



# DEPARTEMENT CULTUUR, JEUGD & MEDIA

## Vlaamse delegatie

- Bo Slambrouck – Jeugdwerker - Quindo

## Voorstelling

Geef een korte voorstelling van jezelf en je organisatie.

Mijn naam is Bo Slambrouck. Sinds begin 2019 ben ik actief als jeugdwerker bij Quindo vzw. Quindo is een sociaal medialab in het centrum van Kortrijk op de Muzieksite Track. Quindo heeft als medialab drie kerntaken: inclusie, informatie en educatie.

We werken met 3 betaalde medewerkers en (officieel) zo'n 170 vrijwilligers. Samen met deze 170 vrijwilligers vervullen wij onze informatietaak. Wij brengen namelijk het nieuws van en voor jong Kortrijk. We doen dit via verschillende kanalen en mediavormen gaande van radioprogramma's tot artikels op onze website/socials.

Mijn taak als jeugdwerker is vooral gericht op het inclusieve gedeelte. **Wij proberen media te bruiken als tool en methodiek om (kwetsbare) jongeren sociale en communicatieve vaardigheden aan te leren/ontwikkelen/verbeteren.** Dit doen we zowel op individueel als groepsniveau. Hiervoor werken we samen met partnerorganisaties uit Kortrijk die al via hun werking in contact staan met de jongeren. Samen met deze organisaties stippelen wij projecten/trajecten uit specifiek aangepast voor de doelgroep.

## Reflecties over het thema

Waarom is dit thema belangrijk?

Digitaal jeugdwerk is vandaag uitermate belangrijk. **Alsmaar meer zaken in het dagelijkse leven wordt gedigitaliseerd. Het is belangrijk om dus mee te blijven binnen deze ontwikkelingen. Daarnaast is het ook een interesseveld van de jongeren.** Om met hen te kunnen connecteren, moet je ook digitaal vertegenwoordigd/aanwezig kunnen zijn. Natuurlijk geldt dit niet als noodzakelijke voorwaarde maar het is wel een surplus bij jongeren in het algemeen.

Wat zijn de uitdagingen binnen het thema?

Binnen het digitaal jeugdwerk zitten er nog een heel pak uitdagingen. **Zo is een van de grootste uitdagingen het meekrijgen van alle jongeren.** Wanneer we spreken over jongeren en digitalisatie is er snel de reflex om te denken dat alle jongeren mee zijn met de evolutie binnen de digitale wereld. In de praktijk is dit echter niet zo. Een groot deel van de (kwetsbare) jongeren kunnen niet mee met de snelle evolutie van de digitalisering. Het digitaal jeugdwerk moet hierdoor op een koord balanceren. We moeten innovatief genoeg blijven zodat jongeren het interessant en relevant vinden terwijl we ook er voor moeten zorgen dat niemand de boot mist.

Wat zijn de kansen binnen het thema?

**Digitale media, en vooral sociale media, moeten we zien als een aangepaste vorm van klassieke communicatie.** Soms staren we ons te veel blind op het feit dat het 'digitaal' is maar achter dat digitale schuilen er wel echte lichamen. Dit is heel belangrijk om te realiseren. We verbinden niet alleen computers of netwerken met elkaar, maar ook werkelijke mensen. Hierin schuilt volgens mij een echte kans. We moeten sociale media veel meer zien als een verlenging van onze klassieke

# DEPARTEMENT CULTUUR, JEUGD & MEDIA

communicatie. Door deze communicatie creëer je net nieuwe onderwerpen om met elkaar in contact te komen. Jongeren communiceren heel vaak op deze manier en hier moet het jeugdwerk zeker hard op inspelen.

Veel organisaties beginnen meer en meer 'over te schakelen' naar een vorm van digitaal jeugdwerk. Deze tendens is uiteraard positief en hierdoor kan er meer en makkelijker kennis en ervaringen uitgedeeld worden met andere organisaties. Het warm water niet uitvinden is een uitspraak die vaak gehanteerd wordt binnen het jeugdwerk en dat is het niet zonder reden. Soms kan je als organisatie je blind staren op een bepaalde methodiek of innovatie. Eens gaan luisteren naar andere organisaties en hoe zij werken, kan heel efficiënt zijn op gebied van tijdswinst.

## Goede praktijken

### Wat zijn goede praktijken van jouw organisatie?

Als sociaal medialab is digitaal jeugdwerk voor ons een van onze kernpunten. Op heden hebben wij een uitgewerkte methodiek waarbij **we media gebruiken om kwetsbare jongeren sociale en communicatie vaardigheden aan te leren/ontwikkelen/verbeteren** samen met de digitale vaardigheden die tijdens het project geïntegreerd worden. Deze methodiek kan via verschillende vormen gebruikt worden. **Een van onze meest gebruikte vormen is de redactiesimulatie in een radioproject.** In dit voorbeeld simuleren wij een redactievergadering waarbij de jongeren alle beslissingen en voorbereidingen moeten maken om een radioprogramma te maken, iets wat ze dan uiteindelijk ook echt moeten uitvoeren. Op deze manier moeten ze met elkaar in gesprek gaan, leren communiceren op een goede manier, feedback aanvaarden, leren opzoeken, samenwerken aan één geheel, etc.. Heel veel vaardigheden komen hierbij aan te pas. Zoals eerder gezegd niet alleen op sociaal gebied maar ook op digitaal gebied, ze leren immers ook met de radiostudio werken. Deze methodiek ben ik gaan uitleggen in Tallinn op het SomeCampEu.

