

Transcription Het SNAC competentiemodel in de praktijk

Deze presentatie die gaat met name over het SNAC-competentiemodel, digitaal jongerenwerker in de praktijk. Erasmus Plus Nationale Agentschappen hebben een digitaal competentiemodel ontwikkeld wanneer je kijkt naar het leven van een jongere, we werken met z'n allen in het jongerenwerkveld, heeft alle competenties die in het competentiemodel naar voren komen, die zijn met elkaar verweven. De vijf competentiegebieden die er zijn, waar we ook in deze totale training professionals hebben gehad die hier een presentatie over geven. Die presentaties zijn terug te vinden ook op het Cities of Learning platform. En die zijn gegaan over stimuleren van creatieve zelfexpressie, gedeelde richtlijnen en leren van elkaar, digitale rechten, onderzoekende en reflectieve digitale geletterdheid en identiteitsontwikkeling. En ze zijn allemaal van belang, they all matter.

Waarom zijn die van belang? Als je nu bekijkt in vogelvlucht bijvoorbeeld, dan zie je dat bij het stimuleren van creatieve zelfexpressie dat daar het vermogen om ideeën en emoties en talenten om te zetten in digitale content, dat dat eigenlijk een hele korte samenvatting is van wat jongeren kunnen doen in een jongerenwerksetting. Dit is dus ook iets wat jij als jongerenwerker, waartoe je in staat moet zijn om dat te kunnen begeleiden.

Bij gedeelde richtlijnen is het nodig dat je eigenlijk weet hoe gedraag je je nou online. Wat is de netiquette, noem je dat in een wat duurder woord. Hoe werken algoritmes en hoe kun je een online omgeving veilig maken voor jezelf, maar ook voor anderen.

Als je kijkt naar de derde, dat is digitale rechten, hier is kennis van privacy van belang. Is er auteursrecht betrokken bij iets wat je wil gebruiken in jouw presentatie? Wie is er eigenaar van datgene wat je wil gebruiken? Mag je de beat van die muziek zomaar gebruiken? Wat gebeurt er met je data? Dat valt eigenlijk allemaal onder digitale rechten. En als jongerenwerker is het van belang dat je in ieder geval weet terug te vinden welke rechten er zijn en een globale kennis hebt hiervan.

Dan heb je een ander gebied, digitale geletterdheid. Hier kun je met name al aan kritisch denken. Als je iets vindt online, is dat werkelijk waar wat daar staat? Kun je andere manieren bedenken om te checken of datgene waar is wat jij online ziet? Tegelijkertijd kun je ook bedenken van hoe werkt de tool? Is dit de beste tool voor datgene wat ik wil doen online. Of zijn er ook nog andere tools die ik beter kan gebruiken. Past het bij deze doelgroep? Hebben andere mensen toegang tot deze tool? Etcetera. Een andere belangrijke vraag bij digitale geletterdheid is: hoe filter je ruis? Dus wat is nodig om dit te weten en welke dingen zijn niet zo van belang?

Het vijfde gebied is identiteitsontwikkeling. En dat betekent dat je nadenkt over wie ben je online, hoe presenteer je jezelf en hoe beïnvloed je de digitale wereld. Hoe beïnvloed je je zelfbeeld en hoe ga je om met jouw zelfvertrouwen.

De kracht van die vijf verschillende gebieden zit hem eigenlijk in de overlap. Wat je hier ziet is dat ik een aantal situaties heb gegeven die voortkomen uit het jongerenwerk en hoe je beter digitaal kan worden. De leefwereld van de jongeren is eigenlijk allemaal in dezelfde digitale wereld. Dus je hebt eigenlijk één digitale leefwereld waar heel veel terug naar voren komt. Denk bijvoorbeeld aan een jongere die een TikTok-dansje opneemt. Heeft dat alleen te maken met zelfexpressie? Hou je rekening met wie een TikTok dansje gaat zien, dus datgene wat de jongere heeft gemaakt. Houd de jongere rekening mee, wie gaat dat bekijken, welke richtlijnen gelden daar. En gebruiken de jongeren misschien muziek waar ze de rechten niet van hebben en komen ze daarna daardoor in problemen. Dus eigenlijk in die digitale leefwereld, als je denkt aan een jongere die een TikTok-dansje opneemt zie je een kettingreactie van vaardigheden naar voren komen.

