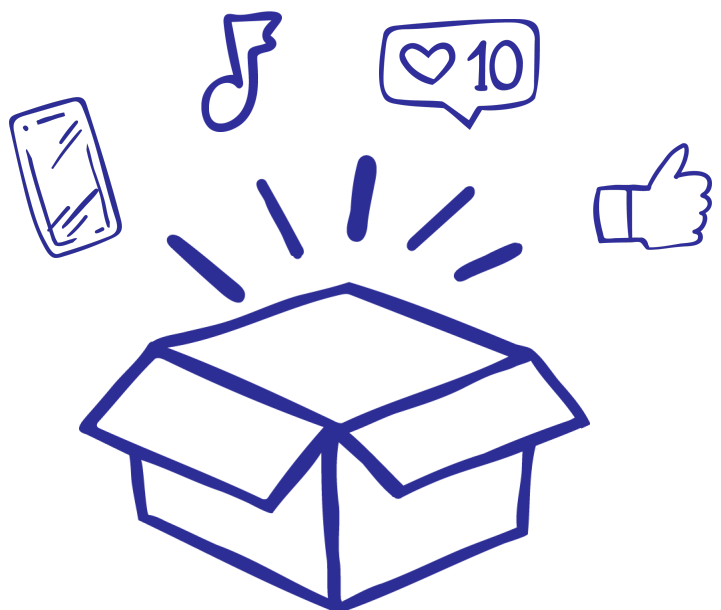


Handleiding

Luister & Like

Mediawijze toolbox voor groepen



Inhoudstafel

Inleiding	3
Waarom Luister & Like?	3
Voor wie is Luister & Like?	4
Wat kan je allemaal vinden in Luister & Like?	4
Achtergrond	5
Een goede babbel, hoe begin je eraan?	5
Voorbeeldfunctie	6
Wil je nog meer info?	6
Contact	6
Hoe begin je aan Luister & Like?	7
Keuzemenu	7
Voorbeeld verloop	7
Tussendoor	8
De activiteiten	9
Startmoment	9
Digitale leefwereld	9
Mediaklets	10
Pretchat vs. Mediaklets	13
Groepsafspraken maken rond sociale/digitale media	14
Screentje Dealtje voor groepen	14
Aan de slag met AI	18
Mediaplan	20
Voorbeeld sjabloon mediaplan	22
Afsluiting	23
Extraatjes	23
Mediawijze Tussendoortjes	23
Zin in meer?	25

Inleiding

Waarom Luister & Like?

Kinderen en jongeren zijn meer dan ooit online. Ze brengen een groot deel van hun tijd door op diverse sociale media, van games naar YouTube tot TikTok. Dit brengt voor het samenleven in groep extra uitdagingen met zich mee. Voor begeleiders brengt dat nieuwe vragen met zich mee: **hoe blijf je mee in die online leefwereld, hoe begeleid je jongeren daarin en hoe maak je daar als groep duidelijke afspraken over waar iedereen achter staat en naleeft?**

Dat is niet altijd eenvoudig. Jongeren lijken soms sneller weg te zijn met nieuwe apps en technologieën, terwijl jij als begeleider nog met zoveel andere dingen bezig bent. Het gevoel dat je achter de feiten aanloopt, kan herkenbaar zijn. Toch is het belangrijk om ook **online samen een stevig kader** uit te bouwen, net zoals je dat offline doet.

Daarbij maken we een onderscheid tussen regels en afspraken.

Regels zijn maatschappelijk bepaald en zorgen voor veiligheid en duidelijkheid voor de groep. Zo zal vanaf september 2025 de telefoon niet meer welkom zijn in de lagere én de secundaire scholen. Dat is meteen een duidelijke regel die ook binnen jullie organisatie zal blijven gelden. Zo gaat de telefoon niet mee naar school of blijft deze in de boekentas.

Maar naast regels zijn er ook **afspraken** nodig om prettig te kunnen samenleven en samen te werken. Afspraken maken we samen met de groep. Ze zorgen ervoor dat iedereen zich verbonden voelt, dat kinderen en jongeren verantwoordelijkheid nemen en dat er ruimte is voor autonomie. Een afspraak werkt pas als iedereen begrijpt waarom die belangrijk is en erachter staat.

In Luister & Like reiken we je methodieken aan om met je groep een parcours te lopen rond het gebruik van digitale- en sociale media om zo te komen tot het maken van goede afspraken.

Luister & Like verwijst naar het **luisteren** naar elkaars noden en behoeften om tot afspraken te komen om fijn samen te leven. Want afspraken die samen gemaakt worden kan iedereen **liken**.

Voor wie is Luister & Like?

Luister & Like is er voor **begeleiders én voor de kinderen en jongeren** die ze begeleiden. Afspraken maak je samen en dat begint bij goed luisteren naar elkaar. Begeleiders nemen het voortouw, maar de beste afspraken ontstaan als iedereen mee babbelt, denkt en lacht.

Wat kan je allemaal vinden in Luister & Like?

Een mediawijze totebag

- Om alles netjes in op te bergen.
- Om de methodieken door te geven aan andere collega's.

Deze handleiding

Deze hoef je niet uit het hoofd te leren, maar hou hem dichtbij als je met de materialen aan de slag gaat.

Activiteiten en materialen rond de digitale leefwereld

Om elkaar (begeleiders, kinderen & jongeren) op digitaal vlak beter te leren kennen.

Materialen

- Mediawijs Vriendenboekje
- Pretchat & Mediaklets

Activiteiten en materialen rond afspraken maken

Om bestaande afspraken te herzien, nieuwe afspraken te maken, en eventueel om individuele afspraken met kinderen en jongeren uit te werken.

Materialen

- Afspraken-sjabloon & Placemat

Extra achtergrondinformatie

- De brochure '**Weerbaar online**' om vanuit het kader van sociaal emotionele ontwikkeling te kijken naar online overschrijdend gedrag.
- De gespreksstarter '**De digitale vraag van vandaag**' vol eenvoudige vragen om collega's, kinderen en jongeren te prikkelen om stil te staan bij wat ze doen online en hoe het soms ook anders kan.

