecentrum Kindermishandeling, Nupraatikerover.be, Child Focus, Agentschap Opgroeien en WAT WAT. Het project ontving steun via Departement CJM en Departement Welzijn, Volksgezondheid en Gezin. De opzetfase, zoals bij het peer-to-peer forum vraagt meestal extra financiële middelen.

> "Wij hebben een project ingediend waarbij wij kinderen en jongeren van bij ons een afspraak kunnen geven via de chat, bijvoorbeeld bij een andere eerstelijnshulp[organisatie]. Daarvoor hebben we een project ingediend. Dat project is afgerond, maar zit nu in onze reguliere werking. Dat vraagt op zich wel veel *effort* […] je moet samenwerkingsovereenkomsten opzetten." (Jeugdwerker Awel)

Registratie

In verband met de registratie maakt Awel van elk gesprek een transcript en een verslag: "Wij doen dit na elk gesprek: Van elk gesprek wordt in een online programma, beveiligd uiteraard, een verslag gemaakt." (Jeugdwerker Awel)

Aanleiding praktijk

Awel ontstond in 1981 als de Kinder- en Jongerentelefoon nadat Gents theatergezelschap Stekelbees met als doelgroep kinderen en jongeren, merkte dat kinderen na afloop van de voorstellingen vaak nood hadden aan een luisterend oor. Het gezelschap haalde inspiratie uit de Kindertelefoon in Nederland, die ontstond

in 1979, twee jaar voor Awel (toen de Kinder- en Jongerentelefoon).

Impact coronacrisis

Tijdens de eerste lockdown merkte Awel een sterke stijging in het aantal kinderen/ jongeren dat hen contacteerden. Deze gesprekken gingen voornamelijk over mentaal welzijn gelinkt aan de coronamaatregelen. Eveneens was er een gestegen aantal clicks op de artikels van Awel en WAT WAT.

> "We zijn veel bevraagd geweest en nog steeds. […] Naar bekendmaking toe hebben we daar veel kunnen uithalen. Veel kinderen en jongeren hebben de weg gevonden." (Jeugdwerker Awel)

Verder kon Awel rekenen op vrijwillige jongeren die zich wilden engageren voor het platform en andere jongeren wilden ondersteunen in hun mentaal welzijn.

> "Voor de j-Awellers, het forum, was er veel interesse van jongeren. We hadden twintig plaatsen om op te leiden en 70 jongeren met interesse. Daar is zeker nog groeimarge." (Jeugdwerker Awel)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

De organisatie heeft duidelijke richtlijnen voor hun vrijwilligers, zodat anonimiteit en kwaliteit gegarandeerd wordt. Daarnaast moeten partners een vertrouwensengagement ondertekenen voor zij de gespreksverslagen mogen raadplegen.

> "Wij hebben een uitgebreide afsprakennota waarin we een aantal zaken uitleggen aan beantwoorders en die zij ook dienen te ondertekenen bij de start van hun engagement bij Awel. Zonder dat mogen ze niet aan de lijn zitten. In die nota staan bijvoorbeeld een heel aantal afspraken omtrent de anonimiteit, [zoals] niet op openbare profielen delen dat je beantwoorder bent, geen afspraken maken met jongeren, ..." (Jeugdwerker Awel)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Partnerschappen

Uit de beknopte omschrijving van de praktijk is duidelijk dat de organisatie veel partnerschappen heeft. De organisatie geniet goede relaties met andere jeugdhulp in Vlaanderen. De organisatie heeft een zeer sterke samenwerking met WAT WAT. De organisatie verwijst door naar informatieve artikels op WAT WAT of deelt deze informatie via de eigen werking. Voor de opzet van WAT WAT werkten De Ambrassade en Awel samen met andere organisaties zoals Tele-Onthaal of Pimento. Awel heeft eveneens een sterke samenwerking met de andere Belgische hulplijnen, alsook met onderzoekers om bepaalde thema's uit te lichten.

> "Wij zitten in de kerngroep van WAT WAT. Zij kunnen heel erg putten uit onze gespreksgegevens om te zien wat actuele thema's zijn. Wij kunnen artikels op WAT WAT binnentrekken op onze website. We hebben een verbinding tussen onze websites waardoor onze website het laatste jaar veel meer gestoffeerd is." (Jeugdwerker Awel)

Capaciteitsopbouw

Daarnaast voorziet de organisatie capaciteitsopbouw voor zowel de vaste werknemers als de vrijwilligers. Zij leren voornamelijk over gespreksmethoden en correcte communicatie en gaan in op de thema's waarvoor Awel vaak gecontacteerd wordt. Vrijwilligers krijgen sinds de coronacrisis een blended basisopleiding, waarbij zij het fysieke gedeelte thuis via computer/ laptop/ tablet voorbereiden. Het pakket duurt ongeveer vier maanden. Door eerst online zelfstandig aan de slag te gaan met de methodieken en thema's, kunnen de fysieke sessies hier dieper op ingaan en kunnen de begeleiders sneller inzetten op het belang van reflectie. De organisatie zal deze blended basisopleiding aanhouden.

> "Sinds corona is de basisopleiding blended geworden. [De vrijwilligers] hebben een voorbereidend deel online waarbij ze een aantal opdrachten moeten doen. Dan volgen de nieuwe beantwoorders zes opleidingsdagen, waarvan vier gaan over gesprekstechnische aspecten: Hoe luisteren ze volgens de grondhoudingen van Awel, hoe breng ik die grondwaarden in het gesprek. […] Dat basispakket is voldoende om een gesprek te voeren. We voorzien twee à drie themadagen over

> relaties en seksualiteit, zelfdoding en -verwonding, misbruik en pesten. Daarnaast lopen ze ook stages en beantwoorden ze met een ervaren beantwoorder naast hen." (Jeugdwerker Awel)

> "Door de voorbereiding konden de kandidaten veel dieper duiken in die grondwaarden." (Jeugdwerker Awel)

Ook kunnen werknemers/ vrijwilligers regelmatig vormingen volgen over specifieke thema's, zodat zij hier correct mee kunnen omgaan tijdens de gesprekken. Awel voorziet zo ook vorming omtrent online thema's zoals cyberpesten en sexting.

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Inspelen op noden

Awel heeft steeds aandacht voor de noden binnen de maatschappij en probeert op lange termijn te kijken welke plaats Awel kan innemen in de maatschappij. Zo zette de organisatie in op de noden tijdens de coronacrisis met bijvoorbeeld de campagne #nietalleeninuwkot en het peer-to-peer forum werd in 2017 gelanceerd. Awel beschikte hiervoor reeds over een forum, maar dit werd gemodereerd door volwassenen. Awel zou deze peer-to-peer functie graag uitbreiden naar groepschat of peer-to-peer chats.

> "Onze peers zitten vol met ideeën. Wij willen daar wat experimenteerruimte voor creëren." (Jeugdwerker Awel)

Signalenfunctie

Daarnaast focust de organisatie altijd op zo'n goed mogelijke luisterlijnen voorzien voor de kinderen/ jongeren. De organisatie heeft eveneens een signalenfunctie waar partners voor betrokken worden zodat zij kunnen inzetten op hun hoofdfunctie. Zo doen universiteiten en hogescholen onderzoek op basis van de informatie die Awel verzamelt via de gesprekken.

> "Wij maken van elk gesprek een verslag. […] Daarin kun je een bepaald thema zien. Als hogescholen bijvoorbeeld een bepaald thema onderzoeken, kunnen zij aan ons vragen – tegen het ondertekenen van ons vertrouwensengagement […] – om geanonimiseerde gespreksverslagen [in te kijken] voor analyse." (Jeugdwerker Awel)

Toegankelijkheid

Awel is een online blended praktijk, hierdoor zijn zij moeilijker bereikbaar voor jongeren zonder hardware. Wel zijn zij beschikbaar via de desktop van bibliotheekcomputers en zijn zij tevens telefonisch bereikbaar. Zij geven aan dat door hun online werking bepaalde jongeren uit de boot kunnen vallen, maar proberen steeds te werken aan hun bereik en aan de laagdrempeligheid en gebruiksvriendelijkheid van hun platform via partnerschappen.

> "Awel is geen lopend persoon, dat maakt het wel moeilijker, maar daar bestaan andere organisaties voor. […] We vertrouwen op onze methodiek. […] Wat we wel doen, we hebben een onderzoek gedaan samen met iDrops over de toegankelijkheid van onze website en hoe we onze contactkanalen in de toekomst nog beter op kinderen en jongeren kunnen afstemmen. […] Wat er onder meer uitkwam is onze contactkanalen makkelijker toegankelijk maken." (Jeugdwerker Awel)

Inspraak en feedback deelnemers

Awel doet een Kwaliteitscontrole op gespreksverslagen alsook een tevredenheidsmeting die kinderen en jongeren vrijblijvend kunnen invullen. Intern wordt er steeds overlegd met de vrijwilligers om te bekijken wat beter kan of waar Awel op in kan zetten.

9.4.5.3. Discussie

Awel is een goede online praktijk die sterk inspeelt op jeugdwelzijn via een laagdrempelig, anoniem platform. Jongeren kunnen contact opnemen met (j-)Awellers via verschillende kanalen en datgene uitkiezen dat voor hen het beste aanvoelt. Zij hebben reeds sinds de opstart een groot bereik, maar wegens de coronacrisis steeg het aantal kinderen/ jongeren die hen contacteerden met 21% (Awel, 2021).

Eveneens zien zij een sterke vraag vanuit de maatschappij voor hun expertise en data. Die partnerschappen zijn inherent deel van Awel. Zij hebben een groot scala aan partnerschappen, waaronder onderzoekers, jeugdhulp, welzijnsorganisaties en organisaties vanuit de Vlaamse overheid. Hierbij heeft de organisatie steeds hun doelgroep voor ogen, namelijk ‘wat draagt deze samenwerking bij?’ Bijvoorbeeld het verbeteren van hun platform of het sterker inspelen op de noden van hun doelgroep. Daarnaast staat ook een goede vorming van de vrijwilligers voorop, die een traject van ongeveer vier maanden lopen vooraleer zij zelfstandig beantwoorder zijn. Uitdagingen spitsen zich voornamelijk toe op de toegankelijkheid van het online platform, namelijk de nood aan hardware, software en internet om hen te bereiken.

9.4.6. Case 6: Weerbaar op het Web bundels

9.4.6.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Pimento
Type organisatie	Vereniging informatie en participatie
Partnerschappen	Child Focus, ella vzw, Mediawijs, RoSa vzw en Sensoa
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Eerstelijnswerkers
Type digitaal jeugdwerk	Online asynchroon jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwe	- Focus op mediawijsheid - Focus op jeugdwerkers - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk - Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Aangeboden educatief materiaal - Samenwerking tussen meerdere organisaties - Betrekking van ervaren partner voor gepaste begeleiding - Focus op specifieke online thema's - Focus op jeugdwerkers - Versterking van digitaal jeugdwerk
Opzet activiteit	Pimento is een jeugdwerkorganisatie die jeugdwerkers versterkt op vlak van thema's die gelinkt zijn aan teambuilding, relaties en seksualiteit, pesten en weerbaarheid, jongerenparticipatie en identiteit en zingeving. Zij voorzien een breed scala aan interactieve werkvormen en proberen op die manier de capaciteiten van jeugdwerkers op te krikken. Pimento biedt daarom gratis mediawijs materiaal aan omtrent digitale thema's in lijn met online weerbaarheid, zoals sexting, nettiquette en online identiteit. Het educatief materiaal heeft de titel Weerbaar op het Web (WOW). Eerstelijnswerkers kunnen de bundels met achtergrondinformatie en werkvormen gebruiken om de online weerbaarheid van hun doelgroep te beïnvloeden.
Korte samenvatting	Op dit moment zijn er twee educatieve, interactieve bundels beschikbaar. De eerste bundel biedt werkvormen aan omtrent porno, sexting, victim blaming en catfishing, dit in samenwerking met Child Focus, ella vzw, Mediawijs, RoSa vzw en Sensoa. De tweede WOW biedt informatie en opdrachten aan omtrent cyberpesten, nettiquette en haatspraak, in samenwerking met Mediawijs. Er is bijgevolg een duidelijke link met thema relaties en seksualiteit en thema pesten en weerbaarheid.
Continuïteit project	Op dit moment werkt Pimento aan een derde WOW-bundel waar ingezet wordt op online gedragingen, gelinkt aan het thema identiteit en zingeving.

Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Pimento is uniek in de manier hoe het online weerbaarheid en mediawijze thema's via de WOW-bundels bij eerstelijnsjeugdwerkers brengt in deze sector. Qua inhoud is het te vergelijken met organisaties zoals Awel en WAT WAT, waarbij jongeren online informatie kunnen vinden en lezen over thema's tevens aangehaald in de WOWs, zoals sexting, porno en online privacy. Een andere vergelijkbare praktijk, is de educatieve publicatie 'Internetjes' van jeugdwerkorganisatie Kei-Jong. De organisatie heeft aandacht voor het internet, online privacy, het gebruik van applicaties, veiligheid online en gesprekken onderhouden online. Daarnaast biedt Chirojeugd Vlaanderen een kaartspel aan hun leiding om onderwerpen zoals cyberpesten, sexting en online privacy te leren kennen en er mee aan de slag te gaan, vergelijkbaar met de interactieve werkvormen die de WOWs aanbieden. Buiten deze sector kan een gelijkaardige aanpak gevonden worden op bijvoorbeeld Mediawijs, waar tevens educatieve pakketten, handleidingen en affiches worden aangeboden over mediawijze thema's, zoals nepnieuws, digitale balans, sociale media en meer. Op Europees niveau ontwikkelde het EMELS-project (European Media Literacy Standard for Youth Workers) mediawijs educatief materiaal voor jeugdwerkers. Op de projectpagina kunnen jeugdwerkers documenten downloaden die ingaan over bovenvermelde thema's, zoals werkvormen en stappenplannen. (EMELS, 2018)

9.4.6.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Registratie

De WOWs werken met unieke downloads/ clicks, waardoor de organisatie een zeer duidelijk overzicht kan bieden van het bereik van de bundels. Bij andere praktijken loopt dit minder vlot, waarbij de organisatie werkt met een registratieformulier dat deelnemers moeten invullen. Dit ingevuld krijgen blijkt niet altijd even eenvoudig, waardoor Pimento pleit voor een eenvoudigere aanpak.

> "Goh, ik denk dat wij in het algemeen niet te veel tijd willen verliezen met administratie van registratie en we ons vooral willen focussen op inhoud en kunnen werken aan het thema. Als we één voor één iedereen moeten overlopen 'wie ben je en van welke achtergrond', om dat vervolgens nog ergens anders in te geven, voelt dat soms niet echt als een juiste tijdsbesteding." (Jeugdwerker Pimento)

Barrière

De bundels worden gratis aangeboden door Pimento. Om dit mogelijk te kunnen maken moet de organisatie voor andere activiteiten een betaling vragen. Er wordt ingegaan op het financieringsverhaal, omdat Pimento gelooft in de waarde van hun praktijk, maar het ziet als een obstakel om via andere wegen financiering aan te vragen opdat deze praktijk gratis kan worden aangeboden.

> "Wij worden deels gesubsidieerd, maar dat is niet voldoende. Dat is een beetje een intern vraagstuk dat wij bijvoorbeeld voor bepaalde doelgroepen een lagere prijs hanteren, maar voor andere doelgroepen dan juist een hogere. Zodat we aan iedereen tegemoet kunnen komen en toegankelijk kunnen zijn voor al onze doelgroepen. Vanuit diezelfde optiek bieden we bepaalde educatieve producten ook gratis aan, zoals bijvoorbeeld de WOW-reeks. Deze gratis publicaties slaan enorm hard aan, hier zijn veel downloads op." (Jeugdwerker Pimento)

> "We denken dat het super waardevol en zinvol is dat er een reeks zoals WOW bestaat en ik denk dat wij daar ook zeker de juiste partner voor zijn. Maar omdat we het laagdrempelig willen houden

> en gratis willen aanbieden, moet je financiering voor je werking uit een andere hoek komen." (Jeugdwerker Pimento)

Erkenning digitaal jeugdwerk

Dit hangt samen met het belang van erkenning van goede praktijken i.v.m. digitaal jeugdwerk. Pimento vindt het belangrijk dat er erkenning is voor goed digitaal jeugdwerk en hier tevens aandacht op wordt gevestigd, en het mogelijk wordt gemaakt om aan meer kennisdeling te doen onderling en om partnerschappen en uitwisseling vlotter op te zetten.

> "Erkenning of het warm houden van het thema en bestaande initiatieven die werken… Daar volop op inzetten en doorverwijzen, erkend worden door de overheid. Ik heb soms het gevoel dat ik dingen ontdek, 'ah dat bestaat ook.'" (Jeugdwerker Pimento)

Aanleiding praktijk

Pimento is een organisatie die sterk inzet op de thematiek seksualiteit en relaties, en speelde met de eerste WOW-bundel in op vragen van hun doelgroep: "De eerste [bundel] gaat qua thematiek over relaties, seksualiteit en vooral sexting-advies, omdat we daar gewoon ook heel veel vragen over gekregen hebben. Wij hebben al wel materiaal rond sexting, maar er was meer nood aan hoe ga je daar mee aan de slag, vandaar dat de gratis publicatie is gegroeid met thema's als catfishing en dergelijke." (Jeugdwerker Pimento)

> "Nadien […] kwam het thema in de media en de actualiteit waardoor we zelf heel dankbaar waren dat we dat op tijd hadden opgepikt, om wel iets te maken rond heel het digitale gegeven in combinatie met seksualiteitsbeleving." (Jeugdwerker Pimento)

Wegens het succes en de link met de actualiteit besloot Pimento intern dat men een Weerbaar op het Web reeks wilde ontwikkelen. Men wilde inspelen op huidige noden, en besloot voor weerbaarheid als overkoepelend thema.

Impact coronacrisis

De jeugdwerkers bij Pimento hadden het niet gemakkelijk tijdens de coronacrisis, omdat hun werking sterk inzet op groepsdynamiek en interactiviteit, wat tijdens de coronacrisis fysiek niet meer was toegelaten. Daardoor stapte Pimento over op online jeugdwerkvormen en probeerden zij tijdens fysiek jeugdwerk interactie te bekomen en afstand te overbruggen aan de hand van bepaalde tools en platformen. Daarnaast hadden jeugdwerkers die digitaal minder vaardig zijn het moeilijk met het geven van online vormingen, waardoor deze steeds met twee werden gegeven, één jeugdwerker gaf de inhoudelijke vorming, de tweede jeugdwerker focuste op het technische en/of digitale aspect.

> "We werken normaal gezien in groepen heel dynamisch, zoals in het jeugdwerk in kringvorm. Maar met de coronaregels moesten we soms bijna in een klasopstelling vorming geven, waardoor we de AhaSlides als interactieve optie hebben gebruikt, wat wel heel positief onthaald werd en […] Wel een fijn alternatief dat werkte." (Jeugdwerker Pimento)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Daarnaast pretendeert Pimento niet dat hun bundel een ideale sessie betreft, maar willen zij bekomen dat eerstelijnswerkers op hun eigen manier aan de slag gaan met de meegedeelde informatie en oefeningen en als het ware kunnen shoppen uit de bundel en kiezen welke werkvormen het beste zijn voor hun doelgroep. Dit deed Pimento naar aanleiding van een interne analyse van het materiaal en op basis van feedback.

