



IN GESPREK OVER DE ONLINE BELEVINGSWERELD

Een 'focusgroepgesprek' over online risico's en oplossingen

In dit document vind je een opzet voor het voeren van een gesprek met jongeren over hun online belevingswereld. Het helpt je om zicht te krijgen op wat jouw doelgroep met (social) media doet, wat ze online meemaken en hoe ze daarmee omgaan. Het geeft je aanknopingspunten om verder te verdiepen. Die verdieping kan zowel tijdens het gesprek als in de weken daaropvolgend. Mogelijk legt het ook signalen bloot die aanleiding zijn om op individueel niveau (extra) aandacht te geven. Het is bedoeld ter ondersteuning en inspiratie. Voel je vrij om er je eigen draai aan te geven!

Inhoud

De opzet gaat uit van een hulpvraag van volwassenen aan de jongeren en zet ze in een expertrol. Het nodigt allereerst uit om ze te laten vertellen wat ze zoal online doen en zoomt daarna in op het delen van kennis en ervaringen van wat minder leuk is. Welke risico's of problemen zien zij? Wat vinden ze daarvan? Welke oplossingen zien zij? Ze gaan hierover met jou en met elkaar in gesprek.

Wat levert dit gesprek jou als jongerenwerker op?

- inzicht in de online activiteiten en online belevingswereld van jouw jongeren
- lagere drempel voor jongeren om je in vertrouwen te nemen bij (toekomstige) problemen
- input voor het maken van een plan voor wenselijke verdieping en/of vervolg, voor de groep, maar wellicht ook sommige jongeren individueel:
 - welke onderwerpen of thema's hebben hun aandacht en interesse? (wat vinden ze belangrijk? waar willen ze aan werken of meer van weten?)
 - welke onderwerpen of thema's vind jij belangrijk om meer aandacht te geven?

Wat levert dit gesprek jongeren op?

- oefening/gewenning om over online ervaringen te praten
- bewustwording over online risico's en eigen gedrag ('een eerste zaadje')
- gevoel dat ze hun verhaal kwijt kunnen en serieus genomen worden
- vertrouwen dat ze hun verhaal ook in de toekomst kwijt zullen kunnen (lagere drempel)

Waarom is het gesprek belangrijk?

Nagenoeg alle jongeren zijn online en maken daar veel mee. Veelal zonder direct toezicht van volwassenen ontdekken ze op zichzelf of met elkaar wat er te ontdekken is. Ze lijken enorm 'mediahandig', maar zijn vaak nog niet voldoende 'mediawijs'. Ze leren niet uit zichzelf hoe je (sociale) media op een veilige, gezonde en verantwoorde manier gebruikt.

Zij hebben volwassenen om hen heen nodig die begeleiden. Volwassenen die weten wat er online leeft en speelt en snappen hoe lastig het is om daarin echt jezelf te kunnen zijn. Die snappen dat online dynamiek kwetsbaar maakt en veel stevigheid vraagt om eigen keuzes te maken en daaraan vast te kunnen houden.



Het gesprek over online ervaringen is een belangrijke basis om mediawijzer en weerbaar(der) te worden, maar hoe raak je in gesprek over onderwerpen die doorgaans niet vanzelf ter sprake komen? Uit zichzelf beginnen ze er niet zomaar over. Deels komt dit doordat veel voor hun vanzelfsprekend en normaal is (waarom zou je daarover praten?). Maar er is vaak ook sprake van een drempel. Ze denken dat volwassenen het niet zal interesseren, het niet zullen begrijpen of zullen veroordelen.

Doelgroep

Deze opzet is gemaakt voor jongeren van 12-15 jaar. Maar met enige aanpassing is het vast ook in te zetten voor jongere en oudere doelgroep. Wil je sparren, laat weten! Dan denken we mee.

Tijdsduur

Ca. 90 minuten, afhankelijk van groeps grootte en mate van interactie. Misschien ga je er sneller doorheen. Worden er echter veel ervaringen gedeeld, neem daar dan vooral meer tijd voor. Met name dat gedeelte geeft jou veel kansen om inzicht te krijgen en signalen op te vangen waar je wat mee kunt. Je kunt het programma ook opsplitsen en verdelen over twee bijeenkomsten (zie onderstaand).

