

KB } nationale
bibliotheek



CHOICE

Online vaardig begint offline

Publieksrapport Monitor Digitaal Vaardig Gedrag

September 2021



Inhoudsopgave

01	Samenvatting	3
02	Onderzoeksopzet	4
	2.1 Definitie digitale geletterdheid	4
	2.2 Kennis en perceptie	4
	2.3 Onderzoeksvraag	4
	2.4 Onderzoekspopulatie, vragenlijst en quiz	4
	2.5 Vier soorten Ninja's	5
	2.6 Vergelijken per leeftijdscategorie	5
03	Resultaten	7
	3.1 Jeugd en telefoongebruik	7
	3.2 Perceptie van eigen gedrag	9
	3.3 Kennis en vaardigheden	12
	3.4 In gesprek met volwassenen	15
	3.5 Ouders aan het roer	17
	3.6 In gesprek op school	19
04	Conclusies & aanbevelingen	22
	4.1 Conclusies	22
	4.2 Aanbevelingen	22
05	Colofon	25



01 Samenvatting

Media lijken inmiddels niet meer weg te denken uit ons dagelijks leven. Ook onder jongeren groeit het gebruik. Daarmee neemt eveneens de behoefte aan inzichten in de kennis van jongeren over mediazaken toe, evenals de gevolgen voor hun gedrag.

Jongeren overschatten eigen vaardigheden

Uit dit onderzoek blijkt dat veel jongeren hun eigen vaardigheden overschatten. Naarmate ze ouder worden, stijgt weliswaar hun zelfvertrouwen, maar hun daadwerkelijke digitale vaardigheden doen dat niet. Met name digitaal minder vaardige jongeren zien minder gevaren in het gebruik van het internet. Zij zijn daardoor minder weerbaar en weten niet goed hoe ze onprettige situaties moeten oplossen. Deze groep gedraagt zich online ook vaker op een kwetsende manier richting anderen. Ze vertrouwen daarbij bovendien minder op de kennis van volwassenen, zoals ouders en leerkrachten. Hierdoor lijkt er een vicieuze cirkel te ontstaan, waarbij een gebrek aan kennis, verminderde weerbaarheid, minder sociaal online gedrag, een gebrek aan vaardigheden om online problemen zelf op te lossen en de neiging minder aan te nemen van volwassenen elkaar versterken.

Gesprek tussen jongeren en volwassenen helpt

Ouders en leerkrachten kunnen een grote rol spelen in de ontwikkeling van digitale vaardigheden. Het is daarbij belangrijk vroegtijdig het gesprek aan te gaan, omdat jongeren in de basisschoolleeftijd meer openstaan voor suggesties en adviezen. Ook digitaal vaardige jongeren staan meer open voor dit gesprek: zij willen vaker leren over hoe ze media op een goede manier kunnen inzetten, zijn zich sterker bewust van hun eigen telefoongebruik en proberen zichzelf hierin vaker te reguleren. Ze schatten potentieel onveilige situaties beter in en pakken zelf actief vervelende online situaties aan. De beweging lijkt beide kanten op te werken: minder digitaal vaardig, minder weerbaar online, minder sociaal online gedrag en de neiging minder van volwassenen te willen leren. Maar ook meer willen weten over media, bewuster gebruik, beter inschatten van potentieel gevaarlijke situaties en positiever online gedrag. Het gesprek aangaan lijkt een krachtige manier om de beweging de goede kant op te laten gaan.



02 Onderzoeksopzet

2.1 Definitie digitale geletterdheid

Dit onderzoek is gericht op de digitale geletterdheid van jongeren. Maar wat verstaan we hier precies onder? De definitie van digitale geletterdheid is, net als het vakgebied zelf, continu in beweging. Er is dan ook niet één algemeen geaccepteerde, sluitende definitie. In dit onderzoek houden we de definitie aan zoals die in 2014 door de Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen (KNAW) in het rapport *Digitale Geletterdheid en 21e eeuwse vaardigheden in het funderend onderwijs: een conceptueel kader* is vastgesteld.

“Digitale geletterdheid is het vermogen digitale informatie en communicatie verstandig te gebruiken en de gevolgen daarvan kritisch te beoordelen. Een digitaal geletterde moet daartoe informatie kunnen begrijpen en doelgericht kunnen gebruiken.”

2.2 Kennis en perceptie

In de definitie van KNAW is aandacht voor het aanleren en ontwikkelen van digitale vaardigheden en het goed kunnen inzetten van deze vaardigheden. Omdat de definitie en daarmee ook de vaardigheden die ertoe gerekend worden kunnen variëren, lijkt de eigen perceptie van de vaardigheden een interessante toevoeging. In dit onderzoek is aan beide zaken – kennis en perceptie – aandacht besteed, evenals aan de vraag of beide aspecten op elkaar van invloed zijn. Ook zijn we op zoek gegaan naar factoren die kunnen bijdragen aan de ontwikkeling van digitale vaardigheden onder jongeren.

2.3 Onderzoeksvraag

Doel van dit onderzoek was vast te stellen welke digitale vaardigheden jongeren tussen de 10 en 15 jaar al voldoende hebben ontwikkeld en waar extra aandacht nodig is. Ook is onderzocht welke onderliggende factoren van invloed zijn op de ontwikkeling van digitaal vaardig gedrag onder jongeren. Het doel hiervan was om een beeld te krijgen van een kansrijke aanpak om deze vaardigheden te vergroten.

2.4 Onderzoekspopulatie, vragenlijst en quiz

Ruim duizend deelnemende jongeren tussen 10 en 15 jaar, verworven via een panelbureau, hebben een online vragenlijst ingevuld over onder meer hun mediaconsumptie, houding ten opzichte van elkaar en het leren over mediazaken van ouders en leerkrachten. Deze jongeren vormden een representatieve afspiegeling in geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en woonplaats van alle jongeren in Nederland.



Aan deze jongeren is een quiz voorgelegd, die is ontwikkeld met *gamification*-technieken, op deze manier was het mogelijk een uitgebreide vragenlijst uit te vragen. Deze quiz was gericht op het toetsen van de competenties met betrekking tot digitale vaardigheden zoals omschreven in het meest actuele [Mediawijs Competentiemodel](#).

2.5 Vier soorten Ninja's

Uit eerder onderzoek is gebleken dat dat jongeren als frequente mediagebruikers hun digitale vaardigheden vaak te hoog inschatten. Om deze perceptie goed te kunnen afzetten tegen de daadwerkelijke vaardigheden zoals getoond in de quiz, is aan de deelnemende jongeren gevraagd hun vaardigheden in te schatten door zichzelf in te delen in een van de vier gepresenteerde Ninja avatars, die ieder een bepaald niveau symboliseren. De Ninja Master geldt daarbij als online grootmeester, terwijl de No Ninja staat voor iemand die online nog veel te leren heeft. Dit maakte de vragenlijst speelser, voor de jongeren leuker om in te vullen, en sloot hierdoor ook goed aan op de belevingswereld van de jongeren.

De indeling maakt het voor de onderzoekers mogelijk om de jongeren in te delen in segmenten en ze zo onderling te vergelijken op de andere vragen uit de lijst en de quizresultaten.



Figuur 1. Verdeling Ninja avatars

De eerste twee typen Ninja's kunnen worden gezien als digitaal minder vaardig; de laatste twee typen kunnen als voldoende digitaal vaardig worden beschouwd. Deze resultaten zijn gebruikt om uitspraken te kunnen doen over de gemeenschappelijke kenmerken, houdingen en gedragingen van digitaal vaardige en minder digitaal vaardige jongeren.

2.6 Vergelijken per leeftijdscategorie

Dit onderzoek is een verdieping op het onderzoek [Vanzelf Mediawijs?](#), dat in 2017 werd uitgevoerd onder een ongeveer even grote groep jongeren tussen 12 en 15 jaar. Om nog beter in kaart te kunnen brengen welke invloed leeftijd heeft op digitale vaardigheden, is de doelgroep van deze meting uitgebreid naar 10 tot 15 jaar. In vergelijkingen tussen de resultaten van het eerdere onderzoek en deze metingen zijn alleen de ondervraagden tussen 12 en 15 jaar meegenomen.