### Wat zijn goede praktijken die je tijdens het evenement hebt leren kennen?

Aangezien ik zelf een workshop ben gaan geven in Tallinn, heb ik zelf maar 1 workshop kunnen volgen. Deze was gelukkig heel interessant. **Het ging over games, en specifiek e-sports, gebruiken binnen het jeugdwerk.** We kijken namelijk heel makkelijk neer op games terwijl we dit wel echt kunnen gebruiken. Bij games komen namelijk heel wat vaardigheden van te pas en kan ook eigenlijk als sport gezien worden. Tijdens deze workshop werd ook de vergelijking gemaakt met de Formule 1 sport. E-sports slaan echter niet alleen op videogames gebaseerd op echte sporten maar op iedere game waar er een soort van competitie aan verbonden is. **Met games kan je sociale processen recreëren maar in een veilige omgeving (zoals de jongeren hun eigen huis).** **Op deze manier kan je jongeren bereiken die fysiek niet aanwezig kunnen zijn.** Via deze weg kan je nieuwe jongeren bereiken en is er onmiddellijk een onderwerp om over te praten en een connectie te leggen. Of games (en bijgevolg e-sports) hun nut hebben binnen het jeugdwerk, hoeft er dus niet meer gediscussieerd worden.

Innobox is een methodiek die bedacht werkt door het Finse Verke. Innobox is een toolkit die jeugdwerkers helpt om nieuwe praktijken in een langer proces te gieten. De bedoeling van Innobox is om assistentie en hulp te bieden wanneer het nodig is om nieuwe zaken op te starten en iets nieuws te creëren. Innobox helpt met het analyseren en identificeren van de problemen en uitdagingen die je wil oplossen. De opdrachten in de doos helpen je met het introduceren of heroriënteren van praktijken, methodieken, diensten, ideeën, en problemen waar jongeren mee te maken krijgen binnen het digitale jeugdwerk. We zijn tijdens SomeCampEU een volledige dag bezig

# DEPARTEMENT CULTUUR, JEUGD & MEDIA

geweest met Innobox en op het einde had zowat iedere groep al een uitgebreide oplossing voor het fictieve probleem dat ze opgelegd kregen. Innobox kan je gratis bestellen en laten leveren via de Verke website!

Wie zijn interessante partners?

Tijdens SomeCampEU was vooral het netwerkgegeven een heel belangrijk aspect. **Heel veel organisaties zaten met dezelfde ideeën, praktijken en frustraties als Quindo.** Hierover uitwisselen was dus heel nuttig. Er waren een aantal organisaties die hele interessante partners waren. Zo was er de schotse organisatie **Citadel Youth Centre vanuit Edinburgh** die zich bezig hielden met het connecteren van jongeren en ouderen via digitaal jeugdwerk, iets wat ons uitermate interessant lijkt aangezien wij al gelijkaardige projecten hebben gedaan.

Daarnaast was er ook **'Diamonds in Your Backyard'**, een organisatie uit Riga die wil werken met kwetsbare jongeren op talentgerichte manier en hier media voor wil gebruiken.

Eigenlijk is iedere organisatie die met kwetsbare jongeren werken interessant voor ons aangezien wij samen met deze organisatie projecten zouden willen uitwerken waarbij wij media gebruiken om de jongeren helpen te ontwikkelen op sociaal en digitaal vlak.

## Volgende stappen en tijdslijn

Hoe ga je opvolging geven aan opgedane kennis, inzichten en praktijk?

**Op gebied van games hebben wij ondertussen een stagiair sociaal werk die zijn bachelorproef zal oriënteren rond games en kwetsbare jongeren betrokken in het jeugdwerkverhaal.** Deze inspiratie kwam deels vanuit SomeCampEU omdat wij vaak games oversloegen en hier minder de waarde van inzagen.

**Daarnaast hebben wij zo'n Innobox besteld om te hanteren bij onze werking.** Op deze manier hopen we dat we een aantal problemen en methodieken die wat vast zitten een nieuwe adem in te blazen.

Hoe ga je je kennis verspreiden binnen je organisatie en binnen Vlaanderen?

Quindo is een zeer kleine organisatie van 3 man en deze informatie werd tijdens de teamvergaderingen aangebracht. Voor Vlaanderen hopen we dat dit verslag gedeeld wordt en dat we **met andere organisaties samenwerkingen kunnen opstarten** om op die manier de opgedane kennis te verspreiden.

Zijn er concrete plannen voor verdere verdieping, samenwerking, netwerkopbouw...

Bij het stuk over de interessante partners heb ik al 2 partners vermeld (Citadel Youth Centre en Diamonds in Your Backyard). Met deze twee zijn we momenteel mee aan het communiceren om **Erasmus+ projecten op te starten. Internationalisering en kennisuitwisseling is een van de punten waar we in 2020 heel hard op willen inzetten** en SomeCampEU was hiervoor een schot in de roos.

## Documentatie

Link naar documenten of websites van het evenement en de uitkomsten of resultaten.

<https://www.verke.org/>

# DEPARTEMENT CULTUUR, JEUGD & MEDIA

<https://www.somecamp.eu/>