Achtergrond

Voel je je als begeleider niet zeker over wat ‘**mediaopvoeding**’ is? Weet je niet altijd goed wat dit allemaal omvat en hoe je bepaalde situaties moet aanpakken? Dan raden we je aan het dossier ‘**Opvoeden in een digitale wereld**’ op de website van Mediawijs door te nemen (zie QR-code). In dit dossier ontdek je hoe je als professional begint aan de mediaopvoeding van kinderen en jongeren.



www.mediawijs.be/dossiers/opvoeden-ee-n-digitale-wereld

Omdat sociale media vaak aan bod zullen komen, kan je hierover de meest recente visie van Mediawijs en partners lezen via www.mediawijs.be/visiesocialemedia.

Een goede babbel, hoe begin je eraan?

Hoe breng je een boodschap luchtig én duidelijk over? Hoe praat je met kinderen en jongeren over lastige onderwerpen, zonder dat dit eindigt in discussie of ruzie?

1. **Vind een goede aanleiding.** Las je een artikel in de krant of vertelde iemand je een toepasselijk verhaal? Gebruik het om jullie babbel losjes aan te gaan. Een zin als “Zeg, we gaan het eens hebben over...” belooft niet meteen een fijn gesprek. Een spel zoals Pretchat of Mediaklets kan ook als aanleiding dienen.
2. **Draai niet rond de pot.** Heb je je openingszin beet? Fijn zo! Hou de intro kort en kom zo snel mogelijk to the point. Bedenk op voorhand wat je wil zeggen, zodat de kinderen en jongeren begrijpen waar je naartoe wil.
3. **Maak geen verwijten.** Begin je zinnen zo veel mogelijk met ‘ik heb het gevoel dat...’ of ‘hier voel ik me zus of zo bij’. Jongeren en kinderen zullen minder snel het idee hebben dat je hen op de vingers tikt. Bovendien valt er over gevoelens niet te discussiëren.
4. **Ga op zoek naar dingen waar jullie het over eens zijn.** Vertel wat jij, als begeleider belangrijk vindt en vraag of de kinderen of jongeren daarmee akkoord gaan. Bijvoorbeeld: “Ik vind het zelf belangrijk om te kunnen doen wat ik leuk vind, maar daarnaast wil ik ook genoeg tijd met jou doorbrengen. Hoe denk jij daarover?”.
5. **Stel vragen en luister.** Een goed gesprek is geen éénrichtingsverkeer. Betrek kinderen en jongeren en luister naar wat zij te zeggen hebben.

6. **Durf je te verontschuldigen.** Laait de discussie toch hoog op? Heb je dingen gezegd die je er beter niet had uitgeflapt? Of moet je je mening herzien? Durf sorry te zeggen. Ook als begeleider moet je kunnen toegeven of je mening nuanceren.
7. **Neem een time-out.** Super, je hebt het onderwerp op tafel gegooid en de kinderen/jongeren vertelt hoe je je voelt. Probeer nu niet meteen een oplossing te zoeken voor het probleem of nieuwe afspraken te maken. Geef alle partijen de tijd om alles even te laten bezinken. Het moeilijkste is alvast achter de rug!

Bron www.medianest.be/een-goeie-babbel-met-je-kind-hoe-begin-je-daaraan

Voorbeeldfunctie

Jouw mediagebruik op je werk is het voorbeeldgedrag voor de kinderen en jongeren met wie je werkt. Als je als professional zelf veel met media bezig bent (ook bijvoorbeeld tijdens momenten waar jongeren ook niet met media mogen bezig zijn), kunnen kinderen/jongeren het beeld krijgen dat veelvuldig mediagebruik normaal is. Zorg dus voor een goede balans en houd je daar zelf ook aan.

Wil je nog meer info?

In Luister & Like geven we begeleiders ook de brochure ‘**Weerbaar online**’ mee. Deze praktische gids biedt jou als professional handvaten en tips over hoe je kan omgaan met online agressie vanuit het kader van emotionele ontwikkeling.

Handige websites

Voor begeleiders	Voor jongeren
• www.medianest.be • www.mediawijs.be/dossiers	• www.watwat.be • www.ikbeslis.be

Contact

Moesten jullie op een of andere manier toch vast komen te zitten of het antwoord op een vraag niet vinden, aarzel dan niet ons te contacteren via **info@mediawijs.be**. We verwijzen je dan door naar mogelijke antwoorden of gaan zelf verder op zoek.

Hoe begin je aan Luister & Like?

Neem dit document eerst goed door voordat je begint met de materialen en de activiteiten. Je kan ook zelfstandig aan de slag met Luister & Like, dit document ondersteunt je om het traject zo goed mogelijk te laten verlopen.

Keuzemenu

Wij bieden je heel wat opdrachten en materialen om mee aan de slag te gaan. Je hoeft echter niet met alles te werken. Wil je graag meer weten over de digitale leefwereld van kinderen & jongeren? Of wil jij liever direct beginnen met het maken van groepsafspraken? Misschien heb jij enkel nood aan het uitwerken van een Mediaplan met je jongere. **Jij bepaalt zelf met welke onderwerpen je aan de slag gaat.** Jij kent je jongeren namelijk het allerbeste en weet waar hun noden liggen.

Wij bieden volgende thema's aan om aan te pakken:

- **(Her)Ken de digitale leefwereld van jongeren** (a.d.h.v. Pretchat en/of Mediaklets)
- **Afspraken maken met de groep** (a.d.h.v. Screentje Dealtje voor groepen)
- **Individuele afspraken maken** (a.d.h.v. een Mediaplan)

Voorbeeld verloop

Hoewel je zelf kiest hoe je met Like & Luister aan de slag gaat geven we je graag een voorbeeld van hoe je het zou kunnen aanpakken (verder in deze handleiding wordt dit nog uitgebreider besproken).

