

Leer

Vraag

Ontmoet

Lees

Doe

Digitale Media & het Gezin

Waar lopen kinderen (8-12) en hun ouders tegenaan
en hoe kunnen we hen bereiken?



28 januari 2025 | Probiblio Hoofddorp | Ilse Cornet

de Bibliotheek



Wie ben ik en wat kom ik doen?

- (Net afgestudeerd) masterstudent Universiteit Leiden
 - Pedagogische Wetenschappen
 - Minor Onderwijswetenschappen (Utrecht)
 - Master Digital Media in Human Development
- Stage BplusC Bibliotheken & ProBiblio
 - O.a. Programmeringsvoorstel Digitaal Burgerschap, omgevingsanalyse, literatuuronderzoek



Universiteit
Leiden



Universiteit
Utrecht



Bibliotheek



- **Vandaag**

Bronnenonderzoek database Universiteit Leiden, aangevuld met boeken en Google Scholar

- Inzicht in gebruikspatronen, opvoeding en uitdagingen bij de doelgroep ouders en kinderen (8-12 jaar) rondom digitale media
- I.c.m. de rol van de bibliotheek in het bereiken van deze doelgroep

Onderwerpen

- Algemene introductie Digitaal Burgerschap en Digitale Geletterdheid
- Waar lopen kinderen van 8-12 jaar en hun ouders tegenaan bij digitale media?
 - Effecten en risico's
 - Gebruikspatronen van kinderen
 - Algoritmen in het kort
 - Begrip door ouders
 - Begrip door kinderen
 - Digitale media in het gezin
- Hoe kunnen we ouders en kinderen bereiken?
 - De rol van de bibliotheek: kansen en aandachtspunten

Digitale media in de bibliotheek

Digitaal Burgerschap

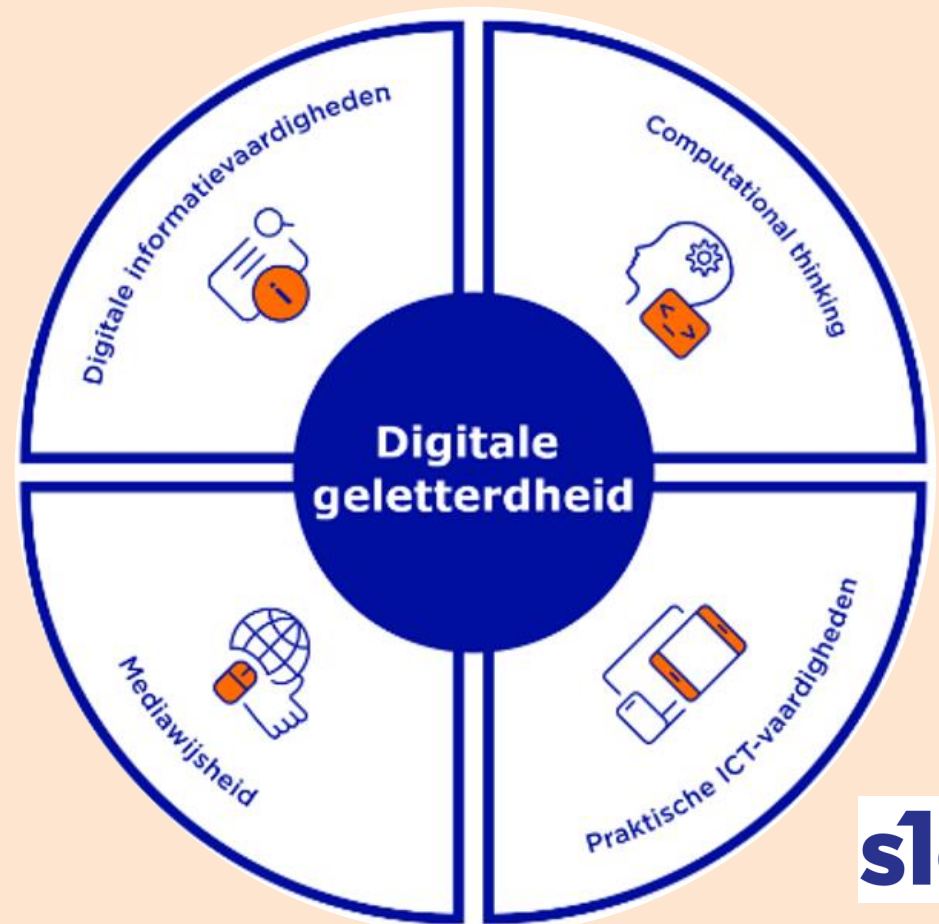
- **Vijf hoofdthema's** binnen de bibliotheek

