

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 111
van **TINE SOENS**
datum: 8 maart 2019

aan **SVEN GATZ**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

Digitaal jeugdwerk - Stand van zaken

Op dinsdag 26 februari 2019 vond in Antwerpen het inspiratiefestival 'Dig It Up' plaats, een event van o.a. Cultuurconnect en De Ambrassade over digitale innovatie in de cultuur- en jeugdsector. Digitalisering is overall, ook in het jeugdwerk evolueerde er het een en ander onder invloed van technologische ontwikkelingen.

Het jeugdwerk is een brede sector, die verschillende doelgroepen bereikt, verschillende methodieken omvat en op heel wat manieren invloed heeft op een reeks diverse actoren, niet in het minst de brede samenleving. Jeugdwerk heeft een vinger aan de pols, en heeft er alle belang bij om maatschappelijke veranderingen te begrijpen en op een of andere manier te integreren in hun werking. De term 'digitaal jeugdwerk' komt overgewaaid vanuit Europese buurlanden en werd recent ook opgepikt door De Ambrassade zelf.

1. Hoe ziet de minister digitaal jeugdwerk in Vlaanderen?
2. Op welke manier zet het Vlaamse jeugdwerk op dit moment in op digitalisering? Hoeveel daarvan is vraaggestuurd en komt bottom-up vanuit het jeugdwerkveld zelf?
3. In hoeveel middelen voorziet de minister in het kader van digitaal jeugdwerk?

Graag een overzicht van de afgelopen jaren sinds 2016, opgedeeld per financieringsvorm (structureel of projectmatig), ontvangende organisatie en geformuleerde doelstellingen.

SVEN GATZ

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

ANTWOORD

op vraag nr. 111 van 8 maart 2019

van **TINE SOENS**

1. Digitalisering en technologische evolutie zijn alomtegenwoordig in onze maatschappij. Er wordt meer dan ooit, op grote schaal en aan een tempo dat nauwelijks is bij te houden, digitaal ingegrepen op alsmaar meer systemen en terreinen, het unieke, uiterst persoonlijke leven inbegrepen. De digitale transformatie heeft in nagenoeg alle sectoren disruptieve effecten, ook in de jeugdsector. Digitaal heeft een impact op de participatie aan, de beleving en spreiding van het jeugdwerk. De technologische revolutie brengt nieuwe uitdagingen en noden met zich mee, waarop digitaal jeugdwerk een antwoord wil bieden. Ik zie digitaal jeugdwerk als een onderdeel van het ruimere concept 'slim jeugdwerk'. Slim jeugdwerk maakt integraal deel uit van het algemene jeugdwerk, en moet niet beschouwd worden als een speciale methode of aparte stroming binnen de jeugdwerksector. Het vertrekt immers vanuit dezelfde doelstellingen: brede ontwikkelingskansen creëren voor kinderen en jongeren, hun participatie aan de samenleving bevorderen en hen ruimte bieden om jong te zijn. Slim jeugdwerk gaat over innovatie en over het aanbieden van nieuwe (waaronder digitale) oplossingen voor de huidige en toekomstige uitdagingen waar kinderen, jongeren en jeugdwerkers mee geconfronteerd worden. Het opzet van slim jeugdwerk is driedelig:
 - (1) voor kinderen en jongeren: innovatieve oplossingen bieden en inzetten op de ontwikkeling en bevordering van hun digitale vaardigheden,
 - (2) voor de jeugdwerksector: de kwaliteit, de werking en de efficiëntie van jeugdwerk verbeteren en de kennis over kinderen en jongeren vergroten,
 - (3) voor jeugdwerkers: hun digitale vaardigheden uitbouwen en werkmethodes verbeteren.

Bedoeling is om op een meer efficiënte en productieve manier aan jeugdwerk te doen, door bijvoorbeeld meer kinderen en jongeren te bereiken, hun creativiteit en initiatief nemen te stimuleren, en hun betrokkenheid te vergroten. Het concept van slim jeugdwerk is dus ruimer dan louter het gebruik van digitale technologieën. Daarom zal ik hier over slim jeugdwerk spreken en niet enkel over digitaal jeugdwerk.

Het klopt dat er op Europees niveau heel wat beweegt rond slim en digitaal jeugdwerk. De Raad van de Europese Unie nam op 20 november 2017 conclusies aan over slim jeugdwerk. De Raad ondersteunt met deze conclusies de gedrevenheid, de capaciteit en de competentieopbouw van jeugdwerkers om slim jeugdwerk te ontwikkelen en te implementeren in hun eigen werk. Er zijn heel wat Europese landen met expertise in slim jeugdwerk, zoals Finland en Estland.