1. Begin met een **opwarmertje** en neem het **Mediawijs vriendenboekje** er eens bij. Vergelijk wat iedereen invulde, stel vragen en open zo het gesprek naar de digitale leefwereld van de groep (jij en je jongeren).
2. **De digitale leefwereld** van je groep kan je beter leren kennen door het spelen van de spelletjes **Pretchat of Mediaklets**. Je mag ze ook alle twee spelen, maar probeer er zeker één te doen.
3. Nu het gesprek over de digitale leefwereld geopend is, kan je aan de slag gaan met het **maken van afspraken**. Dit kan je doen aan de hand van **Screentje Dealtje voor groepen**. Let op: dit is een langere activiteit, dus voorzie hier zeker genoeg tijd voor. Vrijblijvend kan je hier **aan de slag met AI** om de afspraken te visualiseren.
4. Nu de groepsafspraken duidelijk zijn, kan je met **elke jongere individueel een Mediaplan** maken (een voorbeeld vind je bij de activiteit). Je plant dit zoals je zelf wilt met de jongere, maar maak hier zeker een uurtje voor vrij.

Tussendoor

Heb je weinig tijd om een grote opdracht te doen of nood aan een klein opstapje? Dan kan je tijdens dit traject altijd aan de slag met **De Digitale Vraag van Vandaag**. Je vindt op elke pagina van deze tool een andere prikkelende vraag over de digitale wereld. Perfect om tussendoor te polsen naar de meningen en ervaringen van iedereen in de groep. Je kan dit elke keer doen vooraleer je start met een nieuwe opdracht, letterlijk tussen de soep en de patatten of in het begin van de week... Ook hier kies jij wanneer je deze Digitale Vraag van Vandaag gebruikt.

De Digitale Vraag van Vandaag is ook interessant om te gebruiken met je collega's. Hang hem ergens op, neem hem mee tijdens een teammoment en ga samen in gesprek over de digitale wereld.

Achteraan in deze handleiding, bij het onderdeel 'extraatjes', bundelen we ook nog enkele **Mediawijze Tussendoortjes**. Deze kan je ook gebruiken als opstapje naar een opdracht of (letterlijk) als tussendoortje om te werken rond digitale- en mediawijsheid (zie pagina 23).

De activiteiten

Startmoment

Vooraleer je met de opdrachten begint kan je als opwarmer het **Mediawijze Vriendenboekje** er bijnemen. Kijk wat iedereen invulde, stel vragen, vergelijk de antwoorden met elkaar en open zo het gesprek naar de digitale leefwereld van de groep.

Digitale leefwereld

Sociale- en digitale media spelen een grote rol in het leven van jongeren. Hoewel jongeren als vissen in het water zijn wat betreft sociale en digitale media én het lijkt alsof ze een technische voorsprong hebben, zijn ze vaak minder mediawijs dan we denken.

De spelletjes **Pretchat** en **Mediaklets** dagen jongeren uit om op een speelse manier na te denken over hun mediabezit en -gebruik en vormen de brug naar een goede babbel en meer inzicht.

Je hoeft ze niet alle twee te spelen (al mag dat uiteraard wel, graag zelfs!). We leggen ze uit en geven graag de verschillen mee. Met welke ga jij aan de slag?

Pretchat

Het is niet altijd makkelijk om te praten over mediagebruik, afspraken over schermtijd, fijne en minder fijne ervaringen online ... De #waarheid- #durven- #doen-kaartjes van de 'Pretchat' laten jongeren en hun begeleiders op een leuke manier met elkaar praten.

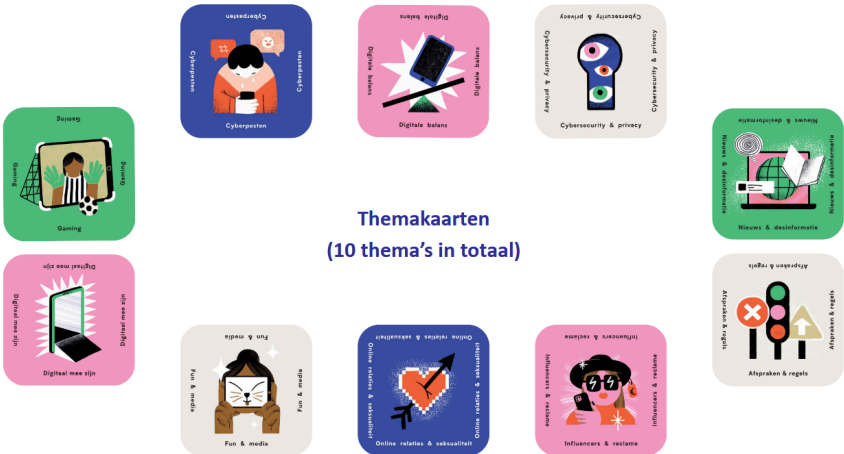
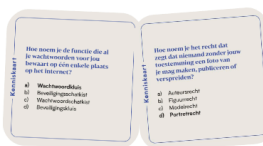
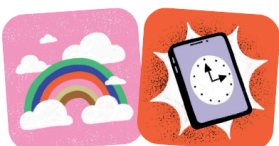
Doel	Jongeren laten nadenken over mediabezit en -gebruik, stimuleren van betekenisvolle gesprekken over sociale- en digitale media.
Voor wie	Voor kinderen en jongeren vanaf 7 jaar tot 15 jaar. Vooral geschikt om samen te spelen met tieners die al actief zijn op sociale media. Als begeleider speel je ook mee. Zo kan je tijdens het spel extra vragen stellen bij de kaarten om meer inzicht te krijgen in de online leefwereld van de jongeren.
Tijdsduur	30 minuten
Wat heb je nodig?	• De Pretchat blaadjes • Een schaar om de kaartjes uit te knippen • Een gsm om bepaalde opdrachten uit te voeren (bv. iets op zoeken op

	Youtube)
Vorbereiding	Knip de kaartjes uit en sorteer ze op waarheid, durven en doen. Lees de kaartjes op voorhand, zo weet je welke onderwerpen en opdrachten aan bod zullen komen.
Spelverloop	Het spel telt 3 reeksen (waarheid, durven en doen) van 11 stellingen waarop de spelers moeten antwoorden of iets moeten doen. Er komen heel wat herkenbare situaties en leuke uitdagingen aan bod. Zo gebruik je het 1. Leg de uitgeknipte kaartjes in drie stapels: waarheid, durven en doen. 2. Trek om de beurt een kaartje van een stapel naar keuze. 3. Heb je een opdracht volbracht? Dan mag je het kaartje houden. 4. Wie na 30 minuten het meeste kaartjes heeft, is de 'prettige' winnaar!
Extra informatie	Je kan het spel snel spelen en punten tellen, maar idealiter neem je als begeleider voldoende tijd om extra vragen te stellen. Sommige kaartjes zijn voor een jongere misschien té uitdagend of te confronterend. Bijvoorbeeld de vraag 'Wat wil je nooit meer online zien?' kan een verhaal over sexting naar boven brengen. Neem de tijd om dit te bespreken als dit gebeurt, of kom er op een later moment op terug. Wil je bepaalde dingen ter sprake brengen? Bijvoorbeeld: 'Welke afspraak over schermen zou je thuis willen veranderen?'. Steek die kaart(en) dan bij de bovenste helft van een stapel.

