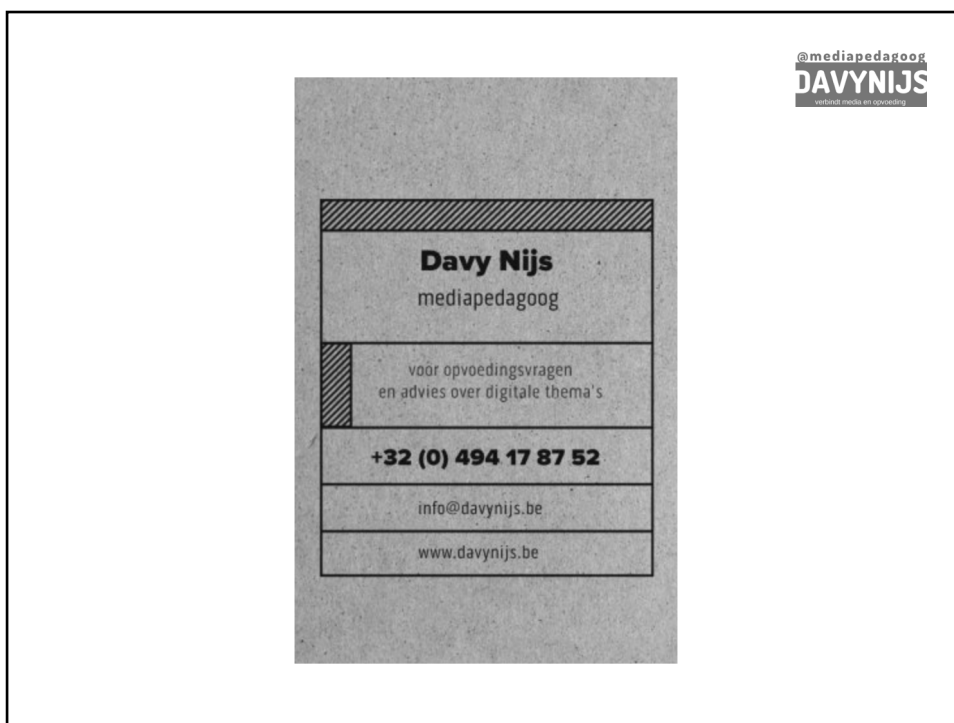


1



2

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbind media en opvoeding

- Eerst een vraagje voor jullie
- Onze kinderen groeien op digitaal
 - Parental controls?
 - Eerste (smart)phone?
 - Sociale media?
 - Games zijn ook sociaal!
 - Hoeveel is te veel?
- Meer ...