- Robotica, domotica en AI
- Desinformatie en sociale media
- Digitaal moreel kompas en bewustwording
- Maken en experimenteren
- Burgerwetenschap en democratie

Binnen ieder thema **3 mogelijke pijlers**:

- Basisvaardigheden
- Weerbaarheid
- Participatief Burgerschap

Digitale Geletterdheid



Nieuwe conceptkerndoelen opgeleverd

Digitale geletterdheid & digitaal burgerschap

Praktische kennis en vaardigheden

1. De leerling zet digitale systemen functioneel in.
2. De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie.
3. De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.
4. De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking.
5. De leerling verkent hoe AI-systemen werken

Ontwerpen en maken

6. De leerling gebruikt passende strategieën bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten
7. De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën

Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

8. De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.
9. De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

Hoe kan DB er in de bibliotheek uitzien?

- ON/OFF: een Mediawijze Magic Show!
- Hackshield in de bieb
- Ai Bullshit Bingo: volwassenen
- Vlogfeest

Het kan ook laagdrempeliger:
voeg elementen toe aan bestaande workshops



Waar lopen kinderen van
8-12 jaar en hun ouders
tegenaan bij digitale media?



Effecten van de digitale wereld

Kinderen zijn nog volop in ontwikkeling: extra risico's

Positieve

- Laagdrempelig contact
 - Uitkomst voor neurodivergente kinderen
- Vermaak
- Educatieve voordelen
- Mogelijkheden voor betrokkenheid met de gemeenschap
- Creativiteitsbevordering, delen van kunst en muziek
- Toegang tot waardevolle gezondheidsinformatie
- Opbouwen van ondersteuningsnetwerk; mental health & body positivity

Negatieve

- Verslaving, manipulatie, groepsdruk, concentratieverlies, verminderde schoolprestaties
- Cyberpesten, online intimidatie en discriminatie, sexting (misbruik)
- Fysiek: Hand-, rug- en nekklachten; vermindering van motorische vaardigheden; gewichtstoename
- Cognitief: vertragingen in taal-, sociale en emotionele ontwikkeling.
- Verlies van controle over tijdsbesteding: slaapgebrek of slechtere kwaliteit slaap, schoolverzuim, zelfverwaarlozing
- Verlaagd zelf- en lichaamsbeeld dankzij vergelijken: depressie, isolatie, angst
- Blootstelling aan ongepaste inhoud
- Kwetsbaarheid o.g.v. privacy, cybercriminaliteit

Risico's met name bij kwetsbare groepen

Dit betreft mensen met:

- Een laag inkomen
- Migratieachtergrond
- Neurodivergentie (autismespectrumstoornis, ADHD)
- Een (licht)verstandelijke handicap
- Laaggeletterdheid



Het blijkt dat deze groepen:

- Een grotere kans hebben op schermverslaving en escapisme;
- Meer moeite hebben om online te communiceren met anderen;
- Meer te maken hebben met digitale uitsluiting ;
- Te makkelijk of goedgeefs kunnen zijn met online informatie delen;
- Vaker als dader betrokken zijn bij pesten en akkefietjes;
- Kwetsbaarder zijn voor slachtofferschap van cyberpesten, grooming, manipulatie en criminaliteit (zoals geldezels);
- Online minder goed de weg vinden naar hulpinstanties.

Het gebruik van digitale media door kinderen

Veranderende mediagebruikspatronen

Traditionele media (TV, radio) aangevuld met interactieve vormen, weinig onderscheid passief en actief, creatie en consumptie

Tegenwoordig: sommige kinderen zien schermen al vanaf 0

“Eén op de vier ouders met een baby van 9 maanden tot 1 jaar zegt dat hun kind minstens twee uur per dag naar een beeldscherm kijkt.” – Onderzoek Netwerk Mediawijsheid

Schermtijd verschilt, maar is wel toegenomen

- **8-12 jaar: 4-6 uur per dag** (United States, AACAP, 2024)
 - **Advies 5-17 jaar is max. 2 uur** (CA/AU/VK volgens NJI)
- Nederlanders 16-64 jaar: 5,5 uur per dag (DataReportal, 2024)
- Europese kinderen tijdens Covid-19 pandemie: 6-7,5 uur (UNICEF)

“Specifiek onder 11- tot 12-jarigen is het online contact met vrienden sterk toegenomen in vergelijking met de situatie vóór corona. Volgens de ouders van de kinderen, spenderen kinderen dagelijks de meeste tijd aan gamen (gemiddeld 48 minuten) en YouTube (gemiddeld 44 minuten).”