Online vaardig begint offline

03 Resultaten



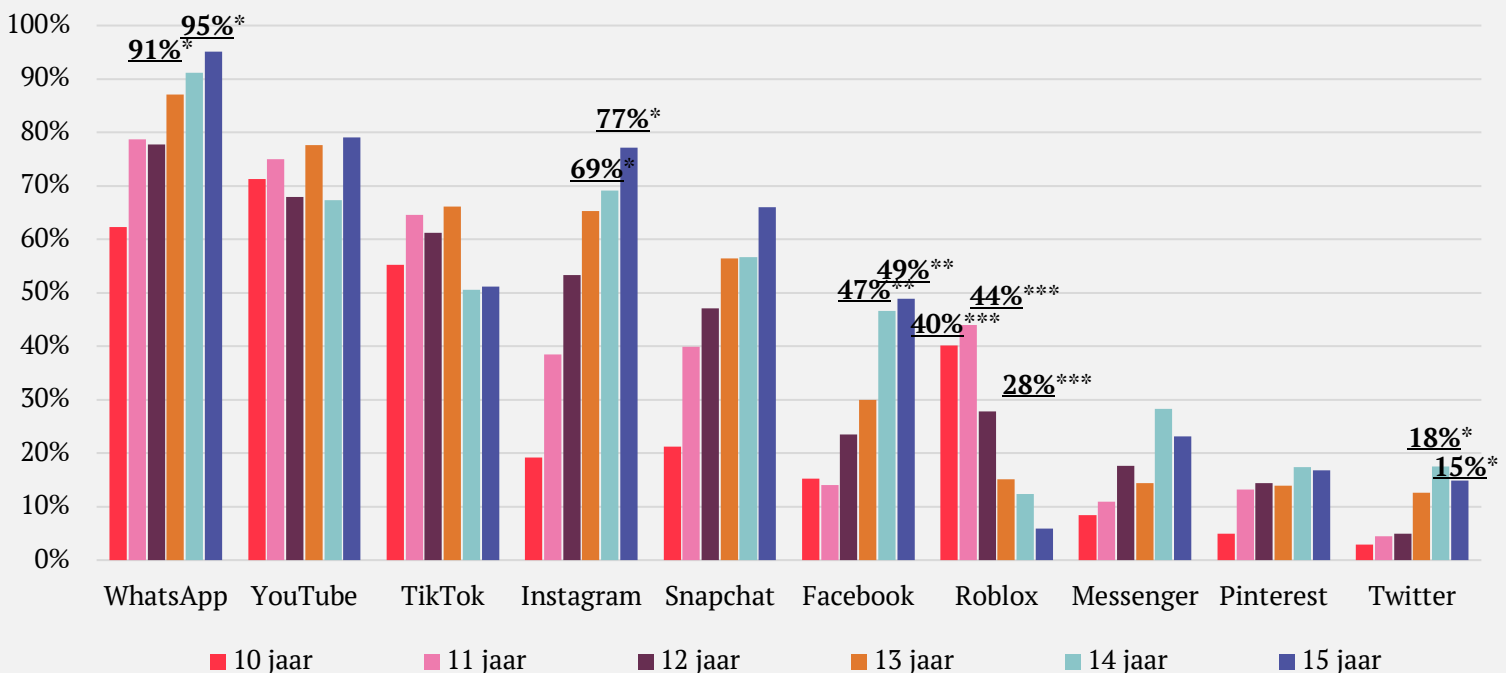
03 Resultaten

3.1 Jeugd en telefoongebruik

Jongeren beschikken over steeds meer accounts, waaraan ze meer en meer tijd spenderen. Daarvan worden ze zich ook steeds meer bewust. Jongeren zoeken naar manieren om hun telefoongebruik te verminderen, maar vinden hier niet altijd een goede oplossing voor.

Meer accounts, meer reageerdruk

Jongeren zijn op steeds meer verschillende sociale media aanwezig: 99% van de jongeren onder de 13 jaar heeft één (19%) of meerdere (80%) accounts, terwijl de officiële minimale leeftijd voor vrijwel alle media – behalve Roblox – 13 jaar is. Het gemiddelde aantal accounts dat jongeren hebben, is in de afgelopen drie jaar gestegen van 3,8 naar 4,5. Veel jongeren (40%) voelen een sterke druk om te reageren op alle berichten die zij tot zich krijgen. Hoe ze hiermee moeten omgaan, vinden ze lastig om te bespreken: 46% van de jongeren praat hier liever niet over met ouders of leraren.



Figuur 2. Socialmediagebruik door jongeren.¹

* significant t.o.v. 10-12 jr., ** significant t.o.v. 10-13 jr., *** significant t.o.v. 13-15 jr.

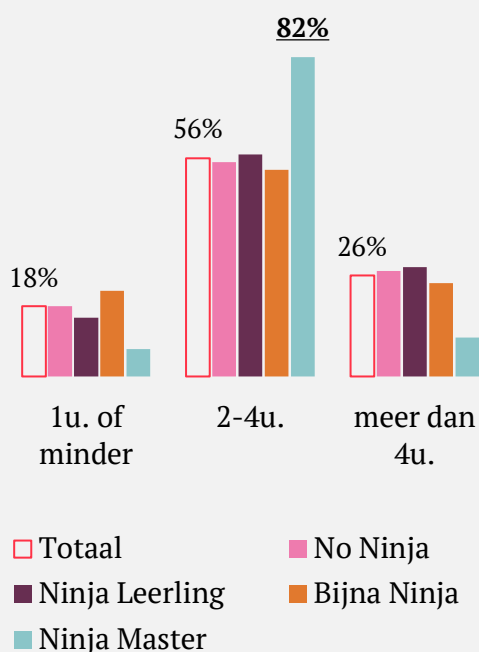
¹ Vet en onderstreept = significant hoger.



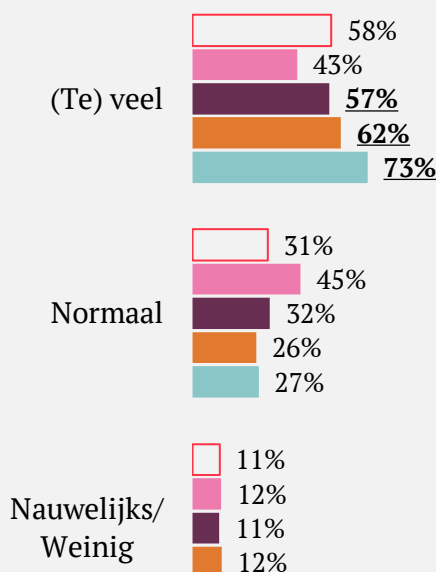
Bewust van telefoongebruik

Jongeren gebruiken hun telefoon gemiddeld vier uur per dag, een halfuur meer dan in 2017. Ze lijken zich wel bewust van de frequentie van hun telefoongebruik: 58% bestempelt dit als (te) veel. Jongeren die digitaal vaardiger zijn, lijken nog bewuster naar hun telefoongebruik te kijken: van deze groep vindt tot bijna driekwart zichzelf veel tot te veel bezig met de mobiel. De coronacrisis heeft hierbij niet geholpen 68% geeft aan tijdens deze periode de telefoon meer te zijn gaan gebruiken.

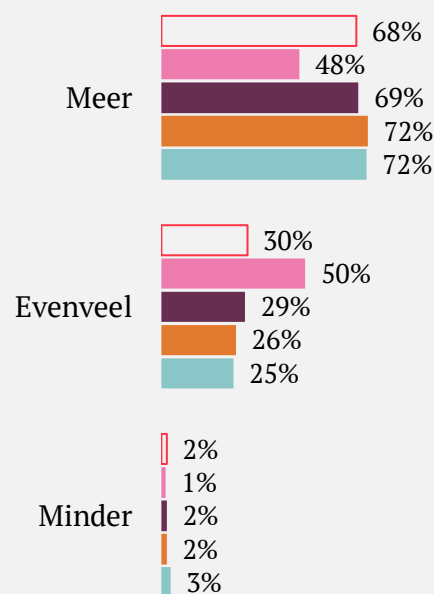
Telefoongebruik in uren



Oordeel eigen mobiel gebruik



Telefoongebruik tijdens corona

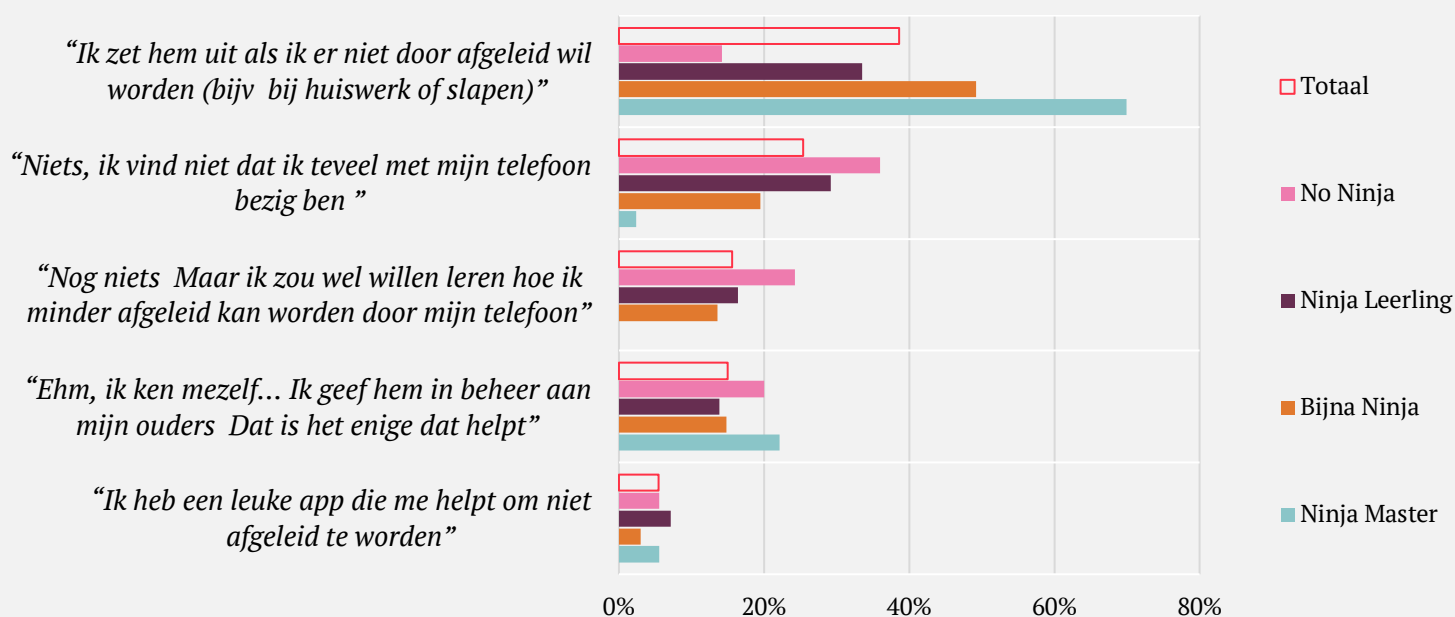


Figuur 3. Inschatting telefoongebruik door jongeren.

