

# EUROPESE MEDIAWIJSHEIDSSTANDAARD VOOR JEUGDWERKERS



## Inleiding

Digitale media zijn niet meer weg te denken in het leven van jongeren. Jongeren gebruiken digitale media om met elkaar te communiceren, te leren, te werken en te ontspannen. Net omdat media zo ingeburgerd zijn in het leven van jongeren, denken begeleiders vaak foutief dat jongeren hier ook kritisch en bewust mee omgaan. We moeten echter jongeren een aantal cruciale vaardigheden aanleren zodat ze optimaal kunnen gebruik maken van de voordelen van digitale media, rekening houdend met mogelijke risico's. We streven naar gelukkige burgers die zich kunnen ontwikkelen, die zich met anderen kunnen verbinden en kunnen participeren aan het huidige sociale, economische, culturele en maatschappelijke leven. Dit laatste zal hen ook in staat stellen om de maatschappij waarin ze leven te hervormen.

We hebben gemerkt dat er binnen het jeugdwerk nood is aan een kader dat schetst wat het betekent om mediavaardig te zijn in een groeiende digitale wereld. Daarom hebben we met de verschillende partners de EMELS Standaard, een Europese mediawijsheidsstandaard voor jeugdwerkers, ontwikkeld. Deze Europese mediawijsheidsstandaard is een leidraad om mediawijze projecten, tools en vormen te creëren en te verbeteren met het oog op het verhogen van de mediawijze competenties van jongeren. Het kan gebruikt worden binnen verschillende omgevingen: organisaties geleid door jongeren, organisaties voor jongeren, informele groepen van jongerendiensten en overheidsinstanties.

EMELS werd mede gefinancierd door het Erasmus+ Programma van de Europese Unie als een strategisch partnerschap project van: Fundacja Nowoczesna Polska uit Polen, JFF uit Duitsland, Centro Zaffiria uit Italië, Karpos uit Griekenland, Ariel Trust uit het Verenigd Koninkrijk en Mediawijs (imec vzw) en Evens Foundation uit België.

## De EMELS Standaard

De EMELS Standaard beschrijft mediawijsheid als een proces waarbij jongeren digitale media leren begrijpen en gebruiken. In de standaard wordt mediawijsheid opgesplitst in vijf domeinen van digitale competenties:

1. informatie en data
2. media-creatie en communicatie
3. weerstand en empowerment
4. het mediagebruik van kinderen en jongeren begrijpen
5. opleiding vormgeven en persoonlijke ontwikkeling

Deze vijf domeinen zijn opgedeeld in 16 competenties, gevolgd door voorbeelden uit de praktijk over kennis, vaardigheden en attitudes. De competenties zijn ook aangevuld met goede praktijken en opleidingsmaterialen.

## Wat kan de EMELS Standaard betekenen voor jou als jeugdwerker?

De standaard biedt een leidraad voor mediawijze initiatieven binnen het jeugdwerk, met het oog op het uiteindelijk vergroten van de digitale vaardigheden van jongeren in het algemeen. Dit raamwerk wil met andere woorden mogelijk maken dat meer jongeren intensief deelnemen aan onze digitale samenleving.

De standaard kan gebruikt worden door jeugdwerkers om:

1. een zelfreflectie te maken over hun eigen digitale vaardigheden

2. de digitale vaardigheden van anderen te beoordelen
3. leerdoelen op te stellen en trainingsmogelijkheden te identificeren
4. (digitale) activiteiten te organiseren en plannen

### **In welke contexten kan ik de Standaard gebruiken?**

Je kan de standaard gebruiken binnen elke context waar jij gewend bent in te werken! Wat bedoelen we hiermee? Natuurlijk zijn iets formelere educatieve initiatieven, zoals een digitale media workshop die in een bibliotheek gegeven wordt, erg geschikt om de Standaard te gebruiken. Maar EMELS is niet gelimiteerd tot deze formele settingen. Media dringt overal door, net zoals het jeugdwerk. Een kleine creatieve fotografie uitdaging toevoegen tijdens een stadswandeling, weten wanneer je jonge mensen kan taggen in foto's van je activiteiten, of zelfs gewoon praten over het mediagebruik van jonge mensen, het hoort allemaal bij werken met de Standaard! Zoals al werd uitgelegd, kan je de Standaard zien als een menu, waarvan je je keuze aanpast aan de hand van je ervaringen op die dag als jeugdwerker.