Onderzoek Netwerk Mediawijsheid




Het gebruik van digitale media door kinderen

Maar zegt schermtijd alles, of is het een aspect?

- Boek *Tap, Click, Read* (2015)
- Three C's:
 - **Content:** kwaliteit van de inhoud
 - **Context:** moment van gebruik, ouderlijke betrokkenheid
 - **Child:** behoeften en valkuilen per individu



A young man with dark skin and curly hair, wearing black-rimmed glasses and a blue and white striped long-sleeved shirt, is sitting on a train. He is looking down at an open book with a yellow cover that he is holding with both hands. The background is a blurred interior of a train carriage with wooden paneling and a window on the right showing a bright outdoor scene. A white text box with rounded corners is overlaid on the left side of the image.

Algoritmen zijn voor doorsnee gebruikers vaak vaag en onzichtbaar en vertegenwoordigen werkzaamheden die “achter de schermen” plaatsvinden.

Das, 2023

Even kort: algoritmen

Definitie?

Even kort: algoritmen



Even kort: algoritmen

Definitie

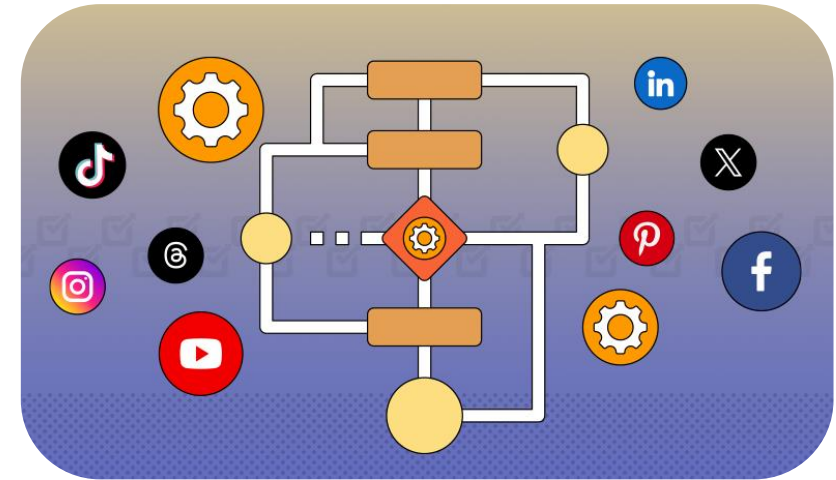
Een set van stapsgewijze instructies die beschrijven hoe een taak moet worden uitgevoerd.

Bij computerprogrammering sturen algoritmen de handelingen van de computer aan, zoals het sorteren van elementen, het lokaliseren van gegevens of het identificeren van objecten.

Toegepast op sociale media?

In sociale media zijn algoritmes regels, signalen en data die de werking van het platform bepalen. Deze algoritmes bepalen hoe content wordt gefilterd, gerangschikt, geselecteerd en aanbevolen aan gebruikers.

= Een voorbeeld van wat wij tegen komen in ons dagelijks leven



Even kort: algoritmen

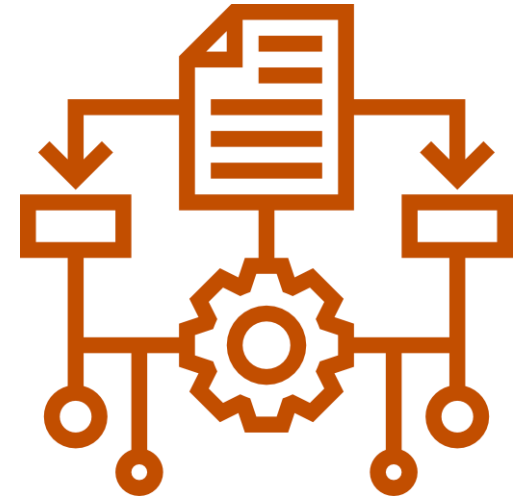
Digitale technologie biedt toegang tot informatie en leermogelijkheden

Maar:

- Gesorteerde, gecensureerde en gepushte informatie d.m.v. algoritmen \neq neutraal
- A.d.h.v. dataverzameling

Gevaar van populaire technologie

- Winstgedreven
- Gebruikers online houden
- Ongeacht welzijn of dat er geleerd wordt



Algoritmen kunnen de dagelijkse toegang tot informatie, mensen en content voor jonge én oudere gebruikers op zowel voordelige als uitbuitende manieren sterk beïnvloeden.