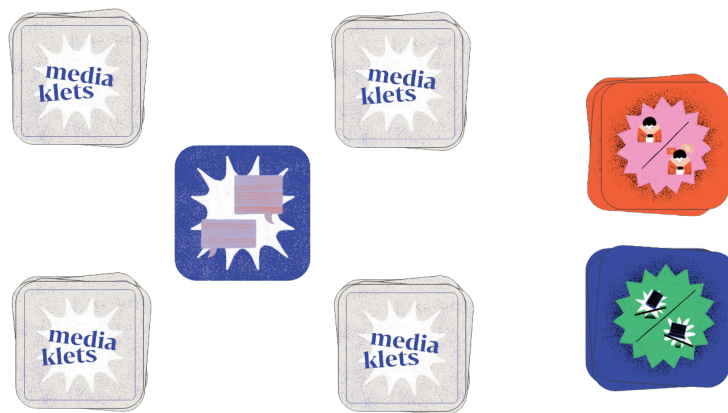
Mediaklets

Net als de Pretchat daagt Mediaklets jongeren uit om op een speelse manier na te denken over hun mediabezit en -gebruik en stimuleert het een goede babbel. Het spel bestaat uit een kleurrijke set kaarten, elk met prikkelende vragen en afbeeldingen die de groep aanzet tot nadenken en discussiëren. Of het nu gaat om het aantal uren dat ze op sociale media doorbrengen, hun favoriete games of de invloed van online reclame, 'Mediaklets' biedt een veilige en leuke omgeving om deze onderwerpen te verkennen.

Doel	Jongeren laten nadenken over mediabezit- en gebruik en stimuleren van een goed gesprek over sociale- en digitale media.
Voor wie	Voor jongeren vanaf 10 jaar. Voor 4-10 spelers. Ook hier speel je als begeleider

	mee en kan je tijdens het spel extra vragen stellen of duiden waar nodig.
Tijdsduur	30-45 minuten
Wat heb je nodig?	- Papier en balpen om punten bij te houden - Het mediaklets spel met daarin: - Themakaarten (10 thema's in totaal) <i>Wat als</i>-kaarten (4 per thema) - uitdagende vragen over mediagebruik - Kenniskaarten (2 per thema) - interessante weetjes en quizvragen 1 chatkaart 2 types speciale kaarten  Themakaarten (10 thema's in totaal)  Wat als-kaarten (4 per thema) Uitdagende vragen over mediagebruik  1 Chatkaart  Kenniskaarten (2 per thema) Interessante weetjes en quizvragen  2 types speciale kaarten
Voorbereiding	- Je hebt minstens 4 spelers nodig. - Kies thema's (min. 4) en selecteer alle bijbehorende themakaarten

- 2 varianten per thema, telkens in 4 kleuren
- Voeg aantal **offline- en regenboogkaarten** toe op basis van de gekozen thema's.
- **Schud alle kaarten** en **verdeel** ze gedekt onder de spelers.
- Maak **2 aparte stapels** voor:
 - **'Wat als'-kaarten** van gekozen thema's (tekst naar beneden).
 - **Kenniskaarten** van gekozen thema's (tekst naar beneden).
- Leg de **chatkaart** in het midden van de tafel.
- **1 speler** houdt de **punten** bij.



Voorbeeldopstelling met 4 spelers

Spelverloop

1. Alle spelers **draaien elk om de beurt een themakaart** om. De jongste speler begint.
 - Draai de kaart van je af (richting de andere spelers) zodat iedereen ze op hetzelfde moment ziet.
 - Bij de volgende beurt bedek je deze kaart met een nieuwe omgedraaide kaart. Zo ontstaat een stapeltje van omgedraaide kaarten.
2. Als er **twee kaarten zijn met exact hetzelfde plaatje**, ook al zijn ze een andere kleur, moeten de spelers snel op de chatkaart slaan. Pas op! Sommige kaarten lijken op elkaar maar zijn toch niet volledig hetzelfde.

Sla je per ongeluk op de chatkaart, dan krijg je alle gespeelde kaarten van de andere spelers. Die voeg je dan toe aan jouw nog te spelen kaarten.
3. Sla jij als eerste op de chatkaart? Dan **win je 1 punt**. Geef al je omgedraaide kaarten aan de speler die het laatst op de chatkaart

	sloeg. Die legt ze onderaan de eigen stapel om te spelen. 4. De snelste speler trekt een ‘wat als’-kaart en beantwoordt als eerste de vraag. Daarna beantwoordt de rest dezelfde vraag. 5. Om je nog meer uit te dagen, zitten er een aantal speciale kaarten in het spel: • Regenboogkaarten: Wanneer een speler deze kaart trekt, telt niet meer de afbeelding van de themakaarten, maar de achtergrondkleur. Liggen er twee kaarten met dezelfde kleur op tafel? Sla dan zo snel mogelijk op de chatkaart. De eerste wint 1 punt en mag de gedraaide kaarten geven aan de speler die het laatst op de chatkaart sloeg. Twee spelers maken kans op een tweede punt! De speler die net een punt won, daagt een andere speler uit om een kennisvraag te beantwoorden. Een derde speler wordt quizmaster en neemt een kennisvraag van de stapel die beide spelers moeten beantwoorden. De quizmaster telt af (3,2,1) en de beide spelers geven tegelijkertijd een antwoord. De spelers met het juiste antwoord winnen 1 extra punt. • Offlinekaarten: Sla een beurt over. Bij de volgende beurt mag je dus geen kaart omdraaien. Je mag ook niet op de chatkaart slaan tot het opnieuw jouw beurt is. 6. Het spel eindigt wanneer iemand geen kaarten meer heeft of wanneer iemand 10 punten heeft. Een uitgebreide speluitleg vind je ook in de verpakking van het spel zelf.
Variant van het spel	Wil je het spel gebruiken met een jongere groep, dan kan je de themakaarten gebruiken in een memory of kwartet en alsnog het gesprek over de thema's aangaan. De kenniskaarten kan je uiteraard ook gebruiken als quiz.