### **Richtlijnen voor gebruik**

De standaard is niet eenzijdig toepasbaar. Afhankelijk van de omgeving, de verschillende gebieden en competenties van jongeren zal de standaard veranderen. En dat is ook hoe het moet zijn!

**Let op:** de standaard is met verschillende belanghebbende jeugdwerkers afgestemd. Maar nog niet getoetst op zijn toepasbaarheid.

De begin- en eindpunten staan niet vast. Je gaat dus zelf als jeugdwerker na welke competenties al bestaan in jouw organisatie of bij jouw doelgroep en welke er nog ontbreken of nodig zijn. Hiermee kan je je missie en doelen effectief en efficiënt realiseren.

## **Europese Mediawijsheidsstandaard Voor Jeugdwerkers**

### **Informatie en data**

Het zoeken, analyseren, vergelijken en kritisch evalueren van informatie in digitale omgevingen.

- Wanneer ik op zoek ben naar bepaalde informatie, gebruik ik meerdere bronnen om de uitkomsten van mijn zoekopdracht beter te kunnen evalueren.
- Ik ga na of de informatie betrouwbaar is: auteur (hun expertise in het onderwerp), organisatie die de informatie gepubliceerd heeft, referenties naar andere bronnen, moment van publicatie, taalgebruik, beoordeling van gebruikers, commentaar, etc.
- Ik ben me ervan bewust dat er mensen zijn die foute informatie verspreiden om me te beïnvloeden (bijv. fake news, propaganda). Ik ken de basismechanismen van zoekmachines (hoe ik een zoekterm moet formuleren, hoe ik kernwoorden moet gebruiken, waarom bepaalde websites bovenaan in de lijst van zoekresultaten komen, ...)
- Ik ben me ervan bewust dat de informatie die ik zie via een zoekmachine of sociale media afhankelijk zijn van kernwoorden, algoritmes en mijn zoekgeschiedenis en dat daarom verschillende gebruikers andere informatie ontvangen.

### **Media creatie en communicatie**

In staat zijn om media-inhouden (film, foto, video kunst, ...) te creëren en kritisch te bekijken

- Ik begrijp dat media-inhouden hun eigen audiovisuele taal hebben en dat hun betekenis tot stand komt door een specifieke kadraging, perspectief, licht, kleur, geluid en afstand, montage en/of bewerking.

- Ik ben er mij bewust van dat verschillende vormen van media-expressie verschillende genres ontwikkelen. Film, TV en internet ontwikkelen genres zoals fictie, documentaire, komedie, thriller, science fiction, reportage, ...] Ook geschreven teksten hebben hun eigen kenmerken (een blogpost schrijven is bv. verschillend van een perstekst, een artikel, een e-mail of een Facebookpost)
- Ik kan mijn persoonlijke inzichten over film, video, het verhaal en het gebruik van (audio)visuele taal omschrijven, bediscussieren en delen. Ik kan ook een groepsdiscussie over deze elementen begeleiden.
- Ik weet dat een media-inhoud slechts een selectieve kijk biedt op de realiteit. (Bv: bij het maken van een video kiest de maker wie hij interviewt en welk standpunt hij kiest. Op die manier toont of verhult hij informatie.)
- Ik weet dat een media-inhoud ook de culturele context en de tijdsperiode reflecteren waarbinnen de inhoud gecreëerd is.
- Ik ben me er bewust van dat het toestel de perceptie van een media-inhoud kan beïnvloeden.
- Ik ben me er bewust van dat het toestel en de omgeving (bv. het bekijken ervan alleen, in groep of publiek) de perceptie van een media-inhoud kan beïnvloeden en ook invloed kan hebben op hoe ik mijn standpunt hierover wil delen.

#### Het gebruik van verschillende toestellen en toepassingen

- Ik kan verschillende toestellen gebruiken (een printer instellen, een video camera gebruiken, een video game console installeren, mobiele toestellen instellen, ...).
- Ik ben in staat om verschillende software en apps te gebruiken (zoals bewerkingsstools voor foto, audio, video, game design, ...)
- Ik kan communicatie-inhoud creëren en aanpassen met behulp van diverse media. Ik kan hierbij rekening houden met hun beperkingen, voordelen en de behoeften van mijn doelgroep.
- Ik weet hoe ik diverse presentatievormen (blog, video, tentoonstelling, ...) kan toepassen.
- Ik ben in staat om simpele technische problemen op te lossen of ik weet waar ik moet zoeken voor hulp (bijvoorbeeld een technisch forum).