<https://portal.eo.nl/programma/tv/te-opvoeders/>

3

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbind media en opvoeding

PLEZIER
geniet VAN DE
MOGELIJKHEDEN

INHOUD
WEET WELKE MEDIA
geschikt ZIJN

VEILIG
voorkom
RISICO'S

SAMEN
begeleid
JE KIND

BALANS
MOMENTEN met
EN zonder

mediawijsheid.nl

<https://www.mediawijsheid.nl/mediadiamant/>

4



5

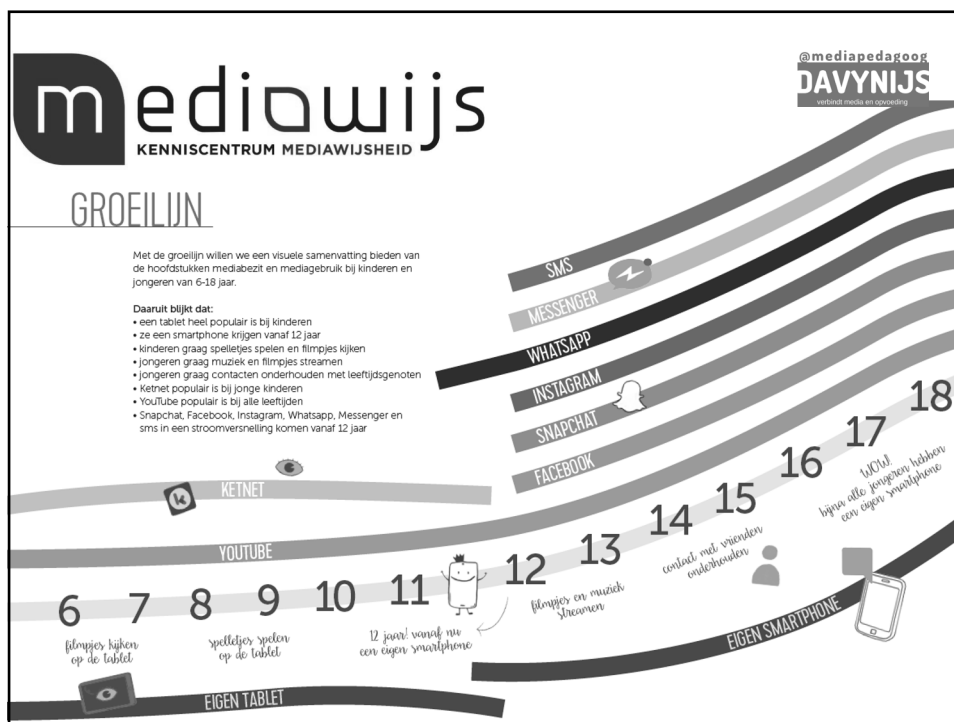
Zijn er 'ontwikkelingsvoordelen' aan schermen?

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbondt media en opvoeding

- Jawel, kleuters en peuters zijn 'nieuwsgierig om te leren'. Via goed gekozen websites en apps kunnen zij ook virtueel op ontdekking gaan.
 - Samen een online spel spelen kan verrijkend zijn.
 - Er zijn zelfs apps waar kinderen leren emoties herkennen.
- Maar, het kan een aanvulling zijn en is geen 'must' ('technologie als instrument'). De basis blijft 'drie-dimensioneel opgroeien'.

"Virtuele potloden zijn een fantastische vervanger als je stiften vergeten bent" (Gold, 2015)

6



7

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbodt media en opvoeding

Kinderen in de vroege basisschool 5-8 jaar

- 'digitale magische jaren' (Gold):
 - taal als poort naar digitale technologie
 - vrienden bepalen vanaf nu digitale interesses en meer en meer digitale gewoontes
 - gevoel voor structuur en regels, ook mediagebruik (o.a. toestemming)
 - zelfstandigheid
 - genderspecifieke voorkeuren voor games
 - 20% hebben eigen gsm/smartphone (Apestaartjaren 2018)

ROBLOX

8

Wat denk ik van 'parental controls'?

- In theorie kan je alles 'controleren' en 'beperken' (*maar ook omzeilen*)
- MAAR wil je dat?
- 'Vertrouwen van je kinderen (ook online)' bouw je geleidelijk op. Dat doe je door:
 - Geen schermen op de slaapkamer
 - Zelf te tonen hoe het moet
 - Interesse te tonen in wat kinderen doen
 - Als er iets fout gaat hierover te praten zonder dadelijk te sanctioneren
- MAAR als je je toch zorgen blijft maken...
 - Doen, maar in samenspraak. Je kan het dan ook als een 'leerinstrument' gebruiken!

9

Kinderen of 'pre-tweens' 8-11 jaar

- veelgebruik o.a. digitaal communiceren
- gelijktijdig meerdere input
- complexer gebruik, ook voor school
- jongens/geweld, meisjes/lichaamsbeeld
- moreel kompas on- en offline, besef van veiligheid
- regels bepalen het gebruik



<https://i.redd.it/mycswse4wa11.jpg>

10

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbindt media en opvoeding

‘Richtlijnen’ eerste smartphone en sociale media

- Technologiegebruik is een voorrecht
 - Respect voor het toestel
 - Is mobiel internet nodig?
- Zeker in begin begeleiden (contactlijst, berichten, ...)
 - Ongepaste meldingen
 - Ouders kennen de wachtwoorden
 - Ouders zijn vrienden op sociale media, maar reageren niet online
- Toestemming voor sociale netwerken, apps en games
- Waar/wanneer wel/niet? (slaapkamer, eten, school)



<http://www.themanieuws.nl/app/publication/CSMA151/2579>

11



@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbindt media en opvoeding

**OFFICIEEL
SMARTPHONECONTRACT**

Ein-de-lijk: die eerste smartphone is in aantocht! Maar... voor je kind aan het swipen gaat, zetten jullie best wat dingen op een rijtje. Welke regels zijn een must?