In figuur drie gebruiken we de Ninja profielen (de indeling op digitaal vaardig gedrag) om inzicht te krijgen in een eventuele samenhang tussen het telefoongebruik, hun eigen inschatting en hun gedrag. Het gebruik van de profielen helpt om het digitaal vaardig gedrag uit de quiz te vergelijken met andere vragen uit de vragenlijst.

Telefoongebruik verminderen

Sommige jongeren willen graag leren hoe ze hun telefoongebruik kunnen verminderen. Met name onder jongeren met minder digitale vaardigheden leeft die vraag: een kwart van de No Ninja's heeft hierin behoefte aan ondersteuning. Van deze groep jongeren zet slechts 14% zelf de telefoon uit als ze niet afgeleid willen raken. Hierin zit een groot verschil met digitaal vaardigere jongeren: van alle Bijna Ninja's past de helft (49%) deze methode toe, en onder Ninja Master is dit zelfs zeven op de tien (70%).



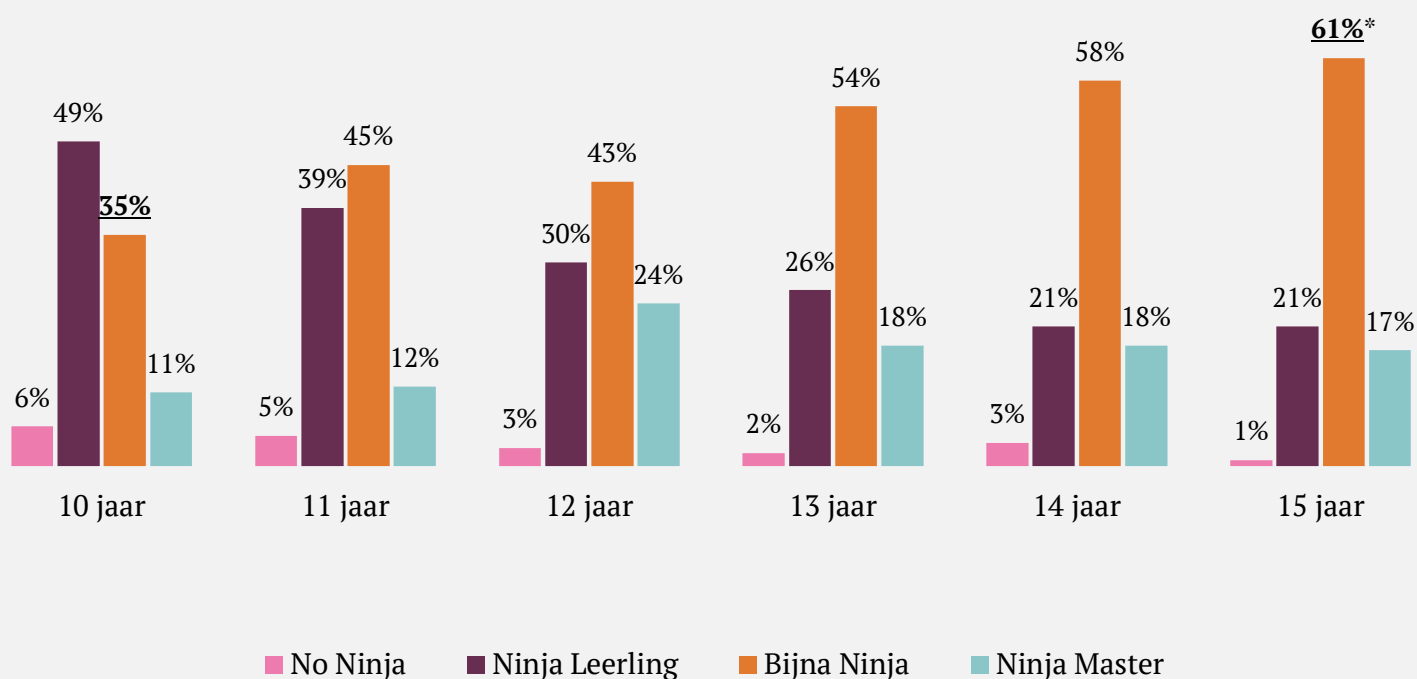
Figuur 4. Manieren waarop jongeren hun telefoongebruik proberen te verminderen.

3.2 Perceptie van eigen gedrag

Jongeren hebben de beschikking over een veelheid aan sociale media en maken veel online vliegreun. Ze kijken dan ook met veel zelfvertrouwen naar hun eigen mediagedrag. Dat zelfvertrouwen groeit met de jaren. Daarmee neemt het idee dat zij nog kunnen leren van volwassenen af.

Ouder, maar niet automatisch wijzer

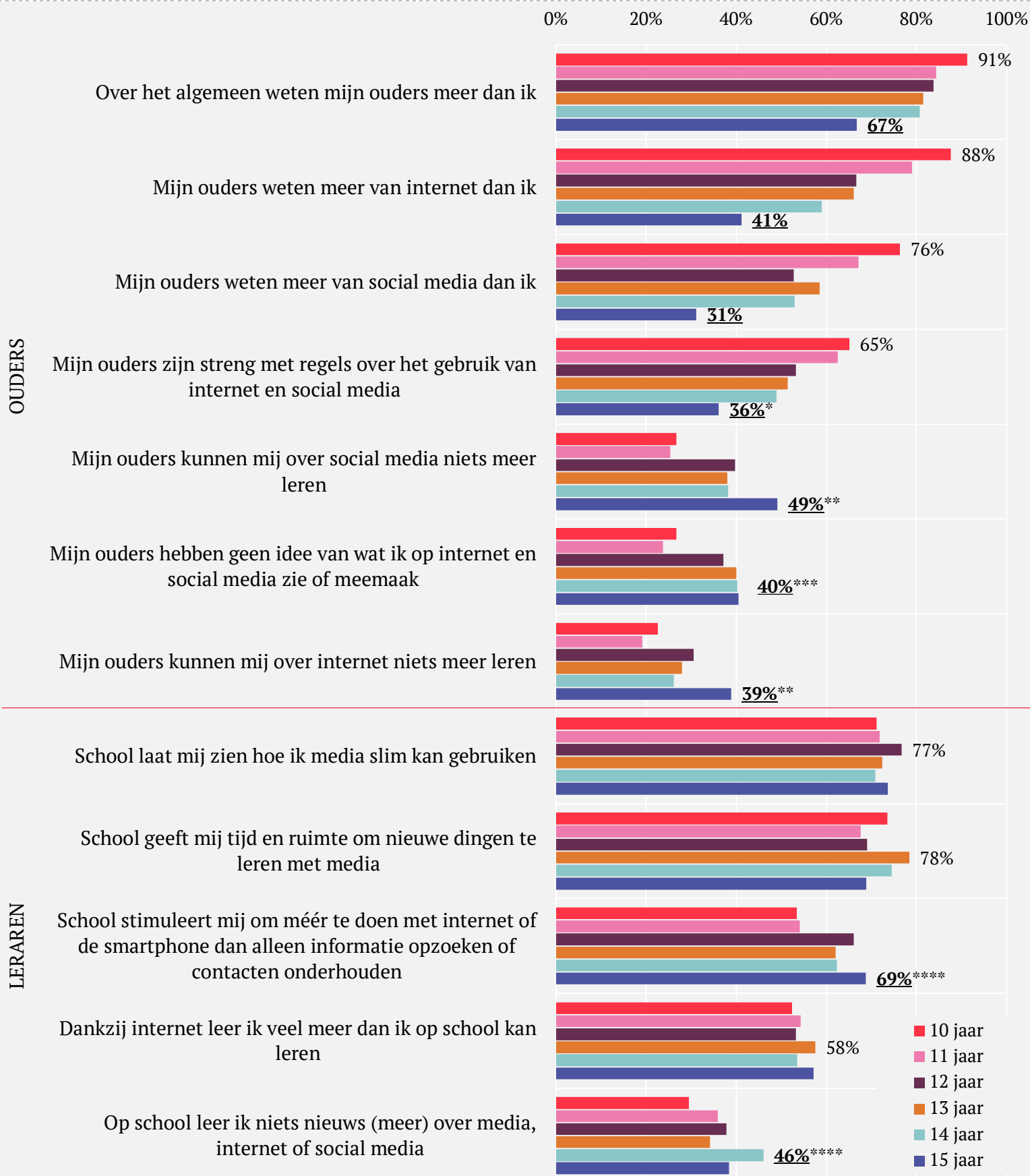
Jongeren kijken vaak met zelfvertrouwen naar hun eigen mediagedrag – in veel gevallen zelfs te veel. Bijna de helft (47%) van de jongeren overschat het eigen niveau. Je zou misschien verwachten dat jongeren automatisch digitaal vaardiger worden met de jaren. Dat denken jongeren zelf ook: naarmate ze ouder worden, schatten ze het niveau van hun digitale vaardigheden steeds hoger in. Zo denkt driekwart van de oudste groep (14-15 jaar) Bijna Ninja of Ninja Master te zijn en dus voldoende digitale vaardigheden te hebben, tegenover ongeveer de helft van de jongste groep (10-11 jaar). Dit klopt echter niet: het getoetste vaardigheidsniveau is onder alle leeftijdscategorieën in dit onderzoek min of meer gelijk. De verwachting van jongeren over het niveau van hun digitale vaardigheden en hun daadwerkelijke niveau lopen dus uit elkaar. Online ervaringsjaren gaan dus niet gelijk op met de ontwikkeling van digitale vaardigheden.



Figuur 5. Inschatting eigen vaardigheidsniveau door jongeren.