Er werd gesleuteld aan een definitie van digitaal jeugdwerk, aan een set van competenties hiervoor. Er kwamen aanbevelingen voor de lidstaten, en er werden ettelijke goede praktijken uitgewisseld, vormingsmateriaal ontwikkeld. Er is ook een Europees netwerk rond digitaal jeugdwerk om expertise te delen.

Ik vind het belangrijk om slim jeugdwerk via het jeugdbeleid te ondersteunen in Vlaanderen. Het leidt onder meer tot betere digitale vaardigheden van kinderen, jongeren en jeugdwerkers, het vergroot de weerbaarheid en mediawijsheid van jonge mensen en het stelt hen in staat om ten volle te participeren aan onze steeds meer digitale samenleving. Ook jeugdwerkers kunnen digitale methodes aanwenden om hun

jeugdwerkaanbod nog kwalitatiever te maken en zo nog meer in contact komen met kinderen en jongeren. Zo kunnen digitale media en technologie gebruikt worden om kinderen en jongeren te informeren en te laten participeren.

De ingrijpende veranderingen zetten systemen en organisatiemodellen onder druk, wat niet noodzakelijk wil zeggen dat ze moeten capituleren. Ik pleit voor een creatieve en verstandige heroriëntatie, een open, flexibele en onbevooroordeelde houding tegenover de mogelijkheden van digitale media en technologie voor jeugdwerk. Maar wel met het behoud van the human touch...

2. Ik stel vast dat er in het jeugdwerk in Vlaanderen meer en meer digitale werkvormen worden ingezet: kampen rond artificiële intelligentie, een robotweek, een nieuwe jeugdvereniging rond games, coderen, apps en software, digitale kunst... De Ambrassade heeft inderdaad het initiatief genomen om de jeugdwerkorganisaties te ondersteunen in hun zoektocht naar digitale mogelijkheden. Samen met Cultuurconnect organiseren ze sinds een paar jaar Dig It Up!, een inspiratiefestival, dat jaarlijks de horizons van digitale en online tools voor kunst- en cultuurbeleving verkent. Maar, ook jeugdwerkorganisaties voelen aan dat er moet ingezet worden op digitaal jeugdwerk. Gezien de online wereld niet meer afgescheiden is van de wereld waarin jonge mensen hun tijd doorbrengen, moet ook het jeugdwerk een plek krijgen in de digitale leefwereld van kinderen en jongeren. Er is eensgezindheid in het jeugdwerk over het feit dat er in het licht van de digitale innovaties een soort inhaalbeweging nodig is die het jeugdwerk in staat stelt zichzelf anders te organiseren, meer samen te werken met andere organisaties die al meer onderlegd zijn. De Ambrassade biedt hen een stappenplan in 3 stappen: 1) onderzoek wat digitaal jeugdwerk betekent en welke mogelijkheden het biedt voor de eigen organisatie; 2) laat je inspireren door voorbeelden van digitaal jeugdwerk op verschillende niveaus; 3) zet samenwerking op over de sectoren heen. Het initiatief komt van de jeugdsector zelf. De Ambrassade roept uitdrukkelijk op om experts bij de hand te nemen, om samenwerkingen op te zetten, om te experimenteren en te leren... om inspiratie te komen opdoen op Dig It Up, dé inspiratiedag rond digitale innovatie. Maar ook de beleidsmakers gaan aan de slag met digitaal jeugdwerk. Beleidsondersteuning gebeurt via internationale en Europese samenwerking, studiebezoeken, het uitwisselen van goede praktijken, het creëren van de juiste omgeving en kansen voor de ontwikkeling en bevordering van slim jeugdwerk, en het stimuleren van transversale samenwerkingsverbanden. Zo werd een nieuw samenwerkingsakkoord 2019-2022 gesloten tussen Vlaanderen en de Baltische staten rond slim jeugdwerk. Op de agenda staan studiebezoeken, ontwikkeling en uitdragen concept slim jeugdwerk, internationale conferenties, uitwisselen van goede praktijken, webseminaries.... Ook het huidige samenwerkingsprogramma tussen Vlaanderen en Luxemburg 2018-2019 schenkt aandacht aan het ontwikkelen van een maker cultuur. Deze internationale en Europese praktijken bieden inspiratie om het Vlaamse jeugdwerk te ondersteunen en inspireren.

3. Zie bijlage voor een overzicht van gesubsidieerde verenigingen en projecten.

BIJLAGE

Overzicht van gesubsidieerde verenigingen en projecten.