Begrip van algoritmen door ouders

- Contextafhankelijk
 - Gevoelens, emoties, overtuigingen
- Beslissingen van ouders hebben te maken met een bredere maatschappelijke druk, bijvoorbeeld om jezelf op een bepaalde manier te presenteren

➤ **Sharenting**

- Heeft invloed op de ervaringen van hun kinderen (bijv. privacy, opvoeding)



WE GAAN NAAR DISNEYLAND!! [VLOG 1 van 3] ♥DeZoeteZusjes♥

3,7 mln. weergaven

Begrip van algoritmen door **ouders**

Algoritmische geletterdheid (DG)

Het vermogen om...

- algoritmen op te merken in dagelijkse interacties (*bewustzijn*);
- te begrijpen hoe deze technologieën over het algemeen werken (*decoderen*);
- algoritmen te gebruiken voor persoonlijke doelen (*vloeiendheid*);
- de voordelen en risico's te kennen die gepaard gaan met algoritmische systemen (*begrip*);
- en persoonlijke rechten en verantwoordelijkheden te begrijpen bij algoritmische besluitvorming (*begrip*).

• **Verschillende perspectieven**

1. Misunderstandings
2. Parked Understandings
3. Transactional Understandings
4. Proactive Understandings

• **Verschillende genres van opvoedingspraktijken**

- Omarmen
 - Evenwicht/Balanceren
 - Weerstand
- Sterk uiteenlopende opvattingen
 - Zelden gedreven door onverschilligheid tegenover dataficering (*datafication*)

Implicaties

Ouders zoeken meestal informatie op over problemen waarvan ze vrezen dat ze het leven van hun kinderen beïnvloeden. Technologie heeft echter invloed op het hele gezin.

Ook ouders worden getroffen door dezelfde problemen en uitdagingen als hun kinderen.

Het is belangrijk dat ouders zich bewust worden dat zij een **rolmodel** zijn voor hun kinderen en zich daarom dienen te richten op **gezond en gematigd mediagebruik**, bij hun kinderen én zichzelf.

Bibliotheek: bewustzijn en activatie

- Belang van informeren
- Impact van dataficering op het gezinsleven beheersen:
 - Media- en algoritmevaardigheden (*digitale geletterdheid*)
 - Proactieve betrokkenheid bij toenemende dataficering van het leven van hun kinderen (*digitaal burgerschap*)



Algoritmen,
dataverzameling en
privacy door de ogen
van kinderen

Begrip door kinderen

- Kinderen zijn zich niet altijd van **bewust** van de processen rondom gegevensverzameling door bedrijven en hoe dat hun eigen online-ervaringen vormgeeft
- Wanneer wel, begrijpen ze niet altijd de **omvang**: *hoeveel, door wie, hoe profiteren bedrijven, wat zijn hun eigen digitale privacy rechten?*
- Mogelijk te **abstract**: kinderen <13 jaar nog in de **ontwikkelingsfase** van kritisch denkvermogen, abstract redeneren en gedragsregulatie

Gevolg: unieke uitdagingen in het beheren van digitale privacy voor deze leeftijdsgroep

Kinderen staan bijvoorbeeld meer open voor digitale tracering (e.g. cookies accepteren) en het delen van foto's met een onbekende dan tieners en volwassenen

Begrip door kinderen

(Onderzoek Starks & Reich, 2024, California)

- Kinderen dachten dat 'het verzamelen van gegevens' gedaan werd door hackers, onbekende anderen of de eerste aanmeldpagina van een platform

Verschillende manieren

- Jongere kinderen (**8-9 jaar**) leken zich niet bewust van de opzettelijke manieren waarop content wordt samengesteld, en velen geloofden dat ze willekeurige of universeel dezelfde content online zagen.
- De meeste **11-jarigen** dachten dat hun gedrag en zoekgeschiedenis op een of andere manier werden gebruikt om hun online content vorm te geven in de vorm van feeds of aanbevelingen.