Vertrouwen in eigen mediagedrag

Gemiddeld een op de drie jongeren denkt niets meer van ouders of op school te kunnen leren over internet en media. In het geval van de 14 en 15 jarigen, een leeftijdscategorie die zichzelf ook vaker overschat op het gebied van digitale vaardigheden, ligt dit percentage zelfs hoger. 15 jarigen, zijn extra kritisch als het gaat over leren van ouders, 49% denkt dat ouders hen niets meer kunnen leren over social media. De 14 jarigen zijn kritischer als het gaat over social media op school, 46% denkt dat daar niets meer te leren valt.



Figuur 6. Perceptie van rol van ouders en school in mediagebruik door jongeren.

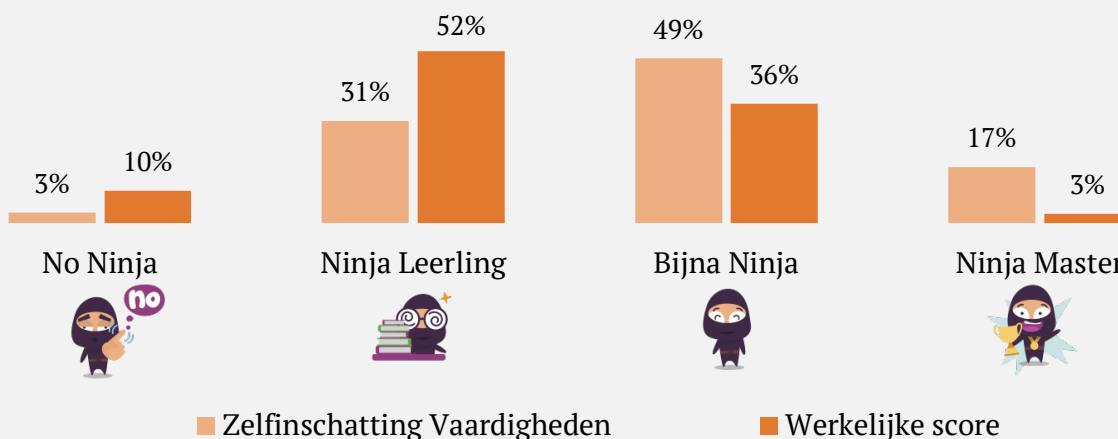
* Significant t.o.v. 13+; ** Significant t.o.v. 10-11 jr.; ***13-15 jr. significant t.o.v. 11 jr.; **** significant t.o.v. 10 jr.

3.3 Kennis en vaardigheden

Jongeren blijken een stuk minder vaardig te zijn dan ze zelf denken. En dat terwijl die vaardigheden hen kunnen helpen bij het inschatten van mogelijk gevaarlijke online situaties. Ook vormen die vaardigheden de basis voor hun eigen gedrag.

Jongeren overschatten eigen kunnen

Als je het aan jongeren zelf vraagt, denkt twee derde voldoende digitaal vaardig te zijn, dus te vallen in de categorieën Bijna Ninja en Ninja Master. Bij het toetsen van deze vaardigheden via de ontwikkelde quiz, blijkt echter maar 39% een score te halen die als voldoende digitaal vaardig kan worden beschouwd. Leeftijd speelt hierin geen rol: per leeftijdscategorie zijn procentueel ongeveer even veel jongeren voldoende digitaal vaardig. De zelfoverschatting van hun eigen vaardigheden neemt wel toe naarmate jongeren ouder worden.



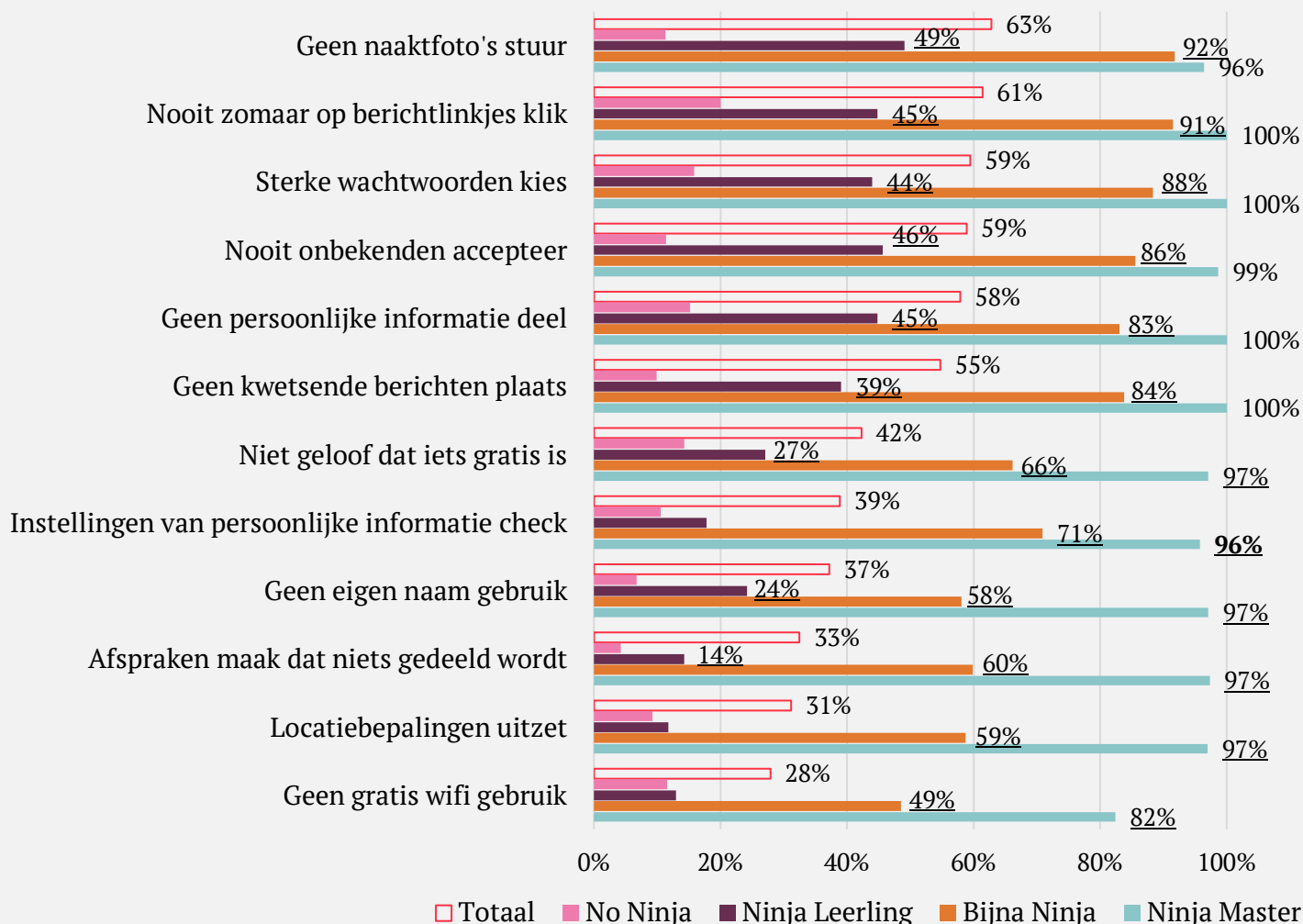
Figuur 7. Vergelijking van inschatting eigen vaardigheden door jongeren versus werkelijke score.

Verstand van veilig internet

Dat digitale vaardigheden belangrijk zijn, blijkt als gevraagd wordt naar wat veilig internetten voor jongeren betekent. Jongeren met minder digitale vaardigheden schatten minder goed in wat veilig online gedrag is en hoe ze moeten omgaan met onveilige situaties op het internet. Jongeren met een lage score herkennen bepaald gedrag, zoals het plaatsen van kwetsende berichten, minder vaak als onveilig en corrigeren anderen minder snel als zij dit gedrag uitvoeren. Ook is de kans groter dat zij dit gedrag zelf vertonen.



Veilig internetten betekent voor mij dat ik ... (top 12)



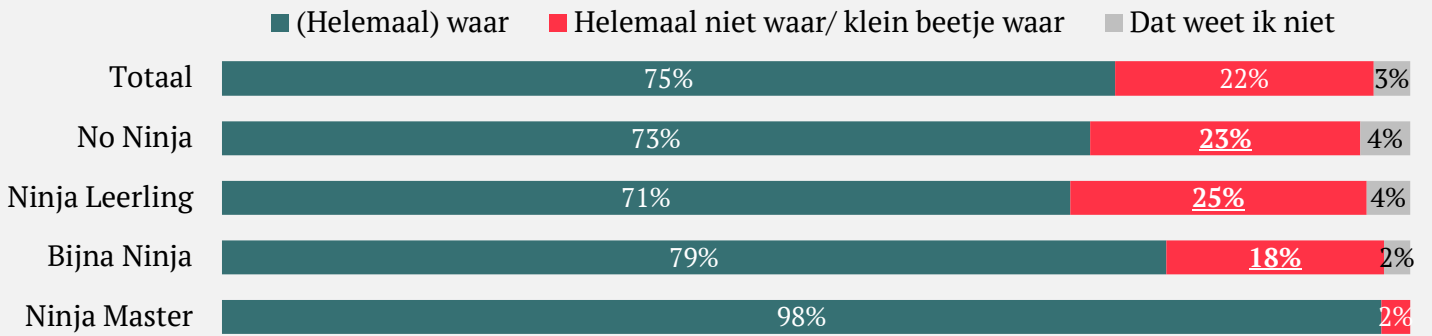
Figuur 8. Betekenis van veilig internetten voor jongeren.

Maakt vaardig weerbaar?

