

NOTA

# #Jeugdwerkwerkt – ambitietraject – digitale leefwereld van kinderen & jongeren

Datum: 17 november 2022

## 1 #Jeugdwerkwerkt 2018 > 2023

Waarom werkt jeugdwerk eigenlijk? We zien en zeggen wel dat we jeugdwerk belangrijk vinden, maar weten we echt waarom #Jeugdwerkwerkt? Waarom jeugdwerk marcheert, effect heeft, rendeert?

Met deze vraag gingen we in 2018 aan de slag. We zochten naar gemeenschappelijkheden tussen jeugdwerkpraktijken. We dachten na over wat ons verbindt. Zo ontwikkelde De Ambrassade in samenwerking met vele jeugdwerkers een taal om de waarde van jeugdwerk uit te drukken. Dit alles werd voorgesteld op het [Congres #jeugdwerkwerkt in juni 2018](#) in de Ancienne Belgique. Maak kennis met:

- de missie van het jeugdwerk,
- het DNA van de jeugdwerker,
- en de 5 toekomstuitdagingen waar we samen aan willen werken.

In 2023 zijn we vijf jaar verder. Tijd om die missie, het DNA en de uitdagingen opnieuw onder de loep te nemen en verder uit te diepen. We gaan opnieuw aan de slag samen met het jeugdwerk en actualiseren onze agenda voor de toekomst.

Als voorbereiding op het tweede congres #Jeugdwerkwerkt op dinsdag 6 juni 2023 maakten we een nieuw werkschema met de titel: "ImPACT van het jeugdwerk".

We zullen taal geven aan onze impact en gaan op zoek naar het jeugdwerkeffect.

We bereiden een pact voor, want als we in de toekomst nog steeds straf jeugdwerk willen verwezenlijken, moeten we ambities formuleren binnen deze zes belangrijke thema's:

- Vrijwillig engagement
- **Digitale leefwereld van kinderen & jongeren**
- Mentaal welzijn
- Jeugdinfrastructuur
- De stem van kinderen & jongeren
- Kruispunten

Op 17 november van 10u tot 12u werken we samen met jullie aan het stuk van het PACT dat gaat over de digitale leefwereld van kinderen en jongeren. Dit thema is belangrijk want jeugdwerk stelt de leefwereld van kinderen en jongeren centraal, dus ook hun digitale leefwereld.

- We zoeken samen uit waarom dit thema NU belangrijk is en waarom jeugdwerkorganisaties en beleidsmakers daar vandaag mee aan de slag moeten gaan.

- Daarnaast bundelen we de krachten om sterke ambities te formuleren binnen dit thema. Ambities die op lange termijn bijdragen aan straf en kwaliteitsvol jeugdwerk, meer jeugdwerk voor meer kinderen en jongeren en meer maatschappelijke waardering voor het jeugdwerk.

Meer lezen? [www.jeugdwerkwerkt.be](http://www.jeugdwerkwerkt.be)

## 2 Waarom belangrijk?

Waarom is het thema digitale leefwereld van kinderen en jongeren zo belangrijk voor het jeugdwerk? We zochten samen naar een antwoord en kwamen tot het volgende statement:

**Jeugdwerk vertrekt vanuit de leefwereld van kinderen en jongeren en die is ook digitaal**

## 3 Waarom is het nu belangrijk?

Waarom is het vandaag belangrijk om hierop in te zetten? Wat is de urgentie om rond dit thema straffe ambities te formuleren? We brainstormden in twee groepjes en clusterden nadien de belangrijkste waaroms:

### BIJBENEN

- Het jeugdwerk loopt nu achter
- Er zijn te weinig voorbeelden, er is geen jeugdwerkcultuur rond het digitale
- Risico dat er een grote kloof ontstaat tussen het jeugdwerk en de digitale leefwereld van kinderen en jongeren

### VERBREDEN

- Mogelijkheid om meer k&j te bereiken
- Andere doelgroepen kunnen bereiken of aanspreken
- Grote groep k&j die zich niet aangesproken voelen door de bestaande klassieke vormen van JW
  - ⇒ Kans om te verbreden

### TOEGANG TOT DE DIGITALE WERELD VERBETEREN

- Rekening houden met (digitale) toegang voor iedereen
- Inclusief werken (toegankelijkheid)

### NETTIQUETTE

- Slecht in je vel voelen heeft heel vaak een online component
- Online heeft ook invloed op sociale leven van jongeren (netiquette)
- Mediawijsheid

### POSITIEVE PERCEPTIE

- Kans om vooroordelen de wereld uit te helpen (bv. gaming)
  - ⇒ Positieve in de kijker zetten
  - ⇒ “Is het wel verantwoord om k&j voor een scherm te zetten?”
- Perceptie op de digitale leefwereld verbeteren (positieve kanten in de verf zetten)

### KANSEN ROND STEM

- Er liggen veel kansen in het digitale om als jongere je stem te laten horen

## 4 Ambitietraject digitale leefwereld van kinderen & jongeren: Theory Of Change

Nadien maakten we een Theory of Change. We formuleerden ambities op middellange termijn. Als het gaat over de digitale leefwereld van kinderen en jongeren, waar willen we dan staan over 5 jaar, op het Jeugdwerkwerktcongres van 2028? Nadien keken we naar de dingen die we vandaag in beweging moeten zetten om daar te geraken. We splitsen al deze dingen op in 3 categorieën: 1. Wat moeten we op het congres van 6 juni 2023 doen? 2. Wat moet het jeugdwerk naast dit congres doen? 3. Wat moeten beleidsmakers doen?

Er staan momenteel heel wat ideeën in de kolum van de acties. Dat wilt niet zeggen dat we deze allemaal gaan uitvoeren. In latere fase kiezen we prioriteiten.