Pretchat vs. Mediaklets

Pretchat	Mediaklets
• Duurt 30 minuten • Vergt iets minder voorbereiding • Vrij eenvoudig • De jongeren zijn al aan de slag met sociale en digitale media	• Duurt iets langer (30-45 minuten) • Vergt iets meer voorbereiding • Al wat complexer • De jongeren zetten hun eerste stappen in de sociale en digitale media • Meer thema's kunnen behandeld worden • Varianten voor een jongere groep

Groepsafspraken maken rond sociale/digitale media

Screentje Dealtje voor groepen

Goede afspraken maken doe je samen. Met Screentje Dealtje voor groepen denken jongeren en begeleiders samen op een speelse manier na over (bestaande) groepsafspraken rond sociale en digitale media. Zo worden afspraken gedragen door de hele groep en blijven ze beter hangen.

Vooraleer je begint met de activiteit geven we je graag nog wat tips over het maken van goede afspraken.

Goede afspraken...

... **communiceren gewenst gedrag en formuleren dit positief.** Een afspraak als 'tijdens het eetmoment zit je niet op je gsm.' is niet duidelijk genoeg. De jongere weet wat hij niet moet doen en vraagt zich af: 'Wat is dan wel het gewenste gedrag?'. Beter geformuleerd is: 'De gsm blijft in de kast of in je boekentas tijdens het eetmoment, en daarna kan je die weer wel gebruiken.'

... **zijn gekoppeld aan algemene, gemeenschappelijke waarden.** Dat kan bijvoorbeeld door de waarde 'zorg dragen voor' te koppelen aan de afspraak 'je toestel heeft een vaste plaats'. In het voorbeeld 'respect voor elkaar hebben' kan je afspreken dat je elkaar ook online respecteert in de boodschappen die je stuurt. Zo komen de regels voort uit algemene waarden en zijn ze begrijpelijker.

... **zijn beperkt in aantal** zodat deze duidelijk en overzichtelijk zijn. Je kan ze eventueel ook visueel maken.

... **groeien mee met de groep.** Afspraken kunnen ten alle tijde in vraag gesteld worden en durf ze dan ook te herzien.

... **controleer je niet achter de rug om.** Zeker niet als dat de privacy van kinderen en jongeren schendt. Je kan ook afspraken maken hoe de afspraak gecontroleerd zal worden.

Wees consequent en ga gerust op de rem staan wanneer afspraken niet gerespecteerd worden.

Doel

- Samen met jongeren in overleg afspraken rond sociale en digitale media in hun leefgroep vastleggen.
- Overstappen van digitale richtlijnen vanuit de begeleider naar digitale richtlijnen van hun voorkeur
- Met deze methodiek krijgen jongeren en begeleiders inzicht in wat er bij de jongeren leeft en leren ze rekening houden met de mening van

	anderen.
Voor wie	• Je laat de jongeren in groepjes van vier werken aan één placemat. • Het is het handigst voor jongeren die kunnen schrijven.
Tijdsduur	Gemiddeld hebben de jongeren 10 minuten per thema nodig om binnen hun groep tot een akkoord te komen over wat ze allemaal belangrijk vinden. Gaat het over ingewikkelde thema's of zijn de jongeren niet gewoon om met elkaar te overleggen, dan is het aangewezen hier meer tijd voor uit te rekken.
Wat heb je nodig?	• Schrijfgerief (verschillende kleuren) • Placemats per groepje (formaat A3) (in de map, eventueel kan je deze nog kopiëren) • Sjabloon overzicht afspraken (in de map) • Een groot bord of grote vellen papier voor de bespreking achteraf
Vorbereiding	1. Vorbereiding door begeleiders Begeleiders bekijken de verschillende afspraken die nu reeds (informeel) bestaan en de voorbeeldafspraken (hieronder). Je selecteert de vijftien afspraken die je wil voorleggen aan de groep. Deze schrijf je op in het 'Onze afspraken'-sjabloon. 2. Vorbereiding door jongeren De vijftien gekozen afspraken leg je nu voor aan de jongeren. Zij mogen nu kiezen welke ze willen bespreken. Ze krijgen elk vijf stemmen die ze mogen verdelen over de afspraken. Wanneer dit gebeurd is, legt de groep acht te bespreken afspraken vast. Hiermee gaan we aan de slag. 3. Vorbereiding met het team (of begeleiders) Vooraleer je de jongeren rond deze afspraken laat praten is het belangrijk dat jullie als team (met de begeleiders) op eenzelfde lijn zitten. Werk daarom eerst met de begeleiders een mening/ standpunt uit rond de acht afspraken die de jongeren kozen in de vorige stap. Je doet dit aan de hand van een placemat. Leg deze voor jullie. Per afspraak schrijf je in een zijvak van de placemat jouw mening. Daarna ga je in gesprek met je collega's waarin jullie pro's en contra's afwegen. Jullie noteren in het middenvak de afspraak waarover het team/begeleiders zich uitspreken (akkoord is). Dit kan in het plenaire deel (stap 6) namens het team voorgesteld worden.
Verloop	1. Je legt uit wat jullie vandaag gaan doen en waarom. 2. Groepsindeling: Verdeel de jongeren in groepjes van vier. Elk groepje