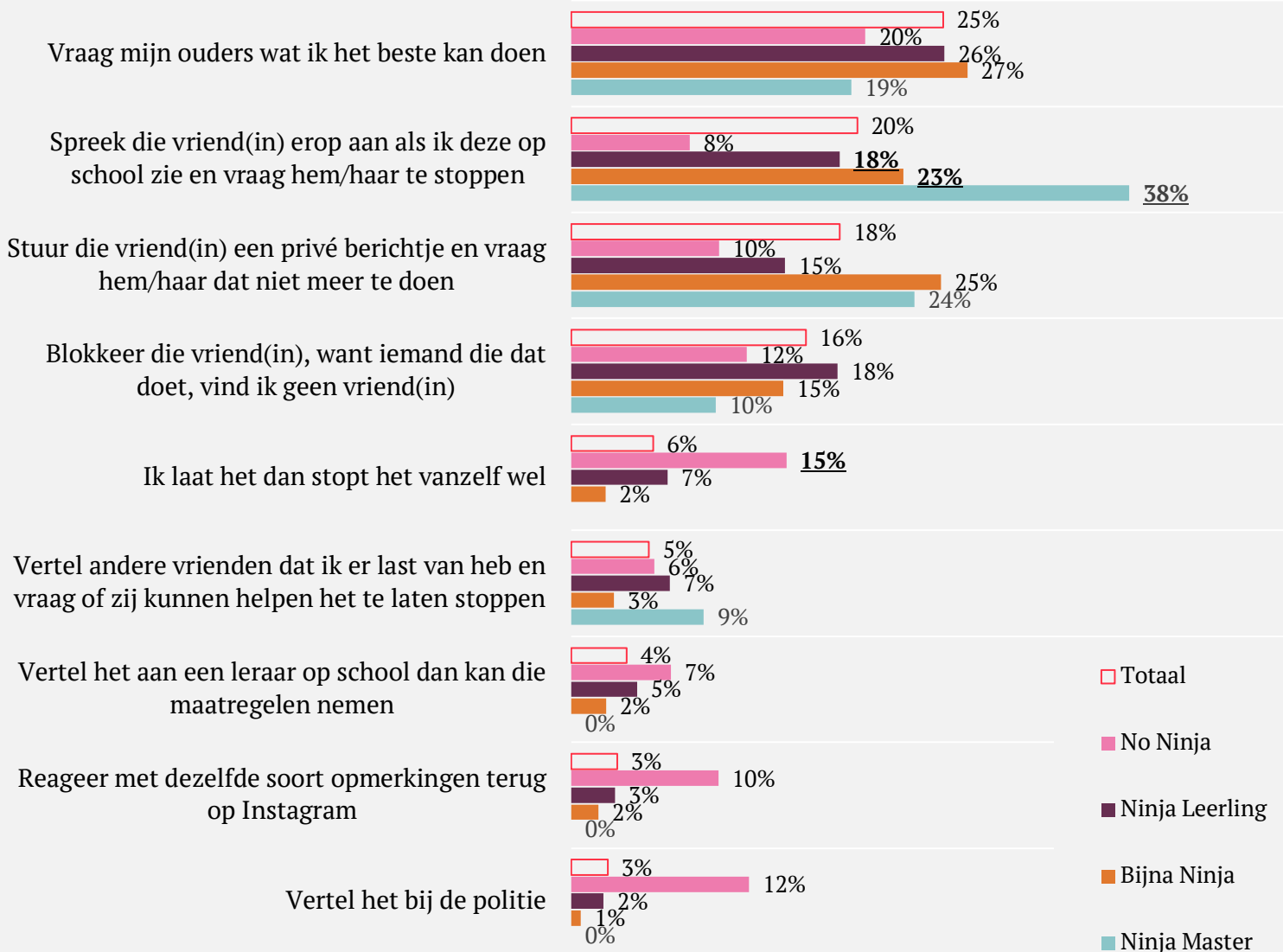
Jongeren met weinig digitale vaardigheden lijken online dus minder weerbaar. Hierin zien we een verschil tussen perceptie (figuur 9) en gedrag (figuur 10). Als jongeren in een online situatie terechtkomen waarin ze kwetsend gedrag ondervinden, geeft iets meer dan 70% van de minder digitaal vaardige groep aan te weten hoe hiermee om te gaan. Bij de vraag wat ze daadwerkelijk zeggen of doen, kiest deze groep jongeren echter vaker voor een afwachtende houding. De meest digitaal vaardige groep kiest er juist veel vaker voor de ander aan te spreken op dit gedrag en te vragen hiermee te stoppen. De combinatie van het minder goed kunnen herkennen van online (potentieel) onveilige situaties en een meer afwachtende houding lijkt jongeren online minder weerbaar te maken – een relatie die zeker interessant is om verder te onderzoeken.



“Ik weet wat te doen bij vervelende berichten”



Figuur 9. Voorgestelde reactie van jongeren op vervelende berichten.



Figuur 10. Top 9 antwoorden hoe jongeren omgaan met kwetsen gedrag op Instagram.

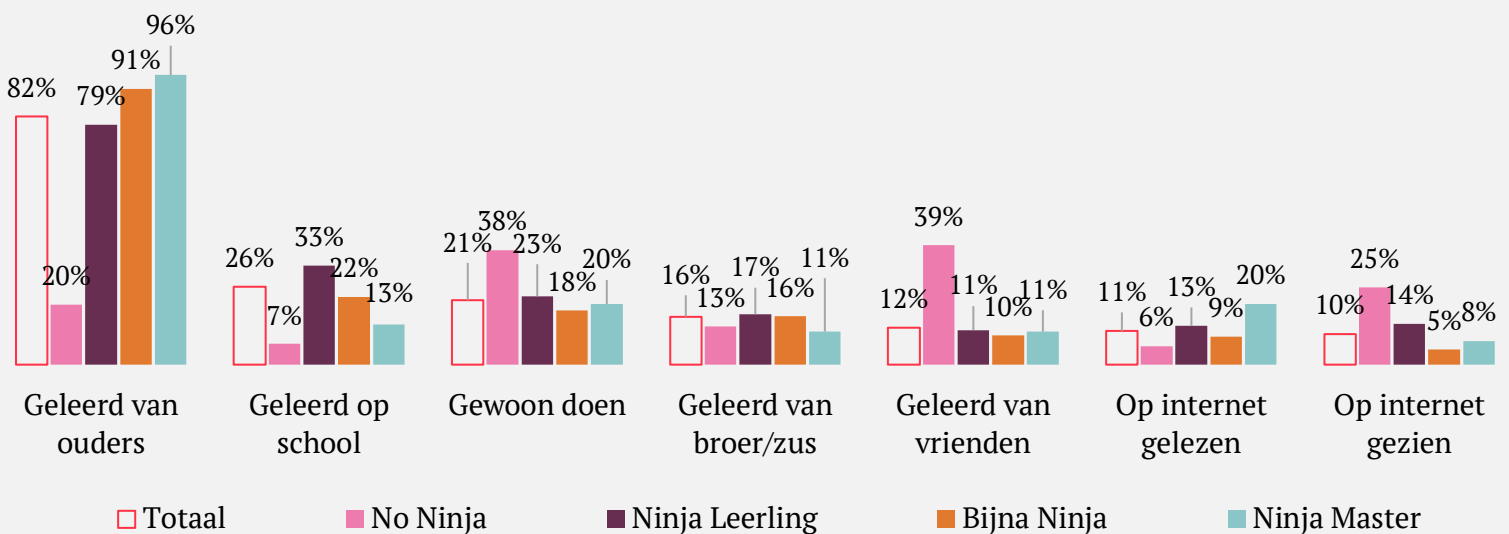


3.4 In gesprek met volwassenen

Uit dit onderzoek blijkt dat jongeren weliswaar een redelijk hoge mediapet van zichzelf op hebben, maar dat dit niet altijd terecht is. Ook voor deze groep is het belangrijk te blijven werken aan hun digitale vaardigheden: het maakt hen online weerbaarder en heeft een positieve invloed op hun eigen online gedrag. Het gesprek daarover aangaan met volwassenen draagt hieraan bij. Toch komen lang niet alle onderwerpen zomaar op tafel.