> "We hebben het format een beetje veranderd. Het was eerst een grote bundel met bijhorende

> bijlagen, we hebben nu aparte bijlagen op de site omdat we merkten dat als je met groepen aan de slag wilt en je wil iets doen, dat je moest gaan zoeken in de bundel en vervolgens de juiste pagina zeventien keer afdrukken om ermee aan de slag te gaan. We hebben het gewoon vooral gebruiksvriendelijker gemaakt om echt de kern van de inhoud in de bundel te zetten met bijhorende bijlagen op onze website." (Jeugdwerker Pimento)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Partnerschappen

Een sterkte van de praktijk is de samenwerkingen die Pimento opzet om de praktijken op poten te zetten, zoals lokale samenwerkingen met steden en gemeenten. Voor de WOW-bundels besloot Pimento samen te werken met organisaties met een sterke expertise omtrent de thema's die in de bundel aan bod komen. Zo is Sensoa het Vlaams expertisecentrum voor seksuele gezondheid, is RoSa het Kenniscentrum Gender en Identiteit en is Mediawijs het Kenniscentrum Mediawijsheid. Samen met hun medewerkers en de medewerkers binnen Pimento die actief bezig zijn met desbetreffende thema's, zoals de interne seksuologen, krijgen de bundels vorm, en wordt ook de digitalisering in hun materiaal opgenomen.

> "Nu ook met de laatste [WOW], die zich vooral focust op online gedrag en identiteit, hebben we de expertise ingezet van de collega's die kennis rond identiteit hebben. Maar anderzijds is die laatste bundel ook gekoppeld aan ons onderzoek rond online gedrag en identiteit waardoor we eigenlijk rechtstreekse input, actuele input hebben van wat jongeren doen online, wat hen bezighoudt. In dat opzicht heb ik het gevoel dat we zelf erg op zoek gaan naar expertise door het ofwel zelf te onderzoeken ofwel partnerschappen aan te gaan." (Jeugdwerker Pimento)

Capaciteitsopbouw

Daarnaast zijn de medewerkers binnen Pimento steeds bezig met het opbouwen van de eigen expertise binnen de hoofdthema's en willen ze bijleren over actuele thema's die hen minder liggen, zoals het online gegeven. Zo volgden de jeugdwerkers een sessie van De Ambrassade omtrent online jeugdwerk. Eveneens worden intern vormingen gegeven.

> "Wij willen het gesprek faciliteren en we willen op een speelse manier zaken opentrekken, maar wij zullen nooit pretenderen […] de kenners [te zijn] in het medialandschap. Er zit wel wat expertise, maar dan kijken we zeker naar Mediawijs en andere partners. Onze sterkte is vooral, wij werken met jongeren en begeleiders van jongeren, en weten heel goed op welke laagdrempelige manieren we thema's kunnen aanbrengen." (Jeugdwerker Pimento)

Pimento werkt met open en nieuwsgierige werknemers. Deze werknemers zijn geen digitale experten, maar zullen steeds uitzoeken en proberen begrijpen waar jongeren mee bezig zijn. Deze houding namen zij tevens aan tijdens de coronacrisis, waarbij enthousiaste jeugdwerkers een werkgroep vormden en dingen gingen uitproberen, om deze vervolgens tijdens sessies uit te leggen aan collega's.

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Duurzaam inspelen op noden

De twee eerste WOWs kwamen tot stand wegens een opgemerkte nood bij de doelgroep, maar Pimento wilde tevens een duurzaam project uitwerken. De educatieve medewerkers herwerken het materiaal om de vijf jaar. Daarnaast proberen zij bij de ontwikkeling van een WOW te voorkomen dat deze binnen een aantal jaar reeds achterhaald is. Bijgevolg probeert Pimento verwijzingen naar of gebruik van sociale media in de bundels te vermijden.

> “Het is geen ‘hoe beleven jongeren online’-bundel waarin we alle trends meegeven. Dat is veel te veranderlijk, daar proberen we echt wel een beetje van af te blijven. We proberen eerder tools aan te reiken: ‘Hoe kun je op een leuke interactieve manier aan de slag gaan of een gesprek openen over cyberpesten, sexting, online imago en dergelijke?’” (Jeugdwerker Pimento)

Barrière

Op dit moment heeft de organisatie besloten hun online jeugdwerk niet verder te organiseren, voornamelijk als het gaat om vormingen en interactieve sessies. De voornaamste reden hiervoor zijn de beperkte interactiemogelijkheden online, aangehaald door verschillende organisaties in luik 1. Wel zal de organisatie blijven inzetten op hun Weerbaar op het Web bundels en zullen zij de tijdens lockdown ontdekte tools blijven inzetten tijdens fysiek jeugdwerk.

> “We hebben onlangs een inhoudelijke vergadering gehad, […] we hebben heel veel vormen gedigitaliseerd en online aangeboden, gaan we dat houden of niet in ons aanbod? […] [We hebben] besloten om een heel aantal zaken niet meer online aan te bieden omdat die vormingen ook fysiek kunnen doorgaan.” (Jeugdwerker Pimento)

> “Onze identiteit is toch nog altijd interactie en inspelen op groepen, op vragen. Die aspecten vallen digitaal toch wel weg waardoor we het niet meer structureel willen aanbieden, maar […] als er vragen komen zijn we zeker bereid om daarop in te spelen, om digitaal zaken aan te bieden.” (Jeugdwerker Pimento)

Toegankelijkheid

Door de redenen hierboven aangehaald, is het educatief materiaal zeer toegankelijk. Eerstelijnswerkers kunnen de bundel via één click downloaden, mits ze toegang hebben tot internetverbinding en een computer/ laptop/ tablet. Tevens bevatten de bundels opdrachten die niet noodzakelijk technologie of een grote hoeveelheid materiaal vereisen. Bijgevolg kunnen jeugdwerkers die geen toegang hebben tot bijvoorbeeld een beamer of verschillende smartphones, de bundel ook gebruiken voor hun doelgroep. Als laatste zijn de bundels zeer gestructureerd, waarbij Pimento achtergrondinformatie en nuttige websites vermeldt, elk concept bespreekt en theorie meedeelt, en vervolgens verschillende werkvormen voorziet.

Inspraak en feedback van de deelnemers

Pimento zet bij elke interactieve activiteit in op een vrijblijvende evaluatie achteraf of een evaluatie tijdens de vorming.

9.4.6.3. Discussie

Weerbaar op het Web is een interessante praktijk die jeugdwerkers en het digitale jeugdwerk versterkt vanop de tweede lijn, door bundels te ontwerpen waar jeugdwerkers mee aan de slag gaan. Een zeer goede praktijk is de sterke samenwerkingen die Pimento opzet om hun eigen jeugdwerkers en materiaal te versterken. Pimento haalt aan dat het een meerwaarde is als jeugdwerkers inzetten op duurzame partnerschappen. Maar de organisatie ervaart ook uitdagingen bij deze vorm van digitaal jeugdwerk. Zo wil Pimento de bundels gratis kunnen aanleveren, maar moeten zij steeds nakijken op welke manier dit haalbaar is. Ondanks de populariteit en het grote bereik van de bundels zijn deze moeilijk online te registreren als aparte praktijk. Zij wensen een manier om online jeugdwerk tevens te kunnen registreren binnen de verschillende modules.

Daarnaast ervaarden de jeugdwerkers van Pimento moeilijkheden tijdens de coronacrisis die niet gelinkt zijn aan deze praktijk, maar ook voorkomen bij andere organisaties. Zo ervaarden verschillende van hun werknemers hun online activiteiten als hoogdrempelig. Men had ook het gevoel, omdat alles op zeer korte

termijn omgegooid moest worden, dat het soms vergelijkbaar was met “nattevingerwerk” en er in de toekomst drempels moeten worden weggewerkt, zoals toegang tot materiaal. De grootste drempel ervaarde Pimento met het niveau van interactiviteit tijdens de online sessies. Omdat Pimento hier sterk op inspeelt tijdens hun activiteiten, was de overstap moeilijk. De organisatie vond wel enkele handige tools, waaronder AhaSlides, die zij tevens mee zullen nemen in hun toekomstige werking. Door de mindere mate van interactiviteit en de hoogdrempeligheid van online activiteiten, besloot Pimento deze werking af te bouwen.

Een laatste drempel blijkt de samenwerking en kennisdeling met andere organisaties. De organisatie geeft aan dat er binnen het jeugdwerkveld tijd en ruimte mist om expertise uit te wisselen en samen sterke digitale praktijken op te zetten. Er is nood aan meer erkenning en waardering voor digitale jeugdwerkvormen en het is volgens Pimento van belang dat de goede praktijken “bekrachtigd of erkend” worden, opdat het thema voldoende aandacht krijgt en er aan kwaliteitsvol jeugdwerk wordt gedaan.

9.4.7. Case 7: JEF makers

9.4.7.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	JEF
Type organisatie	Grote organisatie met een internationale uitstraling: Filmeducatieve organisatie
Partnerschappen	Steden Antwerpen, Brugge, Kortrijk, Gent, Leuven en Roeselare
Financiering	Subsidies Vlaams Audiovisueel Fonds
Doelgroep	Kinderen en jongeren (6-14 jaar)
Type digitaal jeugdwerk	Online blended jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere - Focus op digitaal ontwikkelen - Focus op mediawijsheid - Focus op experimentele beleving - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Meer niet-formeel en informeel leren
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Focus op kinderen en jonge adolescenten - Focus op participatie en inspraak - Focus op filmwijsheid en digitale media/ technologie die daarbij komt kijken - Digitale inclusie - Breed aanbod binnen dit project - In-house kennis en expertise - Blended vorm
Opzet activiteit	De kern van JEF is jeugdfilm, met een sterke link met digitale media, met JEFs doel om kinderen en jongeren filmwijs te maken via JEF makers. Het doel van de activiteit is kinderen en jongeren filmwijs maken, voor en door kinderen en jongeren werken, alsook kinderen zelf film laten maken.
Korte samenvatting	Bij JEF makers maken kinderen en jongeren instructievideo's voor andere kinderen en jongeren. Deze worden op het YouTube-kanaal geplaatst. Deze gaan over thema's die tevens tijdens de JEF-workshops aan bod komen: Special effects, monteren, geluid, animatie en filmen. De kinderen kunnen spelenderwijs aan de slag met deze technieken en werken daarbij met tablets, laptops, en meer. Daarnaast kunnen kinderen en jongeren aan de slag met deze instructievideo's en ontwikkelen zij zelf thuis een kortfilm die ze kunnen insturen. Deze worden dan door een panel van kinderen en jongeren geëvalueerd en kinderen kunnen een prijs winnen voor hun film tijdens het JEF festival. Binnen JEF makers bestaat bovendien het medialab, georganiseerd op het jaarlijkse JEF festival. Kinderen en jongeren komen experimenteren met games en audiovisuele installaties. Spelenderwijs brengt de organisatie hun digitale vaardigheden bij, zoals programmeren en probleemoplossend denken.

Continuïteit project	De projectsubsidie voor het instructievideo-gedeelte van JEF makers is afgelopen. Omdat JEF makers tevens onderdeel is van JEF festival, worden de andere aspecten, zoals de instuurwedstrijd, nog steeds met beperkte middelen georganiseerd.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	JEF makers is een project ontstaan en verdergezet uit een fusie (zie hieronder, sectie Aanleiding Praktijk). De inspiratie voor het project was participatie: Jongeren en kinderen een platform geven en zelf producties laten maken via dat platform. JEF heeft steeds een focus op jeugdfilm en aandacht voor voldoende online beschikbaar materiaal, zodat kinderen zelfstandig aan de slag kunnen, gekoppeld aan een fysiek festival met medialab. Ook andere organisaties, zoals bijvoorbeeld StampMedia draagt deze participatie en inspraak hoog in het vaandel in verschillende van hun projecten, zoals Lab X en hun jongerenreporters. Daarnaast zijn er verschillende makerspaces in Vlaanderen, waar kinderen en jongeren kunnen werken met monteren en geluid. Een eerste voorbeeld is Radio Quindo, met mediaproducties gemaakt door en voor jongeren, waar jongeren van alle achtergronden leren experimenteren en radio maken. Andere voorbeelden zijn, Open lab van Nerdlab, open lab van JES Gent en Medialabo van JES Brussel, Atelier Fotofinish van cultuureducatieve organisatie Casa Blanca en New Media Lab van cultuureducatieve organisatie Trill. Op Europees niveau organiseert Duitsland YouTube barcamp, waarbij jongeren hun expertise delen i.v.m. digitale media en technologie (Zie Sectie 4, p.58), of ACT ON! in Finland, waarbij de kinderreporters materiaal ontwikkelen voor hun peers (Zie Sectie 4, p.54).

9.4.7.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

JEF makers ontwikkelde binnen dit project samen met kinderen en jongeren instructievideo's op woensdagnamiddag en organiseerden twee jaar op rij een kamp. De kinderen bleven bij JEF slapen en posten instructievideo's op het YouTube-kanaal. Op dit moment heeft JEF onvoldoende middelen om dit deel van het project verder te zetten, waardoor het 'voor en door'-verhaal in gedrang komt.

> "Die projectsubsidie is afgelopen, wat logisch is, dat is voor een bepaalde tijd en we hebben daar toen geen extra subsidie of vervolgsubsidie meer voor gevonden. We hebben toen wel onderzoek gedaan en een dossier geschreven maar dat is toen niet gehonoreerd. Wat maakt dat [de instructievideo's door kinderen] op dit moment niet meer op een hele actieve manier worden aangeboden." (Jeugdwerker JEF)

> "Het is natuurlijk iets heel arbeidsintensief, die jongeren die wilden wel terugkomen, die hadden heel veel engagement om terug te komen, maar eigenlijk was er niemand of hadden we geen financiële ruimte […] om hen echt goed op te volgen […] Als ik spreek over die video's die op dit moment niet meer op het kanaal komen, spreek ik specifiek over die ene afspeellijst van instructievideo's waarbij kinderen uitleggen, met het materiaal, 'je moet hier op klikken en dan moet je dit doen en je kan deze app gebruiken.'" (Jeugdwerker JEF)

Registratie

Omdat JEF op dit moment gesubsidieerd wordt door het VAF, werken zij met een ander rapportagesysteem dan andere jeugdwerkorganisaties. Om al hun informatie bij te houden, maken zij gebruik van een online boekingssysteem. Via het platform maken zij hun rapportering op, maar hier en daar stuiten zij op hetzelfde probleem dat ook andere organisaties opmerken, zoals bijvoorbeeld de WOWs van Pimento. Zo is een

onderdeel van JEF makers de geüploade instructievideo's, waarvan enkele zeer veel clicks/ views vergaren, maar kan JEF dat nergens in de formulieren apart weergeven, louter toelichten in de tekst. Bijgevolg is het moeilijk de activiteit te registreren en er financiering voor te vragen. Ook hier weet deze organisatie niet hoe zij een deel van hun online jeugdwerkactiviteiten moeten registreren.

> "Daar houden we alles bij en naar rapportage toe, naar de overheid toe - bij ons is dat voor onze structurele subsidies van het Vlaams Audiovisueel Fonds - zij vragen een lijst van elke activiteit, met aantal deelnemers, aantal uren, dus echt heel gedetailleerd. […] En voor de fysieke activiteiten die doorgaan is dat vrij gemakkelijk, ook als je een online vorming hebt en je weet ik heb hier twintig deelnemer gehad, dat is gemakkelijk te meten, maar als ik naar bijvoorbeeld JEF makers tutorials kijk, dan hebben we daar ook views, hoe ga je die views meetellen in uw rapportage? Daar voel ik ook wel een spanningsveld. Wij communiceren aan het VAF vrij expliciet 'dit zijn views en niet fysieke deelnemers', want ja iemand kan erop klikken, maar die heeft dan misschien maar tien seconden gezien. Dus dat rapporteren is inderdaad moeilijk, en ook bij het VAF is daar nog geen goeie manier om dat te gaan quoteren." (Jeugdwerker JEF)

Aanleiding praktijk

Voortbouwen op bestaand project

Bij deze praktijk speelde de coronacrisis niet mee als hefboom, maar bouwde JEF voort op een reeds bestaand project, JEF in het Ziekenhuis. Dit project zorgde ervoor dat kinderen die minder mobiel waren wegens ziekte, ook jeugdfilms konden bekijken. Hierbij was ook aandacht voor het creëren van video's. Deze kant van het project werd verder uitgebouwd binnen JEF makers, aan de hand van een impulssubsidie vanuit het Ziekenhuisproject, dat fuseerde met het makersproject van Jekino. Het project kreeg een digitale laag en kinderen en jongeren werden actief betrokken bij het voorzien van tips en tricks aan hun peers.

> "Wij hebben in 2017 een projectsubsidie gekregen. We zaten toen in een fusie. Je had toen nog Jekino Educatie, Jekino Distributie en het jeugdfilmfestival. Het jeugdfilmfestival had toen JEF in het Ziekenhuis en deed toen al tips naar kinderen en jongeren om filmpjes te maken, hetzelfde wat Jekino deed. Die dingen zijn eigenlijk samengekomen en de specifieke financiering voor de tutorials kwam in eerste instantie vanuit het Ziekenhuisproject. Dat was een soort impulssubsidie […] Toen hebben we daar echt een opstart mee kunnen maken." (Jeugdwerker JEF)

Filmeducatie

JEF heeft verschillende doelstellingen, en wil bijgevolg praktijken opzetten die hieraan voldoen, zoals filmeducatie voor en door jongeren, experimenteren en zelf film maken met gebruik van digitale media en technologie.

> "JEF maakt kinderen en jongeren filmwijs, dat vertaalt zich heel erg in het project. Maar ook: JEF is voor en door kinderen en jongeren, alsook JEF is een gids. Maar zeker ook: Kinderen kunnen enerzijds zelf film maken en anderzijds ook film kijken in alle vormen en maten." (Jeugdwerker JEF)

Impact coronacrisis

Vanwege de coronacrisis besloot JEF (online) alternatieven aan te bieden. Net zoals de meeste jeugdwerkorganisaties moesten zij hun werking aanpassen zodat zij nog steeds hun doelgroep konden bereiken en hun doelstellingen konden halen. Maar zoals onderstaande citaten aangeven, pleit JEF niet voor louter online jeugdwerk. Voor hen is het belangrijk dat men blended of fysiek werkt, een aspect dat meerdere organisaties aanhalen. Uiteraard hangt dit af van de opzet van de organisatie en praktijk, zo blijkt

dat workshops inderdaad meer succesvol en effectief zijn als ze fysiek doorgaan, maar zijn bijvoorbeeld anonieme online jeugdzorgplatformen laagdrempeliger voor die doelgroep.

> “We hebben ook DIY-workshops voor scholen in tijden van corona, voor moest de workshop geannuleerd worden, dat we een alternatief hebben. We hebben dat in ons aanbod gelaten, omdat dat ook wel werkte, maar ook daar: De ontmoeting tussen de begeleider en de klas blijft super waardevol. Dat fysieke ontmoetingsmoment, dat kunnen we bijna niet wegdenken. Dus als je spreekt over digitaal jeugdwerk, als het puur gaat over met digitale tools aan de slag gaan, al onze workshops, dat is allemaal fysiek.” (Jeugdwerker JEF)

> "Dat digitale kan niet zonder iets fysiek, dus als ik dan specifiek over die instructievideo's praat, je gaat wel fysiek aan de slag met die kinderen en jongeren om uiteindelijk iets online te hebben, dat dan online ook zijn eigen leven leidt, dat ook op zich kan staan. Maar het start altijd wel vanuit iets fysiek met kinderen en jongeren.” (Jeugdwerker JEF)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

JEF zet sterk in op digitale media binnen hun organisatie. Naast het gebruiken van het materiaal, zijn zij ook zeer film- en mediawijs. Met hun sterke basis hebben zij dan ook een duidelijke regeling omtrent de digitale jeugdwerkpraktijken, met grote aandacht voor de online privacy van hun deelnemende kinderen en jongeren.