Wat doe je beter niet? En wat als iemand zich niet aan de afspraken houdt?

Leg jullie afspraken vast met dit contract!

Begindatum contract:

Ik,, aanvaard bij deze de volle verantwoordelijkheid voor mijn eerste echte smartphone. Ik beloof plechtig dat ik er keigoed zorg voor zal dragen (en ben mijn ouder(s) daar kweethieoe dankbaar voor).

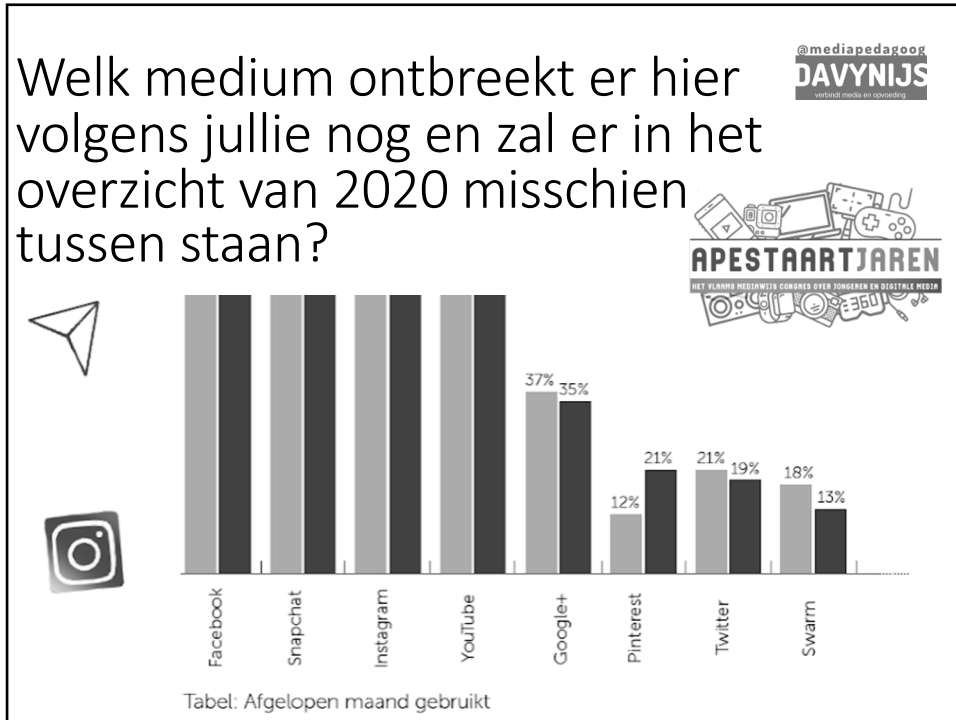
Verder ga ik ook akkoord met de volgende afspraken, die ik na lang beraad met mijn ouder(s), en, ben overeengekomen:

1.

2.

<https://www.medianest.be/downloads/>

12



13

Fortnite

12

www.pegi.info

System: Mobile, Nintendo Switch
Release Date: 09/08/2018

Consumer advice

This game was rated PEGI 12 for frequent mild violence. It is not suitable for persons under 12 years of age.

PEGI helpt ouders weloverwogen beslissingen te nemen bij het kopen van videospellen.

PEGI geeft leeftijdsclassificaties aan videospellen en wordt gebruikt in 36 Europese landen. De leeftijdsclassificatie geeft aan in welk spel geschikt is voor spelers van een bepaalde leeftijd. PEGI beoordeelt de geschiktheid van een game voor een bepaalde leeftijd, niet de moeilijkheidsgraad.

