

POLICY BRIEF #56

Maart 2022

Vijf beleidsaanbevelingen voor Vlaams jeugdwerk in een gedigitaliseerde maatschappij

Lotte Vermeire, Wendy Van den Broeck, Ilse Mariën



Anno 2022 is het moeilijk te functioneren zonder gebruik te maken van digitale media en technologie. De coronacrisis en de verschillende Belgische lockdowns heeft dit pijnlijk duidelijk gemaakt. Ook op de jeugdwerksector hadden de lockdowns een grote impact. Zo waren jeugdwerkers genoodzaakt om in hoog tempo over te schakelen van regulier, *face-to-face* jeugdwerk naar digitaal jeugdwerk. Er is echter weinig bekend over Vlaams digitaal jeugdwerk, bijvoorbeeld welke uitdagingen en opportuniteiten er worden ervaren door de sector en wat mogelijke *best practices* zijn. Ons onderzoek bracht daarom *best practices*, drempels en opportuniteiten in kaart en formuleerde concrete beleidsaanbevelingen gericht op het duurzaam implementeren van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen.

Belangrijkste conclusies

Digitaal jeugdwerk is zeer aanwezig in Vlaanderen:

- 64% van de digitale jeugdwerkactiviteiten in 2020 waren online; 50% synchroon en 14% asynchroon.
- Ruim 40% van de organisaties deed nieuwe inzichten op via digitaal jeugdwerk.
- Slechts 16% van de organisaties wil alleen nog fysiek regulier jeugdwerk doen.

Digitaal jeugdwerk biedt opportuniteiten

Digitaal jeugdwerk stimuleert digitale competenties bij jongeren, biedt ruimte voor experimenten met nieuwe technologie en co-creatie met jongeren. Het creëert ook verbondenheid en haalt jongeren die niet fysiek kunnen deelnemen aan activiteiten uit hun sociaal isolement. Bovendien faciliteert het e-participatietrajecten die de stem van jongeren kunnen versterken.

Er zijn nog barrières voor digitaal jeugdwerk

- Nood aan duidelijke regelgeving;
- Nood aan laagdrempelige capaciteitsopbouw, kennisdeling en samenwerkingen met andere organisaties;
- Nood aan meer ruimte voor participatie en de stem van jongeren.

1. Context en situering van het onderzoek

Digitale media en technologie worden steeds belangrijker in onze samenleving. Ook binnen de jeugdwerksector wordt er daarom gekeken naar digitale formats. Deze ontwikkeling heeft een extra boost gekregen door de coronacrisis, waarin fysieke activiteiten noodgedwongen

werden vervangen door online alternatieven. De Europese Unie zette reeds in 2017 slim jeugdwerk¹ en in 2019 digitaal jeugdwerk op de agenda. Lidstaten werden verzocht om (1) 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 regulier jeugdwerk te realiseren en (3) te investeren in digitale capaciteitsopbouw (Raad van de Europese Unie, 2019). Digitaal jeugdwerk wordt daarbij als volgt gedefinieerd:

“Digitaal jeugdwerk houdt in dat digitale media en technologieën proactief worden benut en ter sprake gebracht in het jeugdwerk. Digitaal jeugdwerk [...] kan worden ingepast in om het even welke jeugdwerkomgeving [...] Digitaal jeugdwerk heeft dezelfde doelstellingen als jeugdwerk in het algemeen [...] 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” (Europese Commissie, 2019).

Het onderzoek van imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel werd uitgevoerd in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media. Concreet werd er gefocust op volgende onderzoeksvragen:

1. Wat is de aanwezigheid, intensiteit en verscheidenheid van digitaal jeugdwerk in Vlaanderen?
2. Hoe toegankelijk is digitaal jeugdwerk in Vlaanderen?
3. Welke beleidskeuzes maakten jeugdwerkorganisaties omtrent digitaal jeugdwerk?
4. Welke uitdagingen en opportuniteiten manifesteren zich m.b.t. digitaal jeugdwerk in Vlaanderen?

Op basis van deskresearch (190 jeugdwerkorganisaties), een vragenlijst (74 respondenten) en interviews met (33) vertegenwoordigers werden de verschillende digitale jeugdwerkpraktijken opgesteld. 12 *best practices* werden vervolgens geanalyseerd op verschillende aspecten als toegankelijkheid, duurzaamheid en capaciteitsopbouw.