> “Tout court is dat digitale in heel onze werking verbonden, maar specifiek voor de workshops hebben wij een duidelijke visie over: We maken kinderen en jongeren filmwijs, daar hebben we een model rond ontwikkeld. Als dat gaat over privacy, hebben we ook wel echt beleid rond integriteit ontwikkeld, waaronder ook een aspect privacy en portretrecht. Workshop-resultaten bijvoorbeeld, die komen op een afgeschermde googledrive. Die link wordt enkel gedeeld met diegene die de workshop boekt, die stuurt dat dan door naar de jeugdwerker, die dat dan deelt met de jongeren, maar die link blijft ook maar een bepaalde tijd beschikbaar. Het enige wat we online plaatsen, is iets waar we specifiek toestemming voor hebben gekregen van de ouders.” (Jeugdwerker JEF)

Dankzij die sterke basis, kan JEF tevens gecontacteerd worden als expert en kunnen andere jeugdwerkers bij hen aankloppen.

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Capaciteitsopbouw

Naast de kinderwerking, voorziet JEF tevens vormingen voor eerstelijnswerkers zoals leerkrachten en jeugdwerkers. Op dit moment wordt JEF voornamelijk gecontacteerd door leerkrachten. Aangezien digitaal jeugdwerk steeds meer aandacht krijgt binnen het jeugdwerk, ziet JEF zich hierin op termijn wel groeien.

> “Wij organiseren ook vormingen, op dit moment al is de meerderheid wellicht voor het onderwijs, maar dat is zeker iets dat we ook wel doen voor jeugdwerk. We hebben in april of in mei nog een online vorming gegeven aan Jonge Helden. Dat is zeker iets waar we veel potentieel en groeimarge in zien, als er meer digitaal jeugdwerk zal zijn, om die jeugdwerkers te gaan vormen en om te zorgen dat zij net de nodige vaardigheden en tools hebben om met hun eigen jongeren aan de slag te gaan.” (Jeugdwerker JEF)

Op dit moment blijken de aanvragen zeer ad-hoc en lopen deze sterk samen met de interesses van de jeugdwerkers. Zij zien echter wel mogelijkheden voor een gerichte vorming omtrent digitaal jeugdwerk. Zij

zijn op dit moment bijvoorbeeld betrokken bij het Mediacoach-project[12] van Mediawijs, waarbij jeugdwerkers een van de doelgroepen is. Daarnaast haalt JEF de Digisprong[13] in het onderwijs in Vlaanderen aan en ziet dit als een goede impuls voor digitaal jeugdwerk.

> "De Digisprong in het onderwijs is een grote impuls, dat merk ik ook bij de mediacoach-opleiding. Op die manier een impuls geven heeft invloed. Ik vind wel nog altijd dat iemand geïnteresseerd moet zijn, dat is ook het interessante van die mediacoach-opleiding. Ze worden tot coach gemaakt, niet alleen mediawijs voor zichzelf, maar dat project is er echt op gericht dat ze [informatie] gaan delen. […] Op die manier hoeft niet elke jeugdwerker per se die opleiding te volgen om toch impact te hebben." (Jeugdwerker JEF)

Partnerschappen

Binnen JEF makers maakt de organisatie nog geen gebruik van jeugdwerkpartnerschappen, maar ze overwegen dit wel. Wegens de afloop van subsidies is het niet meer mogelijk de kinderen en jongeren naar behoren te begeleiden. JEF zou daarom een samenwerking kunnen opzetten met lokale spelers, maar omdat dit personeelsinzet vraagt, en bijgevolg financiële middelen, heeft de organisatie hieromtrent nog geen actie ondernomen.

> "We zouden eventueel samenwerkingen kunnen opstellen met een jeugdhuis, maar die personeelsinzet blijft hè, […] dus het is een hele grote uitdaging." (Jeugdwerker JEF)

Daarnaast heeft JEF heel wat partnerschappen met Stad Antwerpen, hun thuisbasis, maar ook met andere steden waar het JEF festival plaatsvindt. Binnen alle werkingen van JEF ligt de aandacht steeds op het betrekken van hun doelgroep, kinderen en jongeren. Daarom hebben zij tevens samenwerkingen met andere jeugdorganisaties. Zo werden de kinderen bijvoorbeeld betrokken bij de opzet van het festival en ging JEF na wat zij zouden willen zien en doen op het festival.

> "Voor de komende jaren hebben we een veel grotere samenwerking met Stad Antwerpen. We hebben extra budgetten gekregen om ons festival groter te maken, wij hebben daar een grote ambitie en de stad heeft voor ons ook een grote ambitie. Om dat te verwezenlijken zijn wij niet vanuit onszelf kinderen beginnen engageren, maar zijn we naar jeugdwerkers gestapt, naar jeugdorganisaties. Ik denk aan een Kras!, JES, het jeugdhuis in Wilrijk, om daar sessies te gaan organiseren om dus bij die organisaties gesprekken te organiseren, participatietrajecten op te starten waarbij die kinderen, jongeren input geven rond het festival. […] Voor de workshops werken we ook samen met jeugdorganisaties die meer de kampen organiseren. Ik denk aan Sporty, Idee Kids, Free Time, maar evengoed met bibliotheken en cultuurcentra" (Jeugdwerker JEF)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Duurzaamheid

Een uitdaging is de snelheid waarmee digitale media en technologie evolueert. JEF wil duurzaam te werk gaan door sterke partnerschappen op te zetten, hun aanbod om de zoveel jaar te herzien, jongeren te betrekken bij de werking van de organisatie en door in te zetten op vaardigheden van jeugdwerkers. Maar

---

[12] "Deze opleiding richt zich op professionelen die hun organisatie een versnelling hoger willen laten schakelen op vlak van digitale media en mediawijsheid" (Mediawijs, 2021).

[13] "Kwaliteitsvolle digitalisering in het onderwijs: Een toekomstgerichte en veilige ICT-infrastructuur voor alle scholen van het leerplichtonderwijs; Een sterk ondersteunend en doeltreffend ICT-schoolbeleid ; ICT-competente leerkrachten en lerarenopleiders en aangepaste digitale leermiddelen ; Een kennis- en adviescentrum 'Digisprong' ten dienste van het onderwijsveld" (Onderwijs.vlaanderen, 2021).

tevens zijn zij gebonden aan tijd en budget en moeten zij als organisatie een sterke visie hebben over waar ze wel/niet op in zetten, wat ze wel/niet opnemen in de werking.

> “TikTok is heel hip, zeker ook bij [onze] een doelgroep, maar ja binnen twee jaar of binnen een jaar is er misschien weer iets heel anders. Dat maakt dat je binnen je team kijkt ‘op welke manier kunnen we zoveel mogelijk kinderen en jongeren bereiken, via welke kanalen moeten we hen bereiken?’ Maar ook de instructievideo’s die we maken moeten up-to-date blijven, want die tools veranderen en er komen nieuwere tools op de markt.” (Jeugdwerker JEF)

Barrière

Daarnaast is het van belang dat de visie en richtlijnen omtrent de kinderwerking en digitaal jeugdwerk goed gevormd is, met aandacht voor verschillende aspecten zoals integriteit en privacy.

> “Hetzelfde met GDPR, die kinderen die engageren zich om een instructievideo te maken, maar ze staan dan wel op dat kanaal. En uiteraard als zij aangeven ‘we willen dat niet’, gaan we zeker geen grenzen overschrijden. Maar het is wel iets hè, de toestemming van de ouders. Je kunt een heel participatief traject opstellen met kinderen en jongeren waarvan dat je uiteindelijk, na zo'n traject hoort: ‘Eigenlijk hebben we liever niet dat dit filmpje erop komt’.” (Jeugdwerker JEF)

Toegankelijkheid

Voorzien van materiaal

JEF zet sterk in op toegankelijkheid. Op hun website kunnen kinderen jongeren tips en tricks, tutorials en meer vinden in verband met film en digitale media. De tools die JEF op de website vermeldt en aanraadt, zijn steeds gratis toegankelijk en er worden opties voorzien voor zowel iOS als Android. Bij online synchrone activiteiten voorziet JEF de deelnemers niet van materiaal, maar dit gebeurt wel bij fysieke praktijken.

> “Als je gaat kijken naar, inderdaad, wij hebben de kinderen thuis voor ons project. De uitdaging is dan: ‘Blijven we up-to-date in alle types en is het beschikbaar voor alle *devices*?’ Want dan hebben we een fantastische app voor Apple (maar werkt deze niet op Android) en moet er een alternatief gevonden worden.” (Jeugdwerker JEF)

Barrière

Maar de organisatie ervaart ook een drempel bij het voorzien van materiaal. Ook deze organisatie geeft aan dat het benodigde materiaal voor hun digitale jeugdwerking niet goedkoop is en dat digitaal materiaal bovendien vrij snel verouderd. Wat zij zien als een uitdaging of een struikelblok, is het voorzien van subsidies om materiaal voor digitaal jeugdwerk aan te kopen én ervoor te zorgen dat de betrokkenen de juiste skills hebben om het te gebruiken. Er moet dus zowel geïnvesteerd worden in digitaal materiaal als in het aanleren van digitale vaardigheden.

> "Je kunt apparatuur aankopen, dat zien als een investering, maar dat materiaal wordt gebruikt, dat gaat ook kapot. Dat is niet iets dat een hele lange duur kent, zeker nadat het super intensief gebruikt wordt. En die materiaalkost is ook altijd wel groot, dus met een impulssubsidie kun je dat aankopen, maar als je het ook verder wil zetten ga je een plan nodig hebben. We hebben intern, voor onze workshops en structurele werking, een investeringsplan, een afschrijvingsplan waarbij dat we weten om de zoveel jaar is er budget voor dat ook te vernieuwen. Maar ook voor specifieke projecten heb je dat nodig als je wilt dat die een langer leven kennen." (Jeugdwerker JEF)

> “Ik denk dat het interessant is om ervoor te zorgen dat er voldoende uitwisseling kan gebeuren en dat de mensen die expertise hebben dan ook echt gevraagd kunnen worden om te komen en innovatie binnen te brengen, zonder dat bijvoorbeeld hier in Stad Antwerpen elk jeugdhuis of jeugdwerking eigen materiaal heeft, waar dat hij of zij niet mee kan werken […] Enkel investeringen op basis van materiaal, ik geloof niet dat dat heel erg rendeert.” (Jeugdwerker JEF)

Inspraak en feedback van deelnemers

Jongerenparticipatie

Zoals aangegeven vindt de organisatie het van groot belang in te zetten op jongerenparticipatie en inspraak. Uit een project dat voor jongeren werd georganiseerd, groeide bijgevolg een praktijk waarin jongeren centraal staan bij elk aspect van het project. Zo stonden de jongeren aan het hoofd bij het ontwikkelen van online tutorials en stonden zij ook in voor de jurering van de ingezonden video’s.

> “Jongeren en kinderen kunnen hun eigen video’s insturen. Een selectie daarvan wordt getoond op een groot scherm, met een prijsuitreiking. Die kinderen zijn ongelooflijk trots en die video’s die worden op het YouTube kanaal gezet, alsook de vragen die tijdens die dag aan de kinderen [worden gesteld], of ze zelf tips hebben en tips willen delen met andere kinderen.” (Jeugdwerker JEF)

Feedback

De feedback was zeer positief. De kinderen en jongeren waren geëngageerd en haalden plezier uit het opzetten van de video’s. Het JEF festival is eveneens steeds succesvol.

> "Die jongeren wilden wel terugkomen, die hadden heel veel engagement om terug te komen, dus die stonden hier dan op woensdagnamiddag, maar eigenlijk was er niemand of hadden we geen financiële ruimte.” (Jeugdwerker JEF)

9.4.7.3. Discussie

JEF makers is een praktijk die sterk ingebed is in de organisatie. Het is een praktijk die aandacht heeft voor de ontwikkeling van kinderen en hen op de voorgrond wil plaatsen van elke activiteit. JEF betrekt niet alleen kinderen voor het maken van de instructievideo’s, maar bevraagt ook hun noden en wensen over het festival en betrekt hen bij de structurele werking van de organisatie. Doorheen de werking, ligt de focus ook op het filmwijs maken van kinderen. JEF ontwikkelde hieromtrent een eigen model dat aandacht heeft voor het culturele, creatieve en kritische aspect en dat de competenties hieraan gelinkt willen ontwikkelen, zoals reflecteren, analyseren en experimenteren. Hierbij ondervindt de organisatie ook drempels. Omdat JEF makers bottom-up te werk gaat, vereisen de activiteiten participatie en engagement van kinderen. Daarnaast vereist dit een actieve en intensieve betrokkenheid van begeleiders. Eveneens vraagt deze praktijk dat JEF zichzelf steeds bijstuurt en bijleert omtrent nieuwe kanalen en nieuwe platformen die kinderen gebruiken, opdat hun activiteiten en tips en tricks up-to-date zijn.

Naast deze nood voor interne capaciteitsopbouw, ziet JEF tevens plaats voor capaciteitsopbouw bij andere jeugdwerkers. JEF ziet geen meerwaarde in fablabs met 3D-printers, VR-apparatuur en andere hardware voor elke jeugdwerkorganisatie, maar ziet wel een nood aan digitale geletterdheid bij jeugdwerkers. Hiervoor raden zij de overheid aan om een impuls te geven aan het veld, zoals de Digisprong is voor het onderwijs. Zij raden verplichting tot vorming af, maar zien plaats voor digitaal jeugdwerk in een basisopleiding of één Mediacoach binnen een jeugdwerkorganisatie, die instaat voor het bewaken van de kwaliteit van digitaal jeugdwerk. Een andere lacune is volgens hen het ontbreken van een duidelijk beleid

en bijpassende richtlijnen omtrent digitaal jeugdwerk, zodat organisaties ook een sterk beleid kunnen opzetten.

9.4.8. Case 8: GRNDbrekers

9.4.8.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Jongerencentrum Bouckenborgh
Type organisatie	Geprofessionaliseerd jeugdhuis
Partnerschappen	Cultureel Ontmoetingscentrum Merksemdok, Bibliotheek Park te Merksem en JES vzw
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media; Subsidies district Merksem (Stad Antwerpen)
Doelgroep	Kinderen en jongeren vanaf 10 jaar
Type digitaal jeugdwerk	Blended (fysiek en online) jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere - Het creëren van (digitale) ruimte voor jongeren - Focus op digitaal ontwikkelen (cf. digitale inclusie) - Focus op experimentele beleving - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Meer niet-formeel en informeel leren
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Peer-to-peer informeel leren - Flexibiliteit en vrijheid - Online en offline ruimte - Breed, blended project - Voor jongeren door jongeren
Opzet activiteit	Jongerencentrum Bouckenborgh besloot in 2020 in te zetten op een makerspace met aandacht voor STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Jongeren kunnen er makerapparatuur komen verkennen (3D-printers, VR-apparatuur, snijplotters, …). De aandacht binnen het jeugdhuis ligt op het laten ontdekken van eigen interesses en talenten en het laagdrempelig creëren. Wegens de coronacrisis besloot het jeugdhuis tevens een online aspect toe te voegen.
Korte samenvatting	GRNDbrekers is een project waarmee het jongerencentrum JC Bouckenborgh in 2020 aan de slag ging. Het project omvat (1) een open makerspace waar jongeren komen experimenteren en kennismaken met STEM, (2) een online ruimte op Discord voor een zo ruim mogelijk bereik en bezetting en (3) (basis)workshops i.v.m. de makerspace en (4) een repaircafé. De ruimte heeft verschillende hardware en materiaal beschikbaar, zoals 3D-printers, VR-apparatuur, snijplotters, (gaming) computers, arduinos, etc. GRNDbrekers verwacht niet dat de jongeren die bij hen komen experimenteren reeds voorkennis hebben. Ze kunnen bij de jeugdwerkers en bij elkaar terecht voor begeleiding. Op een laagdrempelige manier werken ze aan hun zelfvertrouwen, hun kritisch denkvermogen, hun praktische, technologische vaardigheden en meer. GRNDbrekers voorziet tevens workshops i.v.m. STEM-praktijken. De organisatie

	moedigt jongeren ook aan om ideeën voor workshops naar voren te schuiven. Er is een vast aanbod aan basisworkshops die aandacht hebben voor materialen in de makerspace, namelijk 'Basis electro & Arduino', '2D & 3D ontwerpen', 'Scratch', 'Digitale media' en 'Digitaal Borduren'. Daarnaast voegde de jeugdwerkers een repair café toe en vinden er sporadisch andere activiteiten gelinkt aan digitale media plaats (JC Bouckenborgh, 2021).
Continuïteit project	GRNDbrekers is een relatief nieuw project, maar is reeds sinds het begin van het project bezig met innovatie en duurzaamheid. Zo speelde de organisatie in op de coronacrisis met een virtueel jeugdhuis (toegankelijk via een Discord-server) en werden er opties aan het GRNDbrekers-aanbod toegevoegd, zoals het repaircafé. Daarnaast werkt JC Bouckenborgh aan sterke partnerschappen met andere lokale spelers om een zo breed mogelijk bereik te hebben.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	GRNDbrekers heeft als basis van het project een makerspace, waar jongeren komen experimenteren met digitale media en technologie en op een laagdrempelige manier kunnen bijleren en interesses kunnen verkennen. Zowel in België als internationaal bestaan verschillende makerspaces, hackerspaces en fablabs. Deze drie werkmethoden zijn ruimtes/ workshops voor een doelgroep die het aanwezige fysieke materiaal gebruiken om te creëren, te leren en te experimenteren. Deze ruimtes zijn reeds langere tijd aanwezig en verschillende jeugdorganisaties hebben ruimtes waar jongeren vrij aan de slag kunnen en hun creativiteit de vrije loop laten tijdens het experimenteren. Zo organiseert das Kunst de Kunstfabriek en Kunstatelier, waarbij de kinderen samen met begeleiders kunst creëren a.d.h.v. technologische tools, zoals een 3D-printer of een heat press. Ook Jeugdhuis De Korre organiseert een makerslab, waar jongeren samen aan de slag gaan met het materiaal. Nerdlab organiseert hun Open lab, met de nadruk op co-creatie en experiment. De link kan tevens gelegd worden met medialabs, zoals het Medialabo van JES Brussel, het medialab.brussels van Erasmushogeschool Brussel (Business Lab, Fab Lab, Media Lab en Design Lab), het medialab van Muntpunt en het medialab en jongerenredactie Ravage van Mediaraven. Cultuurconnect stelde zelfs een inspiratiegids 'Start jouw eigen makerspace' op. Ook internationaal bestaan tal van open experimenteerruimtes, zoals de 3D Printing and STEAM in Youth Settings praktijk in Ierland (zie Sectie 4, p.50) en de BEE CREATIVE makerspaces in Luxemburg (zie Sectie 4, p.51). Een aantal jeugdorganisaties zetten ook een virtueel jeugdhuis op, bv. Alfa en Nerdlab. Nerdlab was tevens een van de plaatsen waar GRNDbrekers langs is geweest voor kennisdeling en om inspiratie op te doen. Daarnaast haalde GRNDbrekers inspiratie uit FabLab+ van het stedelijk onderwijs te Antwerpen en hebben de jeugdwerkers een goed contact met Makerspace Antwerpen, gefocust op bedrijven en organisaties.

