



DE AMBRASSADE
bureau voor jonge zaken



Digitale leefwereld

Digitale leefwereld: onze ambitie

In 2028 ...

- 1 zijn alle jeugdwerkers zich bewust van de digitale leefwereld van kinderen en jongeren en zien ze er de kansen en uitdagingen van in.
- 2 vinden jeugdwerkers het vanzelfsprekend om te vertrekken vanuit de digitale leefwereld van kinderen en jongeren.
- 3 zijn alle jeugdwerkorganisaties een veilige omgeving voor kinderen en jongeren om aan mediawijsheid te werken.
- 4 is het jeugdwerk een toegankelijke toegangspoort naar de digitale wereld.
- 5 spreken we meer kinderen en jongeren aan door jeugdwerk dat vertrekt vanuit de digitale leefwereld.
- 6 draagt het jeugdwerk bij aan de positieve perceptie van de digitale leefwereld van kinderen en jongeren.

Digitale leefwereld: ons appel

Jeugdwerker, durf te experimenteren met verschillende vormen van digitaal jeugdwerk. Zie er de kansen én noodzaak van in.

Beleidsmaker, versterk digitaal jeugdwerk, werk een visie uit, faciliteer expertisedeling en erken de meerwaarde ervan.



games: visie van JEF

J.E.F

www.jeugdfilm.be



De uitdaging



Film-, media- en gamegeletterdheid

Gaming is één van de top-activiteiten van de kinderen en jongeren.

- 9-12 jarigen: 76%
- 12-18 jarigen: 70%

(bron: Medianest 2023)



Amuseren





Empathie

- blik verruimen: alternatief voor AAA games & e-sports
 - sociaal-emotionele vaardigheden





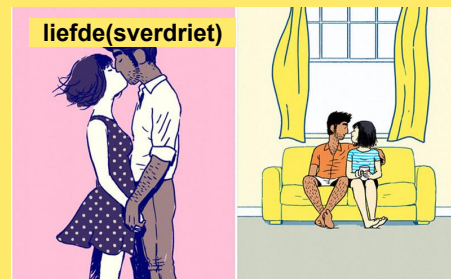
Endling



Wild immersion AQUA - VR



Gris



Florence



Connectie

Samen spelen

J·E·F

www.jeugdfilm.be



Gemen als een sociale activiteit

Alleen of samen gamen

Gamet jouw kind alleen of samen met anderen?	Totaal
Mijn kind gamet alleen	69%
Mijn kind gamet met vrienden of andere mensen online	46%
Mijn kind gamet met andere familieleden	36%
Mijn kind gamet met mij of mijn (ex)partner	31%
Mijn kind gamet samen met (een) grootouder(s)	2%
N	520

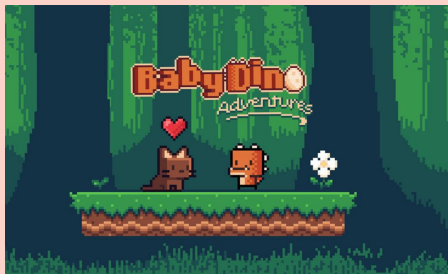
Opgelet: enkel ouders die antwoordden dat hun kind gamet kregen deze vraag.

Veel kinderen gamen alleen (69%), maar het kan ook een sociale activiteit zijn.

Jonge kinderen (0-8 jaar) gamen vooral alleen of met een ouder.

Vanaf 9 jaar gamen ze vaker met vrienden of andere mensen online: 60% van de 9-12-jarigen en 80% van de 13-18-jarigen doet dit.

bron: medianest onderzoek 2023



Baby Dino Adventures



Unravel Two



Beasts of balance (Mixed reality game)



Carly and the reaperman (VR & PC)



co-creatie

J·E·F

www.jeugdfilm.be



Samen media maken





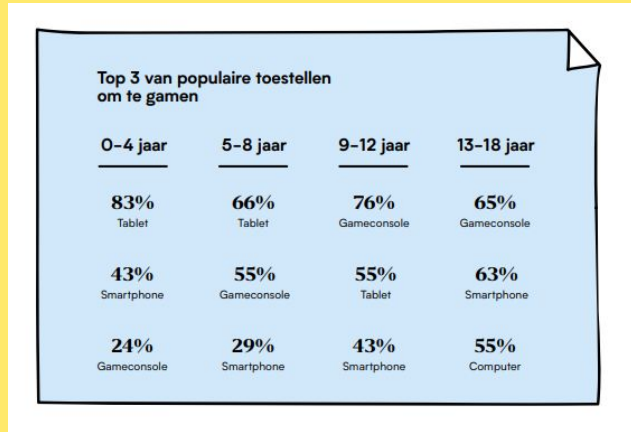
Tips



Tip 1. Heb aandacht voor het skill level, PEGI & leeftijd

Skill level

<https://www.taminggaming.com>



bron: medianest onderzoek 2023

PEGI



Leeftijd

- thema
- visuals
- duur
- taal

Tip 2. Verruim de blik van kinderen & jongeren



- Durf games te cureren die ze niet kennen.
- Stimuleer zo kritische, creatieve en/of culturele vaardigheden.

Tip 3: Zet in op het sociale aspect van gaming



- Lokale co-op games
- zie de intergenerationele mogelijkheden voor -12 jarigen.

Tip 4. Voorzie voldoende begeleiding & informatie



Tip 5. Maak het zo plug & play mogelijk





Tijd om te spelen...

Vragen? marjolein@jeugdfilm.be

J·E·F

www.jeugdfilm.be





DE AMBRASSADE
bureau voor jonge zaken



Het verslag van deze sessie sturen we via mail in de week van 19 juni.
Ook op www.jeugdwerkwerkt.be vind je vanaf dan een uitgebreide terugblik op het congres en op alle sessies.