Een volledig overzicht van alle bevindingen wordt gegeven in het rapport [‘Digitaal Jeugdwerk in Vlaanderen’](#)². In deze policy brief geven we de voornaamste resultaten en aanbevelingen weer.

2. Aanwezigheid van digitaal jeugdwerk en het belang van digitale inclusie en geletterdheid

Heel wat digitale jeugdwerkvormen kennen reeds een plaats in Vlaanderen, zo organiseert 68% van de 190 geanalyseerde organisaties een vorm van digitaal jeugdwerk. Gebaseerd op de definitie van de Europese Commissie en onze desk research, onderscheiden wij vier types digitaal jeugdwerk:

- **Online synchroon** – ‘Live’: deelnemers en de begeleiders zijn samen online aanwezig (bv. in een online live spel);
- **Online asynchroon** – ‘Niet-live’: deelnemers en begeleiders zijn niet samen online aanwezig; (bv. een opgenomen webinar)
- **Blended** – Hybride: activiteiten hebben zowel een online als offline gedeelte en/of hebben een live en niet-live gedeelte; (bv. een digitale vorming bestaande uit een online en fysiek gedeelte)
- **Fysiek**, waarbij digitale media/technologie aan bod komt – waarbij deelnemers (1) gebruik maken van digitale media/technologie, (bv. codeeractiviteit)

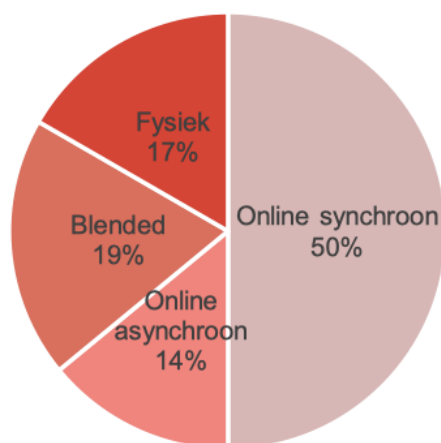
¹ “Slim jeugdwerk stelt jongeren en jeugdwerkers in staat om, op basis van bestaande ervaringen en het zoeken naar nieuwe verbindingen en middelen, innovatieve (digitale) oplossingen te creëren om zowel huidige problemen als nieuwe uitdagingen het hoofd te bieden. Slimme jeugdwerkactiviteiten zijn gebaseerd op de behoeften van jongeren en jeugdwerkers, en houden rekening met ontwikkelingen in de samenleving en technologie” (Schlümmer, 2018).

² Vermeire, L., Van den Broeck, W. & Mariën, I. (2021). *Digitaal Jeugdwerk in Vlaanderen. Onderzoek in opdracht van Vlaamse Overheid, Departement Cultuur, Jeugd en Media*. Brussel: imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel.

- (2) digitale media/technologie creëren, (bv. YouTube kamp)
- (3) een kritische blik werpen op digitale media en het willen begrijpen ervan. (bv. Mediawijsactiviteit)

Het grootste deel van digitaal jeugdwerk dat in 2020-2021 is georganiseerd, is online synchroon (50%). Vervolgens vinden voornamelijk blended activiteiten plaats (19%), gevolgd door fysiek digitaal jeugdwerk (17%) en asynchrone praktijken (14%).

Frequentie digitale jeugdwerkvormen (N=114)