#### Experimenten met nieuwe technologie en innovatief mediagebruik

- Ik verken nieuwe manieren voor het creëren van interactieve, esthetische ervaringen (bijvoorbeeld het creëren van een interactieve geluidsinstallatie in een jeugdclub)
- Ik experimenteer met hardware, software en/of coderen en ik probeer betekenisvolle linken te leggen met andere jeugdwerkactiviteiten.

### **Weerbaarheid en empowerment**

Begrijpen van de verschillende risico's verbonden met mediagebruik en gepaste strategieën om hiermee om te gaan.

- Ik begrijp dat sociale media gebruikt kunnen worden voor uitsluiten, pesten en seksueel grensoverschrijdend gedrag. Ik moedig jongeren aan om hulp en steun te vragen.
- Ik weet dat het belangrijk is om de motivatie van mensen online in vraag te stellen, bijvoorbeeld om phishing en manipulatie te vermijden.
- Ik begrijp dat extreme organisaties conflict en haat promoten voor hun eigen politieke doeleinden. Ik gebruik meerdere en betrouwbare bronnen om de weerbaarheid tegen deze propaganda te verhogen.
- Ik weet hoe ik een anti-virus en spam-filter moet installeren en gebruiken, communicatie moet encrypteren, enzovoort.

- Ik ben in staat om te beslissen of een programma of netwerk veilig is om te gebruiken.

Weten hoe je verschillende wetten en rechten moet toepassen op online content (bijv. auteursrecht, portretrecht, ...).

- Ik weet dat ik geen beelden van anderen mag publiceren zonder hun toestemming. Ik weet dat voor een minderjarige de ouders toestemming moeten geven.
- Ik weet wat rechtenvrije licenties zijn
- Ik weet hoe ik kan zoeken naar rechtenvrije beelden, audio en video.
- Ik weet hoe ik het auteursrecht moet honoreren (bijvoorbeeld door vermelding van de auteur, linken naar de bron, vermelden van de licentie).

Begrijpen van verschillende bedrijfsmodellen van de media, inclusief de rol van reclame en het volgen van gebruikers.

- Wanneer objecten met een zichtbaar merk in een video verschijnen, weet ik dat de kans groot is dat een bedrijf hiervoor betaald heeft.
- Ik weet dat kranten, zowel online als offline, vaak gesponsorde content bevatten. Deze gesponsorde content (bijvoorbeeld publieportages) lijken objectieve artikels. Ik kan aanwijzingen vinden om gesponsorde content te herkennen.
- Ik weet dat sommige (media)bedrijven enkel webinhoud creëren die me aanzet om door te klikken, zodat zij hier geld aan kunnen verdienen (de zogenaamde 'clickbait'). Ik weet dat clickbait vooral inspeelt op nieuwsgierigheid en emoties.
- Ik weet dat elke keer dat ik klik op een link, bijvoorbeeld op Facebook, mijn gegevens worden verzameld en verder gebruikt voor reclamedoeleinden. Ik weet dat ik hierover informatie kan vinden in de gebruiksvoorwaarden.
- Ik weet wat cookies of een zoekgeschiedenis zijn en hoe ik ze kan verwijderen.
- Ik weet dat mijn locatie kan getraceerd worden tijdens het gebruik van mijn toestellen.

Communiceren op een ethische manier en toepassen van netiquette-regels.

- Ik weet dat het fout is om haatboodschappen en vooroordelen te verspreiden.
- Ik respecteer verschillende meningen en sta open voor dialoog.
- Ik engageer me op een behulpzame manier (bijvoorbeeld door het rapporteren van beledigingen en haatspraak).
- Ik kies bewust welke inhoud ik voor een breed publiek publiceer en welke content enkel bestemd is voor een specifieke doelgroep (vrienden, familie, ...).

In staat zijn om online privacy te beschermen

- Ik weet dat als ik iets online plaats over mezelf, dat betekent dat ik er de controle over verlies. Het wordt onmogelijk om deze inhoud volledig te verwijderen en het kan ook na lange tijd terug leiden naar mij als persoon.
- Ik bekijk de privacyinstellingen van elke toepassing die ik gebruik, pas ze aan indien nodig en herzie regelmatig of er opnieuw aanpassingen moeten gebeuren.
- Ik kies sterke paswoorden en hou deze veilig en privé.

Bewust zijn van wetten inzake jeugdbescherming

- Ik ken de mediagerelateerde wettelijke verplichtingen voor jeugdbescherming van mijn land.
- Ik kan een game kiezen die gepast is voor mijn doelgroep aan de hand van de PEGI (Pan European Game Information) labels.
- Ik kan filters installeren om het risico van gevaarlijke of schadelijke inhoud te minimaliseren.