Leren van volwassenen

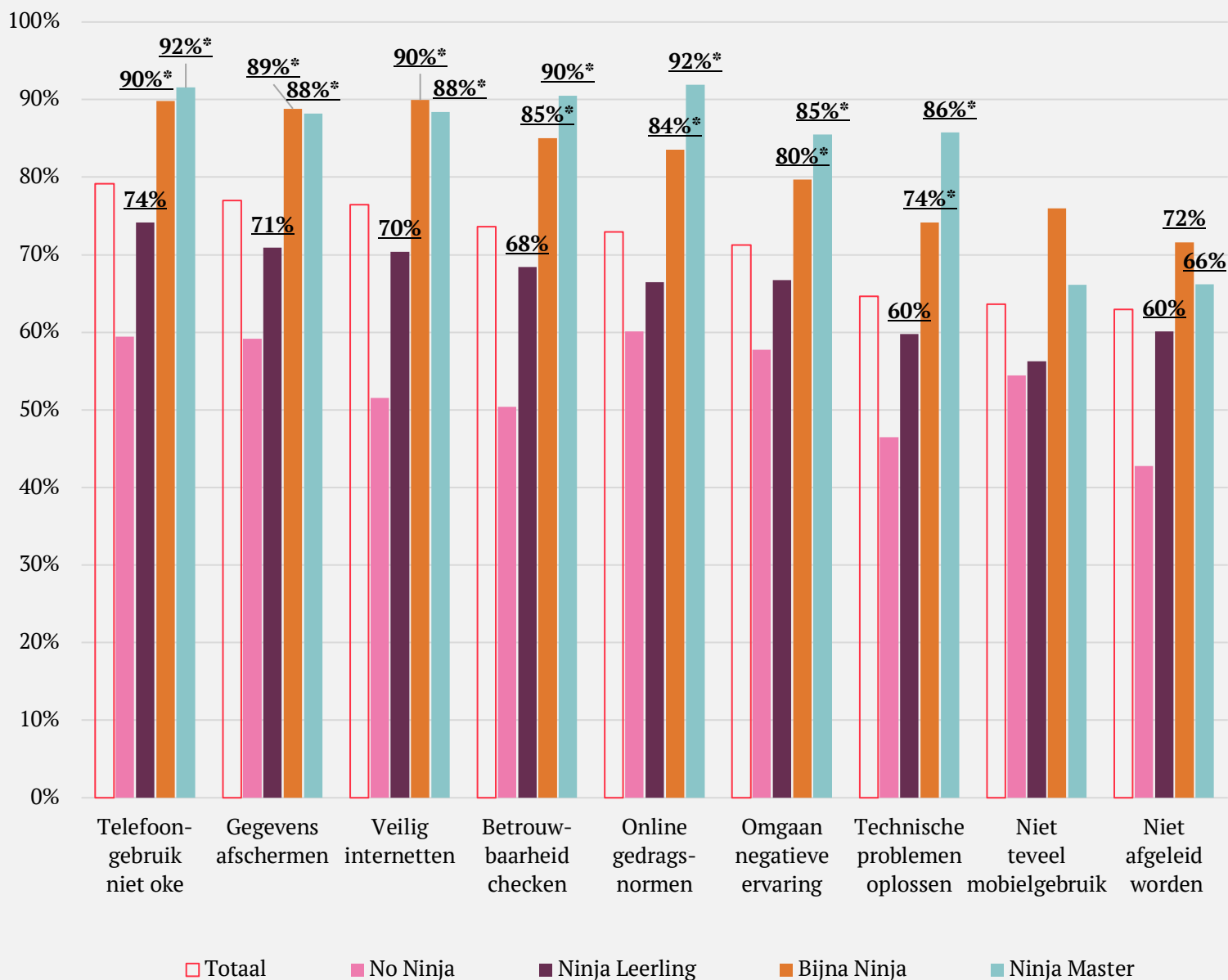
Jongeren leren veel van elkaar. Ook kunnen ze steeds meer informatie, ook over digitale vaardigheden, opzoeken op internet. Toch is dat alleen geen solide basis voor digitaal vaardig gedrag. Zelfs jongeren die zelf aangeven op een bepaald vlak Ninja Master te zijn, bijvoorbeeld in het omgaan met negatieve reacties in een online omgeving of in goed telefoongebruik, geven aan dat ze deze vaardigheden vaak hebben geleerd van hun ouders of op school. Alleen als het gaat over wat handige tools zijn, zeggen jongeren vaker dit geleerd te hebben door het gewoon te doen (56%), van vrienden (56%) of van het internet.



Figuur 11. Wijze waarop jongeren leren over do's en don'ts van telefoongebruik.

Digitaal vaardiger door gesprek

Jongeren worden niet alleen digitaal vaardig door te doen, maar ook door te praten – met vrienden, maar vooral met ouders en docenten. Digitaal vaardige jongeren leren vaker van hun ouders, ook omdat deze vaker actief betrokken lijken te zijn bij de mediaopvoeding. Ze inspireren hun kinderen vaker om media slim in te zetten en nieuwe kennis op te doen.



Figuur 12. Onderwerpen die jongeren vaak bespreken met ouders en leraren

Ook praten zij met volwassenen over veel verschillende mediagerelateerde onderwerpen – niet alleen met hun ouders, maar ook met docenten. Digitaal vaardige jongeren hebben daarnaast meer vertrouwen in de mediakennis van deze volwassenen, hetgeen de kans dat ze van hen willen leren groter maakt.

Zelfs bij onderwerpen die de meeste jongeren graag met hun ouders bespreken, zoals veilig internetten, omgaan met negatieve online ervaringen en het afschermen van gegevens, is er een verschil. Zo vindt ongeveer 70% van de digitaal minder vaardige jongeren het prima om met hun ouders te praten veilig internetten, tegenover 90% van hun digitaal vaardige leeftijdsgenoten.

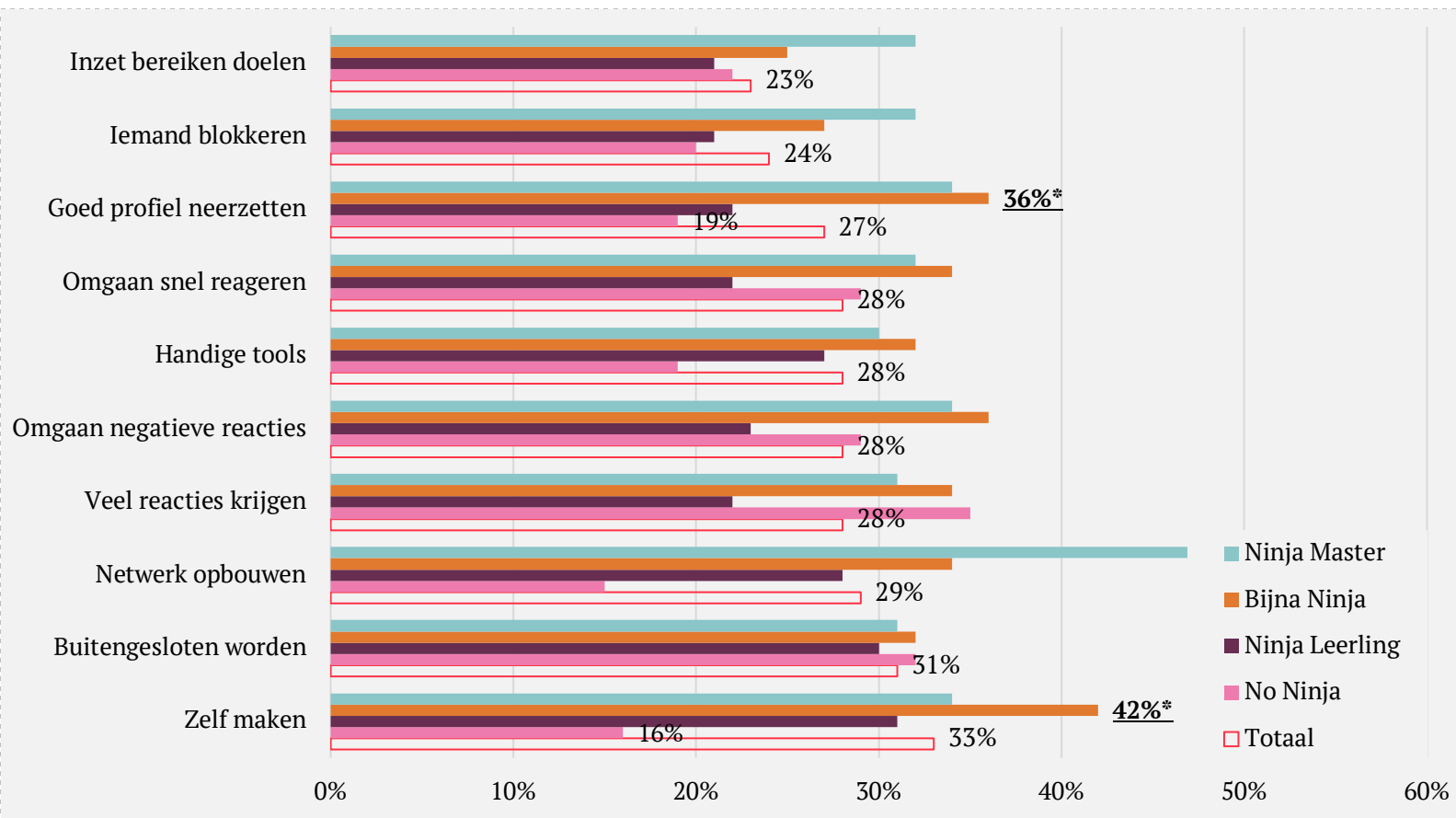


3.5 Ouders aan het roer

Ouders kunnen sterk bijdragen aan de ontwikkeling van digitale vaardigheden van hun kinderen door het gesprek aan te gaan. Toch ervaren jongeren dat ouders minder proactief betrokken zijn bij de mediaopvoeding dan drie jaar geleden. De onderwerpen die wel besproken worden, betreffen vooral risico's en geen online mogelijkheden – en aan dat laatste hebben jongeren juist behoefte.

Ouder focust op beperkingen en risico's

In hun mediaopvoeding richten veel ouders zich op de risico's die media en internet met zich meebrengen. Ouders spreken vooral over beperkingen, zoals vermindering van het telefoongebruik van hun kinderen, en risico's, zoals veilig internetten, het afschermen van gegevens en het controleren van de betrouwbaarheid van informatie. Jongeren geven juist aan dat ze meer over onderwerpen als hun online imago en de omgang met onacceptabel gedrag willen praten. Er lijkt met name ruimte voor gesprekken over online omgangsvormen en het zelf creëren en opbouwen van een netwerk. Jongeren die al wat digitaal vaardiger zijn, lijken vooral behoefte te hebben om te praten over hoe ze media kunnen inzetten om hun doelen te bereiken en hun netwerk kunnen opbouwen (figuur 13).