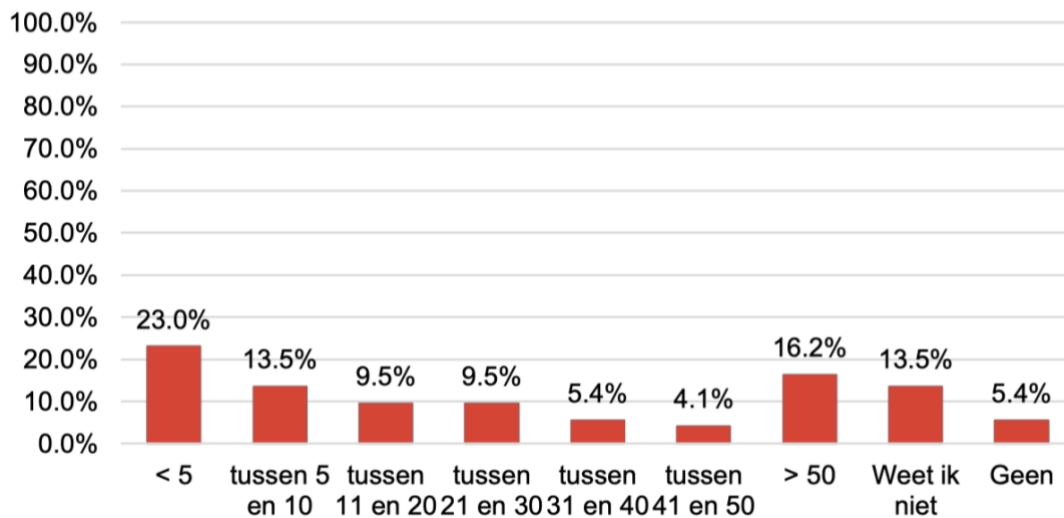


Figuur 1: Voorkomen types digitaal jeugdwerk

Een eerste vaststelling hierbij is dat niet elke organisatie dezelfde definitie voor digitaal jeugdwerk hanteert. Organisaties die tijdens de lockdown voor het eerst inzetten op digitaal jeugdwerk, zien het als online jeugdwerk, ongeacht thema, activiteit of doelgroep. Organisaties die al langer bezig zijn met digitaal jeugdwerk, hebben vaak een duidelijker beeld van digitaal jeugdwerk, bijvoorbeeld dat digitale media/technologie wordt ingezet om regulier jeugdwerk te versterken. Een tweede vaststelling is dat jeugdwerkers tijdens de coronacrisis inzetten op online jeugdwerk als alternatief voor fysiek jeugdwerk, omdat deze tijdens de lockdowns niet toegelaten waren. Via deskresearch zien we wel dat 68% van de organisaties een of andere vorm van digitaal jeugdwerk aanbieden.

Ondanks een grote inzet staan digitaal jeugdwerk en de gerelateerde competenties in Vlaanderen nog in de kinderschoenen. Dit is ook zichtbaar in het aantal digitale jeugdwerkpraktijken (zie figuur 2), waarbij de meerderheid van de organisaties er minder dan 5 per jaar organiseert ten opzichte van meer dan 50 reguliere activiteiten die per jaar plaatsvinden.

Aantal digitale jeugdwerkpraktijken (N=74)



Figuur 2: Aantal digitale activiteiten per jaar

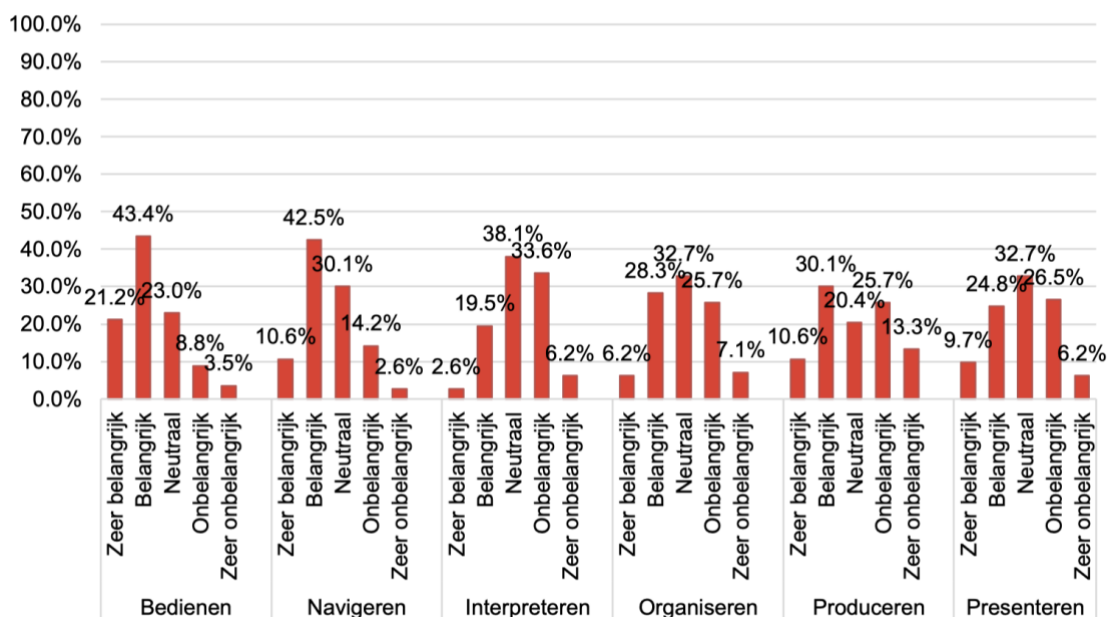
Hierbij werd eveneens nagegaan welk competentieniveau organisatoren verwachten van hun deelnemers. 79,6% van de activiteiten vereisen louter een digitaal startersniveau. Activiteiten die een hoger niveau verwachten, richten zich op jeugdwerkers als deelnemers, niet op jongeren. Het gaat hierbij meestal om (online) vormingen. Het merendeel van de organisatoren geeft aan dat het opkrikken van digitale competenties niet van toepassing is binnen hun activiteiten.