9.4.8.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

GRNDbrekers is een vierjarig project toegekend door het Departement CJM. Het jongerencentrum vindt dit een goede manier van werking, omdat dit de kans geeft duurzaam te werk te gaan en een project zo goed mogelijk uit te werken opdat de doelgroep maximaal bereikt wordt.

> "Ik vind het nu best wel oké, zolang subsidies niet per se afhankelijk zijn van die bereikcijfers. […] Je moet je er ook bewust van zijn dat je dat niet op één jaar rechtgetrokken krijgt, je gaat niet in één jaar zeventig procent van je doelgroep bereiken." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Registratie

Net zoals Fabota van Buurtwerk 't Lampeke, moet JC Bouckenborgh een voortgangsrapport indienen. Hiervoor houdt JC Bouckenborgh informatie bij over hun werking en de bereikcijfers van het project in de applicatie Yesplan. Voor de algemene jeugdhuiswerking dienden zij normaal gezien volgende gegevens in: Openingstijden, bereik en aantal georganiseerde evenementen. Vanwege de coronacrisis mochten organisaties hiervoor een verklaring op eer afleggen.

> "De bereikcijfers, normaal hebben we die hè, normaal moeten we die bijhouden en moeten we minstens zoveel evenementen doen en met zoveel keren openingstijden. Dat hebben ze allemaal laten vallen voor 2019." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Waar de meeste organisaties moeite ondervinden met het registreren van online jeugdwerk, voegt het jongerencentrum dit tevens toe aan hun Yesplan en zijn zij van plan dit te registreren zoals hun andere activiteiten.

> "Voor onze organisatie hebben we Yesplan en daar vul ik dat gewoon per activiteit in, zoveel mensen zijn gekomen en dat wordt dan mee in het verantwoordingsdossier gestoken, zowel voor Vlaanderen als voor het district. […] Qua bereikcijfers [voor online activiteiten] is dat hetzelfde principe, gewoon een activiteit in het Yesplan aangemaakt en dat was dan het tabblad Discord. […] In december moeten we een evaluatieverslag schrijven omdat ik op voorhand doelstellingen had afgesproken, zoals er is een ruimte voorzien en ingericht als makerspace, er zijn zoveel workshops doorgegaan..." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Aanleiding praktijk

De aanleiding voor het project was het bezoek van de vorige coördinator bij organisaties zoals Nerdlab en een eigen interesse voor makerspaces en wat daarbij komt kijken.

> "Ik ben hier in Bouckenborgh mogen beginnen in juni 2019, toen was het nog het verderzetten van het vorige project. Dat had helemaal niks met STEM of digitaal te maken, maar het dossier voor GRNDbrekers was al ingediend door onze vorige coördinator, die had daar interesse in, in het digitaal maken." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Coronacrisis als hefboom

Het digitaal jeugdhuis werd opgezet naar aanleiding van de eerste lockdown in maart 2020, om toch nog contact te hebben met de leden en virtueel GRNDbrekers te organiseren. Dit gebeurde via Discord, zoals aangegeven bij de bespreking van The Guild een platform dat voornamelijk gebruikt wordt door gamers. Wegens de coronacrisis paste het virtueel jeugdhuis tevens hun doelgroep aan. Deze is normaal gezien jongeren t.e.m. 30, maar wegens interesse in de activiteiten konden ook jonge dertigers deelnemen.

> "Daar hebben we toch mooi een doelgroep aangeboord en iets gegeven die anders misschien ook helemaal uit de boot was gevallen." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

JC Bouckenborgh stelde op voorhand doelstellingen op, zoals het inrichten van een ruimte om te experimenteren voor en door jongeren en het opzetten van workshops gelinkt aan de methoden en tools gebruikt in de makerspace. Eveneens gaat er aandacht uit naar digitale inclusie. Daarnaast wil de organisatie inzetten op de talenten van hun leden en werknemers. Specifieke richtlijnen voor de makerspace worden gaandeweg opgesteld, met een basis in respect voor het materiaal en aandacht voor co-creatie.

> “Voor het Discord-gedeelte was er geen specifieke doelstelling. […] We hebben veel krediet behaald met ons digitaal jeugdhuis bij het district, want we zijn als jongerencentrum er bovenuit gesprongen door wat we hebben georganiseerd.” (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Capaciteitsopbouw

De jeugdwerker verantwoordelijk voor het project, volgde het opleidingstraject FabZero van De Creatieve STEM. Daarnaast vond hij het belangrijk te spreken met organisaties die een gelijkaardig project hebben, zoals Nerdlab en FabLab+. Maar de jeugdwerker ziet tevens kansen voor jeugdwerkers die niet van plan zijn in te zetten op makerspaces. Binnen de jeugdwerksector is een grote vraag naar ondersteuning i.v.m. het digitale aspect van de maatschappij en zullen jongeren deze vaardigheden nodig hebben in hun latere leven, bijgevolg is het belangrijk dat jeugdwerkers op de hoogte zijn en de jongeren hierin kunnen ondersteunen. Dat betekent niet dat elke jeugdwerker expert moet zijn, maar dat hij/zij correcte begeleiding kan voorzien.

> “Ik ben zelf vooral bezig geweest met onderzoekwerk te doen […] Want ik kende 3D en heb er interesse in, maar ik had nog nooit een 3D-printer van dichtbij gezien. […] Ik ben bij Nerdlab in Gent geweest enzovoort.” (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

> "Ik heb zelf de opleiding FabZero gevolgd. Ik vind het volgen van zo’n vormingen interessant voor jeugdwerkers, zeker omdat die evolutie zich verder gaat uitbreiden. Als je wilt dat je jeugdwerkers op tijd mee zijn met die evolutie, moeten ze er nu aan beginnen. Als plotseling iedere jeugdorganisatie standaard tien laptops krijgt en jeugdwerkers beginnen dan pas met hun opleiding, dan zijn ze al een jaar niets aan het doen. Ken en kun je het al, dan kun je meteen aan de slag, want er is vraag naar." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Partnerschappen

Daarnaast ziet JC Bouckenborgh een meerwaarde in partnerschappen om bepaalde drempels weg te werken. Partnerschappen kunnen zorgen voor een groter bereik, een duurzamere aanpak en een betere lokale organisatie van vormingen voor jeugdwerkers.

> “[We hebben] sinds een goed half jaar de krachten gebundeld met de lokale bibliotheek en het cultureel ontmoetingscentrum Merksemdok, want daar werkten ze al heel veel met een naaiatelier, en CoderDojo Belgium kwam daar al langs voor workshops. [Bib Park] is aan het verbouwen om in de toekomst en medialab uit te bouwen om ook wat meer die 14-, 16-jarigen te lokken die ze nu niet bereiken. We hebben dat gebundeld onder GRNDbrekers, waardoor GRNDbrekers nu eigenlijk het makerspace-gebeuren wordt in Merksem. […] Hier is het vooral rond 3D, lasercutting, arduinos, coding; in de bib is het digitale media, stopmotion, Python en in Merksemdok is het vooral textiel en mode, theaterkostuums naaien, digitaal borduren, et cetera.” (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Digitale inclusie

JC Bouckenborgh heeft tevens aandacht voor digitale inclusie, en heeft hieromtrent een duidelijke visie. Zij pleiten voor capaciteitsopbouw bij jeugdwerkers omtrent digitale media en het belang om jongeren voldoende plaatsen te bieden waar zij terechtkunnen voor begeleiding en om hun competenties kunnen verbeteren. Dit kan bijdragen aan het vermijden van digitale uitsluiting.

> "Digitale technologie en media gaat alleen maar belangrijker worden voor jongeren. Als ze geen toegang hebben tot een laptop of iets dergelijks, dan ben je die kwijt. Dan heb je een generatie

jongeren die op hun beurt moeilijker aan een job komen, die meer werkloos zijn en zit je in een vicieuze cirkel. […] Het is sowieso op het vlak van logistiek, kennis, meer expertise voor de jeugdwerkers. Hoeveel organisaties kennen we die specifiek workshops geven over digitale media?" (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

"Het heeft ook meer mogelijkheden voor jeugdorganisaties, zoals huiswerkbegeleiding voor kansengroepen die geen laptop hebben. […] Organisatie City Pirates, die veel ruimer zijn dan hun voetbalclub met schoolbezoeken en huiswerkbegeleiding, hebben een zeer lange wachtlijst." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

GRNDbrekers wil een duurzaam project zijn, met als doelstelling verder te kijken dan de gesubsidieerde vier jaar. De jeugdwerkers die aan dit project meewerken spelen in op recente drempels, zoals het aanpassingsvermogen vanwege de coronacrisis. Er werd een virtueel jeugdhuis op poten gezet. Dit wordt nu ietwat afgebouwd, maar hierdoor heeft de organisatie naast hun vaste doelgroep ook andere doelgroepen aan kunnen spreken. De coronacrisis bracht eveneens een ander voordeel met zich mee, namelijk de tijd om een kwalitatief project op poten te zetten. Door de coronacrisis kon JC Bouckenborgh partnerschappen opzetten met de lokale spelers en hadden zij tevens de kans een testfase in te plannen, opdat zij een zeer goed beeld hebben van wat wel/niet werkt en waar ze wel/niet op in willen zetten.

"Dat was een projectdossier dat we konden indienen voor 4 jaar. Normaal is dat iets dat je ieder jaar moet opnieuw doen, maar dat is veranderd, wat natuurlijk veel opportuniteiten schept om op een langere piste te denken en te werken." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

"Met corona hebben we de tijd gehad om dat te doen. Niet dat het nog een keer moet gebeuren, maar het feit dat je tijd en ruimte had om dingen te testen en om dingen te proberen met een selecte groep… Ook de workshops, alleen vrijwilligers konden meedoen, dan weet je wat marcheert en wat niet." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Toegankelijkheid

Digitale inclusie

Zoals hierboven aangehaald, heeft de organisatie aandacht voor digitale inclusie van meer uitgesloten groepen, maar wegens beperkingen in de eigen mogelijkheden, zetten zij hier nog niet op in. Het jeugdhuis is dit wel van plan, zo diende de organisatie een subsidieaanvraag in voor tien laptops die goedgekeurd werd.

"[Digitale inclusie] is een gigantisch grote *must*. [Wij] hebben daar niet zozeer op ingezet, omdat we de middelen niet hebben, wij hebben geen laptops om uit te delen. […] Jeugdhuizen en een Kras! en JES en instuifplekken, die moeten gewoon meer middelen hebben om die vraag over [inclusie] te beantwoorden, want die vraag is zeker bij die organisaties nog veel groter dan bij ons." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Barrière

Eveneens merkte de organisatie op dat hun virtueel jeugdhuis niet even toegankelijk was. Jongeren niet vertrouwd met het Discord-platform, ervaarden in het begin moeite om dit te gebruiken. Mogelijk heeft dit ertoe geleid dat sommige leden hebben afgehaakt. Maar dit kan doorgetrokken worden naar andere tools en platformen. Zo ervaarden heel wat organisaties een obstakel bij het opzetten van leuke en interactieve online praktijken tijdens de coronacrisis. Als er geen kennis is van bepaalde platformen, is het volgens de respondent moeilijk creatief te zijn of de mogelijkheden te zien van online jeugdwerk. Hierbij is kennisdeling

belangrijk. Indien de organisatie intern niet had gebrainstormd, had de respondent Discord niet leren kennen voor het opzetten van het virtueel jeugdhuis.

> "Er waren veel positieve reacties, natuurlijk het nadeel dat je altijd hoort, is dat Discord een moeilijk medium was om zomaar ingegooid te worden. […] en je merkt ook die barrière bij personeel zelf hè, de competenties maar ook kennis van verschillende platformen." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

Inspraak en feedback van deelnemers

GRNDbrekers focust niet louter op de doelgroep tussen zestien en 30 jaar, maar begint vanaf tien jaar, het vijfde leerjaar. Deze keuze werd gemaakt omdat deze leeftijd open is op vlak van hobby's en interesses en ze zeer leergierig zijn. Deze leeftijdsgroep kan ook meegroeien met het project. Daarnaast wil het project zeer laagdrempelig zijn met een focus op 'voor jongeren, door jongeren,' waarbij leden samen aan creaties werken en elkaar ondersteunen in het leerproces.

> "Ik merk dat dit de makkelijkst te bereiken doelgroep is, omdat zij over het algemeen effectief op zoek zijn naar hobby's en een natuurlijke aanleg hebben om te willen leren." (Jeugdwerker JC Bouckenborgh)

9.4.8.3. Discussie

GRNDbrekers is een recent project van Jongerencentrum Bouckenborgh. Na inspiratie te halen uit andere makerspaces en fablabs, besloot de organisatie een gelijkaardig project op poten te zetten, gefocust op het verbeteren van digitale competenties door experiment, co-creatie en begeleiding op maat. Daarnaast is er binnen het project aandacht voor kinderen en jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie. Ook wil het project inzetten op digitale inclusie op lokaal niveau, door deze doelgroep kansen te bieden hun vaardigheden voor de toekomst te ontwikkelen. Om een zo groot mogelijk bereik te hebben, sloeg JC Bouckenborgh de handen in elkaar met lokale spelers, nl. de bibliotheek en het ontmoetingscentrum. In de toekomst zullen activiteiten plaatsvinden op de drie locaties, wat een drempelverlagend effect zal hebben. De drie partners zien GRNDbrekers als een duurzaam project dat meerwaarde kan hebben voor de lokale kinderen en jongeren.

De organisatie wil begeleiding op maat bieden, daarom is het belangrijk aan capaciteitsopbouw te doen bij de jeugdwerkers. Tevens ziet de organisatie eigen tekortkomingen in, en doen ze beroep op een externe begeleider die de workshops met een hogere moeilijkheidsgraad komt geven. De organisatie pleit voor vorming van jeugdwerkers omtrent digitale media/ technologie, voornamelijk omdat jongeren de kans moeten hebben hun competenties te ontwikkelen zodat zij sterker staan in de maatschappij. Dit is gelinkt aan de nood voor meer inzet op digitale inclusie van jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie.

9.4.9. Case 9: Tabletcoaching

9.4.9.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Buurtwerk ‘t Lampeke
Type organisatie	Geprofessionaliseerd jeugdhuis
Partnerschappen	Link in de Kabel
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media; Subsidies Departement Welzijn, Volksgezondheid en Gezin; Subsidies Stad Leuven
Doelgroep	Kinderen in een maatschappelijk kwetsbare situatie (2,5-14 jaar)
Type digitaal jeugdwerk	Fysiek jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Verzekeren van gelijke kansen - Focus op digitaal ontwikkelen - Focus op mediawijsheid - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich - Meer niet-formeel en informeel leren - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Samenwerking tussen twee organisaties - Betrekking van ervaren partner voor gepaste begeleiding - Leren door te doen - Brede waaier aan activiteiten en materiaal - Focus op kinderen in maatschappelijk kwetsbare situaties - Focus op digitale competenties en mediawijsheid - Laagdrempelige activiteit
Opzet activiteit	Het tabletuurtje van de Fabotawerking is een samenwerking tussen Buurtwerk ’t Lampeke en Link in de Kabel. LidK werd in 2001 door onder meer ’t Lampeke opgezet. De Fabotawerking is de buitenschoolse kinderwerking van ’t Lampeke (2,5-14 jaar). Het donderdagse tabletuurtje ondersteund en begeleid door LidK past binnen dit aanbod en zorgt ervoor dat ook maatschappelijk kwetsbare kinderen de kans krijgen te werken aan hun digitale competenties.
Korte samenvatting	Elke donderdag organiseren ’t Lampeke en LidK de tabletcoaching. LidK brengt wekelijks tablets mee en één keer per maand laptops. De activiteit gaat door op donderdagen van 16 tot 18 uur. In groepjes van vijf à zes kunnen de kinderen ‘binnenstromen’ en met het materiaal aan de slag gaan. Fabota werkt met themaweken, bv. Sabotage, dieren, etc. Afhankelijk van het thema komen andere tools en platformen aan bod. De kinderen kunnen vrijblijvend aan de slag met de tablets en scherpen op een informele manier hun digitale competenties aan. In de vakanties wordt dit ‘tabletuurtje’ omgevormd tot workshops van ongeveer twee uur, tevens vrijblijvend. Naast tablets en laptops nemen zij ook andere hardware mee (green screens, arduinos, VR-apparatuur) en maken ze gebruik van reeds bestaande materialen (Smart-E-spel omtrent mediawijsheid, Interland van Google over veilig op het internet, …) en werkt LidK samen met de Belgische jeugdwerkorganisatie CoderDojo

	Belgium voor codeer- en programmeeractiviteiten. De activiteiten gaan breder dan louter focus op digitale media en digitale competenties. A.d.h.v. gamificatie en spelenderwijs leren wil LidK ervoor zorgen dat de kinderen hun digitale vaardigheden aanscherpen. Tijdens de activiteiten stellen de begeleiders vragen over mediawijze thema's en wanneer de kinderen een obstakel tegenkomen, bv. geen internetconnectie, ondersteunt LidK hun in de zoektocht naar een oplossing. "Het heeft altijd een educatieve link en we proberen daar met de jongeren over te praten, dat is het begin van de coaching, en daarna gaan we over op vrij spel. Dat houdt in dat de jongeren op de tablet of laptop eigenlijk vrij mogen surfen en spelen, want we hebben daar heel veel apps op staan. Dat hebben we opgezet als beloning omdat ze flink hebben meegedaan, maar ook omdat je dan ziet dat ze echt hun eigen ding doen en niet wat wij denken waar ze mee bezig zijn. Zo hebben we eigenlijk een heel rechtstreeks contact met wat zij interessant vinden en wat hen bezighoudt. Wij zijn dan ook aanwezig, dus dan kunnen ze op een laagdrempelige manier ontdekken, kunnen we even meekijken en kunnen we daar ook weer gesprekjes over aangaan." (Jeugdwerker LidK)
Continuïteit project	Het gaat om een samenwerking tussen twee organisaties die reeds sinds 2001, de opzet van LidK, een goede werkingsrelatie hebben. Het tabletuurtje heeft een continue plaats binnen Fabota, op die manier krijgen de kinderen begeleiding van een organisatie met sterke expertise, opdat de kinderen elk jaar de kans hebben hun digitale competenties op te krikken en bij te leren.
Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Activiteiten gelijk aan de tabletcoaching van Link in de Kabel, zijn de workshops van Mediaraven voor kinderen, alsook het JEF makers traject, of de STEM-trajecten van Jong Digidak. Daarnaast organiseert Maks vzw Coding School voor kansarme jongeren en geeft CoderDojo workshops aan kinderen en jongeren.

9.4.9.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Buurtwerk 't Lampeke krijgt via verschillende wegen financiële middelen om hun Fabotawerking, oftewel de kinderwerking, op te zetten. Dit via Departement CJM, Departement Volksgezondheid en Gezin en Stad Leuven. Via Departement CJM ontvangen zij één keer per vier jaar steun. Hiervoor dienen zij voor die vier jaar een beleidsplan in. De organisatie houdt hun bereikcijfers bij voor het verantwoordingsrapport.