→ Meer kennis, *maar*:

- Moeite met het omschrijven van hun eigen privacyzorgen
- Konden geen acties benoemen om online veiligheid aan te pakken

Begrip door kinderen

- Onderzoek suggereert:

Jongeren zijn zich meer bewust zijn van digitale privacyrisico's *tussen* mensen (e.g. het delen van wachtwoorden en het privé houden van accounts)

VS. privacyrisico's die verband houden met online gegevenstracking, profilering en gegevensexploitatie voor winst.

Kinderen gebruiken **verschillende strategieën** om *naar hun idee* de stroom van hun gegevens (data) te controleren, hun algoritmische ervaring te cureren en hun privacy online te beschermen, maar deze **lijken grotendeels ineffectief** of onnauwkeurig te zijn.

- Nep geboortedatum en -naam
- Privé-account, alleen bekenden accepteren
- Ongewenste content voorbij scrollen of niet liken
- Soms 'nee' klikken als een app vraagt om te traceren
- Aanbevelingsvoorkeuren aangeven, maar enkel aan het begin



Digitale media in het gezin

Zorgen: gebrek aan sociale interactie en taal

- Kinderen worden blootgesteld aan schermen tijdens dagelijkse routines die doorgaans face-to-face interactie en gesprekken bevatten (zoals eet- en slaaproutines), terwijl deze noodzakelijk zijn voor een gezonde vroege ontwikkeling



Youtube:
Still face
experiment

Invloed afhankelijk van in hoeverre er met zorg en aandacht gebruik van wordt gemaakt.

- **Leeftijdsgebonden grenzen aanhouden**
Vaak vanaf 13 jaar
- **Voorbeeldfunctie**
Let op je eigen gebruik
Stel regels op die voor het hele gezin gelden
- **Toezicht op het digitale leven van kinderen**
Ouders denken te weten wat hun kind online doet, kinderen kunnen dit echter goed verbergen
- **Aankopingspunten gebruiken**
Heb het met je kind over online veiligheid wanneer je samen een wachtwoord bedenkt
- **Balans**
Consistentie & communicatie

Hoe kunnen we ouders en kinderen bereiken?

*Rekening houden met
moeilijk bereikbare groepen*



De rol van de bibliotheek

Digitale ongelijkheid & barrières

- Gezinnen in achtergestelde gemeenschappen **willen** dat hun kinderen succesvol zijn op school en met hun leerproces, **maar missen vaardigheden** om hun kinderen te ondersteunen
 - Onvoldoende toegang tot digitale apparaten
 - Onvoldoende digitale vaardigheden
 - Digitale middelen in het onderwijs vaak alleen in het Nederlands, soms Engels
 - Olifantenpaadjes: ouders kunnen gebreken goed verbergen
- **Barrières**
 - Gebrek aan eigen en/of openbaar vervoer
 - Wantrouwen t.o.v. overheidsinstellingen
 - Niet kunnen betalen van bibliotheekboetes
 - Gebrek aan kennis van bibliotheekdiensten
 - Het idee dat de bibliotheek niet relevant is voor hun leven



De rol van de bibliotheek

Outreach programma's & community partnerships

Bibliotheken spelen een kritieke rol bij het overbruggen van digitale ongelijkheid en bevorderen van digitale geletterdheid en inclusie

Openbare bibliotheken lopen voorop in pogingen om de digitale kloof te dichten

- Gratis internettoegang
- Trainingen in digitale vaardigheden en –geletterdheid
- Steeds meer aandacht voor programmering DG en DB

Partnerschappen met de gemeenschap zijn cruciaal om de kansarme gemeenschappen te bereiken en zinvolle en relevante programma's en diensten aan te bieden op locaties in de gemeenschap

- Partners hebben al bestaande relaties met de doelgroep: bouw via hen gemakkelijker vertrouwen op
- Communiceer wat de bibliotheek te bieden heeft

Bereik zo de doelgroep die jij niet kunt vangen maar zij al binnen hebben

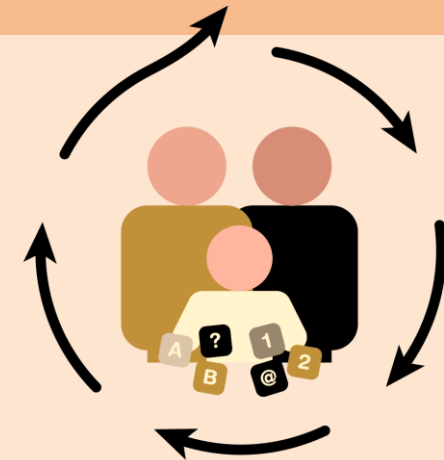
De rol van de bibliotheek

Gezinsbetrokkenheid

- Ook wel: de **gezinsaanpak**
- Richt je naast kinderen ook specifiek op het aanmoedigen en ondersteunen van ouders bij het bevorderen van het leren en de ontwikkeling van hun kinderen
 - **Bibliotheek in de ideale positie:**
 - Ouders komen samen met kinderen naar de bibliotheek
 - Bibliotheken zijn gewend om met de diversiteit aan culturen in hun gemeenschap om te gaan