Hetzelfde geldt voor competenties van de begeleidende jeugdwerkers. Daar vraagt 23% van de activiteiten een basisoniveau aan digitale competenties, terwijl 63% een gevorderd niveau vereist. Wanneer het gaat om jeugdwerkers, ligt de lat omtrent digitale competenties dus hoger dan voor de jongeren die deelnemen. Hier is eveneens een link met het voorzien van training voor de begeleiders. 45% van de digitale jeugdwerkactiviteiten voorziet training voor de begeleidende jeugdwerkers. 81% van deze trainingsactiviteiten besteedt aandacht aan specifieke vormen van digitale competenties, zoals bijvoorbeeld het kunnen geven van technische ondersteuning. Organisaties die training gerelateerd aan een specifieke activiteit voorzien, verwachten meestal een hoger competentieniveau, voor 65% namelijk gevorderd of gespecialiseerd.

Hierboven wordt aangegeven dat digitale competenties niet noodzakelijk op de voorgrond staan van een activiteit. Respondenten deelden mee welke digitale competenties aan bod kwamen tijdens de activiteit en of de focus vooral lag op het gebruiken of begrijpen van digitale media/technologie, respectievelijk bijvoorbeeld bedienen of produceren en observeren of reflecteren (zie grafieken 3 en 4 hieronder).

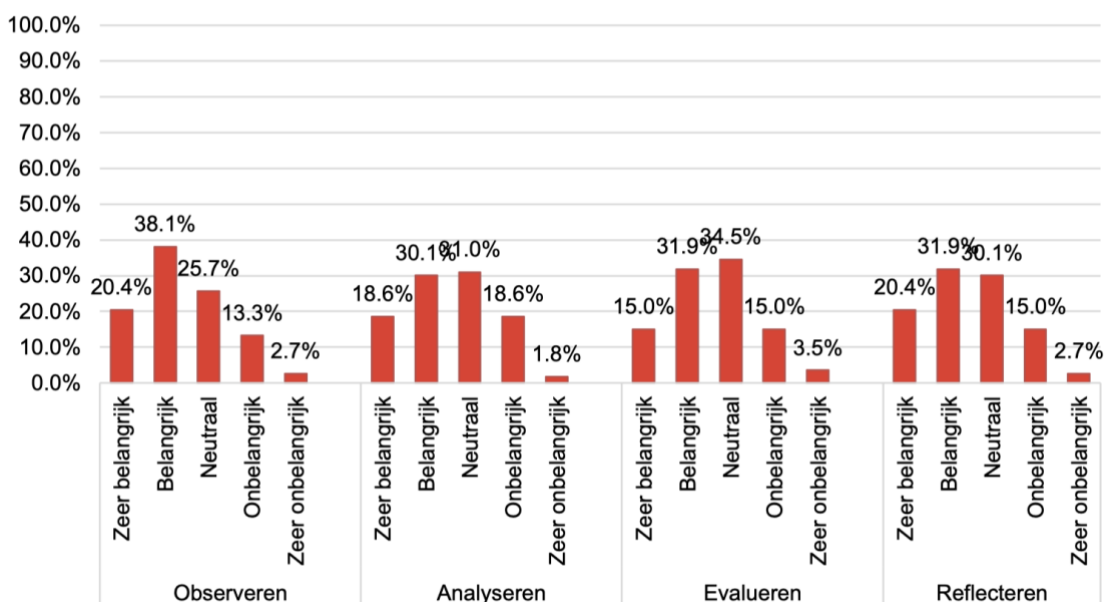
Uit de resultaten blijkt dat jeugdwerkorganisaties vooral belang hechten aan de gebruikskompetenties bedienen (65,6% (zeer) belangrijk) en navigeren (52,5% (zeer) belangrijk). Dit zijn dan ook de competenties vereist om bijvoorbeeld online te kunnen deelnemen aan een activiteit. Bij de begrip-kompetenties is er voornamelijk aandacht voor observeren (58,8% (zeer) belangrijk). Maar wanneer wordt nagegaan hoe aan deze competenties gewerkt wordt, zien we dat de competenties niet op de voorgrond staan. Jeugdwerkers beseffen het belang van digitale geletterdheid, maar leggen hier bij het gros van de activiteiten geen focus op. Jeugdwerkers bieden via hun activiteiten eerder een eerste kennismaking tot deze competenties, of willen plezier maken aan de hand van digitale media/technologie. Dit sluit aan bij het vrijetijdskarakter van (digitaal) jeugdwerk, waarbij recreatie en ontplooiing op de voorgrond staat.