Aanleiding praktijk

Tabletcoaching, of een versie van deze activiteit, bestaat al zeer lang. Sinds de opzet van Link in de Kabel in 2001, waarbij Buurtwerk 't Lampeke betrokken was, werken de twee organisaties samen om de digitale competenties van hun doelgroep te verbeteren en om kinderen uit maatschappelijk kwetsbare situaties de kans te bieden om met digitale media/ technologie aan de slag te gaan.

> "We voelden, [de digitalisering] zit op ons af te komen, wij moeten hierin mee en dan zijn we contacten beginnen leggen met bedrijven die toen wel al een computer hadden en die dat toen al afschreven. Wij kregen toen de afgeschreven computers en dan stond er hier zo'n machine en dan keken we naar elkaar [...], niemand wist hoe daar mee te werken. […] Dus ongeveer 25 jaar geleden zijn we tot de conclusie gekomen: We moeten hier als werking iets mee doen. Dat is dan in een razendsnel tempo gegaan allemaal en door stom toeval zijn we in contact gekomen met Terbank, dat is een Multifuntioneel centrum hier in Leuven. Die waren daar ook al mee bezig en samen met Arktos vzw hebben we de koppen bij elkaar gestoken en gezegd: We moeten hier een antwoord op geven, want anders kunnen onze kinderen en jongeren niet mee. En dat is eigenlijk

> het ontstaan Link in de Kabel geweest, waar wij in eerste instantie ons vooral richten op het aanbieden van hardware aan de verschillende organisaties, want wij hadden […] geen geld om een computer aan te kopen." (Jeugdwerker Buurtwerk 't Lampeke)

> "Eerst hebben we ook nog bij hun in een lokaal gezeten en hadden we een open leercentrum, dus dat wij computers hadden en de jongeren kwamen naar ons toe. Zo is dat geëvolueerd tot wij komen naar hen met eigen materiaal." (Jeugdwerker LidK)

Organisaties Ter Wende, Ave Regina en Monte Rosa waren ook betrokken bij de oprichting. De startsubsidies kwamen vanuit de Koning Boudewijnstichting en de organisatie heeft als focus de digitale kloof en kinderen/ jongeren uit een maatschappelijk kwetsbare situatie digitale kansen bieden.

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Buurtwerk 't Lampeke heeft duidelijke afspraken als het aankomt op digitale media en technologie. Belangrijkst is dat de kinderen/ jongeren de kans krijgen hun talenten te ontwikkelen en hun interesses te ontdekken op een laagdrempelige manier. Daarnaast wil de organisatie een gezond evenwicht houden tussen de fysieke en de virtuele wereld, en zijn er bijgevolg richtlijnen omtrent computer- en smartphonegebruik, alsook een wisselend aanbod aan activiteiten.

> "Hier zijn kinderen die graag percussie spelen. We hebben zelfs kinderen die hier ooit als kind zijn begonnen in onze werking, die nu een groep aan het opstarten zijn. Je hebt kinderen die het talent bij zichzelf herkennen van 'hé maar zo programmeren of dit of dat doen met computers, daar ligt mijn talent en ik doe dat graag, dus ik wil daar mee verder gaan'. Dus in die zin blijft dat voor mij een aanbod naast het andere, maar het is absoluut zeer belangrijk aanbod dat we doen naar kinderen toe en daarin hebben wij andere organisaties absoluut nodig." (Jeugdwerker 't Lampeke)

> "We hebben daar grote lijnen hè, namelijk we zijn hier om te spelen en er zijn kinderen die een smartphone hebben, maar het is niet de bedoeling dat ze daar de [hele] dag opzitten. We hebben hier computers […] maar […] er zijn afspraken om met een beurtrol werken. Dus ook hier proberen we een goed evenwicht te bewaren tussen het achter de computer/ smartphone zitten en u af te sluiten van uw directe omgeving en anderzijds het buiten gaan spelen […] en fysiek met andere mensen praten." (Jeugdwerker 't Lampeke)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Gedecentraliseerde capaciteitsopbouw en (financiële) ondersteuning

Buurtwerk 't Lampeke wenst een gedecentraliseerde manier om jeugdwerkers mee te krijgen in het digitale verhaal, om hen te voorzien van de juiste handvatten om kinderen en jongeren te begeleiden. Het is van belang dat hier differentiatie is en ingespeeld wordt op de verschillende noden van verschillende organisaties. De overheid kan hier tevens een rol spelen, namelijk ervoor zorgen dat er aan capaciteitsopbouw gedaan wordt op vlak van digitaal jeugdwerk en dat er voldoende (financiële) ondersteuning is voor de middenveldorganisaties of lokale overheden. Dit is van belang omdat elke organisatie andere noden heeft en begeleiding vereist op een verscheidenheid aan niveaus. Zo is de ploeg van Buurtwerk 't Lampeke zeer divers, en ondervinden zij bijgevolg moeite bij het vinden van een juiste vorming.

> "Dan proberen we Open School hier weleens te krijgen, maar dat lukt niet want die hebben het altijd druk of kunnen voor een sessie van vijf keer, maar dan ook niet voor personeel. Je hebt dan wel wat aanbod, maar die doen dat niet voor die [doelgroep] en die zijn alleen voor jongeren, die alleen voor volwassenen, en de realiteit is gewoon dikwijls helemaal anders. We zouden het fijn

> vinden iemand te kunnen opbellen en zeggen ‘kunt u tien sessies komen geven aan deze groep mensen?’, maar dat bestaat niet, tenzij je heel veel geld hebt. Dus dan proberen we dat zelf maar een beetje met onze beperkte middelen. […] Wij hebben een heel diverse ploeg op heel veel verschillende vlakken, maar dat is onze realiteit, dus dat vraagt gewoon ontzettend veel van ons.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

> “Zoiets dat je geen ellenlange cursus moet volgen, want daar hebben we ook geen tijd voor maar dat je zo’n beetje kunt pikken van 'wat heb ik eigenlijk nodig, waar loop ik tegenaan?’ […] Zet mij niet in een cursus van een half jaar, dat ga ik niet doen.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Partnerschappen

Zoals hierboven aangehaald heeft deze praktijk als basis een sterke samenwerking tussen twee organisaties. Link in de Kabel voorziet de hardware, expertise en begeleiding voor de doelgroep en de leden van de Fabotawerking, omdat zij die coaching o.v.v. digitale vaardigheden niet kunnen bieden en hun kinderen van een kwaliteitsvolle begeleiding willen voorzien, opdat zij hun eigen talenten kunnen ontdekken en/of betere kansen hebben op de arbeidsmarkt.

> “LidK [is] heel erg gaan inzetten op mediawijsheid en ze hebben daar toch ook wel wat veranderingen teweeg gebracht, ze zijn daar toch wel wat voorbeeld denk ik.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Digitale inclusie

Daarnaast heeft de organisatie aandacht voor de digitalisering in de maatschappij, en zien zij valkuilen waar zij op willen inspelen via hun samenwerkingen. Zij zullen hierop blijven inzetten en hopen een positieve invloed te hebben op hun leden en op de digitale kloof.

> “Je kunt tegenwoordig geen job vinden […] waar je [digitale competenties] niet echt nodig hebt, die worden kariger en kariger. […] Net zoals lezen en schrijven, is het werken met een computer ook basis geworden. In die zin willen wij absoluut dat onze kinderen, jongeren en onze volwassenen daarin mee zijn, dus het is een ding dat erbij komt dat we ook allemaal moeten leren en moeten kennen en goed mee kunnen werken.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Jeugdwerk en onderwijs

Ook ziet de organisatie een sterke link tussen onderwijs en jeugd o.v.v. digitale competenties. Waar het belangrijk is dat scholen aandacht besteden aan onderwerpen gelinkt aan de digitalisering, is hier ook een plaats voor jeugdwerk en moeten de twee departementen de handen in elkaar slaan en kijken hoe zij dit in de toekomst kunnen aanpakken.: “Er is een bevoegdheid onderwijs, een bevoegdheid jeugd en dat heeft weinig met elkaar te maken, terwijl het leven niet zo ‘geschot’ is, het leven loopt eigenlijk als een lijn door alle dingen heen.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

> “Het onderwijs heeft ook zijn grenzen, dus als we dat verwachten van of het onderwijs of het jeugdwerk en liefst van alle twee een beetje hè. Net zoals dat je de verkeersregels in school kunt leren, maar je gaat dan toch nog moeten leren fietsen [...] en zelf oefenen om u veilig te voelen op straat. Met digitalisering is dat hetzelfde.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Toegankelijkheid

Barrière

Buurtwerk ’t Lampeke pleit voor een budget op vlak van hardware, internet en ondersteuning bij het onderhoud hiervan, zodat hun organisatie niet afhankelijk is van lokale liefdadigheid. Daarnaast pleiten zij ook voor vormingen die betaalbaar zijn als je een diverse groep jeugdwerkers en vrijwilligers hebt. Indien er geen budget kan worden voorzien voor bijvoorbeeld die ondersteuning, zouden zij een duidelijk idee willen hebben van bij wie ze kunnen aankloppen binnen het veld voor deze dienst.

> “Als ik kijk vanuit een organisatie waar veel kinderen en jongeren over de vloer komen, dan is het belangrijk dat die organisatie ondersteund wordt in alles wat je nodig hebt dat geld kost om dat te realiseren. Dat gaat om hardware, internetverbinding, maar ook consultancy. Als wij hier problemen hebben met de computer… We hebben dan een winkel waar wij regelmatig iets kopen en die doet dat gratis, gewoon omdat die weet dat wij daar geen [geld] voor hebben. Eigenlijk klopt dat niet, dat wij afhankelijk zijn van [liefdadigheid] om ons computerpark in orde te houden, maar dat is vandaag de dag de realiteit.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Digitale inclusie

Verder haalt de organisatie ook het effect van COVID-19 aan en zien zij ook het voordeel in van deze crisis, zoals de aandacht voor digitale in- en uitsluiting.

> “Neen, niet iedereen heeft een computer en neen, niet iedereen heeft internet en neen, niet iedereen heeft een printer en niet iedereen kan daarmee werken. […] Daar ben ik wel blij om, dat is wel een effect geweest van hele corona-gebeuren, […] dat heeft denk ik de brede bevolkingsgroep wakker gemaakt.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

Inspraak en feedback van deelnemers

De organisatie heeft aandacht voor de mening van hun leden, en gaat hier dan ook op in via vragenlijsten en groepsgesprekken, waarmee vervolgens aan de slag wordt gegaan. Daarnaast vinden ’t Lampeke en LidK het belangrijk kinderen en jongeren keuzes te bieden in hun vrijetijdsbesteding. Daarom is de tabletcoaching een vrijblijvende activiteiten en mogen de leden van Fabota kiezen of zij hier die dag aan deel willen nemen. Daarnaast probeert LidK steeds de vinger aan de pols te houden door bij de kinderen te vragen naar hun mening opdat hun tabletcoaching voldoet aan de wensen en noden van de doelgroep.

> “We doen dat op verschillende manieren. […] We gaan in gesprek en daar komt dan iets uit en dan wordt dat toegepast. […] Het is altijd belangrijk om te luisteren. Het is belangrijk om ons eigen kader te hebben en ondertussen te luisteren naar de kinderen en jongeren.” (Jeugdwerker ‘t Lampeke)

> “We werken vooral naschools en we willen zeker niet de illusie geven aan de kinderen dat ze nog eens op school moeten zitten. We willen echt wel in hun eigen leefwereld blijven en dan op die laagdrempelige manier goede boodschappen, goede technieken overdragen, omdat zij ook mogen kiezen of ze willen deelnemen aan een LidK-activiteit of niet, dat is redelijk vrijblijvend. We willen dat ze nog altijd zin hebben om deel te nemen.” (Jeugdwerker LidK)

9.4.9.3. Discussie

Binnen Fabota, de kinderwerking van Buurtwerk ‘t Lampeke, organiseert de buurtwerking in samenwerking met Link in de Kabel een tabletcoaching. Samen met andere Leuvense Buurtcentra brachten zij LidK twintig jaar geleden tot leven. Een vorm van deze tabletcoaching bestaat bijgevolg reeds zeer lang.

LidK komt voor twee uur naar Fabota, waar kinderen vrijblijvend deel kunnen nemen aan de activiteiten. Via deze weg zetten de twee organisaties laagdrempelig en spelenderwijs in op de digitale geletterdheid en mediawijsheid van de deelnemers. Hierbij maakt LidK gebruik van het eigen aanbod, zoals Smart-e,

een mediawijs spel. Via dit aanbod spelen zij in op de digitale inclusie van deze maatschappelijk kwetsbare kinderen. Tevens worden de kinderen betrokken bij de opzet van deze coachingsmomenten door te polsen naar hun noden en wensen en al doende bij te sturen.

Fabota zelf wil via hun breed aanbod aan activiteiten inspelen op de interesses van kinderen, zodat zij via de buurtwerking brede ontwikkelingskansen krijgen. Naast de tabletcoaching zijn er bijgevolg heel wat andere activiteiten. Buurtwerk ‘t Lampeke ziet namelijk het belang in van digitale inclusie en vaardigheden, maar stelt dit gelijk aan andere vaardigheden. Digitale geletterdheid heeft plaats binnen de werking, maar ook de klassieke geletterdheid krijgt voldoende aandacht, want zonder deze verschillende competenties zal het niet mogelijk zijn werk te vinden. Om hierop in te zetten ziet ‘t Lampeke een sterke samenwerking tussen Departement CJM en Departement Onderwijs, die beide aandacht moeten hebben voor de digitalisering van de maatschappij. Daarnaast zien zij ruimte om in te spelen op vorming omtrent digitaal jeugdwerk via middenveld- en lokale organisaties. Buurtwerk ’t Lampeke ervaart moeilijkheden in vormingsmogelijkheden vanwege financiële redenen alsook de diversiteit van hun werkingsgroep, hier kan de Vlaamse overheid een positieve rol spelen.

9.4.10. Case 10: Kinderreporters

9.4.10.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Link in de Kabel
Type organisatie	Vereniging informatie en participatie sinds 2021 (voorheen Experimenteel Project)
Partnerschappen	Buurtwerking 't Lampeke, Riso Vlaams-Brabant, Buurtcentra Leuven, Kabaal Leuven en Leuvense Jeugd-en welzijnsoverleg (JWO)
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media; Stad Leuven
Doelgroep	Kinderen uit Leuvense kinderwerkingen (10-12 jaar)
Type digitaal jeugdwerk	Fysiek jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Verzekeren van brede ontwikkelingskansen voor iedere jongere - Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij - Focus op digitaal ontwikkelen - Focus op mediawijsheid - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Meer participatie
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Gevestigde organisatie - In-house kennis en expertise - Focus op digitale inspraak en participatie - Focus op digitale competenties - Participatief project met specifieke doelgroep - Focus op brede ontwikkelingskansen - Focus op digitale competenties
Opzet activiteit	Link in de Kabel heeft sterke aandacht voor sociale inclusie van kinderen en jongeren in maatschappelijk kwetsbare situaties en wil tevens de mediawijsheid en digitale vaardigheden van deze doelgroep versterken. Er is aandacht voor de talenten van jongeren en inspraak en participatie. Ook bij Kinderreporters staat dit op de voorgrond.
Korte samenvatting	In samenwerking met bovenstaande Leuvense kinderwerkingen, werkt Link in de Kabel met vijftien kinderen tussen 10 en 12 jaar. De kinderen gaan met ondersteuning van LidK één keer per maand aan de slag met digitale media/ technologie om aandacht te vestigen op thema's die hen belangrijk lijken. De producten die zij ontwikkelen vinden hun weg naar het beleid. Er is aandacht voor de brede ontwikkelingskansen, omdat de kinderen zelf mogen kiezen met welk materiaal zij willen werken/ welke positie zij willen opnemen. De kinderen creëren samen producten, onder begeleiding van LidK
Continuïteit project	De praktijk werd opgericht begin 2018 en kreeg datzelfde jaar een eervolle nominatie voor de Kinderrechtenprijs. LidK voert de praktijk nog steeds uit.

Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Kinderreporters zet in op maatschappelijke participatie door digitale media te gebruiken en creëren en er eveneens over te reflecteren, net zoals Lab X van StampMedia (Case 11). Maar waar Kinderreporters focust op kinderen tussen tien en twaalf jaar, focust Lab X op kinderen vanaf dertien jaar. Binnen Leuven organiseert Leuven2030 een scholentraject. Leuven2030 wil de inwoners van Leuven inspireren om de CO2-uitstoot te verminderen. Tegelijkertijd werken de Leuvense scholen een klimaatactieplan uit. Deze bijdragen worden gebundeld op de website van Leuven2030. Een ander burgerparticipatietraject binnen de Leuvense schoolomgeving is KabaaLmakers, Leuven Kabaal van de Leuvense jeugddienst. Ook BRUZZ heeft een jongerenwerking, BRUZZKet, waarbij de kinderen en jongeren in Brussel kinderreporter kunnen worden om voor en door elkaar aan de slag te gaan met nieuws. Een gelijkaardige praktijk in het buitenland is het project ACT ON! van JFF (Institute for Media Research and Media Education) in Duitsland (Sectie 4, p.54) en de Young Scot 5Rights Youth Leadership Group in Schotland (Sectie 4, p.52).

9.4.10.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

Op dit moment is LidK een organisatie voor informatie en participatie, maar hiervoor ontving de organisatie subsidies als experimenteel project. Daarnaast zette de organisatie in op projectoproepen via bijvoorbeeld de Koning Boudewijnstichting of het Digital Belgium Skills Fund. De organisatie is zeer blij met deze erkenning, maar haalt aan dat zij soms moeite heeft met het financieren van materiaal, zoals hard- en software.

> "[Wij reageren] op de Koning Boudewijnstichting, maar ook serviceclubs zoals de Lions Club, of partnerschappen die tegen vergoeding zijn. Dit laatste als ze niet helemaal met onze doelgroep samenwerken (kwetsbare jongeren), maar bijvoorbeeld aan volwassenen train-the-trainer sessies geven, dan vragen wij een vergoeding en zo kunnen we reserves opbouwen. Hetzelfde voor onze samenwerking met het Leuvense [stadsbestuur], dat is ook gesubsidieerd, zodat wij eigenlijk één voltijdse [werknemer] daarop kunnen zetten bij de andere buurtcentra. En evengoed projecten zoals het Europafonds of DBSF." (Jeugdwerker LidK)

> "In de plaats van misschien een vaste subsidiëring voor personeel aan te houden, af en toe een bonus voorzien om het materiaal up te daten of iets bij te kopen. Ik denk dat dat zeker geen overbodige luxe is." (Jeugdwerker LidK)

Registratie

Voor de registratie van praktijken werkte de organisatie met een verklaring op eer, maar houden zij tevens basisgegevens bij over de deelnemers en het gebruikte materiaal tijdens de activiteit. Zij vinden een verklaring op eer fijn, omdat zij het gevoel hebben vertrouwd te worden dat zij aan hun doelstellingen zullen voldoen.

