

PIMENTO



WEERBAAR OP HET WEB: CYBERPESTEN, NETTIQUETTE EN HAATSPRAAK

WEERBAAR OP HET WEB

Of het nu over TikTok, Twitch of DM via Instagram gaat, probeer je als begeleider altijd in te leven in de digitale wereld van jongeren. We vinden het dan ook Wow! dat je met jongeren aan de slag gaat rond online weerbaarheid. Hoe gaat het nu in zijn werk? In dit document vind je werkvormen over netiquette, cyberpesten en online haatspraak.

Je kiest zelf welk(e) thema(s) je aan bod laat komen. Je kan ze allemaal in één keer doen of spreiden over meerdere tijdstippen.

Op het web is heel wat info te vinden. Soms zien jongeren door de bomen het bos niet meer. Het is goed dat ze zelf op zoek gaan naar wat hen boeit, maar het is niet altijd evident om betrouwbare info te vinden. In deze bundel vind je heel wat sites die zowel jongeren als jij, de begeleider, kunnen raadplegen.

ALGEMENE LEERDOELEN

- Jongeren denken na over hun gedrag op het internet
- Jongeren denken na over de rol van internet en digitale media in hun leven
- Jongeren zijn zich bewust van de informatie die ze online delen
- Jongeren worden zich bewust van de do's-and-don'ts op het vlak van surfen op het internet
- Jongeren krijgen concrete tips en tricks over haatspraak, privacybescherming en cyberpesten
- Jongeren leren waar ze bij betrouwbare bronnen terecht kunnen met hun vragen
- Jongeren staan stil bij hun eigen grenzen en die van anderen op het vlak van hun online gedrag

AAN DE SLAG!

Het concept is eenvoudig. Lees de fiche en zet de jongeren aan het werk. Bij heel wat werkvormen hoort een bijlage. Die vind je op onze website. Druk de bijlage (meermaals) af of projecteer ze in het groot. Bij iedere werkvorm hoort een nabespreking.

De vragen die je daar vindt, leveren vaak boeiende gesprekken op. Besteed daar voldoende aandacht aan want uit die gesprekken halen jongeren veel info. Tegelijk leren ze hun mening vormen en/of bijsturen, en oefenen ze hun communicatieve vaardigheden.



Op de volgende pagina vind je alvast wat achtergrondinfo over de verschillende thema's en nuttige adressen.

ACHTERGRONDINFO

ALGEMEEN

Niets is zwart-wit. Daarom is het belangrijk om jongeren verschillende kaders mee te geven. Aan alles is een context verbonden en ook de onderlinge relatie tussen betrokken partijen is van belang. Reflecteer met jongeren over wat gangbaar is in de on- en offline maatschappij en laat hen daar kritisch naar kijken. Waarom vinden ze bepaalde waarden en normen wel of niet belangrijk? En hoe kunnen ze zich die eigen maken?

NETTIQUETTE

Nettiquette is een samenvoeging van de woorden netwerk en etiquette. De nettiquette omvat de ongeschreven richtlijnen en gedragsregels voor het gebruik van het internet. Die regels kunnen verschillen per app, per forum of chatprogramma. Daarbij blijkt nog dat online rechtuit zeggen wat je denkt, zonder het gebruik van toon en mimiek, zeer snel leidt tot misverstanden en zelfs hevige woede. Wat is de betekenis van likes en comments voor jongeren? Wat voor invloed heeft dat op hun leven? Leg samen met je jongeren die ongeschreven regels op sociale media bloot via de werkvormen rond nettiquette.

TROLLING

Een troll probeert conflict uit te lokken op het internet, om er dan mee te kunnen lachen. Het doel is om anderen in een discussie te lokken of emotioneel (boos/verdrietig) te laten reageren. Sommige trolls doen dat uit verveling, maar ze kunnen er ook een gevoel van macht door krijgen. Soms zoeken ze ook naar erkenning van andere trolls en willen ze graag in hun groepje thuishoren. Trolling vertoont gelijkenissen met cyberpesten. Allebei gaat het over macht in de groep. Bij cyberpesten wil de pester macht hebben over de gepeste en een machtige positie krijgen in een groep.