Programmering voor ouders & kinderen samen

Draag bij aan een continu netwerk van leerondersteuning voor kinderen



De rol van de bibliotheek

Waar op te letten bij het maken van programmering?

- Kijk mee in het dagelijks leven van je doelgroep: **waar lopen mensen tegenaan?**
- **Houdt het praktisch:** focus op hun persoonlijke problemen
 - Men hoeft niet alles te weten van het “grote plaatje”, maar plaats hun eigen situatie in een groter kader. Geen ver-van-je-bed-show, sluit aan op hun directe leefwereld zodat men de relevantie van de informatie inziet
- **Test je aannames**
 - Goed inlevingsvermogen in je doelgroep
 - Proeftuin: bereiken we wat we willen bereiken?
- Ga uit van **wat al werkt:** voortborduren op huidige omgangspatronen
- Geef **opties**
 - Biedt meerdere talen aan; Contact: chatten/bellen/fysiek
- Geef mensen de **tools** om het daarna zelf te kunnen

Afsluiting

Referentielijst

- Campana, K., Mills, J. E., Kociubuk, J., & Martin, M. H. (2022). Access, Advocacy, and Impact: How Public Libraries Are Contributing to Educational Equity for Children and Families in Underserved Communities. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(4), 561–576. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.2017375>
- Chassiakos, Y. (Linda) R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics (Evanston)*, 138(5), e20162593-. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Das, R. (2023). Parents' understandings of social media algorithms in children's lives in England: Misunderstandings, parked understandings, transactional understandings and proactive understandings amidst datafication. *Journal of Children and Media*, 17(4), 506–522. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2240899>
- Dixon, D., Sharp, C. A., Hughes, K., & Hughes, J. C. (2023). Parental technoference and adolescents' mental health and violent behaviour: a scoping review. *BMC Public Health*, 23(1), 1–2053. <https://doi.org/10.1186/s12889-023-16850-x>
- Harris, L., Davis, N., Cunningham, U., de Vocht, L., Macfarlane, S., Gregory, N., Aukuso, S., Taleni, T. O., & Dobson, J. (2018). Exploring the Opportunities and Challenges of the Digital World for Early Childhood Services with Vulnerable Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(11), 2407-. <https://doi.org/10.3390/ijerph15112407>
- Jaeger, P. T., Bertot, J. C., Thompson, K. M., Katz, S. M., & DeCoster, E. J. (2012). The Intersection of Public Policy and Public Access: Digital Divides, Digital Literacy, Digital Inclusion, and Public Libraries. *Public Library Quarterly (New York, N. Y.)*, 31(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/01616846.2012.654728>
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives* (1st ed.). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>
- O'Byrne, W. I., Turner, K., Paciga, K. A., & Stevens, E. (2021). Co-constructing digital futures: Parents and children becoming thoughtful, connected, and critical users of digital technologies. *Algorithmic rights and protections for children*.
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). Clinical Report-The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics (Evanston)*, 127(4), 800–804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- O'Keeffe, G. S. (2016). Social Media Challenges and Concerns for Families. *The Pediatric Clinics of North America*, 63(5), 841–849. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.009>
- Starks, A., & Reich, S. M. (2024). Children's sensemaking of algorithms and data flows across YouTube and social media. *Information and Learning Science*, 125(9), 673–692. <https://doi.org/10.1108/ILS-12-2023-0201>
- Boek: Alliantie Digitaal Samenleven "We moeten even praten" - *Gratis PDF beschikbaar via: <https://digitaalsamenleven.nl/wemoetenevenpraten/>*
- Boek: Tap, Click, Read – Growing Readers in a World of Screens - By Lisa Guernsey of New America and Michael H. Levine (2015)
- <https://backlinko.com/screen-time-statistics#screen-time-by-country>
- https://netwerkmediawijsheid.nl/wp-content/uploads/2023/03/lene-Miene-Media_Netwerk-Mediawijsheid.pdf