Participeren in de maatschappij door het gebruik van media

- Ik kan mijn mening publiceren in een publiek debat (op een forum, in een sociale-mediagroep, ...).
- Ik kan steun verzamelen voor een idee, bijvoorbeeld door het opzetten en promoten van een online petitie.
- Ik kan mediatools gebruiken voor het beïnvloeden en activeren van mijn (lokale) gemeenschap.

### **Mediagebruik van kinderen en jongeren begrijpen**

Weten hoe jongeren media gebruiken en welke elementen hun keuze kunnen beïnvloeden (bijv. leeftijd, geslacht, socio-culturele achtergrond)

- Ik weet waar ik onderzoek en bronnen over mediagebruik van jongeren kan vinden.
- Ik observeer kinderen en jongeren wanneer ze media gebruiken in verschillende situaties, bijvoorbeeld wanneer ze tijd doorbrengen met vrienden, wanneer ze studeren of in een workshop.
- Ik praat met jongeren over hoe ze media gebruiken. Ik vraag hen wat hun favoriete websites zijn, welke YouTubers ze volgen, waarvoor ze hun smartphone gebruiken, etc.

Weten waar je informatie en hulpbronnen van praktijkdeskundigen kan vinden over mediawijsheid

- Ik volg nieuwsartikels en blogs over nieuwe trends in de media.
- Ik wissel goede mediawijsheidspraktijken uit met andere jeugd- en/of mediawijsheidsorganisaties.
- Ik zoek naar nieuwe of geüpdatete vormingsmaterialen over mediawijsheid en jongeren.

In staat zijn om constructief te antwoorden op bezorgdheden van leerkrachten en ouders over media

- Ik kan communicatiestrategieën aanduiden die ouders en leerkrachten kunnen gebruiken om discussies te starten met jongeren over verantwoord en niet verantwoord mediagebruik.
- Ik ken strategieën die jongeren te helpen bij het identificeren van een geschikte digitale balans voor zichzelf.
- Ik kan de term 'verslaving' definiëren en bronnen van advies en ondersteuning aanreiken.
- Ik begrijp de term 'morele paniek' en de nood aan een rustige en doordachte benadering van het mediagebruik van jongeren.

### **Opleiding vormgeven en persoonlijke ontwikkeling**

In staat zijn om een educatieve activiteit (bijv. een workshop, een festival) op een stapsgewijze manier te ontwerpen

- Ik kan bestaande mediagerelateerde vaardigheden en competenties van mijn doelgroep herkennen.
- Ik kan geschikte activiteiten kiezen om mijn doelen te bereiken.
- Ik kan tools en strategieën gebruiken voor participatie en inzet.

- Ik kan simpele tools maken voor monitoring en evaluatie.
- Ik kan innovatieve manieren bedenken om mediatools te gebruiken.
- Ik kan inspiratie uit andere domeinen gebruiken om media-activiteiten te ontwikkelen.

Kennis updaten en skills ontwikkelen door levenslang te leren

- Ik weet waar ik meer te weten kan komen over nieuwe tools en applicaties (bijv. app stores, blogs, sociale media groepen).
- Ik gebruik online bronnen (bijv. handleidingen, fora) wanneer ik leer om een nieuwe tool te gebruiken.
- Ik wissel ervaringen uit met andere jeugdwerkers, bijvoorbeeld door te participeren in netwerken.
- Ik neem deel aan vormingen over technische, creatieve, educatieve en wettelijke uitdagingen die overeenstemmen met mijn noden.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The publication was created as part of the project: [EMELS](#)

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Information about the resource

Publisher: Mediawijs (imec) as part of EMELS project co-funded by the Erasmus + Programme of the European Union

Rights: Creative Commons Attribution – Share Alike

The Standard has been created in order to identify skills, qualifications and raise the quality of youth work and training in media education field. It is result of cooperation of: Fundacja Nowoczesna Polska from Poland, JFF from Germany, Centro Zaffiria from Italy, Karpos from Greece, Ariel Trust from Great Britain and Mediawijs (imec) and Evens Foundation from Belgium. The Standard is accompanied by descriptions of best practices and educational resources. To find out more about the Standard go to <http://emels.eu>.

Resource prepared using [MIL/PEER](#) editing platform.

Source available at <http://milpeer.eu/documents/401/>