Opbouw

Tijd	Vorm	Onderdeel
5 min	Vertellen	Inleiding / Intro
15 min	Interactie	Inventariseren (welke media gebruiken jullie en waarvoor?)
10 min	Doen	Inventariseren (wat is online minder leuk/gevaarlijk?)
15 min	Interactie	Bespreken en clusteren (welke thema's zijn er te ontdekken?)
5 min	Doen	Prioriteren (een top 3 kiezen)
10 min	Doen	Verdiepen (situaties beschrijven)
15 min	Doen	Oplossing bedenken
10 min	Interactie	Oplossing samenvatten
5 min	Vertellen	Afronding

Benodigheden

- Flappen
- Stiften
- Kleine ronde gekleurde stickertjes (of andere kleine stickertjes)
- A4'tjes met lijn of schriftjes voor het opschrijven van verhalen

Eindresultaat

Het gesprek levert een concreet en tastbaar resultaat op in de vorm van verhalen, presentaties of een andere creatieve uitwerking. Die eindresultaten zijn allereerst vooral bedoeld voor jou als jongeren- en straathoekwerker. We willen echter als projectteam ook écht wat doen met de input van de jongeren en kijken hoe we die kunnen verwerken in activiteiten van het project Online Weerbaarheid! Misschien maken we wel een boekje (geanonimiseerd uiteraard) of organiseren we een hackathon waarin we professionals de oplossingen van de jongeren voorleggen met de uitdaging om te kijken hoe ze dat voor elkaar zouden kunnen krijgen...



UITWERKING INHOUD MET HANDVATTEN

Onderstaand een uitwerking van hoe je het gesprek kunt aangaan. Zoals gezegd: het is bedoeld ter ondersteuning en inspiratie. Voel je vrij om er je eigen draai aan te geven die het beste bij jouw jongeren past.

1. Inleiding/Intro [5 minuten]

Zet de jongeren in hun rol als expert en leg uit wat de bedoeling is. Bijvoorbeeld:

“Ik heb jullie hulp nodig. Ik wil graag samen met jullie nadenken over een vraag die veel volwassenen proberen te beantwoorden. Van ouders, docenten tot burgemeester en ministers: ‘Hoe kunnen we zorgen dat kinderen en jongeren online niet in vervelende situaties terecht komen’. Dat is een goeie vraag, maar ik vind dat jullie eigenlijk de expert zijn. Dus ik wil graag jullie mening horen en daarmee kijken hoe we die mening bijvoorbeeld naar de burgemeester kunnen brengen... Vinden jullie het leuk om dat met mij de onderzoeken?”

2. Inventarisatie [15 minuten]

Dit onderdeel is om even warm te draaien en een beeld te krijgen van wat ze online doen en welke apps ze daarvoor gebruiken:

“Laten we eerst eens even kijken waar jullie online zitten en wat jullie doen:

1. Welke media gebruiken jullie? [schrijf op een flap de sociale media en turf]

Vraag door als alleen Whatsapp, Snapchat, Instagram, YouTube, TikTok genoemd worden]

Welke nog meer? Telegram, Discord, Tinder? Nog iets anders dat ik niet ken?

Gamet er iemand? Wat speel je?

2. Nou ben ik benieuwd... welke app kun je écht niet zonder en waarom niet? [andere vraag kan zijn: als je een maand maar 1 app op je telefoon zou mogen gebruiken, welke zou dat dan zijn. De antwoorden bieden aanknopingspunten om verder te vragen:]

Stel nou dat je die app niet kunt gebruiken. Je telefoon is kwijt of de app ligt eruit. Wat dan?

Hoe voelt dat? Wat mis je dan? Is dat een probleem? Wat zou je dan doen?

3. De antwoorden gaan over wat ze met de apps doen. Het is een bruggetje naar het inventariseren wat ze online doen. [Vat samen wat je hoort en schrijf dit op een aparte flap.]

Je kunt denken aan:

- | | |
|--|------------------------------|
| - Foto's delen | - Huiswerk checken |
| - Filmpjes kijken | - Games spelen |
| - Berichten lezen | - Info opzoeken |
| - Kijken waar anderen zijn/wat ze doen | - Muziek luisteren |
| - Kletsen met vriend(inn)en | - Nieuwe mensen leren kennen |

Sta stil bij de conclusie/het inzicht dat een groot deel van hun leven zicht online afspeelt en dat dit voor hun waarschijnlijk heel vanzelfsprekend is. Benadruk hoe anders dat is voor volwassenen en dat het daarom goed is dat zij vandaag vooral meedenken.