Het grootste verschil is dat cyberpesten gericht is op een welbepaalde persoon. De cyberpester kent de gepeste meestal van op school, in de jeugdbeweging enz. Trolling gebeurt vaak in een omgeving waar mensen elkaar niet kennen. Voor een troll staat de ruzie of het conflict centraal, niet de personen die er het slachtoffer van zijn.

CYBERPESTEN

Onder cyberpesten verstaan we vormen van pesterijen die gebruikmaken van 'nieuwe' media.

Drie belangrijke kernelementen van cyberpesten:

- De pester wil iemand kwetsen of schade toebrengen.
- In een peestsituatie heeft de pester een sociale relatie met de gepeste, waarbij er sprake is van een machtsverschil. Bij cyberpesten kan dat onevenwicht voortvloeien uit het feit dat de cyberpester anoniem blijft of computertechnisch meer onderlegd is dan de gepeste.
- Er is herhaaldelijk sprake van schadelijk gedrag.

Wat is het verschil met klassiek pesten?

- De pester ziet de ernst vaak minder in en daardoor is het pesten vaak ongeremder.
- Er is minder toezicht dan in een peestsituatie.
- Het is technisch mogelijk om een eindeloos publiek te bereiken.
- Cyberpesten kan altijd en overal. De gepeste is nergens meer veilig.

Wat zijn de gevolgen van cyberpesten?

Wie online gepest wordt, kan last krijgen van angst, stress en depressie. Omdat het altijd en overal kan en de pester vaak anoniem blijft, kunnen de pesterijen heel bedreigend overkomen.

4 VORMEN VAN CYBERPESTEN	ALLEEN ZICHTBAAR VOOR HET SLACHTOFFER	ZICHTBAAR VOOR HET GROTE PUBLIEK
Beledigen	bv. iemand een beledigende sms sturen	bv. iemand beledigen in een Facebookpost
Bedreigen	bv. via een e-mail dreigen dat je iemand in elkaar zult slaan	bv. in een Instastory dreigen dat je iemand in elkaar zult slaan
Uitlachen	bv. een ridiculiserende foto van iemand naar die persoon zelf sturen via Snapchat	bv. een ridiculiserend filmpje van iemand tweeten
Hinderen in sociale contacten	bv. inbreken in iemands Facebookaccount en het wachtwoord veranderen of iemand uitsluiten of negeren online	bv. inbreken in iemands Facebookaccount en in zijn/haar/hun naam de profielstatus aanpassen of dingen aan het profiel veranderen om die persoon belachelijk te maken

HAATSPRAAK

Onder haatspraak verstaan we:

Uitspraken, tekeningen, afbeeldingen, filmpjes ... die een groep of persoon aanvallen op basis van kenmerken als ras, religie, afkomst, geaardheid, geslacht, enz.

Er zijn strafbare vormen van haatspraak (bv. oproepen tot geweld), maar er bestaat ook haatspraak die wettelijk wel kan (bv. tegen een homoseksuele jongen zeggen dat hij 'ziek' is wegens zijn geaardheid). Toch zijn beide absoluut verwerpelijk!

Er zijn altijd drie actoren aanwezig (zowel on- als offline) in een situatie waarin haatspraak zich voordoet:

1. Het doelwit kan zowel een individu als een groep zijn. Sommige groepen of personen met bepaalde kenmerken zullen jammer genoeg sneller het doelwit worden van haatspraak dan andere.
2. De haatboodschapper kan iemand zijn die we kennen of niet kennen, of zelfs iemand die anoniem probeert te blijven. De haatboodschapper kan ook een bekend of publiek persoon zijn. Haat kan occasioneel of op regelmatige basis verspreid worden.
3. De omstanders zijn de grootste groep in het hele verhaal. Onder omstanders verstaan we iedereen die getuige is van een haatsituatie of -bericht. Die omstanders kunnen vrienden zijn van het doelwit en/of van de haatboodschapper, maar het kan ook dat de omstander een onbekende is. Daarnaast is ook de moderator of de oprichter van een bepaald forum (bv. een Facebookgroep of Twitteraccount) een omstander.