Als praktijkvoorbeeld zie je hier de influencer. Dus stel een meisje in een jongerencentrum wil influencer worden. En zij is supergoed in zelfexpressie. Dus ze weet hoe ze filmpjes kan maken. Ze weet hoe ze dat online kan zetten. Maar heeft ze ook nagedacht over wie zij wil zijn online. Wat zij wil laten zien. En als jongerenwerker kun je met dat meisje de diepte in om daarover in gesprek te gaan. Heb je nagedacht over die identiteit en wat nu als een toekomstige werkgever deze video ook ziet? Is dat voordelig? Is dat nadelig? Maakt dat je uit? Maar neem een bewuste keus hierin. Begeleid jongeren in het doorhebben van als ik dit nu post wat heeft dat voor invloed. Qua rechten kun je de vraag stellen, wist je dat TikTok nu eigenaar is van jouw beeldmateriaal Wil je dat ook? Mogen zij dat zomaar gebruiken of niet? En zo niet is dan TikTok misschien wel het juiste kanaal om jouw post te maken of om influencer te zijn op TikTok. En je ziet dus hier dat het snack-competentiemodel je helpt om breder na te denken, breder in gesprek te gaan over dat filmpje meer dan alleen, oh dat is een leuk filmpje en ik ga hem delen.

Een ander praktijkvoorbeeld is het praktijkvoorbeeld over online gaming. Stel een jongere wordt uitgescholden in Fortnite, waarbij de richtlijnen, de netiquette, worden geschonden. Hoe ga je om met elkaar? Heeft nu die jongere de geletterdheid om degene die aan het schelden is te blokkeren of te rapporteren? Weet diegene hoe die dat kan doen? Tegelijkertijd ook de vraag, wil je dat doen? Die vragen stelt de jongerenwerker, kan de jongerenwerker stellen om een jongere te ondersteunen waarbij de rechten geschonden worden online.

Een andere vraag als jongerenwerker waar we ons mee bezig kunnen houden is hoe beïnvloedt dit de identiteit van de jongeren die wordt uitgescholden. Voelt hij zich online nog wel veilig of is het misschien stoer of wordt diegene er onzeker van? Een mooi moment om een gesprek aan te gaan over wat dit met je doet.

Dus als jongerenwerker leer je de jongeren niet alleen gamen, maar door samen met elkaar te gamen kom je met elkaar in gesprek en kun je navigeren door het ecosysteem wat online is.

Een ander praktijkvoorbeeld voor in een jongerencentrum, vaak denken we bij digitaal meteen aan TikTok of Fortnite, social media, gamen en dat soort dingen. Maar wat gebeurt er nou als

we met een robot het jongerencentrum inrijden? Wat voor effect heeft dat? Je kunt met jongeren in gesprek gaan over hoe reageer je nu op een machine die misschien wel menselijk lijkt. Of wat zijn de omgangsvormen met kunstmatige intelligentie? Kun je daarover in gesprek gaan? Wat vind je in AI? Kun je AI alle vragen stellen die je maar kunt bedenken. Kun je een liefdesrelatie aangaan met AI? Dat zijn dingen die best wel naar voren komen op het moment. Een andere is, je kunt de robot door jongeren ook laten programmeren en jouw verhaal laten vertellen. Dus er zijn diverse manieren om anders dan TikTok en Fortnite, het online jongerenwerk, ook digitaal aan de gang te gaan. Dus bijvoorbeeld door met robot het jongerencentrum in te laten rijden en dan Befriend the machines-area aan te gaan pakken. De robot kan dan fungeren als ijsbreker en je kunt ook een robot inzetten met een echt doel. Dus bijvoorbeeld wanneer je met jongeren meer over emoties in gesprek wil, dan zou je bijvoorbeeld kunnen kijken bij een weerbaarheidstraining of je de jongeren kan laten oefenen in gesprek met een robot. Hoe werkt dat dan? Laten ontdekken hoe ze overkomen op anderen, maar ook een gesprek aangaan over mag je die robot nu gewoon uitschelden, waar wordt die grens getrokken? En de robot kan dan gelden als een veilige tussenpersoon om die sociale vaardigheden te trainen. Die jongeren zowel online als offline nodig hebben.

Kortom, waar het op neerkomt als je het geheel bekijkt van de digitale competenties voor jongerenwerkers, komt het er eigenlijk op neer dat je durft te experimenteren. We willen jongeren die begrijpen hoe de wereld om hen heen werkt. Dat is het meest van belang, denk ik, op dit moment. Jongeren ondersteunen hun wereld te begrijpen.