Maak een bruggetje naar het volgende onderdeel: "Jullie hebben veel ervaring! Ik hoor veel leuke dingen, maar jullie maken vast ook minder leuke dingen mee. De volgende stap is dat we dat in kaart gaan brengen".

3. Inventarisatie: wat is ☹ ? [10 min]

[Verdeel de groep in kleine groepjes. Iedere groep krijgt 1 lege flap met in het midden de emoticon ☹]
De opdracht die je ze geeft is: Denk eens met elkaar na wat nou minder leuke dingen* zijn die je online kunt meemaken en schrijf die op de flap.

*Waarschijnlijk hebben ze er geen moeite mee om iets te bedenken, maar mochten ze een zetje nodig hebben met voorbeelden: enge filmpjes/beelden zien, ruzie, gepest worden, gehackt worden, onbekenden die iets van je willen, naaktfoto die rondgaat etc.

[Bespreek de flappen: Wat springt er voor jou uit? Wat valt je op?]

Het is een mooi moment om zicht te krijgen op hun ervaringen. Kies een aantal dingen uit en laat ze hun hand opsteken bij de vraag: wie heeft dit weleens meegemaakt? Voor jongeren is het een laagdrempelige manier om iets te delen over situaties die gevoelig liggen (zoals pesten bijvoorbeeld of benaderd worden om naaktfoto's) en te zien dat ze niet de enige zijn die ermee te maken hebben gehad. Je kunt aanvullend vragen of iemand iets wil vertellen over zijn/haar ervaring.

4. Prioriteren: wat is het belangrijkste? [5 min]

Waarschijnlijk kun je de inhoud op de flappen clusteren tot grotere thema's. Denk daarbij bijvoorbeeld aan: online pesten, exposen, nepnieuws, nepwebsites, verslaving, gezondheid, schokkende dingen zien, niet tevreden zijn over jezelf, jaloers zijn op anderen, je alleen voelen...

[Maak eventueel een nieuwe flap: in het midden ☹ met de grote thema's eromheen]

Check bij de jongeren of het allemaal onderwerpen zijn waarvan ze vinden dat volwassenen er meer van zouden moeten weten om kinderen en jongeren te helpen. *[streep weg wat jongeren eventueel aangeven wat weg kan. Grijp uiteraard wel de kans aan om te vragen waarom ze dat vinden.]*

"Nu ben ik benieuwd wat jullie hiervan de belangrijkste onderwerpen vinden. Als jullie mogen kiezen voor welk van deze onderwerpen er echt iets bedacht moet worden, welke zouden dat dan moeten zijn? *[Geef iedere jongere drie gekleurde stickers en vraag ze na te denken bij welk onderwerp of onderwerpen ze deze zouden willen plakken. Ze mogen zelf kiezen hoe ze de 3 stickers verdelen; over één, twee of drie onderwerpen. Stel vervolgens de top 3 vast.]*

5. Situaties beschrijven [10 min]

Met de nummer 1 gaan we nu verder om te bedenken wat er nodig is om te voorkomen dat kinderen en jongeren in vervelende situaties terecht komen. *[Check: is iedereen het ermee eens?]*

Verdeel in groepjes en laat iedere groep een kort verhaal verzinnen waarin iemand online in een vervelende situatie terecht komt en wat er daardoor gebeurt. Geef ze een opzetje mee:

- Wie is de hoofdrolspeler? (meisje, jongen, leeftijd, etc)
- Wat maakt hij/zij mee? / Wat gebeurt er?
- Hoe voelt de hoofdpersoon zich daardoor?



Ze schrijven met elkaar alleen het begin van een verhaal. Er zit dus nog geen einde aan; het is nog onbekend hoe het verhaal verder gaat en hoe het zal aflopen. Om het goed te laten aflopen moet er een oplossing bedacht worden... Die oplossing bedenken de groepjes in de volgende stap.

6. Oplossingen bedenken [15 min]

Afhankelijk van de tijd en het aantal groepjes kun je de verhalen laten voorlezen voordat je de volgende stap toelicht. In die volgende stap gaan ze namelijk verder beschrijven wat de gevolgen kunnen zijn als er niets gedaan wordt en bedenken ze met elkaar wat er nodig is om het verhaal tot een goed einde te brengen. Wat kan de hoofdpersoon zelf doen, wat kunnen vrienden, ouders, school, politie, social media platformen etc. doen? Je kunt als variatie ook de verhalen laten uitwisselen. In dat geval gaat ieder groepje aan de slag met het verhaal van een ander groepje.