> "Wij volgen de registraties van het Departement op, dus wij schrijven het aantal kinderen op en van welke locaties ze zijn. Eigenlijk is het een verklaring op eer dat de organisatie bevestigt dat we aanwezig waren en dat we zoveel kinderen bereikt hebben. Het zou eventueel mogelijk zijn dat wij daar ook een materiaallijst aan toevoegen. Dat proberen wij ook wat bij onze activiteitenfiches te

vermelden. […] Altijd heel fijn is wanneer we het vertrouwen krijgen om [activiteiten] te doen, dus soms gewoon vertrouwen in de organisatie." (Jeugdwerker LidK)

Aanleiding praktijk

De aanleiding voor Kinderreporters was het gebrek aan actieve (burger)participatie van de kinderen en jongeren, ondanks de hoeveelheid aanwezige activiteiten voor kinderen. Via de reporterswerking biedt LidK kinderen de kans om hun stem te laten horen over projecten die zij belangrijk vinden, die zij kiezen. Wat de deelnemers ontwikkelen wordt gepubliceerd en/of gedeeld met beleidsmakers opdat zij op de hoogte zijn van de kinderen hun positie op vlak van een bepaald thema.

> "Dat is gevormd binnen het Jeugdwelzijnsoverleg in het Leuvense. De partners zaten samen aan tafel en merkten: 'Wij werken heel veel met kinderen samen en we denken te weten wat zij willen, maar is het niet interessanter als we hen ook een stem geven en aan het woord laten?' Daar is over gebrainstormd geweest, de opties op tafel gelegd. En dan besloten: Link in de Kabel ziet dat zitten, om toch zo'n kinderreporterwerking op te starten, waar dan een vijftal kinderen per werking (van de oudste groep) vrijblijvend mogen kiezen om deel te nemen. […] Om zo echt is adviezen, meningen rechtstreeks van jongeren te kunnen halen." (Jeugdwerker LidK)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Capaciteitsopbouw

LidK vindt het zeer belangrijk dat jeugdwerkers voornamelijk een goed beeld hebben van de leefwereld van hun doelgroep, daartoe behoort ook het digitale aspect. Zelfs als jeugdwerkers minder affiniteit hebben met digitale media/ technologie, moeten zij op zijn minst op de hoogte zijn van de evoluties, uitdagingen en ook de opportuniteiten. Daarom voorzag LidK een online vorming over TikTok voor de jeugdwerkers van de Leuvense buurtcentra. Hierin kwamen de werking, cybersecurity en concrete tips en tricks aan bod, zodat de jeugdwerkers een beeld hebben van waar hun jongeren mee bezig zijn en hoe zij hen hierin kunnen ondersteunen. LidK merkt binnen de jeugdwerksector steeds meer een interesse/ aandacht voor deze onderwerpen, waarbij de coronacrisis een sterke hefboom was.

> "Eerst en vooral is het besef heel belangrijk, en daar heeft corona natuurlijk al heel veel gedaan, om te beseffen hoe belangrijk het digitale is in het leven van de jeugd, dat je als jeugdwerker wel moet volgen, ook al is het digitale niet helemaal uw ding. Daar heb ik wel een verandering van gedachten gemerkt. Voor ons is dat vooral mensen aanspreken, op de hoogte brengen dat wij hen kunnen helpen, dat wij hen handvatten willen toereiken. Niet alleen door workshops die we geven of gesprekken die we aangaan, maar evengoed een doorstuurformulier. Er bestaan al heel veel zaken, zoals Medianest." (Jeugdwerker LidK)

> "Ik denk nu in de opleidingen die toekomstige jeugdwerkers krijgen, is het digitale al ietsje meer aan het doorsijpelen. Maar ook gratis vormingen of vormingen die tijdens de werkuren opgenomen kunnen worden, dat is altijd heel fijn. En zeker ook als uw hele team tegelijkertijd kan deelnemen, want zo kun je onderling heel veel uitwisselen en is er veel plaats voor interactie." (Jeugdwerker LidK)

Partnerschappen

De jeugdwerkers bij Lidk proberen tevens up-to-date te blijven via uitwisseling met hun partnerschappen, recentelijk onderzoek zoals Apenstaartjaren te bekijken en zelf deel te nemen aan stuurgroepen om via die weg kennis op te doen.

> “Er zijn wel bepaalde zaken die vaststaan, zoals het Apestaartjarenonderzoek. Daar gaan wij ofwel aan deelnemen zoals we dit jaar de integrale jeugdhulp helpen ondervragen, of sowieso de inspiratie dat je bij Mediawijs haalt […] Ik zit ook in veel stuurgroepen rond e-inclusie, rond digital storytelling. […] Zo kunnen we onze kennis vergroten.” (Jeugdwerker LidK)

Cruciaal voor de werking van LidK, zijn sterke partnerschappen, zoals hun netwerk binnen de Leuvense buurtcentra. Hierdoor heeft de organisatie een bredere kijk, is hun werking laagdrempeliger en bereiken zij hun doelgroep beter.

> “Wij zijn een vrij kleine vzw en we hebben geen eigen groep jongeren die wij dagelijks zien. Ons werk is gericht op *outreaching* en het laagdrempelig houden. Dat proberen wij via onze partners te bereiken. Dus ofwel spreken zij ons aan of spreken wij hen aan, zoals bij de [Leuvense] buurtcentra. Toen hebben de jeugdwerkers ons aangesproken omdat zij weten dat wij de kennis hebben om dat met hen te delen.” (Jeugdwerker LidK)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Duurzaamheid

Hierboven werd aangegeven dat de organisatie steeds probeert bij te werken en up-to-date te blijven, via hun netwerk, partners en onderzoek, maar tevens door deel te nemen aan vormingen en intervisies i.v.m. hun doelstellingen en doelgroep.

> “De vernieuwing die we doen is vooral Apenstaartjaren volgen, maar ook zelf de vinger aan de pols houden. We hebben vaak meegedaan aan intervisiemomenten van Uit De Marge.” (Jeugdwerker LidK)

Barrières

Ook ziet de organisatie opportuniteiten in de digitalisering van jeugdwerk, maar merken zij grote uitdagingen en drempels die jeugdwerkers weerhouden om (kwalitatief) in te zetten op digitaal jeugdwerk. Zo merkt LidK dat er veel onduidelijkheid heerst, zowel op het vlak van de betekenis van digitaal jeugdwerk als over wat er reeds bestaat in Vlaanderen. Zij geven aan dat het van belang is in te zetten op een soort externe laagdrempelige vorming of een interne mediacoach voor organisaties.

> “De hele samenleving is aan het digitaliseren, het jeugdwerk gaat moeten meegaan. […] Wat ik vooral merk als onrust binnen de groepen is dat er weinig overzicht is. Er zijn ook heel veel projecten en groepen die zelf het warme water proberen uit te vinden terwijl heel veel al bestaat. Dus ik denk aan zo ergens een digitale kaart voor meer overzicht te geven. Meer handvatten zouden zeker welkom zijn. […] Je moet vanuit verschillende perspectieven aan de slag. Nu is er een project opgestart in Leuven, Iedereen Digitaal, die gaan nu ook bijvoorbeeld [inzetten op] hardware, software en mediawijsheid, dus dat zijn die verschillende niveaus.” (Jeugdwerker LidK)

> “Vorming binnen organisaties aanbieden gaat veel deugd doen voor de mensen, zodat ze ook meer een richtlijn krijgen. Een [Vlaams] beleid of visie ontwikkelen dat zij ook binnen hun eigen beleid kunnen meenemen. Want dat is nu nog altijd moeilijk: 'Gaan we sociale media toelaten bij onze werking ja of nee, waarom wel of niet?' Daar misschien nog wel handvatten voor bieden.” (Jeugdwerker LidK)

Toegankelijkheid

De praktijk van LidK, en over het algemeen hun volledige werking, is zeer laagdrempelig en flexibel, met aandacht voor inspraak en participatie. Het obstakel dat zij ervaren, is de kost van onderhoud en aankoop van materiaal, zoals bij andere case-studies tevens werd aangehaald als uitdaging.

> "Ons materiaal is snel verouderd, dus dat is wel iets dat we vaak moet onderhouden en updaten. Er zijn nog wel heel veel tablets die eerst heel goed waren, maar bijvoorbeeld na een sessie van twee uur, zijn die wel op." (Jeugdwerker LidK)

Inspraak en feedback van deelnemers

Binnen hun werking zet LidK participatie en digitalisering op de voorgrond en willen de jeugdwerkers dat hun doelgroep hierover in gesprek gaat, wat merkbaar is in al hun praktijken, maar vooral binnen Kinderreporters. De praktijk ontstond uit het idee dat ze willen luisteren naar de kinderen zelf, door hen op de voorgrond te plaatsen. Zij mogen dan ook zelf kiezen waarmee ze willen werken en welke positie ze innemen binnen de werking, om zo hun zelfstandigheid en verantwoordelijkheid aan te wakkeren.

> "We kijken eigenlijk naar de vaardigheden en interesses van jongeren zelf. Wij schetsen voor hen een beeld van wat een reporter allemaal kan. Dan gaan we kijken naar de jongeren, wie waar een beetje interesse voor heeft en dan gaan we in groepjes aan de slag. […] Zo proberen we dan de competenties aan te moedigen, door zelf ook is een voorbeeldje te laten zien en hun dan te laten experimenteren." (Jeugdwerker LidK)

> "Het werkt veel beter als je de kinderen zelf verantwoordelijkheid geeft en hen daar ook echt op aanspreekt: 'Dit is iets waar jij aan mag deelnemen als je dat wilt. En als je niet wilt mag je ook teruggaan naar de kinderwerking.'" (Jeugdwerker LidK)

9.4.10.3. Discussie

Met Kinderreporters geeft Link in de Kabel kinderen de handvatten die zij nodig hebben om hun stem te laten horen en hun positie in te nemen in de maatschappij. Het project focust vooral op thema's die de levens van kinderen beïnvloeden, waaronder digitale en niet-digitale thema's. Via de producten die zij ontwikkelen, geraakt hun positie tot bij het lokale beleid en hebben zij hier invloed op. Dit doen ze tijdens redactieactiviteiten die hen de kans geven gebruik te maken van de aanwezige hard- en software. Doorheen de activiteit leren de kinderen digitale media/ technologie niet alleen gebruiken en creëren, maar is er ook aandacht voor de kritische reflectie, zoals privacy, auteursrecht, nepnieuws, et cetera. Op deze manier werkt Link in de Kabel aan hun digitale geletterdheid, mediawijsheid, maatschappelijke betrokkenheid en verantwoordelijkheidsgevoel. De praktijk werd opgezet doordat de buurtcentra in Leuven en Link in de Kabel een sterk samenwerkingsverband hebben.

Link in de Kabel zet reeds sinds 2001 in op digitale inclusie van jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie. Via hun projecten en activiteiten krijgt deze groep de kans om hun digitale competenties aan te scherpen. Tevens bieden zij workshops aan voor andere jeugdwerkorganisaties en zijn zij partner in verschillende projecten. In verband met deze capaciteitsopbouw bij jeugdwerkers, zien zij ruimte voor een vorming omtrent aspecten gelinkt aan digitaal jeugdwerk, of de integratie ervan in andere vormingen. De jeugdwerkers hoeven geen expert te zijn, maar belangrijk is een basis en kennis van de uitdagingen waarmee jongeren geconfronteerd worden. Maar zij zien dat organisaties stoten op verschillende drempels i.v.m. capaciteitsopbouw, en pleiten bijgevolg voor laagdrempelige, flexibele vormingen. Daarnaast zien zij, net zoals JEF, plaats voor een Mediacoach per organisatie, en vermoeden zij dat dit het beste resultaat zal geven. Op vlak van toegankelijkheid zijn er op verschillende aspecten drempels, zoals beschikbaarheid van hardware, maar ook op vlak van gratis opleidingen of intervisiemomenten.

9.4.11. Case 11: Lab X

9.4.11.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	StampMedia
Type organisatie	Vereniging informatie en participatie
Partnerschappen	N.v.t. bij deze activiteit
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Jongeren (13-16 jaar)
Type digitaal jeugdwerk	Fysiek jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Het realiseren van formele en informele betrokkenheid in de maatschappij - Focus op mediawijsheid - Meer participatie - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Digitale media als activiteit in jeugdwerk an sich - Digitale media als instrument
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Gevestigde organisatie - In-house kennis en expertise - Focus op inspraak - Betrokkenheid en actief burgerschap van jongeren - Focus op digitale competenties - Focus op informatiegeletterdheid en mediawijsheid - Breed project met brede doelgroep en waaier aan mogelijkheden tot activiteiten en methodieken
Opzet activiteit	StampMedia is een media-agentschap voor jongeren, dat op verschillende manieren jongeren ruimte geeft hun stem te delen en te versterken (met aandacht voor jongeren in maatschappelijk kwetsbare situaties/ jongeren wiens stem minder aandacht krijgt). StampMedia organiseert verschillende projecten die aandacht besteden aan en ruimte bieden voor jongeren om hun stem te laten horen en te werken aan actief burgerschap. Lab X gaat in op relevante thema's binnen de digitale wereld. Het project werkt bottom-up vanuit geëngageerde jongeren die via deze weg willen participeren in de maatschappij.
Korte samenvatting	Lab X (13-16 jaar) is een project waarbij de jongeren aan de slag gaan met thema's gelinkt aan media en maatschappij, zoals online veiligheid, trolling, doxing, et cetera. De focus ligt op kritisch denkvermogen, informatiegeletterdheid, communicatievaardigheden en digitale media maken. De jongeren kunnen wekelijks op woensdagnamiddag deelnemen. De jongeren gaan kritisch in op thema's naar keuze en ontwikkelen hierrond digitale media. Ze kunnen verschillende media maken, zoals YouTube-video's, TikToks, podcasts, online animaties, etc. Op deze manier wil de organisatie bottom-up te werk gaan en kunnen jongeren op een creatieve manier hun mening delen en participeren aan de samenleving.
Continuïteit project	Lab X is een project dat voor de coronacrisis werd opgezet door StampMedia. Het project is nog steeds lopende en wil op lange termijn inzetten op inspraak en burgerschap.

Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Een praktijk die tevens inzet op participatie via creatie, is Kinderreporters van Link in de Kabel, Case 10. Binnen Leuven organiseert Leuven2030 een scholentproject in verband met het klimaat, alsook het burgerparticipatietraject van Leuven Kabaal van de Leuvense jeugddienst. Daarnaast heeft BRUZZ een jongerenwerking, BRUZZKet, zoals hierboven aangegeven. Daarnaast zette JES vzw de fotografieapplicatie Lomap op, in hun multimedialabo. Via icoontjes en kleurcodes, kunnen jongeren hun mening delen over hun stad, zowel de negatieve als positieve posities. Gelijkaardige praktijken in het buitenland zijn het project ACT ON! van JFF (Institute for Media Research and Media Education) in Duitsland (Sectie 4, p.54) en de Young Scot 5Rights Youth Leadership Group in Schotland (Sectie 4, p.52).

9.4.11.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

StampMedia wordt gefinancierd door Departement CJM. Dit is tevens het geval voor hun Lab X project, een activiteit recentelijk ingebed in de structurele werking van de organisatie. Tijdens de coronacrisis moesten zij deze activiteit niet registreren bij het Departement, een systeem dat de organisatie positief onthaalde en waar zij tevens een toekomst in zien.

> “De Vlaamse overheid is heel flexibel geweest in de beoordeling van corona-projecten, ze hadden er begrip voor dat het onhaalbaar was om je aan het opgezette plan te houden.” (Jeugdwerker StampMedia)

> “Op zich zou het goed zijn als we een verklaring op eer kunnen afleggen en je niet meer al die gegevens van al die jongeren moet opvragen.” (Jeugdwerker StampMedia)

Aanleiding praktijk

Participatie

Lab X gaat na in welke mate jongeren van dertien tot zestien jaar inspraak kunnen hebben via het creëren van media. Zij noemen dit het ‘mediatiseren van stemmen’. De doelgroep van StampMedia is normaliter zestien jaar of ouder, maar nadat zij intern opmerkten weinig aanbod te hebben voor jongeren onder de zestien, besloot StampMedia ook deze doelgroep de kans te geven hun kritisch burgerschap te ontwikkelen.

> "Wij werkten vooral met 16+ en merkten op dat we voor de jongere groep geen aanbod hadden. Dit heeft te maken met de ontwikkeling van jongeren, je begint pas vanaf je 16, 17 het gevoel te hebben deel te zijn van de samenleving. Daarvoor zijn ze eigenlijk veel meer bezig met hun positie in de kleinere ‘peer’ groep. Daarom zijn wij gaan kijken of je het burgerschap dat wij hanteren, kunt overzetten naar activiteiten met de jongere groep. […] Wij zagen dat er in hun leefwereld thema's [voorkomen] die ook in de grote samenleving spelen. We zien ook dat de digitale wereld van jongeren zeer vervlochten is met hun fysieke wereld, maar dat er thema's voorkomen die weinig besproken worden. Dat was het startpunt: ‘Hoe kun je dat burgerschapsverhaal vertalen naar de leefwereld van die groep?’” (Jeugdwerker StampMedia)

Doelgroep

De jeugdwerkers zaten hiervoor samen met organisaties die hebben ingezet op participatie bij die leeftijdsgroep. Opvallend was dat de organisaties gestopt waren met inzetten op burgerschap bij deze leeftijd, omdat er grote obstakels bleken. StampMedia wilde deze doelgroep de kans geven hun stem te

versterken via media, dus proberen deze obstakels aan te pakken. Zo ontwikkelden de jongeren bijvoorbeeld een podcast over welzijn en veerkracht. Via focusgroepen identificeerde StampMedia enkele actiepunten, zoals de sterke gebondenheid met de vriendenkring en de nood aan een goed contact met ouders.

> "De organisaties gaven aan dat het een moeilijke leeftijdsgroep is, omdat zij erg gebonden zijn aan hun vriendenkring, dus als de ene geen interesse heeft dan komt de ander ook niet meer. Of ze zijn nog op zoek naar een groep, dus morgen hebben ze interesse en volgende week niet. […] Er was ook een organisatie die aangaf dat [ouderbetrokkenheid belangrijk] is. Met de jongeren die nu komen heb ik rechtstreekse contact met de ouders, ook om te laten weten dat wij Lab X hebben, wanneer [de jongeren] er zijn, wanneer ze vertrekken, om vertrouwen te winnen. Maar we zijn nog niet vanuit de ouders op zoek gegaan naar jongeren." (Jeugdwerker StampMedia)

Impact coronacrisis

Waar COVID-19 niet de hefboom was voor deze praktijk, had de crisis wel effect op het verloop en de opbouw ervan. Omdat Lab X steunt op een sterke groepsbinding en de ruimte om fysiek te ontmoeten, was de organisatie genoodzaakt hun normale activiteiten te staken. Zij merkten tevens een grote nood aan contact bij de doelgroep, daarom wilde StampMedia tijdens de coronacrisis inzetten op het welbevinden van de jongeren en niet op mogelijke content creatie.

> "Voor de coronacrisis was het project al opgebouwd, de jongeren waren ook opgebouwd, dat was een grote groep. Maar door de coronacrisis hebben we de switch gemaakt om te werken op hun welzijn, door bijvoorbeeld te gaan wandelen. Dat mediatiseren was niet meer zo belangrijk." (Jeugdwerker StampMedia)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Barrière

Belangrijk binnen StampMedia is de aandacht voor informatiegeletterdheid en mediawijsheid, met eveneens de stem van jongeren en experimenteren op de voorgrond. Het is voor hen belangrijk in te zetten op deze vaardigheden, omdat, zoals eerder in dit rapport aangehaald, het idee van *digital natives* achterhaald is (Sectie 1. Introductie). Veel jongeren hebben een smartphone en mogelijk ook toegang tot een laptop of tablet, maar het materiaal bezitten vertaalt zich niet noodzakelijk naar het veilig kunnen hanteren ervan.