DE PEGI-LEEFTIJDSCCLASSIFICATIES

3 7 12 16 18

DE INHOUDSPICTOGRAMMEN

SEX FEAR BUI LANGUAGE EROSENTER GAMING DRUGS VIOLENCE

14

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbindt media en opvoeding

GAMEAFSPRAKEN

1. Een basisschoolkind kan nog niet goed de tijd in schatten. Maar ook pubers hebben daar moeite mee. Vooral als ze gamen gebruiken om problemen in het dagelijks leven even te vergeten. Help ze daar dus bij. Dat kan met een tijd klok, of gewoon door zo nu en dan te vertellen hoe laat het is.
2. Maak afspraken over wanneer er gegamed mag worden. Bijvoorbeeld wel of niet uit school meteen gamen? Of moet het huiswerk eerst af? Wel of niet door de week? Wel of niet na het avondeten?
3. Praat nooit over het gamegedrag als je kind nog aan het gamen is. Games worden zo gemaakt, dat het moeilijk is om ze even te onderbreken. Tijdens het spel heeft je kind dus geen aandacht voor jou en wordt hij alleen maar kribbig. Kies dan ook een ander moment voor zo'n opvoedgesprek.
4. Geef ruim van tevoren aan dat er gestopt moet worden om te eten bijvoorbeeld, zodat een spel niet halverwege onderbroken hoeft te worden en gehaalde levels opgeslagen kunnen worden of een opdracht afgemaakt kan worden. Dat is vooral belangrijk als ze samen spelen: je kunt nu eenmaal niet halverwege je team in de steek laten.

15

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbindt media en opvoeding

Tweens 11-14 jaar

- piek = gamen én berichten sturen
- gevoelig voor afwijzing > cyberpesten
- meer dan ooit ouders nodig, hoewel georiënteerd op vrienden, ook bij digitale media
 - time-management
 - omgaan met lastige online-situaties
 - on/offline grenzen en regels
 - ouders als rolmodellen
 - hoe communiceren?




16



Hoeveel is té veel?

“Als het gedrag gewoon functioneren belemmert en leidt tot ongelukkig zijn en prikkelbaarheid”.

17




Handvatten handvatten en handvatten

- **Oogarts:** adviseert bijziendheid te voorkomen
 - Voor kinderen en jongeren tot 20jaar de 20-20-2 regel
- **Kinesist:** adviseert motoriek oefenen
 - voor kinderen onder de 5 jaar essentieel
- **Psychiater:** adviseert schermtijd owv welzijn
 - 4 - 6 jaar: 10 à 15 minuten per keer, tot maximaal 1 uur per dag;
 - 6 - 8 jaar: maximaal 1 uur per dag, verdeeld over periodes van maximaal 30 minuten;
 - 8 - 10 jaar: maximaal 1 à 1½ uur beeldschermtijd per dag;
 - 10 - 12 jaar: maximaal 2 uur beeldschermtijd per dag;
 - 12 jaar en ouder: maximaal 3 uur beeldschermtijd per dag.
- ...

18

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbind media en opvoeding

**SCHERMTIJD
... IN TIJDEN
Van CORONA**



- Er is meer schermtijd
- Verhouding school/ontspanning = 50/50
- Sociaal contact is belangrijk
- Nieuws wordt samen gekeken
- Tijdens Corona gelden andere schermafspraken
- Scherm als zoethouder

19

@mediapedagoog
DAVYNIJS
verbind media en opvoeding

Mijn tips om om te gaan met schermtijd in and out #coronatimes

- Voel je niet schuldig als het nu even wat meer is
- Blijf samen zoeken naar een goede balans
- Niet alle schermactiviteiten zijn gelijk
- Een goede inhoud is de sleutel voor balans
- Upgrade de schermtijd
- Technologie kan ons (op afstand) verbinden
- De smartphone is een geval apart
- Praat over het schermgebruik
- Bouw tijd zonder beeldscherm ook in.

20



(dankjewel)