In plaats van het bedenken van verhalen: een alternatief voor 5 en 6:

Je kunt de jongeren ook in groepjes gericht laten nadenken over een aantal vragen en ze daarna aan elkaar laten presenteren wat ze bedacht hebben. Vragen bijvoorbeeld:

- Waarom vinden jullie dit belangrijk dat hier wat aan gedaan wordt?
- Hoe kun je in deze situatie terecht komen? (of: Hoe kun je hiermee te maken krijgen?)
- Wat kan er gebeuren als je in deze situatie terecht komt?
- Wat zou een oplossing kunnen zijn om te voorkomen dat dat gebeurt?
- En wat als het tóch gebeurt; wie zou dan wat kunnen doen om te zorgen dat je geholpen wordt? (denk bijv. aan vrienden, ouders, school, politie, social media platformen)
- Wat moeten volwassenen weten, vinden jullie?
- Wat kunnen jonge kinderen van jullie leren zodat ze niet in de problemen komen?

7. Oplossing samenvatten [10 min]

In de afronding worden de verhalen voorgelezen en kun je in de nabespreking eventueel nog ruimte geven aan aanvullende ideeën die uit de andere groepjes komen.

8. Afronding [5 min]

In de afronding dikke complimenten voor het delen van hun ervaring en het meedenken. Vonden ze het leuk om dit te doen? Mag je hun verhalen ook laten lezen door anderen? Zouden ze daar zelf nog iets mee willen doen? Het zou heel tof zijn als je er een activiteit van kunt maken om hun tips als advies door te geven aan ouders, school, politie of de gemeente*.

Tot slot: vraag of er misschien nog meer onderwerpen zijn waarover ze willen meedenken voor oplossingen? Of zijn er misschien onderwerpen waar zij juist meer over willen weten en waar je vanuit jongerenwerk- of straathoekwerk iets op kunt organiseren?

9. Ideeën voor vervolg

- Je kunt eventueel ook creatief met de verhalen verder. Bijvoorbeeld door ze beeldend te maken in een filmpje, social mediapost, online stripverhaal of –animatie. Gratis tools die makkelijk en direct te gebruiken zijn:



- [Toony Tool](#) is Nederlandstalig, laagdrempelig, vormgeving in 1 stijl (geen account nodig)
[Hier een voorbeeld](#) van de 13-jarige Fayah.
- [Canva](#) is Engelstalig, laagdrempelig, variatie in vormgeving (account nodig)
- Stel dat ze influencer of reclamemakers zijn en iets mogen bedenken om jonge kinderen tips te geven over hoe om te gaan met vervelende situaties, hoe zouden zij dat dan aanpakken? Willen ze daar iets voor maken?
- Zijn er onderwerpen waar ze nieuwsgierig naar zijn en meer van willen weten? Wat zou je daar op kunnen organiseren? Bijvoorbeeld de politie een keer uitnodigen om te vertellen over wat zij doen over online veiligheid. Of een hacker die je kan leren hoe je niet gehackt kunt worden. Of iemand die een workshop geeft over het herkennen van nepnieuws.
- Deel inzichten met je team en netwerkpartners. Verzamelen jullie ergens inzichten over online leefwereld of maken jullie al een monitor voor de gemeente? Check dit laatste voor de zekerheid bij jouw collega's die betrokken waren bij het project Online Weerbaarheid:

Combiwel <ul style="list-style-type: none">- Marleen Oostenbrink- Fatiha Majdoub- Frank van Rijn	DOCK <ul style="list-style-type: none">- Clemens Streng- Sarah Limburg- Jona Huppes
Dynamo Amsterdam <ul style="list-style-type: none">- Valèrie Wallenburg- Oscar Bodelier	perMens <ul style="list-style-type: none">- Carlos Lowijs
The Mall de Baarsjes <ul style="list-style-type: none">- Erol Esen- Oussama Aakouk- Youssef Mokthari	Venzo&Swazoom <ul style="list-style-type: none">- Laya Leysner- Desta Deekman- Nikita Schuurman