	krijgt per afspraak een placemat en legt die in het midden van de tafel. 3. Je verduidelijkt hoe je met de placemat werkt. In de zijvakken komen de meningen van iedereen individueel. In het middenvak de onderwerpen waarover de groep zich uitsprak (akkoord is) . <i>Oefenen met de placemat (optionele oefening):</i> Schrijf in het vak onderaan je vier lievelingsgerechten. In het middenvak komen in volgorde de vier gerechten die de hele groep het lekkerst vindt. Dit wordt dan met de grote groep gedeeld. 4. Individueel: Wat vind je zelf? Je geeft de jongeren een afspraak. Vraag de jongeren hoe ze hierover denken. De jongeren schrijven hun mening op. <i>Bijvoorbeeld: ‘Wat denk jij over volgende afspraak: Een half uur voor ik ga slapen doe ik geen activiteiten meer op een klein scherm. TV kijken kan nog wel (maar hoeft niet)’.</i> 5. In groep discussiëren: Wat vinden jullie samen het belangrijkste? Na het individuele denkwerk verduidelijkt elke jongere hun ideeën of voorstellen voor de andere leden van hun groep. Ze vertellen elkaar waarom ze hun idee belangrijk vinden. Ze argumenteren en overleggen. De opzet is om in het middenvak het idee of voorstel te schrijven voor een afspraak die de groep het belangrijkste vindt. Dit is voldoende in één zin. 6. Resultaten bespreken: is iedereen nog mee? Alle groepjes (ook de begeleiders) lezen de resultaten voor die in hun middenvak en lichten hun keuzes toe. Vraag bijvoorbeeld wat ze er zo belangrijk aan vinden of hoe ze tot die beslissing gekomen zijn. De begeleider noteert de voorgestelde afspraken en tracht de aangebrachte voorstellen te bundelen in één krachtige afspraak. Er gebeurt een laatste feedbackronde om zeker te zijn dat alle deelnemers akkoord zijn met de elke afspraak. 7. De groep rondt af. Nu de afspraken duidelijk geformuleerd zijn, spreekt de groep af hoe deze opgenomen zullen worden in de verdere werking. Dit kan bijvoorbeeld door ze visueel te maken of op te nemen in de geschreven leefgroep afspraken.
Extra informatie	Voorbeelden van afspraken <i>Deze kunnen aangevuld worden met afspraken die reeds bestaan in de groep</i>

Schermegebruik en regels

- Geen schermen in de slaapkamer.
- Schermen blijven uit tot het huiswerk af is.
- Geen schermen tijdens tafelmomenten.
- Niks is eindeloos, ook schermtijd niet: er zijn afspraken over duur en momenten.
Schermen worden in de groep opgeladen, niet op de kamer.
- Er zijn duidelijke regels over wanneer je je schermen mag gebruiken.
- Een half uur voor het slapen, gebruiken we geen kleine schermen meer.
- Tijdens de nacht worden er geen schermen gebruikt.
- Het ongevraagd lenen van opladers van groepsgeenoten is niet toegestaan.

Sociale Media en Online Gedrag

- Vraag toestemming voor je een foto van iemand post.
- Check met begeleiders als onbekenden je willen volgen.
- Post niet je hele leven online.
- Download niets zonder toestemming.
- Koop niets online zonder overleg.
- Netiquette staat voorop: beleefdheid en respect ook online; niet pesten, geen roddels, kwetsende of racistische uitspraken.
- Geen reacties van begeleiders op posts van jongeren.
- Beeld- en geluidsopnamen verspreiden mag alleen met toestemming.
- Nieuwe apps of games test je samen uit met je begeleider.

Mediawijsheid en zelfreflectie

- Jongeren mogen elkaar en begeleiders aanspreken op hun schermgebruik.
- Jongeren nemen deel aan groepsgesprekken over schermgebruik.
- Leeftijdsadviezen bij apps, films en games worden gevolgd.

Rol van Begeleiders

- Begeleiders volgen dezelfde regels als jongeren, tenzij anders afgesproken.
- Begeleiders respecteren de privacy van jongeren.
- Begeleiders reageren online niet op wat de jongeren die ze begeleiden zeggen of doen.
- Jongeren kunnen met vragen en problemen over schermen terecht bij begeleiders.

Gezondheid en veiligheid

- Geen plakvingers op gedeelde schermen.

	- Schermen worden teruggebracht naar hun plaats en in hun oorspronkelijke staat. - Jongeren houden rekening met hun digitale balans: mentaal (schermtijd), lichamelijk (ogen en houding) en sociaal (offline verbinden met anderen). - Jongeren blijven verantwoordelijk voor hun eigen schermen.
--	---

Aan de slag met AI

Als extraatje kan je samen met je jongeren de gemaakte afspraken visualiseren met AI. Zo laat je de jongeren reflecteren over de afspraken, maak je ze concreet en leren jullie samen over de toepassingen van AI. Meer weten over AI of achtergrondinformatie nodig? Surf dan naar www.mediawijs.be/ai.

Doel	• Gemaakte afspraken visueel verankeren en groepsgevoel versterken. • AI ervaren zonder technische focus.
Voor wie	Jongeren en hun begeleiders na het spelen van Screentje Dealtje en het maken van afspraken
Tijdsduur	60 minuten
Wat heb je nodig?	• Een overzicht met de gemaakte afspraken uit Screentje Dealtje • Een toestel met internettoegang (tablet, laptop, smartphone) • Pen en papier • Optioneel: printer om de gegenereerde beelden af te drukken • Een gebruiksvriendelijke AI beeldgenerator zoals Bing Image Creator (gratis en toegankelijk) of Canva (voor wie toegang heeft tot de pro-versie van Canva) TIP: Voor non-profitorganisaties is Canva Pro gratis. Meer informatie:  https://www.canva.com/nl_nl/non-profit/
Vorbereiding	Ter voorbereiding van deze activiteit speel je Screentje Dealtje. Lees de afspraken die toen gemaakt werden nog eens door.