Interventie/actie	Controlesfeer	Invloedsfeer	Interessesfeer
<p>1. Wat moeten we op het congres van 6 juni 2023 doen?</p> <p>3. Wat moeten beleidsmakers doen?</p>	<p>Verwacht resultaat op korte termijn</p> <p>OUTPUT</p>	<p>Verwachte verandering op middellange termijn (=5 jaar verder)</p> <p>Wat zijn onze AMBITIES?</p> <p>OUTCOME</p>	<p>Verwachte impact op lange termijn</p> <p>IMPACT</p>
<p>1. Wat moeten we op het congres van 6 juni 2023 doen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Negatieve titel voor sessies rond digitale leefwereld om <i>non-believers</i> te trekken. Vb. Het is <i>not done</i> om kinderen in hun vrije tijd voor een laptop te zetten</li> <li>Inspiratiemarkt over dit onderwerp</li> <li>Vorming voor jeugdwerkers over de digitale leefwereld van kinderen en jongeren</li> <li>Inspirerende jeugdwerkpraktijken pitchen</li> <li>Netwerkmoment</li> </ul>	<p>Moeten we nog aanvullen...</p>	<p>Over 5 jaar...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>is het jeugdwerk een veilige omgeving voor kinderen en jongeren om aan <b>mediawijsheid</b> te werken</li> <li>is het jeugdwerk een <b>toegankelijke toegangspoort</b> naar de digitale wereld</li> <li>spreken we <b>meer doelgroepen</b> aan door met het jeugdwerk in te zetten op een aanbod dat vertrekt vanuit de digitale leefwereld</li> <li>zijn alle jeugdwerkers mee in de digitale leefwereld van k&amp;j en zien ze er de <b>kansen</b> van in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Straf en kwaliteitsvol jeugdwerk. Vandaag en over vijf jaar</li> <li>Meer maatschappelijke waardering voor het jeugdwerk</li> <li>Meer jeugdwerk voor meer kinderen en jongeren</li> </ul>

<p><b>2. Wat moet het jeugdwerk naast dit congres doen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veel mooie voorbeelden zichtbaar maken (bv. in Bankier/Hopper materiaal rond digitale leefwereld aanbieden en uitstallen, publicaties, vormingen)</li> <li>• Verder zoeken naar alternatieve financiering want materialen zoals laptops, VR-brillen, ... zijn duur: Zoeken bij lokale besturen, Bedrijven uit privésector, BIG TECH!</li> <li>• De digitale leefwereld van kinderen en jongeren een plek geven in de geattesteerde kadervormingstrajecten.</li> <li>• Digitaal vormingsplatform ontwikkelen dat jeugdwerkers (zowel beroepskrachten als vrijwilligers) handvaten geeft om te vertrekken vanuit de digitale leefwereld van kinderen en jongeren. Dit kan aangevuld worden door verschillende JW-organisaties. Op het platform staat veel inspiratie om activiteiten op te zetten vanuit de digitale leefwereld en er staan tips om als jeugdwerker te vertrekken vanuit deze digitale leefwereld</li> <li>• Op zoek gaan naar mogelijkheden om digitale materialen te delen met scholen, bibliotheken, ...</li> </ul>	<p>Moeten we nog aanvullen...</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vinden jeugdwerkers het <b>vanzelfsprekend</b> om te vertrekken vanuit de digitale leefwereld van kinderen en jongeren</li> <li>• draagt het jeugdwerk bij aan de <b>positieve perceptie</b> van de digitale leefwereld van kinderen en jongeren</li> </ul>	
---	-----------------------------------	--	--

<p><b>3. Wat moeten beleidsmakers doen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelgeving aanpassen <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ huidige registratie voor modules ≠ aangepast aan digitale werkvormen</li> </ul> </li> <li>• Projectoproepen, aparte lijn binnen experimenteel JW?</li> <li>• Digitale toegankelijkheid voor iedereen! 5% van alle mensen in België heeft geen laptop (goedkopere tarieven, verdelen van toestellen)</li> <li>• Campagne over de digitale leefwereld: ouders informeren over waarom het wel goed is om in de vrije tijd op die digitale leefwereld in te spelen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leidraad modules/uitvoeringsbesluit/decreet zijn aangepast</li> <li>• Er is een projectoproep rond digitale leefwereld gelanceerd, of binnen de subsidielijne experimenteel jeugdwerk staat digitale leefwereld als aparte optie vermeld.</li> <li>• Internet is een basisrecht voor k&amp;j</li> <li>• Er loopt een campagne die een positievere perceptie van ouders rond vertrekken vanuit de digitale leefwereld in de vrije tijd als doel heeft</li> </ul>		
<p><b>Progress markers / indicator</b></p>		<p>Vooruitgang in attitudes van jeugdwerkers rond de digitale leefwereld in kaart brengen:</p> <p>Nulmeting -&gt; binnen 5 jaar verbetering?</p>	

## 5 Goede praktijken in kaart brengen

Omdat we op het congres van 6 juni 2023 graag goede praktijken in kaart willen brengen, doen we al een eerste poging om deze op te lijsten.

- Mediaraven
- Skillz
- Digitale wolven
- Codefever

- Coderdojo
- We-go-stem (dwengo.org)

## 6 Belangrijke aandachtspunten

- Wanneer we acties willen uitvoeren moeten we eerst goed in kaart brengen wat er al is. Sommige organisaties hebben misschien een opdracht in hun beleidsnota gekregen om een gelijkaardige actie uit te voeren. Of er bestaan al gelijkaardige initiatieven. We willen kost wat kost versnippering tegengaan.