Gebruiken van digitale media (N=113)



Figuur 3: Gebruik-competenties tijdens digitaal jeugdwerk

Begrijpen van digitale media (N=113)



Figuur 4: Begrijp-competenties tijdens digitaal jeugdwerk

3. Uitdagingen in verband met digitale inclusie en geletterdheid

Het is voor jeugdwerkers niet eenvoudig om digitaal jeugdwerk te organiseren, omdat zij niet noodzakelijk de juiste vaardigheden of kennis hebben. Indien zij onvoldoende digitaal geletterd zijn, kunnen zij onvoldoende ondersteuning bieden aan jongeren. Het is van belang dat jeugdwerkers op de hoogte zijn van de leefwereld van jongeren. Zo zijn thema's zoals sexting, cyberpesten, online veiligheid en nepnieuws een dagelijkse realiteit. Jeugdwerkers moeten de kans krijgen om hierover laagdrempelige en flexibele vormen te volgen. Niet te negeren

hierbij is het belang van digitale inclusie. Reeds voor de coronacrisis was het duidelijk dat een aanzienlijk deel van de Vlaamse bevolking een reëel risico op digitale uitsluiting liep. De barometer Digitale Inclusie van de Koning Boudewijnstichting bevestigt dat er in België een ongelijkheid is met betrekking tot de toegang tot technologieën, en meer bepaald dat het inkomen, het opleidingsniveau en de gezinssituatie bepalend is (Mariën & Brotcorne, 2020). Het is niet alleen belangrijk dat jeugdwerkers op de hoogte zijn van de struikelblokken die hiermee gepaard gaan, maar ook dat zij inzetten op toegankelijkheid.

Jeugdwerk zit namelijk in een sterke positie om een positieve invloed te hebben op de digitale competenties van jongeren. Wegens de informele relatie tussen jeugdwerkers en jongeren, verkeren zij in een uitstekende positie om jongeren te ondersteunen en hen de digitale wereld te helpen navigeren via leuke vrijetijdsactiviteiten. Verschillende organisaties merken hier de meerwaarde op van 'leren door te doen' voor en door kinderen/jongeren. Hierbij ligt de aandacht op participatie, waarbij de deelnemers aan het roer staan van hun eigen leerproces.

4. Opportuniteiten rond co-creatie, competentieontwikkeling en online jeugdwerk

Er is meer aandacht nodig voor digitale competenties van jongeren. Digitaal jeugdwerk biedt via verschillende situaties en methoden de kans om op een laagdrempelige en recreatieve manier bij te leren, te reflecteren en aan de slag te gaan met digitale media/technologie. Activiteiten waarbij jongeren spelenderwijs of via gamificatie leren, blijken vaak *good practices* te zijn. Andere succesvolle praktijken, zijn experimentele activiteiten. Digitale media en technologie bieden heel wat experimenteermogelijkheden om kinderen en jongeren te laten spelen met media en technologie. Via dat spelenderwijs leren, kunnen deelnemers aan de slag met verschillende technieken op een (inter)actieve, laagdrempelige manier, zoals in Makerspaces of medialabs.