> "Dat is bij al onze activiteiten, die combinatie van mediawijsheid en creatie. […] Voor ons is de informatiegeletterdheid de basis van burgerschap. Dat je weet hoe dat in mekaar zit, komt bij al onze activiteiten terug." (Jeugdwerker StampMedia)

> "We denken allemaal dat jongeren, omdat ze een smartphone hebben, ook keigoed dingen kunnen opzoeken of informatie kunnen afwegen, maar het betekent niet dat zij zich door de massa aan informatie kunnen navigeren, dat zij weten wat het verschil is tussen een nieuwsartikel en *fake news*." (Jeugdwerker StampMedia)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Barrières

Ditzelfde obstakel geldt voor jeugdwerkers. Eerstelijnswerkers moeten uiteraard eerst zelf informatiegeletterd zijn vooraleer zij jongeren hierin kunnen ondersteunen. Het is volgens StampMedia daarom van belang dat jeugdwerkers zichzelf vormen over thema's gelinkt aan de digitale wereld, alsook

andere thema's die leven bij jongeren, zoals racisme en seksisme. StampMedia ziet ruimte voor een verplichte vorming. Vrijwilligers volgen reeds verplichte vormingen, maar bij jeugdwerkers is er geen professionele kadervorming, wat een lacune lijkt in het veld.

> "We zetten eigenlijk veel te weinig in op [vorming van jeugdwerkers] op Vlaams niveau. Het is belangrijk dat zij zelf skills ontwikkelen, zelf informatiegeletterd worden. Wij geven heel veel workshops *fake news* en complottheorieën aan jeugdwerkers, maar dat is eigenlijk al het moment dat het te laat is. Dat is heel remediërend: 'Oei mijn jeugdwerkers blijken zich niet te willen laten vaccineren, die geloven blijkbaar in complotten en nu moeten we daar iets aan gaan doen.' Dan laten ze hun jeugdwerkers een workshop volgen en komen wij […] een workshop geven aan mensen die eigenlijk al jaren op een andere manier informatie zoeken en ontvangen." (Jeugdwerker StampMedia)

> "Instagram heeft *downsides*. Jongeren krijgen er een negatief zelfbeeld van […], maar veel jeugdwerkers weten niet hoe *body positivity* werkt. Die jeugdwerkers zitten ook gewoon in dat cirkeltje, dus bewustwording daarrond is [zeer] belangrijk. Er moet meer geïnvesteerd worden in de opleiding van jeugdwerkers." (Jeugdwerker StampMedia)

Indien jeugdwerkers meer ademruimte hebben op andere vlakken, zoals een eenvoudigere registratiemethode, hebben zij meer tijd voor vorming(en). Op die manier kan Vlaanderen duurzaam inzetten op hun jeugdwerkers en kunnen de eerstelijnswerkers, die het dichtst bij jongeren staan, de nodige ondersteuning bieden op vlak van digitale competenties.

> "Verplicht vijftien dagen vorming per jaar voor jeugdwerkers. Stel je krijgt 100.000 euro, dan leg je de verplichting op om zoveel uren vorming te volgen vanuit de overheid." (Jeugdwerker StampMedia)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Participatie en doelgroep

De stem van jongeren is een kernwaarde voor StampMedia, bijgevolg hechten zij waarde aan het Lab X project, des te meer omdat zij hiermee een groep bereiken die hiervoor weinig plaats had binnen StampMedia, noch in andere organisaties in Antwerpen.

> "Lab X is naar een structurele positie gegaan. We willen dat proberen verankeren omdat dat een waardevolle doelgroep is. Er is ook heel weinig voor die groep, zeker als je met media bezig wilt zijn […] Dus we zien ook wel dat we daar een soort positie moeten innemen, dat wij dat aanbod moeten leveren." (Jeugdwerker StampMedia)

Barrières

Maar StampMedia ondervond hier moeilijkheden. Ook zij waren onderhevig aan de effecten van de coronacrisis, waardoor deze activiteit vaak onderbroken werd. Het valt bijgevolg nog te zien hoe Lab X loopt op lange termijn, al zijn de jeugdwerkers hier wel mee bezig. Zoals de jeugdwerker hierboven aanhaalt in 'Aanleiding praktijk', is het van belang in te spelen op groepsbinding, opdat de deelnemers terug willen komen en zich engageren voor een langere tijd.

> "Meer inspelen op groepsbinding, dat intensief werken of dat wijkgericht werken, dat doen wij veel minder. […] Dat is iets waarvan ik denk, daar moeten we harder op inzetten, zodat dat een groep wordt die hier altijd wil komen en later verder door kan groeien naar de redactie." (Jeugdwerker StampMedia)

Een drempel waar de organisatie vroeger op stootte, is de plaats van participatieve praktijken binnen het jeugdwerk. Indien organisaties een project op poten willen zetten en financiering aan willen vragen, moeten zij hiervoor een dossier indienen: "Het concept van projectdossiers staat haaks op participatief werken. Je moet eigenlijk al meegeven over welke thema's het gaat, je moet zo concreet mogelijk zijn (hoe, wat, wanneer) en dan moet je dat participatief gaan uitvoeren, terwijl die jongeren eigenlijk niet meer aan het stuur zitten." (Jeugdwerker StampMedia)

Toegankelijkheid

StampMedia is zich reeds langer bewust van de digitale kloof, zo voorzien zij voor al hun activiteiten het materiaal en kunnen jongeren materiaal uitlenen om aan hun projecten te werken. Tijdens de coronacrisis werd duidelijk hoeveel jongeren niet beschikken over de nodige hardware, software, internettoegang om deel te nemen aan online scholing. StampMedia stelde hun materiaal beschikbaar voor organisaties die focussen op jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie.

> "Wij zijn laptops beginnen uitlenen aan jongeren, ook via andere organisaties, bijvoorbeeld de jongeren van JES Antwerpen en Kras! […] We hebben laten weten aan jeugdwerk: 'Wij hebben laptops, dus als het nodig is, kunnen ze voor drie maand een laptop ontlenen bij ons.'" (Jeugdwerker StampMedia)

> "Er was niet alleen een tekort aan materiaal, maar heel veel jongeren hebben ook geen Wifi thuis, dat is iets dat heel vaak wordt vergeten. […] Veel jongeren zitten op 3G of zoeken buiten gratis internet van de stad, maar dat is ook stadsgebonden." (Jeugdwerker StampMedia)

Deze digitale kloof kan doorgetrokken worden naar de competenties van jongeren. Bovendien ging de organisatie in op *digital natives*, die niet noodzakelijk zo vaardig zijn met digitale media als wordt verondersteld. Zo merkt StampMedia dat jongeren de *skills* hebben sociale media te gebruiken, maar dat andere vaardigheden niet even sterk ontwikkeld zijn, zoals de hoogdrempeligheid van camera's. Dit is vergelijkbaar met wat de jeugdwerker van JC Bouckenborgh aanhaalde.

> "Er wordt tegenwoordig verwacht dat iedereen heel veel kan doen op zijn gsm, maar alsnog zitten daar ook heel veel drempels in. Onze jongeren van Lab X weten hoe ze moeten filmen, hoe ze TikTok en Instagram moeten gebruiken, […] maar die andere mediawijsheid hebben ze nog niet." (Jeugdwerker StampMedia)

Inspraak en feedback van deelnemers

Participatie

Deze praktijk zet inspraak en participatie van de deelnemers op de voorgrond. Het is de bedoeling dat jongeren aan de slag gaan met thema's die hen nauw aan het hart liggen en media ontwikkelen die ze graag willen ontwikkelen. Diezelfde inspraak komt tevens terug op een hoger niveau. Indien de organisatie vragen krijgt over de mening van jongeren, zullen zij hen doorverwijzen naar de resultaten van Lab X, zodat hun stem wel degelijk gehoord wordt door beleidsmakers, experten, andere jeugdwerkers, et cetera.

> "Ik ga niet zeggen, 'ik zal het uitleggen', nee, 'we hebben een podcast, luister er dan naar, dit is wat ze ervaren'. Op die manier proberen wij die rechtstreekse inspraak [in de maatschappij] te bereiken." (Jeugdwerker StampMedia)

StampMedia gebruikt de input van Lab X deelnemers tevens voor andere activiteiten: "De thema's die naar boven komen worden ook teruggekoppeld naar de redacteurs: 'Dat speelt bij hen, is dat bij jullie ook?', bijvoorbeeld over *body positivity* of racisme. We vragen hoe zij daarnaar kijken en thematiseren dat vervolgens binnen onze organisatie." (Jeugdwerker StampMedia)

Evaluatie

De deelnemers staan zeer positief tegenover het project. Doordat hun positie als waardevol wordt gezien, voelen zij zich geapprecieerd en werken zij onrechtstreeks aan zichzelf, zoals aan hun zelfvertrouwen of hun kritisch denkvermogen.

> "De jongeren voelen zich thuis, ze kennen de werking en hebben ook het gevoel dat ze iets te zeggen hebben en dat ze worden gewaardeerd in wat ze maken. […] Dat is een van de meest positieve punten: Ze durven spreken, omdat ze hun talent hebben gevonden." (Jeugdwerker StampMedia)

9.4.11.3. Discussie

Lab X is een activiteit die de stem van jongeren voorop wil zetten, net zoals in de gehele werking van StampMedia, maar deze keer begeeft de organisatie zich in onbekende wateren vanwege een nieuwe doelgroep. Het gaat om een recent project dat nog geen volledig jaar heeft gelopen, omdat het participatieve traject stopgezet werd tijdens de coronacrisis. Maar de praktijk zelf heeft een sterke basis gebaseerd in kernwaarden van de organisatie en wil inspelen op de uitdagingen binnen die doelgroep, zoals hun engagement. Via dit traject wordt op een kwalitatieve manier ingezet op competenties gelinkt aan mediawijsheid, opdat de jongeren zich onrechtstreeks wapenen tegen de struikelblokken van hun virtuele wereld, en wordt er eveneens gewerkt aan de jongeren hun digitale vaardigheden, met de focus op gebruik en creatie.

StampMedia heeft doorheen haar werking aandacht voor e-inclusie. Door dit bewustzijn voorziet de organisatie de mogelijkheid hun hardware te gebruiken om hun producten af te werken, maar de organisatie wil vooral laagdrempelig zijn en probeert bijgevolg binnen Lab X te werken met de smartphone. De smartphone is namelijk een medium waar bijna alle jongeren mee vertrouwd zijn. Afhankelijk van het doel van een activiteit bekijkt StampMedia wat het juiste medium is voor *output*.

De organisatie botst op enkele drempels binnen jeugdwerk. Zo is het moeilijk om participatieve trajecten op poten te zetten, omdat de beleidsnota vereist de praktijk in detail uit te stippelen, waardoor de jongeren niet de drijvende kracht zijn achter het project. Daarnaast ziet StampMedia plaats voor een betere samenwerking tussen departementen Jeugd en Onderwijs, zodat goede praktijken en een goede methode om digitaal jeugdwerk te registreren tot stand kunnen komen, alsook in te passen binnen de modules van het jeugdwerk. Een ander struikelblok is de afwezigheid van kadervorming voor jeugdwerkers, wat wel het geval is voor vrijwilligers. Binnen deze kadervorming zou eveneens plaats kunnen zijn voor digitaal jeugdwerk en de uitdagingen en opportuniteiten ervan. Ook StampMedia geeft aan dat jeugdwerkers geen digitale expert hoeven te zijn, maar ze wel informatiegeletterd en mediawijs moeten zijn, zowel op het vlak van gebruiken als begrijpen van digitale media.

9.4.12. Case 12: Vorming 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren'

9.4.12.1. Beknopte omschrijving praktijk en organisatie

Organisatie	Mediaraven
Type organisatie	Vereniging informatie en participatie
Partnerschappen	In kader van Apestaartjarenonderzoek loopt een samenwerking met Mediawijs, WAT WAT, mict-ugent, Stad Gent en Cultuur Gent
Financiering	Subsidies Departement Cultuur, Jeugd en Media
Doelgroep	Eerstelijnswerkers
Type digitaal jeugdwerk	Fysiek jeugdwerk
Criteria digitaal jeugdwerk	- Focus op mediawijsheid - Focus op jeugdwerkers - Digitale media als content van activiteiten in jeugdwerk - Versterking van motivatie, capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk - Versterking van de kwaliteit van jeugdwerk
Goede praktijk	- Focus op meerdere criteria - Gevestigde organisatie - In-house kennis en expertise - Focus op jeugdwerkers - Focus op versterken van de motivatie - Gebruik van actueel cijfermateriaal en bevindingen - Capaciteiten en competenties van jeugdwerkers voor het toepassen van digitaal jeugdwerk - Focus op kennisdeling omtrent digitale leefwereld kinderen en jongeren
Opzet activiteit	Mediaraven heeft een sterke expertise op het vlak van werken met en rond digitale media met kinderen, jongeren en eerstelijnswerkers. Voor eerstelijnswerkers biedt de organisatie vormingen aan. Binnen de vorming 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren' maakt Mediaraven de vertaalslag van onderzoeksresultaten naar informatie over hoe jeugdwerkorganisaties digitale media kunnen inzetten in hun werking.
Korte samenvatting	De vorming 'Digitale leefwereld van kinderen en jongeren' voor eerstelijnswerkers (jeugdwerkers, leerkrachten, …) biedt een algemene introductie omtrent de populaire hardware, tools en platformen en het mediawijs niveau van de jeugd. Daarnaast bespreekt het de resultaten van het Apestaartjarenonderzoek van Mediaraven en bovenstaande partners. De vorming verschaft tevens handvatten, materiaal en tips en tricks, zoals omgaan met privacy en sexting, en gaat in op de rol van beleidsmakers en de uitdagingen waarmee zij te kampen krijgen.
Continuïteit project	De vorming is gebaseerd op het Apestaartjarenonderzoek, dat om de twee jaar plaatsvindt sinds 2006. Het onderzoek gaat na hoe kinderen en jongeren (6-18 jaar) in Vlaanderen omgaan met digitale media.

Gelijkaardige initiatieven/ Inspiratie	Verschillende organisaties in Vlaanderen zetten in op vorming van eerstelijnswerkers, maar spitsen zich niet noodzakelijk toe op jeugdwerkers. Organisaties die hier op inzetten zijn bijvoorbeeld de workshops en vormingen van JEF voor professionals en StampMedia. Daarnaast is Mediawijs een Mediacoach-opleiding aan het ontwikkelen op maat van jeugdwerkers, in samenwerking met jeugdwerkorganisaties zoals JEF en Mediaraven. Eveneens zetten de WOW-bundels van Pimento in op jeugdwerkers en voorziet het Digitale Brug project van Link in de Kabel een traject voor jongeren, begeleiders en het beleid, waarbij train-the-trainer sessies worden georganiseerd om de digitale kansen van kinderen en jongeren in maatschappelijk kwetsbare situaties te vergroten. In Sectie 4 komen eveneens goede praktijken voor die inzetten op jeugdwerkers, zoals STEM in Youth Work van NYCI en TechSpace in Ierland (Sectie 4, p.56), Mediaspecialist counselling in Duitsland (Sectie 4, p.56), SomeCamp van Verke en Estonian Youth Work Centre in Finland (Sectie 4 p.59) en het informeel Collectief EDUCPOPNUM in Frankrijk (Sectie 4, p.60).

9.4.12.2. Thematische bespreking

Financiering en registratie

Financiering

De vorming omtrent digitale leefwereld past binnen de werkingssubsidies die Mediaraven ontvangt van Departement CJM, gebaseerd op het Apestaartjarenonderzoek ingebed in de organisatie.

> "Voor een dagdeel vragen wij 300 euro, tenzij het gaat om erkend jeugdwerk, dan vragen we 200 euro. […] Wij gaan er van uit dat bijna alles wat we doen op de een of andere manier in te passen valt binnen onze subsidieovereenkomst met de Vlaamse overheid, dus dat we daar ook subsidies voor gebruiken. Dat betekent dat als je kijkt naar het totaal van onze vormingsactiviteiten, die omzet helpt, maar we kunnen dat niet niet-gesubsidieerd doen." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "We doen aan projectoproepen, maar zoiets als digitale leefwereld zit in de basiswerking." (Jeugdwerker Mediaraven)

Registratie

Aan de hand van de definitie van digitaal jeugdwerk (geen nieuwe methode, met dezelfde doelstellingen als algemeen jeugdwerk) kunnen de digitale jeugdwerkactiviteiten geïntegreerd worden in de reeds bestaande modules. Bijvoorbeeld, de plaats die een kwalitatieve online vorming heeft, welke cijfers behaald moeten worden om te voldoen aan de module, et cetera. Daarnaast is het niet mogelijk een online vorming te geven en de mensen een deelnemerslijst te laten tekenen, alsook na te gaan of mensen aan het luisteren/ aanwezig waren. Er moet bekeken worden wat voor de overheid aanvaardbaar is als registratiemethode.

> "We hebben de boodschap gekregen dat onze [online] vormingen niet plaats konden vinden omdat er geen deelnemerslijsten zijn enzovoort. Er is decretaal een probleem met de manier waarop een module in elkaar zit. Elke module is gespecifieerd: 'Wat beschouwen we als een activiteit?' […] Ik vind het heel belangrijk dat we digitaal jeugdwerk niet gaan definiëren in nieuwe modules. We kunnen module per module gaan kijken hoe we ervoor kunnen zorgen dat digitale activiteiten mee in aanmerking kunnen komen." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Een tweede uitdaging is de registratie. Voor elke module komt de registratie neer op pen en papier, een deelnemerslijst tekenen. Er is wel een uitzondering. Als je naar een school gaat […] tekent de

> leerkracht een verklaring op eer. We moeten op dat spoor gaan denken, we moeten loskomen van deelnemerslijsten." (Jeugdwerker Mediaraven)

Aanleiding praktijk

De aanleiding voor deze vorming is het Apestaartjarenonderzoek, dat tweejaarlijks plaatsvindt sinds 2006. Mediaraven was hierbij initiatiefnemer, en bekijkt maatschappelijk relevante vragen. Daardoor kon Mediaraven partners vinden. Onderzoekers zijn geïnteresseerd in de data verzameld via Apestaartjaren. Mediaraven gebruikt het onderzoek als opstap, om te kijken hoe ze aan de slag kunnen met de resultaten in hun werking en wat ze mee willen geven aan eerstelijnswerkers opdat zij hier vervolgens op in kunnen spelen binnen hun werking.

> "We willen eigenlijk graag weten: 'Welke sites en welke applicaties gebruiken kinderen en jongeren?' In 2006 ging het vooral over websites. Toen was sociale media nog niet zo'n grote factor. […] We zijn dan vrij snel gaan aankloppen bij de [onderzoeksgroep] mict, media en ICT, aan de UGent. […] Zo is dat uiteindelijk een tweejaarlijks onderzoek geworden, waarvoor we sinds 2016 structureel samenwerken met Mediawijs." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Dat is zo'n beetje een vaste waarde geworden in het onderzoekslandschap en wij hebben het altijd interessant gevonden om daar mee initiatiefnemer van te zijn, of betrokken partij. […] Een onderzoek naar de kern van waar we mee bezig zijn, namelijk 'wat doen kinderen en jongeren op digitale media?', we hebben eigenlijk om de twee jaar super goede data en dat is natuurlijk vrij uniek." (Jeugdwerker Mediaraven)

Impact coronacrisis

Barrière

Ook Mediaraven voelt het negatief effect van COVID-19. Apestaartjaren werd afgerond toen de coronacrisis begon. Hierdoor bleken die cijfers irrelevant, daardoor had Mediaraven het gevoel dat hun vorming achterliep op de feiten.