Figuur 13. Onderwerpen die jongeren graag vaker met ouders willen bespreken

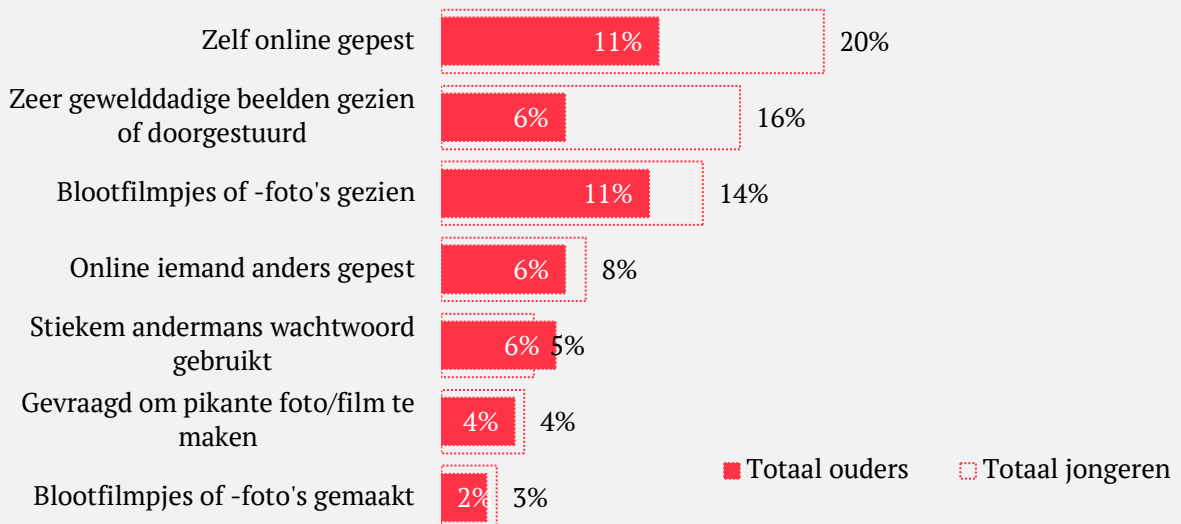


Ouders onderschatten online geweld

Een op de tien (11%) jongeren uit dit onderzoek beweert dat ouders geen idee hebben wat ze online aan het doen zijn. Om dit te toetsen, hebben we een aantal situaties voorgelegd aan de 10- tot 12-jarigen in dit onderzoek en gevraagd of ze die situatie al eens hadden meegemaakt. Dezelfde situaties zijn voorgelegd aan ouders met kinderen in deze leeftijdsgroep in de [Monitor Mediagebruik](#).

Ouders onderschatten met name hoe vaak kinderen in aanraking komen met online pesten en geweld. Vooral onder kinderen tussen 10 en 12 jaar is dit verschil groot: 20% van de kinderen geeft aan weleens online gepest te zijn, terwijl slechts 11% van de ouders denkt dat hun kind dit heeft meegemaakt. Ook geeft 16% van de kinderen aan weleens zeer gewelddadige beelden te hebben gezien of doorgestuurd, terwijl slechts 6% van de ouders dit vermoedt.

Omdat deze vraag getoetst is binnen twee afzonderlijke onderzoeken, valt geen verband te leggen tussen deze ouders en kinderen, maar betreft het ouders met kinderen in dezelfde leeftijdscategorie. Desalniettemin lijkt dit in lijn met de beweging die we in dit onderzoek zien; jongeren worden voor hun gevoel online meer losgelaten en lijken steeds minder goed begrijpen wat veilig internetten inhoudt, een indicatie dat dit onderwerp om aandacht vraagt.

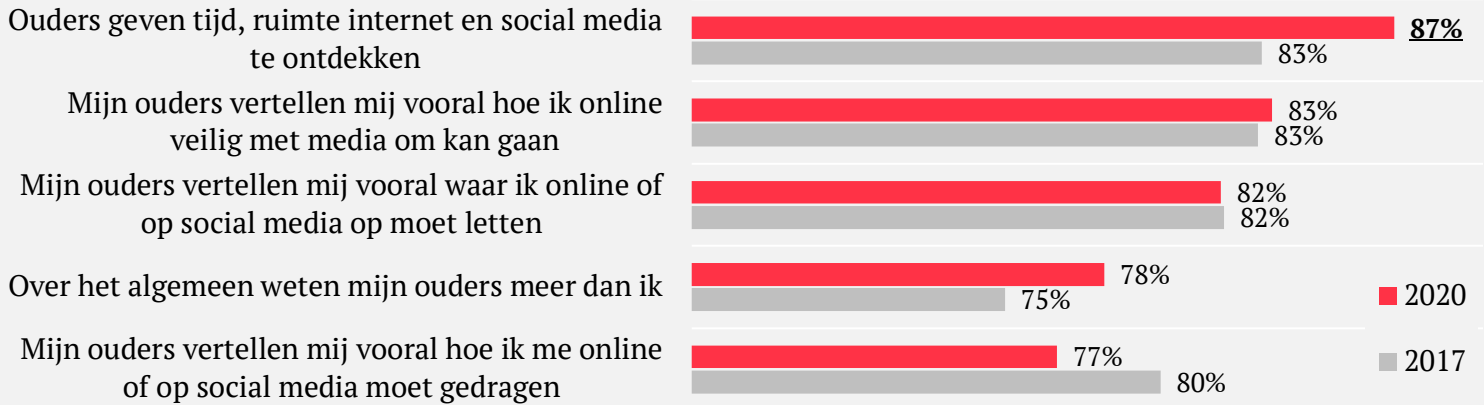


Figuur 14. Vergelijking tussen inschatting van ouders wat kinderen qua pestgedrag hebben meegemaakt versus werkelijkheid volgens jongeren.

Bron data ouders: [Monitor Mediagebruik](#)

Ouders laten meer los

Actieve betrokkenheid bij van ouders bij het mediagedrag van hun kinderen heeft een positief effect op de digitale ontwikkeling van jongeren. Toch vinden jongeren dat hun ouders hen meer loslaten dan in 2017: ze zijn minder proactief geworden en vertellen minder vaak hoe ze zich op sociale media moeten gedragen.



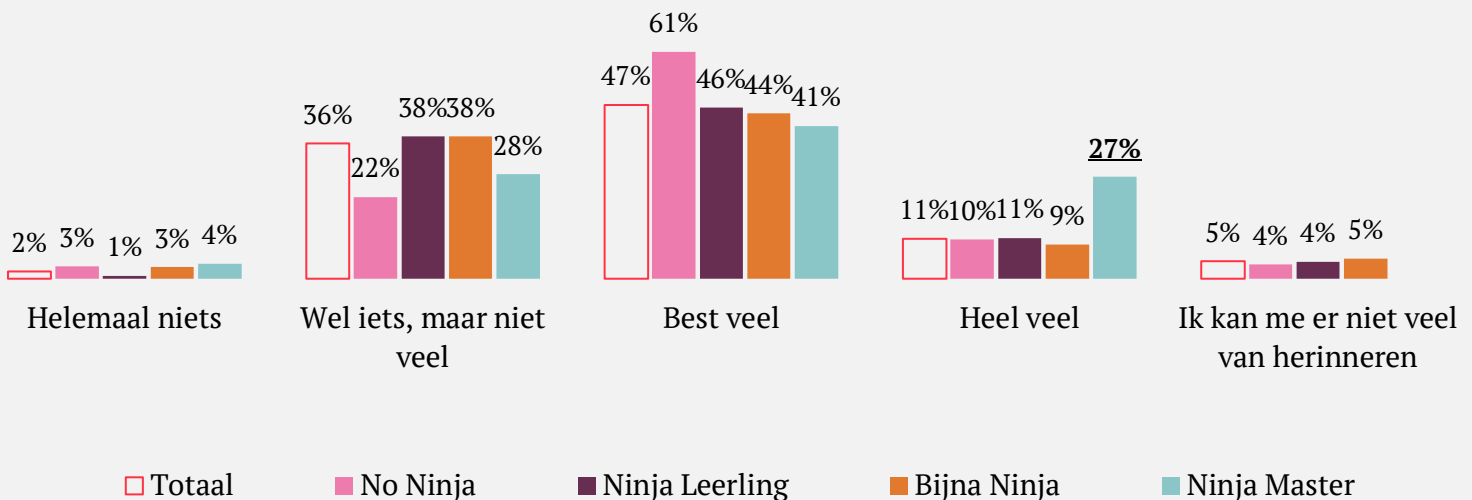
Figuur 15. Mediagedrag en -hulp van ouders volgens jongeren.

3.6 In gesprek op school

In de interactie tussen jongeren en volwassenen over digitale zaken speelt de school uiteraard ook een belangrijke rol. Niet alleen praten jongeren over andere onderwerpen met leraren dan met hun ouders, ook dragen de lessen en opdrachten op school bij aan het ontwikkelen van digitale vaardigheden.

Aandacht voor medialessen

Meer dan de helft van de jongeren geeft aan veel opgestoken te hebben van mediaprogramma's op school. Met name digitaal vaardige jongeren geven aan aandacht te hebben voor deze medialessen, terwijl digitaal minder vaardige jongeren opvallend genoeg vaker aangeven veel van deze lessen te hebben geleerd. Wel lijkt deze groep minder vertrouwen te hebben in de school als bron van nieuwe kennis.