	Je kan de AI tool op voorhand al eens uittesten, zo weet je hoe deze werkt en kan je de jongeren beter begeleiden in het proces. Voorzie materiaal (zoals pen en papier en eventueel een werkende printer voor achteraf) Denk ook na of je de jongeren in kleine groepjes, duo's of individueel laat werken
Verloop	1. Herhaal de gemaakte afspraken en laat jongeren er één kiezen die ze het belangrijkste vinden. 2. Bespreek samen hoe de afspraak eruit zou kunnen zien of hoe je dit in een beeld zou kunnen gieten. <i>Bv. 'Ik leg mijn gsm opzij tijdens het eten' → een beeld van een gsm onder een stolp.</i> 3. Schrijf samen in kleine groepjes een korte prompt uit die je aan AI kan geven <i>Bv. Een kleurrijke cartoon van een gsm die onder een glazen stolp ligt op een tafel.</i> 4. Geef de prompts in via een AI-tool (zoals Bing Image Creator of Canva) en laat de jongeren experimenteren met stijl (cartoon, een schilderij, een zwart-wit prent...). Laat hen hun favoriete beelden kiezen. Tip: Je kan als begeleider zelf de prompt invoeren of jongeren het zelf laten doen afhankelijk van hoe comfortabel ze hier mee zijn. 5. Laat de groepjes kort tonen wat hun beeld is geworden en waarom. Tip: Je kan altijd vragen stellen om het gesprek op gang te houden zoals: 'Wat zie jij in het beeld dat past bij jullie afspraak?', 'Waar zou je dit beeld kunnen ophangen?'. Eventueel kan je de gemaakte beelden uitprinten en ophangen ergens in een ruimte om de gemaakte afspraken visueel duidelijk te maken.
Extra informatie	Je kan altijd meer afspraken kiezen naarmate je meer tijd hebt of elk groepje een afspraak laten kiezen om uit te werken via AI.

Mediaplan

Met **Screentje Dealtje** maakte je afspraken over sociale- en digitale media in groep. Het kan waardevol zijn **per jongere af te stemmen** welke afspraken er gelden. Sommige jongeren kunnen al wat meer vrijheid aan in de digitale wereld, terwijl anderen meer begeleiding nodig hebben. Daarom is het zinvol om een **Mediaplan** met de jongere op te stellen. Zo kan je per jongere bepalen waar er ruimte is voor autonomie en waar er nog extra afspraken nodig zijn.

Je kan het **Mediaplan linken aan het individueel handelingsplan** van de jongere. Mediawijs omgaan met sociale- en digitale media hoort bij het dagelijks leven van jongeren. Het is belangrijk om te weten hoe ze daar mee omgaan en waar ze begeleiding nodig hebben in die digitale wereld.

Verder kan het nuttig zijn om **ouders hierbij te betrekken** en in gesprek te gaan over de digitale gewoonten van hun kind. Zo zijn zij ook op de hoogte van afspraken gemaakt met de jongere.

Doel	• Jongeren laten nadenken over hun eigen digitale gewoontes • Individuele afspraken verankeren
Voor wie	Jongere in samenspraak met hun begeleider (1 op 1)
Tijdsduur	60 minuten
Wat heb je nodig?	• Eventueel een sjabloon om de afspraken op papier te zetten (zie een voorbeeld bij de bijlagen). • Pen en papier. • Een telefoon om emoji's te tonen/ papier met emoji's op.
Vorbereiding	Vooraleer je in gesprek gaat met de jongere is het goed om als begeleider al eens na te denken aan welke afspraken de jongere nood heeft. Waar is de jongere al goed in en kan hij meer vrijheid in krijgen, welke dingen lopen nog moeilijk... Som deze zaken voor jezelf alvast eens op, zo heb je een houvast om samen het Mediaplan op te maken. Je kan eventueel een sjabloon voorzien waarin alles staat wat ze moeten invullen, die ze dan gewoon nog moeten versieren. Een voorbeeld vind je bij bijlagen.
Verloop	1. Opwarmertje: Check in met emoji's. Laat de jongere 3 emoji's tekenen of kiezen die hun huidige gevoel bij hun sociale- en digitale mediagebruik weergeeft. Praat kort over waarom ze deze emoji's kozen. 2. Terugblik op groepsafspraken

	Bespreek kort welke afspraken er in groep gelden en vraag: - Welke afspraken werken voor jou persoonlijk goed? - Welke vind je moeilijk? - Zijn er afspraken die je graag anders zou invullen voor jezelf? 3. Persoonlijke keuzes Nu je weet hoe de jongere zich voelt over de groepsafspraken kan je meer doorvragen op de individuele afspraken. Gebruik gespreksvragen zoals: - Hoeveel schermtijd voelt voor jou oké? - Welke apps gebruik je het meest, en hoe voel je je daarbij? - Zijn er momenten dat je je toestel liever weglegt? - Hoe wil je omgaan met foto's en berichten over jezelf en anderen? - Wat vind je belangrijk voor jezelf online? Noteer samen kernwoorden of korte zinnen. Je kan eventueel de afspraken opdelen in vier categorieën: 1. Tijd: Hoe lang en wanneer gebruik ik mijn toestellen? 2. Plaatsen: Waar gebruik ik mijn apparaten wel/ niet? 3. Omgaan met anderen: Hoe ga ik online met anderen om? 4. Mijn grenzen: Wat wil ik online wel/ niet delen? 5. Begeleiding: Waar wil ik dat begeleiding mij helpt? Voor welke zaken wil ik kunnen terugvallen op mijn begeleiding? 4. Bespreking Nu het plan af is, is het tijd om het samen te overlopen. Zorg dat de afspraken realistisch zijn en dat jullie allebei begrijpen wat ze inhouden. Als jullie allebei akkoord gaan, kunnen jullie ook nog officieel het plan ondertekenen. Indien digitaal kan je het plan ook afdrukken. Zorg ook dat jij een kopie of foto hebt, zo weet jij ook wat de gemaakte afspraken zijn. Link dit Mediaplan ook met het individueel handelingsplan van de jongere. Hoe ze omgaan met digitale- en sociale media hoort bij wie ze zijn en wat ze dagelijks doen. Betrek ouders en breng hen op de hoogte van de gemaakte afspraken.
Extra informatie	Je kan na een paar maanden een follow-up gesprek plannen. Neem het Mediaplan er nog eens bij en bespreek: Wat werkt? Wat wil je aanpassen? Zo blijft het plan up to date met de noden van de jongere.

Voorbeeld sjabloon mediaplan

Dit is slechts een voorbeeld. Je mag het ook anders vormgeven/ een andere invulling geven.