Digitaal jeugdwerk biedt eveneens de mogelijkheid jongeren actief te betrekken bij het creëren van activiteiten, tools/platformen en beleid via e-participatietrajecten. Jongeren betrekken geeft hun de kans aan te geven welke lacunes of mogelijkheden ze zelf ervaren in relatie tot digitale media en de virtuele wereld. Ook dit is een toegankelijke manier om de mening van jongeren een plaats te geven. e-Participatie is niet alleen laagdrempelig voor de organisatoren, maar eveneens voor de jongeren, waarbij zij bijvoorbeeld vanop afstand en/of anoniem hun mening kunnen delen, waarmee de mogelijke schroom om fysiek deel te nemen wordt weggenomen.

Online jeugdwerk heeft verschillende voordelen. Het kan isolatie tegengaan en verbondenheid creëren, is voor sommigen laagdrempeliger wegens het overbruggen van afstand of biedt de mogelijkheid tot anonimiteit. Ook hebben bepaalde online activiteiten een groter bereik dan regulier offline jeugdwerk.

5. Vijf aanbevelingen voor Vlaams digitaal jeugdwerk

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 een meerwaarde, zeker voor kwetsbare en niet-schoolgaande jongeren. Het is van belang ondersteunende maatregelen op te zetten, zoals een heldere visie van de Vlaamse Overheid op digitaal jeugdwerk.

Aanbeveling 2 – VERSTERK DE COMMUNICATIE OVER DIGITAAL JEUGDWERK

Er is duidelijkere communicatie nodig over de betekenis van digitaal jeugdwerk en zijn plaats binnen jeugdwerkorganisaties. Communiceer over de maatregelen ontwikkeld om digitaal jeugdwerk te versterken, zoals over de mogelijke visietekst en het afsprakenkader. Deze communicatie kan zowel van de Vlaamse Overheid komen, alsook van de bovenbouworganisaties.

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

Het overschakelen naar digitaal jeugdwerk vraagt om een extra reflectie over digitale ongelijkheden – concreet: wie er wel en niet worden bereikt met 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. Voorzie bijgevolg remediërende maatregelen en voorzie voldoende mogelijkheden voor kennisvergaring.

Aanbeveling 4 – VERSTERK KENNISDELING EN PARTNERSCHAPPEN IN JEUGDWERK

Dit onderzoek geeft aan dat er heel wat expertise over digitaal jeugdwerk is in Vlaanderen, maar het vooral aan kennisdeling ontbreekt. Het is van belang dat jeugdwerkorganisaties via netwerkevents en online platformen kennis kunnen delen en ondersteuning kunnen vragen. Voorzie een goede kadervorming voor beginnende jeugdwerkers over digitaal jeugdwerk, maak werk van flexibele externe vormingsmogelijkheden en ga hierbij in eerste instantie uit van samenwerking met bestaande initiatieven, zoals de Mediacoach-opleiding.

Aanbeveling 5 – VERSTERK DE DUURZAAMHEID VAN DIGITAAL JEUGDWERK

Duurzaamheid en schaalbaarheid zijn cruciaal voor opschaling van goede praktijken naar heel Vlaanderen. Zet in op monitoring en impactmeting door jeugdwerkorganisaties zodat kan worden nagegaan wat wel en niet werkt. Maak langetermijnfinanciering mogelijk en zorg voor capaciteitsopbouw bij jeugdwerkorganisaties en -begeleiders door succesvolle praktijken op te nemen in een online overzicht (zie aanbeveling 1) en in de kijker te zetten tijdens de intervisie- en kennisdelingsmomenten (zie aanbeveling 4).

Lotte Vermeire (Lotte.vermeire@vub.be) werkt sinds 2020 bij onderzoekscentrum imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Haar onderzoek focust op datawijsheid, digitale geletterdheid en digitale inclusie in verband met formele en informele educatie.

Prof. Dr. Wendy Van den Broeck (Wendy.Van.den.Broeck@vub.be) is sedert 2003 verbonden aan imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Haar onderzoeksexpertise heeft betrekking op innovatieve onderzoeksmethoden en gebruikersonderzoek naar nieuwe media, gepersonaliseerde media en digitale praktijken

Prof. Dr. Ilse Mariën (Ilse.marien@vub.be) werkt sinds 2007 bij imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Haar onderzoek focust op digitale uit- en insluiting, digitale vaardigheden en de maatschappelijke impact van digitalisering