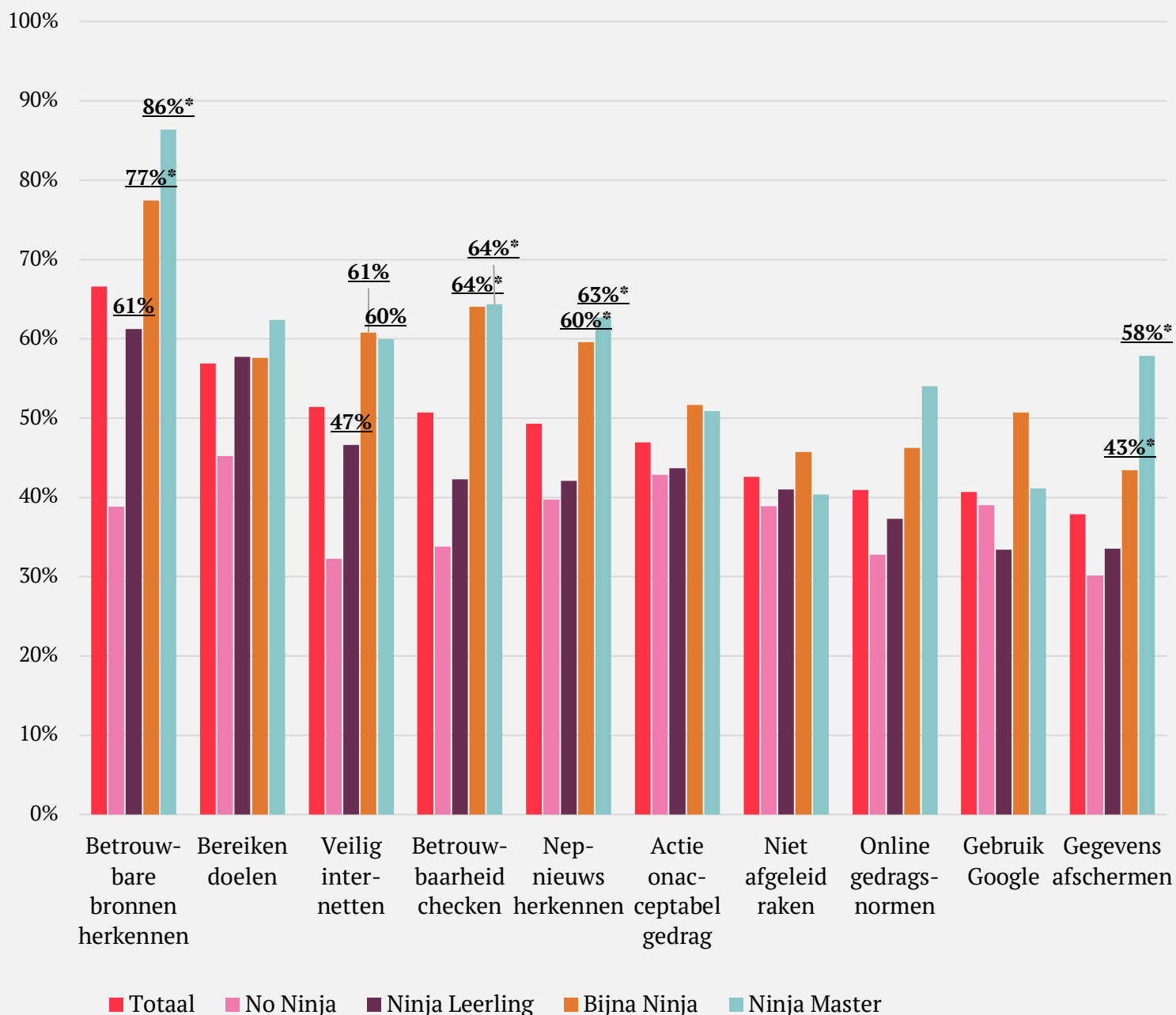


Figuur 16. Nut van mediaprogramma's op school volgens jongeren.



In gesprek met docenten

Ook in de onderwerpen die leerlingen met hun docenten willen bespreken, verschillen digitaal vaardige leerlingen van hun minder vaardige leeftijdsgenoten. De eerste categorie vindt onderwerpen als het herkennen en controleren van betrouwbare bronnen, het inzetten van internet om hun doelen te bereiken en het herkennen van nepnieuws geschikter om met leraren te bespreken dan de tweede categorie.



Figuur 16. Top tien van mediagerelateerde onderwerpen die jongeren met leraren willen bespreken.



Online vaardig begint offline

04 *Conclusies & aanbevelingen*



04 Conclusies & aanbevelingen

4.1 Conclusies

Om ouders en school een rol te laten blijven spelen in de ontwikkeling van digitale vaardigheden onder jongeren, is het belangrijk om in gesprek te gaan en te blijven. Als jongeren alleen aan de slag gaan, bouwen ze weliswaar zelfvertrouwen op, maar niet per se online weerbaarheid. Ook zorgt het gesprek aangaan ervoor dat jongeren vertrouwen houden in wat ouders en de school ze op dat gebied nog kunnen leren.

Jongeren onterecht positief over digitale vaardigheden

Uit het onderzoek blijkt dat de digitale vaardigheden onder jongeren worden gevoed door hun eigen kennis en houding, de mediaopvoeding en kennis van ouders en het aanbod van mediaprogramma's en de mogelijkheid tot gesprekken op school. Jongeren schatten hun eigen vaardigheden vaak hoger in dan deze in werkelijkheid zijn. Hoe digitaal bekwaam jongeren zijn, hoe vaker ze het gesprek aangaan met ouders en leraren over online en mediazaken.

Gesprek tussen ouder en kind vergroot vaardigheden

Vooraf bij kinderen in de basisschoolleeftijd is voor ouders een belangrijke rol weggelegd. Op deze leeftijd zijn kinderen meer bereid van hun ouders te leren dan wanneer zij ouder worden. Voor ouders liggen verschillende kansen om het gesprek aan te gaan. Dit onderzoek laat een positieve correlatie zien tussen de digitale vaardigheden van kinderen en de mate waarin hun ouders meerdere onderwerpen met hen bespreken.

4.2 Aanbevelingen

De onderzoeksresultaten geven veel richting voor verder diepgaander onderzoek, met als meest kansrijke richting de relatie tussen leeftijd en de ontwikkeling van digitale vaardigheden. De jongeren in de basisschoolleeftijd binnen dit onderzoek lijken meer open te staan om te leren van volwassenen, voelen minder terughoudendheid in het praten over sociaal gevoelige onderwerpen en hebben meer vertrouwen in de kennis van ouders en leraren.



Jong gesprek starten

Hoe jonger kinderen zijn als ouders beginnen met het aanknopen van gesprekken over media, des te beter. Op jongere leeftijd is er nog minder sprake van zelfoverschatting over het eigen kunnen; 78% van de 15-jarigen denkt voldoende digitaal vaardig te zijn, tegenover 46% van de 10-jarigen - terwijl slechts 39% van de totale groep deze score daadwerkelijk haalt. Ook zijn kinderen op jonge leeftijd nog ontvankelijker voor de lessen van hun ouders. Van alle 12-jarigen heeft 34% het idee dat hun ouders ze op digitaal vlak iets nieuws kunnen leren, tegenover 21% van de 15-jarigen. Daarnaast geeft 67% van de 12-jarigen aan dat hun ouders meer van het internet weten dan zij zelf, tegenover een kleine 40% van de 15-jarigen. Om te achterhalen wat de ideale leeftijd is om het gesprek met kinderen te starten, is onderzoek naar 6- tot 9-jarigen gewenst. Voor deze groep is wel een andere onderzoeksaanpak nodig, aangezien het voor de in dit onderzoek gebruikte quiz van belang is dat de deelnemers snel en goed kunnen lezen.

Variatie in onderwerpen

Zeker op jonge leeftijd willen jongeren nog praten over veel verschillende onderwerpen, ook de wat gevoeligeren. 32% van de 15-jarigen geeft aan niet met hun ouders te willen praten over buitengesloten worden op internet, tegenover 14% van de 10-jarigen. Naarmate kinderen ouder worden, praten ze met name minder graag met hun ouders over veilig internetten, online gedragsnormen, het oplossen van technische problemen, de frequentie van hun telefoongebruik en hun online imago. Ouders en school richten zich nu nog vaak op de risico's, terwijl jongeren ook graag het gesprek aan gaan over de mogelijkheden. Op scholen lijkt ruimte voor een aanpak waarbij de onderwerpen aansluiten bij de leeftijd en de plek waar deze worden besproken.

Kansen voor ouders

Door ouders sterker bewust te maken van hun rol in de mediaopvoeding en het huidige online gedrag van jongeren kunnen zij beter aansluiten op onderwerpen waar jongeren graag met hen over willen praten. Hier ligt een belangrijke kans, want ondanks hun goede intenties weten veel ouders niet precies wat zich op de schermen van hun kinderen afspeelt. Het gesprek aangaan lijkt bij te dragen aan de weerbaarheid van jongeren. Dit is nodig, want in de afgelopen drie jaar ervaren jongeren juist een minder proactieve houding van hun ouders als het gaat om mediaopvoeding. En dat terwijl ouders een cruciale rol hebben, bijvoorbeeld in het leren omgaan met negatieve reacties en veilig internetten.



Ouders en docenten als gouden duo

Ook leraren spelen hierin een belangrijke rol. Op school geldt eveneens dat digitaal vaardige jongeren meer baat hebben bij de mogelijkheden die lessen, opdrachten en gesprekken bieden, en hier ook gretiger gebruik van maken. Omdat jongeren met leraren andere onderwerpen bespreken, zoals betrouwbaarheid en veiligheid, kunnen ouder en leraar elkaar aanvullen om de digitale vaardigheden van jongeren op alle vlakken te vergroten.



05 Colofon

In opdracht van

KB, de nationale bibliotheek

Opdrachtgever

Cathelijne Kuiters

Onderzoek

CHOICE Insights + Strategy

Arno van Welzen, Debbie Soeters, Charlene van Kersen

Tekst

Anne van den Dool



choice

CHOICE insights + strategy
Sumatrakade 1299
1019 RM Amsterdam
020 5210660
www.choice-insights.nl