> "We zijn nu volle bak kinderen en jongeren aan het bevragen voor het volgende onderzoek. Dus als we nu voor een groep staan, dan excuseren we ons voor het feit dat de cijfers oud zijn. En in deze context is het helemaal belachelijk, want we hebben de bevraging afgerond net voor corona, dus alle cijfers die we hebben zijn nu op sommige vlakken compleet achterhaald." (Jeugdwerker Mediaraven)

Digitale inclusie

Toch had de coronacrisis ook een positieve invloed, namelijk de zichtbaarheid van digitale inclusie en de noodzaak in te zetten op gelijke kansen, eveneens op het vlak van digitale media gebruiken en begrijpen.

> "Corona heeft het belang van inclusie en digitale gelijkheid hard in de verf gezet. Dat zet dingen hoger op de agenda." (Jeugdwerker Mediaraven)

Richtlijnen en afspraken omtrent digitaal jeugdwerk

Naast het belang voor aandacht omtrent digitale inclusie, ziet Mediaraven nood aan een duidelijk kader en regelgeving omtrent digitaal jeugdwerk. Op dit moment kent digitaal jeugdwerk zeer veel verschillende interpretaties binnen het veld, iets dat tevens opgemerkt werd in luik 1 van dit onderzoek. Een afsprakenkader of richtlijnen hieromtrent zouden dit kunnen stroomlijnen en zouden kunnen verduidelijken waar de focus ligt.

> “Digitaal jeugdwerk moet gedefinieerd worden. Dat is de *challenge*, iedereen projecteert er andere dingen op.” (Jeugdwerker Mediaraven)

Capaciteitsopbouw en partnerschappen

Interne capaciteitsopbouw

Binnen Mediaraven is er steeds plaats voor capaciteitsopbouw. De inhoudelijke aspecten gelinkt aan de kerndoelen van de organisatie, zoals Apestaartjaren, leren ze door te spreken met collega’s en zich te verdiepen in het onderzoek. Voor de technische vaardigheden, die bijvoorbeeld nodig zijn om Medialab Ravage te begeleiden, leren de collega’s bij via interne vormingen. Ook voor externe vormingen/ intervisiemomenten is er plaats. Mediaraven klopt daarvoor aan bij jeugdorganisaties met een sterke inhoudelijke expertise en ervaring omtrent digitale thema’s in de leefwereld van jongeren, zoals Tumult, Sensoa, Awel, respectievelijk voor cyberpesten, online seksualiteit en vriendschap.

> “De technische dingen die wij doen, rond videomontage, video's maken met jongeren, dat is moeilijker omdat je dat niet leert aan tafel door erover te praten, maar dat vraagt een aantal technische *skills*. Dan gaan we veel meer naar de klassieke, formele dingen zoals een interne vorming.” (Jeugdwerker Mediaraven)

> “Thematisch zijn er aspecten waar wij niet zo heel veel van weten. Als het gaat over jongeren en seksualiteit in een online context kunnen wij bijvoorbeeld heel veel leren van Sensoa. Dus als je kijkt welke vormingen wij inhoudelijk volgen, zie je dat wij af en toe een vorming volgen bij hen. [...] ‘Hoe speelt technologie een rol in onze seksuele beleving in de toekomst?’ Je voelt dat dat interessant is voor ons. Wij zijn niet bezig met seksuele vorming, maar jongerenrelaties en seksualiteit komt altijd aan bod als het gaat over digitale thema's.” (Jeugdwerker Mediaraven)

Barrière

Als het gaat over capaciteitsopbouw binnen de sector, gelooft Mediaraven niet in subsidies specifiek gericht op digitaal jeugdwerk. Deze hebben het gevaar ad-hoc en weinig kwalitatief te zijn, net zoals aangehaald door bijvoorbeeld JC Bouckenborgh. Wel zien ze plaats voor subsidies gericht op training en vorming. Deze zullen duurzamer zijn en zal aanzetten tot reflectie, daardoor zal er impactvoller gewerkt worden en kan er *bottom-up* in plaats van *top-down* te werk worden gegaan.

> “Ik denk dat een recept zou zijn om te zeggen, we gaan projectsubsidies voor capaciteitsopbouw rond digitaal jeugdwerk geven, dan projectsubsidies rond digitaal jeugdwerk, omdat je dan eigenlijk organisaties die in het veld staan goed kunnen nadenken over 'hoe kunnen wij dat bij onze medewerkers brengen?', hen uitdaagt om een project in te dienen dat gaat rond die capaciteitsopbouw, eerder dan iets rond digitaal jeugdwerk uitwerken." (Jeugdwerker Mediaraven)

Doelgroep

Binnen hun vorming over de digitale leefwereld, past de organisatie hun focus aan afhankelijk van de doelgroep en betrekken zij tevens ander onderzoek zoals Digimeter om te vergelijken. Bij jeugdwerkers zet de organisatie sterk in op communicatie met hun leden.

> “Eigenlijk doen jeugdwerkers dat ook hè, er is niemand die in leiding staat die niet experimenteert met: ‘We hebben een Discord-groepje of wij hebben een WhatsApp-groep of we zitten allemaal samen op Instagram dingen uit te wisselen.’ Dus dat gebeurt volop en daar gaan we dan op in: ‘Hoe kunnen we dat nog sterker doen, nog harder inspelen op de leefwereld?’ Dat is eigenlijk altijd het vertrekpunt.” (Jeugdwerker Mediaraven)

Partnerschappen

Zoals hierboven aangegeven, zet Mediaraven sterk in op samenwerkingen. Naast Apestaartjaren werkt Mediaraven bijvoorbeeld samen met Mediawijs voor de Mediacoach-opleiding voor jeugdwerkers. Daarnaast werken zij ook samen met andere jeugdwerkorganisaties als ondersteunende partner.

> "We hebben het geluk dat het een thema is dat zowel voor kenniscentrum Mediawijs als voor onderzoekers aan verschillende universiteiten [interessant is], dat zijn altijd vragen waar ze zelf ook naar op zoek zijn. Dus we kunnen eigenlijk gebruik maken van het feit dat er heel veel doctoraatsstudenten of heel veel onderzoekers zeer geïnteresseerd zijn in die data." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Bij andere partnerschappen met jeugdbewegingen gaan we eerder weg van de digitale leefwereld, maar meer naar tools en andere soorten digitaal jeugdwerk ondersteunen." (Jeugdwerker Mediaraven)

Duurzaamheid en toekomstperspectief

Onderzoeksresultaten en evaluatie

Mediaraven gebruikt het onderzoek als uitgangspunt voor verschillende activiteiten. Aan de hand van de resultaten kijken de jeugdwerkers waar zij nog op in zouden kunnen zetten, en geven zij dat vorm. De organisatie heeft ervaring met goede praktijken, maar heeft ook reeds minder succesvolle praktijken opgezet, zoals coöperatief leren, waarbij jongeren aan peer-to-peer uitwisseling deden in de context van jeugdwerk. Het is een moeilijk thema dat niet aanslaat bij de doelgroep. Ook hier leren ze uit. "Wij proberen uit Apestaartjaren conclusies te trekken en die te vertalen naar praktijken die we inzetten." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Door het denkwerk rond Apenstaartjaren, het feit dat we een onderzoeksrapport schrijven en daar allerlei publicaties rond doen, dat zet ons ook aan om aanbevelingen te doen. Beleidsaanbevelingen, maar eigenlijk vooral aanbevelingen voor wie met kinderen en jongeren werkt. Van daaruit komen ook nieuwe initiatieven en nieuwe prikkels tot bij ons." (Jeugdwerker Mediaraven)

Inspelen op doelgroep en actualiteit

Daarnaast zet de organisatie in op relevantie door niet alleen in te spelen op de doelgroep, maar tevens op de actualiteit en wat er op dat moment leeft in de maatschappij. Zo werd er voor één versie vertrokken vanuit de facebookpanne[14]. Op dit moment heeft de organisatie ongeveer 80 versies van de vorming staan, verspreid over twee jaar, die gegeven kunnen worden door zes jeugdwerkers.

> "We proberen de doelgroepen waarvoor we die vorming geven, die zijn zeer divers, mee te pakken in die digitale leefwereld van kinderen en jongeren aan de hand van cijfers en ook aan de hand van getuigenissen. De *flow* is eigenlijk dat wij de cijfers gebruiken als een uitgangspunt om met jongeren te praten over hun mediagebruik en dat levert dan getuigenissen op die we gebruiken in die vorming. Ik denk dat we minstens 80 verschillende presentaties hebben, dus dat is altijd vertrekken van Google Slides van de presentatie om dan een vorming te doen die vol zit met

[14] Op 4 oktober 2021 vond de Facebookpanne plaats. Gedurende zes uur hadden gebruikers niet langer toegang tot Facebook, Facebook Messenger, Instagram en WhatsApp. De servers van de sociale mediaplatformen waren niet meer vindbaar, vermoedelijk wegens een foutgelopen update (Bellens, 2021)

interactieve elementen en iedereen die daar een beetje zijn eigen verhaal van maakt. […] We proberen ook altijd in te spelen op de actualiteit.” (Jeugdwerker Mediaraven)

Digitale inclusie

De vormingen zijn niet aangepast aan jongeren uit maatschappelijk kwetsbare situaties. Mediaraven wil hier in de toekomst een grotere rol spelen door meer in te zetten op e-inclusie. De komende jaren gaan zij binnen deze vorming meer focussen op TSO- en BSO-onderwijs. De vorming zal meer op maat gemaakt worden voor deze scholen. Binnen die scholen zijn vaak meer jongeren van een kwetsbare achtergrond. Dit ziet Mediaraven reeds als een stap in de goede richting, maar zij bieden nog niets aan voor werkingen zoals Kras!, Lejo en JES vzw. Zij willen hier antwoord op bieden en kregen tevens van de adviescommissie deze boodschap, maar de organisatie moet hier tevens financiering voor krijgen.

> “Als wij bijvoorbeeld naar maatschappelijk kwetsbare jongeren gaan kijken en naar een werking met maatschappelijk kwetsbare jongeren: Wij kunnen wel wat uitspraken doen over mediabezit, we kunnen veel vertellen over de digitale kloof. […] [Als het gaat over] de kwalitatieve data, als het gaat over wat doe je dan, wat vind je leuk, hoe gebruik je die smartphone... Dat verschilt gigantisch in bepaalde contexten en bepaalde doelgroepen. Als wij naar jeugdwerkingen gaan zoals Vzw Jong, Kras! of JES, en met jeugdwerkers aan de slag gaan over digitale media en hun doelgroep, dan duurt het geen vijf minuten voordat ze zeggen 'ja maar bij ons gasten is dat toch wel anders'." (Jeugdwerker Mediaraven)

Toegankelijkheid

Inspelen op doelgroep

De vorming ‘De digitale leefwereld van kinderen en jongeren’ wordt steeds aangepast aan de doelgroep. De focus ligt op communicatie en betrokkenheid binnen de doelgroep.

> “Wat we dan gaan doen is echt gaan kijken: ‘Wat moet je weten over die leefwereld?’" (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Voor jeugdwerkers gaan we veel meer gaan kijken, als het gaat over hoe gebruik je je gsm als entertainment - dat gaat niet alleen over games, zij percipiëren stukken van sociale media ook als entertainment. Bijvoorbeeld over hoe belangrijk conversaties zijn die in real-life ingezet worden en dan virtueel verder worden gezet op sociale media en dan gaan we daar bijvoorbeeld verder op in, Bij jeugdwerkers kijken we: ‘Hoe [kunnen jeugdwerkers] dat doen met hun leden […] Kunnen we ervoor zorgen dat die groep beter aaneenhangt?’" (Jeugdwerker Mediaraven)

Digitale inclusie

Maar Mediaraven haalt tevens werkpunten aan. De vorming focust namelijk op jongeren in het algemeen, niet jongeren uit maatschappelijk kwetsbare situaties (Zie hierboven, ‘Duurzaamheid en toekomstperspectief’). Om ook relevant te zijn voor organisaties die op deze jongeren inzetten, geeft Mediaraven aan dat zij onderzoek zouden moeten doen naar deze doelgroep.

> "Het onderliggend probleem bij digitale inclusie is armoede, integratie. Dat zijn allemaal dingen waar dat we heel weinig aan kunnen doen als jeugdwerker en dat vind ik zelf heel moeilijk. Dat geldt eigenlijk voor veel aspecten van digitale media. Je kunt tot een bepaald niveau begrip voor de digitale leefwereld hebben, maar als het dan gaat over ‘wat zouden we anders moeten doen?’, voel je heel hard in de context van die e-inclusie, dat het te maken heeft met armoede en dus laat ons armoede oplossen in plaats van aan symptoombestrijding te doen." (Jeugdwerker Mediaraven)

Inspraak en feedback van deelnemers

Inzichten

De vorming van Mediaraven zorgt nog steeds voor nieuwe inzichten bij eerstelijnswerkers, zoals de leeftijd waarop kinderen hun eerste smartphone krijgen. Dit is een aanzet om verder na te denken over de cijfers en hoe de eerstelijnswerkers hiermee aan de slag kunnen gaan in hun werking.

> "Door het feit dat je vertrekt vanuit inzichten, dat je spreekt over kinderen en jongeren, wanneer hebben die hun eerste smartphone, dan merk je ook dat dat bijna altijd nog *eyeopeners* zijn. Terwijl dat wij ervan uitgaan van, ondertussen heeft dat in zoveel [kranten] gestaan en weet iedereen dat, bijvoorbeeld de gemiddelde leeftijd waarop een kind zijn eerste smartphone krijgt. Wij weten dat dat negen jaar is, dus dat betekent dat als je naar het derde-vierde leerjaar gaat, meer dan de helft van de kinderen daar een eigen smartphone heeft. Het valt mij wel op, elke keer dat ik dat zeg aan een groep vallen die van hun stoel, ook bij leerkrachten in het lager onderwijs." (Jeugdwerker Mediaraven)

Voorbeeldfunctie jeugdwerkers

Via vergelijking met ander onderzoek in Vlaanderen, zoals Digimeter, plaatst Mediaraven de resultaten in de context van de bredere samenleving, zoals het mediagebruik of de digitale vaardigheden van andere leeftijdsgroepen. Daarnaast gaat de organisatie in op de rol die eerstelijnswerkers hebben binnen deze omgang met digitale media/ technologie. Zo is een van de aanbevelingen in het Apestaartjarenonderzoek de nood om mediawijsheid, kritisch en langetermijndenken aan te leren bij jongeren, en is het de rol van de professionelen om te praten over digitale media en hun leefwereld en een voorbeeldfunctie in te nemen.

> "We tonen dat de problemen die er zijn met kinderen, jongeren en digitale media, dat die eigenlijk kleiner zijn of dat die meevallen in vergelijking met oudere leeftijdscategorieën: Als je u zorgen maakt over smartphoneverslaving, moet je u eigenlijk vooral zorgen maken over 35- tot 44-jarigen. Dat is een soort boodschap die je kunt brengen die wel wat rust brengt en die dingen in perspectief plaatst." (Jeugdwerker Mediaraven)

> "Ook de verantwoordelijkheid van volwassenen als begeleider in de jeugdwerking, [...] uw eigen voorbeeldfunctie. Dat zijn altijd dingen waar iedereen mee naar huis gaat van 'oké daar kunnen we iets mee doen'." (Jeugdwerker Mediaraven)

9.4.12.3. Discussie

Op dit moment zijn de manier van registreren en het halen van de specifieke modules het grootste actiepunt. Hoe kan digitaal jeugdwerk hier meegenomen worden, hoe kan je een regelgevend kader hebben zonder innovatie in de weg te staan? Zoals meerdere case-studies duidelijk maken, zorgde het wegvallen van het afsprakenkader vanwege de coronacrisis voor zeer veel innovatie in de sector en konden organisaties kijken welke methoden wel/niet werkten voor hen. Wanneer de organisaties vasthangen aan de modules en het behalen ervan, vindt er minder experiment plaats. Het is belangrijk om samen met de sector na te gaan hoe ruimte voorzien kan worden voor inzet op innovatief en digitaal jeugdwerk door de drempels te bepalen en die aan te pakken, waaronder de modules en decreten.

Daarnaast is het belangrijk dat er een duidelijke definitie is van digitaal jeugdwerk en de vormen die hiertoe behoren, opdat dit gekaderd kan worden. Als je capaciteitsopbouw wil i.v.m. digitaal jeugdwerk is het

belangrijk met de organisaties samen te zitten en na te gaan wat hun noden zijn. Subsidies specifiek gericht op digitaal jeugdwerk hebben het gevaar ad-hoc en weinig kwalitatief te zijn, maar kunnen subsidies voor training/ vorming nuttig zijn.

Auteurs en contactgegevens

Onderzoeksgroep imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel
imec SMIT-VUB werd in 1990 opgericht aan de vakgroep Communicatiewetenschappen van de Vrije Universiteit Brussel. VUB-SMIT is gespecialiseerd in fundamenteel en toegepast onderzoek in de media- en ICT-sector, met een focus op gebruikersonderzoek, business-modellen en beleidsonderzoek.

Lotte Vermeire
Lotte Vermeire werkt sinds 2020 bij imec-SMIT, VUB. Ze is junior onderzoeker bij de Data, Governance & Communities Unit en de Media Innovation & Living Labs Unit. Haar onderzoek focust op datawijsheid, digitale inclusie en media educatie bij jongeren. Daarnaast is Lotte de educatieve verantwoordelijke van het Databuzz-project. Naast haar Educatieve Master (VUB, 2020) heeft Lotte een Master in de Journalistiek (VUB, 2019) en een Master Taal- en Letterkunde (VUB, 2018). *Lotte.vermeire@vub.be*

Prof. Dr. Wendy Van den Broeck
Prof. Dr. Wendy Van den Broeck is sedert 2003 verbonden aan onderzoekscentrum imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Zij is hoofd van de Media Innovations and Living Lab Unit binnen imec-SMIT en doceert diverse methodologievakken binnen het bachelorprogramma Communicatiewetenschappen, de bachelor in Social Sciences en de Master New Media and Society in Europe aan de VUB. Haar onderzoeksexpertise heeft voornamelijk betrekking op innovatieve onderzoeksmethoden (participatieve methoden, living labonderzoek) en gebruikersonderzoek naar nieuwe media, gepersonaliseerde media en digitale praktijken. Zij stond mee aan de wieg van de DataBuzz, waarvoor ze ook de jaarprijs voor wetenschapscommunicatie van de KVAB ontving. Ze is ook lid van de stuurgroep van het kenniscentrum Mediawijs. *Wendy.Van.den.Broeck@vub.be*

Prof. Dr. Ilse Mariën
Prof. Dr. Ilse Mariën werkt sinds 2007 bij imec-SMIT, een onderzoekscentrum verbonden aan de Vrije Universiteit Brussel. Ilse leidt de Data, Governance & Communities Unit – een groep van 20 junior en senior onderzoekers. Ze doceert het vak Beleidsanalyse aan de vakgroep Communicatiewetenschappen van VUB. Haar onderzoek focust op digitale uit- en insluiting, digitale vaardigheden en de maatschappelijke impact van digitalisering.
Ilse.marien@vub.be

SMIT STUDIES MEDIA INNOVATION TECHNOLOGY imec VUB VRIJE UNIVERSITEIT BRUSSEL