Mijn Mediaplan

Naam jongere:

Datum:

Belangrijkste groepsafspraken voor mij

Schrijf hier welke groepsafspraken voor jou het meest belangrijk zijn

1.

2.

3.

Mijn persoonlijke afspraken

Tijd

Hoe lang en wanneer gebruik ik mijn apparaten?

.....
.....
.....

Plaatsen

Waar gebruik ik mijn apparaten wel/ niet?

.....
.....
.....

Omgaan met anderen

Hoe ga ik online met anderen om?

.....
.....
.....

Mijn grenzen

Wat wil ik online wel/ niet delen?

.....
.....
.....

Handtekening

Begeleider:

Ik:

Afsluiting

Proficiat! Je bent aan het einde gekomen van Luister & Like. Je ging aan de slag met allerlei materialen, spelvormen en gespreksstarters. Sommige dingen liepen vlot, andere dingen gingen misschien iets moeilijker. Maar samen hebben jullie ongetwijfeld veel stappen gezet richting een mediawijzere groep!

Extraatjes

Mediawijze Tussendoortjes

Via deze QR code kom je op de webpagina van onze Mediawijze tussendoortjes terecht. Daar vind je een aanbod aan kleine, laagdrempelige ideetjes om kinderen en jongeren mediawijzer te maken. Wij lichten er hier een paar uit die je kan gebruiken (maar bezoek zeker de site voor nog meer inspiratie).



www.mediawijs.be/tussendoortjes

Tussendoortje	Thema	Moeilijkheidsgraad
Influencer woordspin Laat de deelnemers in groepjes een woordspin maken met in het midden het begrip "influencer". Ze mogen hun favoriete/populairste influencers noteren maar ook waaraan ze denken bij dat begrip zodat ze leerkracht/begeleider een zicht krijgt op hun leefwereld.	Social media, influencers	Makkelijk
Valse profielen Valse profielen kan je vinden bij de vleet! Kies met je groep een gekend persoon en ga op de verschillende social media op zoek naar valse profielen. Hoeveel kunnen jullie er spotten? En hoe zie je dat nu precies? Laat je niet vangen door het vinkje!	Social Media	Moeilijk

Pas de prompt! Verzin een gekke prompt en genereer een afbeelding met AI. Laat je groep raden welke prompt je gebruikte. Degene die er het dichtste tegen zit, wint! Tip: test je groepskunst kennis en genereer afbeeldingen in een specifieke stijl zoals bijvoorbeeld Picasso!	AI	Gemiddeld
Gokje wagen Hoeveel tijd denk je dat je gemiddeld per dag op je telefoon zit? Waag een gokje, schrijf het op. Check daarna je telefoon. Zat je er ver naast? Is het meer of minder dan je had verwacht? Check het in je telefoon bij schermtijd/instellingen.	Digitale balans	Makkelijk
Anonieme fotoshoot Wil je een foto van iemand maken of delen? Dan moet je hem of haar altijd om toestemming vragen, tenzij iemand onherkenbaar op beeld staat. Dat heet ook wel 'portretrecht'. Tijd voor een anonieme fotoshoot. Laat iedereen in groepjes foto's van elkaar maken, waarbij ze onherkenbaar zijn (bv. door iets voor hun gezicht te houden). Stop ze daarna in een slideshow en gok wie waarachter zit!	Maken	Makkelijk
Visserke vis Druk een aantal phishing berichten en een aantal normale berichten af. Dat kunnen mails zijn, whatsappberichtjes, instagram berichten ... Hang ze verspreid op in het gebouw en plaats op een centrale plek twee schoendozen, een rode voor de phishing berichten en een groene voor de normale berichten. Geef aan de mensen uit je groep de opdracht om telkens als ze een bericht zien hangen het van de muur te halen, hun naam erop te schrijven en het in de correcte doos te stoppen. Wie aan het eind van de dag (of week) de meeste berichten juist kon sorteren is de winnaar!	Phishing	Gemiddeld
Wie is het? Iedereen verzint een nickname die op een bepaalde manier naar zichzelf verwijst en schrijft deze op een briefje. Schud de briefjes door elkaar en deel ze terug uit. Probeer het briefje terug bij de correcte persoon te leggen! Hetzelfde kan je doen met avatars! Of beschrijf	Privacy	Makkelijk

jezelf met 3 emoji's. Vertel achteraf vanwaar je nickname komt!		
Kijk & vergelijk Zet in duo eens je privacy instellingen van een van je social media apps open. Hoe zit het met jullie privacy instellingen? Zijn er verschillen onderling? En zijn er verschillen tussen de apps?	Privacy	Moeilijk

Zin in meer?

Er bestaan nog heel wat tools waar je mee aan de slag kan gaan rond sociale- en digitale media met kinderen en jongeren. Wij lijsten er een paar voor je op.

Tool	QR code naar de tool
Smart-e Hoe werk je aan mediawijze thema's met kinderen en jongeren? Met Smart-e kan je al spelenderwijs aan de slag om te werken aan veilige wachtwoorden, catfishing, phishing, en nepnieuws. Smart-e bestaat uit vier apps waarin deze digitale thema's speels aan bod komen. Iedere app is een mini-game met leuke uitdagingen.	 https://www.mediawijs.be/nl/tools/game-smart-e
EDUboxen De voorbije jaren ontwikkelde de VRT een reeks EDUboxen in samenwerking met heel wat partners, waaronder Mediawijs. Bekijk het een overzicht van alle EDUboxen over mediawijze thema's.	 https://www.mediawijs.be/nl/tools/eduboxen
WOW (1, 2, 3 & junior) WOW staat voor Weerbaar Op het Web. Het is een gratis werkvormen pakket van Pimento om online thema's bespreekbaar te maken bij kinderen & jongeren. Het doel is om hun online weerbaarheid te verhogen. Er bestaat een bundel over seksualiteit en weerbaarheid (1), cyberpesten, netiquette en haatspraak (2), online identiteit (3) en een junior versie.	 https://www.pimento.be/aanbod/?srch=WOW

Notities

[illegible]

Colofon

Deze publicatie is een realisatie van het project Bandbreedte (Opgroeien).

Auteurs

Liesbet Vandenborre, Davy Nijs & Karen Van De Ginste

In samenwerking met



