

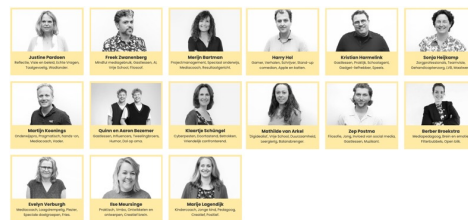


Bureau Jeugd & Media

Freek Zwanenberg

Mediawijsheid experts

- lezingen
- gastlessen
- trainingen
- advies
- ontwikkeling



Bureau Jeugd & Media

De digitale wereld van tieners



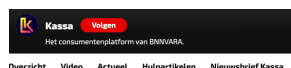
Bureau Jeugd & Media

De digitale wereld van tieners



Leuk: miljoenen leuke games, samen met vrienden spelen

Niet leuk: contact met vreemden, verzoeken om naaktbeelden te sturen



Politie: Tientallen zaken kindermisbruik via gameplatform Roblox

05-10-2024 • leestijd 3 minuten • 19574 keer bekeken • bewaar

Bron: <https://www.brnvara.nl/kassa/artikelen/politie-tientallen-zaken-kindermisbruik-via-gameplatform-roblox>

Bureau Jeugd & Media

De digitale wereld van tieners



Snapchat (13+)

Leuk: contact met vrienden, grappige AI filters, leuke filmpjes,

Niet leuk: contact met vreemden, berichtjes/beelden verdwijnen, cyberpesten, dickpics, grooming, sexting, Snapmap, Snapstreaks

Bureau Jeugd & Media

De digitale wereld van tieners



(13+)

Tik Tok

Leuk: grappige filmpjes, leuke influencers, contact met leeftijdsgenoten

Niet leuk: verslaving, slecht slapen, niet kunnen stoppen met scrollen, beelden geweld en seks, nepnieuws, slechte influencers

Bureau Jeugd & Media

Tieners en AI

Waar gaat het heen?

- profielwerkstukken, samenvattingen, boekverslagen
- binnenkort: persoonlijke AI-tutor
- intiem contact met AI chatbots
- AI deepfakes en sextortion




NOS Nieuws - Woensdag, 2023
Kunstmatige intelligentie op de middelbare school: 'Het is een enorm ding'
<https://nos.nl/artikel/2535868-kunstmatige-intelligentie-op-de-middelbare-school-het-is-eeen-enorm-ding>

Bureau Jeugd & Media



Positieve impact 🥰

- contact
- experimenteren identiteit
- entertainment, spelen
- gelijkgestemden
- alles opzoeken, tutorials
- digitale creativiteit & AI



😊 😄 😁 😊

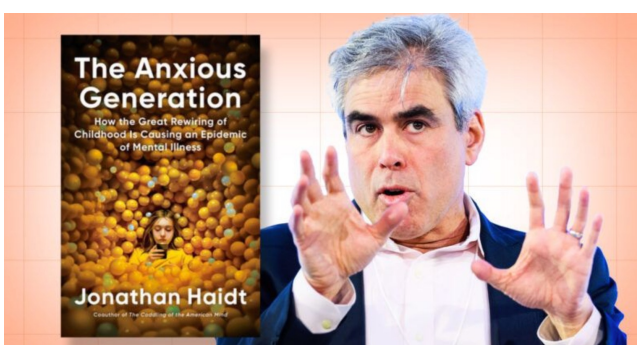
Impact van de digitale wereld

Zorgwekkende uitkomsten onderzoek: socialmediagebruik onder jongeren problematisch



Onderzoek: miljoenen Nederlanders ongelukkig door sociale media

bron: <https://www.harmonieonderzoek.nl/milieu-gezondheid/artikelen/onderzoek-miljoenen-nederlanders-ongelukkig-door-sociale-media>



Tweede Kamer DER STATEN-GENERAAL

Debat en vergadering - Kamerleden en commissies - **Kamersstukken** - Zo werkt de Kamer - Contact en bezoek

Presentatie Jonathan Haidt over de invloed van de smartphone op de mentale gezondheid van kinderen en jongeren

7 november 2024
 2024D42614
 Overig (openbaar)

Impact van de digitale wereld

Jonathan Haidt

- van spelgerichte- naar schermgerichte kindertijd, niet goed voor kinderen
- 2010-2015 significante jaren van toename sociale media en afname mentaal welzijn
- oplossing: geen smartphone tot 14, geen sociale media tot 16, telefoonvrije scholen, buitenspelen zonder toezicht

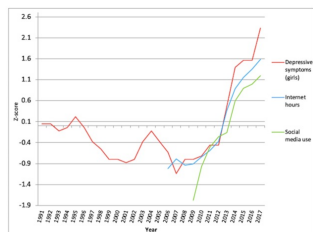


Figure: From gPI: Depression symptoms, hours using the internet, and social media use (2 seconds, 1991-2017). Source: Monitoring the Future survey of U.S. 8th, 10th, and 12th graders.

Impact van de digitale wereld

Belangrijk:

- veel wetenschappers zijn het niet eens met Haidt, 'correlatie is geen causatie!'
- Patti Valkenburg e.a.: afname mentale welzijn hangt samen met wel 15 factoren

Hoe kijk je er zelf naar als jeugdprofessional?



bron: <https://www.trimbos.nl/actueel/blogs/waarom-haidts-boek-generatie-angststoornis-niet-het-hele-verhaal-vertelt/>



Negatieve impact:

- slecht slapen, ogen
- verslaving/dopamine: porno, sociale media, games
- cyberpesten, shaming
- polarisatie, racisme, seksisme
- influencers (met extreme denkbeelden)



Wat hebben kinderen en jongeren nodig van ons? In ieder geval een krachtige begeleiding

Wat hebben ze nodig van ons?



Wat hebben ze nodig van ons?

Digitale geletterdheid: Nieuwe conceptkerndoelen (SLO, 2024)

Domein	Kerndoel PO
A. Praktische kennis & vaardigheden	1. Digitale systemen
	2. Digitale media en informatie
	3. Veiligheid en privacy
	4. Data
	5. Artificialle intelligentie (AI)
B. Ontwerpen en maken	6. Creëren met digitale technologie
	7. Programmeren
C. Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving	8. Digitale technologie, jezelf en de ander
	9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Domein	Kerndoel PO
A. Praktische kennis & vaardigheden	1. Digitale systemen
	2. Digitale media en informatie
	3. Veiligheid en privacy
	4. Data
	5. Artificialle intelligentie (AI)
B. Ontwerpen en maken	6. Creëren met digitale technologie
	7. Programmeren
C. Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving	8. Digitale technologie, jezelf en de ander
	9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Wat hebben ze nodig van ons?

Primair Onderwijs:

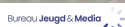
- gezondheid: telefoonbeleid, ICT-gebruik
- ICT-vaardigheden, informatievaardigheden
- bovenbouw: gesprekken mediawijsheid
- leerkracht: goede voorbeeld
- balans: veel fysieke en sociale activiteiten!



Wat hebben ze nodig van ons?

Voortgezet Onderwijs:

- telefoon- én socialemedia-beleid
- DG integreren in alle vakken
- mentor: lessen mediawijsheid
- digitale projecten: creativiteit, toekomst
- balans: veel fysieke en sociale activiteiten!



Bedankt voor jullie aandacht

CONTACT:

freek.zwanenberg@bjm.nl
 www.bureaujeugdmedia.nl

 Bureau Jeugd & Media

 @JeugdMedia



 Scan! Feedbackformulier én aanmelden voor tweewekelijkse BJM Nieuwsbrief