Zijn daar gradaties in? De Raad van Europa spreekt van een 'ergte-grad'. Dat toont aan dat haatspraak zich altijd op een spectrum bevindt. De ene uitspraak is extremer dan de andere, de ene heeft grotere gevolgen dan de andere.

Het is belangrijk dat je dat in je achterhoofd houdt bij het aanpakken van haatspraak.

De 'ergte-grad' houdt rekening met vijf facetten:

- Inhoud en toon
- Intentie
- (Potentieel) doelwit
- Context
- (Potentiële) impact



EINDTERMEN EN SLEUTELCOMPETENTIES 1E GRAAD SECUNDAIR ONDERWIJS

ET 1.15. De leerlingen verwoorden met behulp van richtvragen welke gebeurtenissen hen zelfvertrouwen geven en welke gebeurtenissen hen onzeker maken in het kader van hun welbevinden. (transversaal)

ET 1.16. De leerlingen uiten hun gevoelens respectvol.^o (transversaal - attitudinaal)

ET 1.17. De leerlingen benoemen met behulp van richtvragen bij een gebeurtenis hun gedachten, gevoelens en gedrag en de gevolgen van die gebeurtenis voor zichzelf. (transversaal)

ET 1.19. De leerlingen geven aan waar ze hulp kunnen vinden in geval van intra- en interpersoonlijke problemen. (transversaal)

ET 4.5. De leerlingen lichten de invloed van digitale en niet-digitale media op mens en samenleving toe. (transversaal)

ET 4.6. De leerlingen passen aangereikte regels van de digitale wereld toe.

ET 4.7. De leerlingen evalueren de mogelijkheden en risico's van eigen en andermans mediagedrag.

ET 5.1. De leerlingen bewaken in interacties hun eigen fysieke en mentale grenzen.^o (transversaal - attitudinaal)

ET 5.2. De leerlingen houden in interacties rekening met de opvattingen, fysieke en mentale grenzen en emoties van anderen.^o (transversaal - attitudinaal)

ET 5.3. De leerlingen demonstreren hoe ze respectvol reageren tegen pest- en uitsluitingsgedrag. (transversaal)

ET 5.4. De leerlingen demonstreren in informele en formele relaties geschikte sociale vaardigheden. (transversaal)

ET 5.5. De leerlingen dragen in groepsactiviteiten met een welomschreven opdracht actief bij aan de uitwerking van een gezamenlijk resultaat. (transversaal)

ET 7.4 De leerlingen lichten de mechanismen van vooroordelen, stereotypering, machtsmisbruik en groepsdruk toe. (transversaal)

ET 7.5 De leerlingen hanteren strategieën om tot constructieve oplossingen voor conflictsituaties te komen. (transversaal)

ET 7.6 De leerlingen onderscheiden zowel onverdraagzaamheid als discriminatie in de samenleving. (transversaal)

VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

GEMEENSCHAPPELIJKE STAM

De leerlingen:

ET1 (communicatief vermogen) Brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in de praktijk.

ET4 (doorzettingsvermogen) Blijven, ondanks moeilijkheden, een doel nastreven.

ET5 (empathie) Houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

ET9 (flexibiliteit) Zijn bereid zich aan te passen aan wisselende eisen en omstandigheden.

ET10 (initiatief) Engageren zich spontaan.

ET18 (respect) Gedragen zich respectvol.

ET20 (verantwoordelijkheid) Nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

HANDIG VOOR



Op de volgende pagina staat een overzicht van tips en tricks voor veilig online surfen. Je kan het uitprinten en op een zichtbare plek hangen. Of druk ze voor je jongeren af zodat ze allemaal een persoonlijk exemplaar hebben.

NUTTIGE LINKS

awel.be – Awel luistert naar alle kinderen en jongeren met een vraag, een verhaal of een probleem.

watwat.be – Online platform van meer dan 70 organisaties dat jongeren wil informeren en toeleiden naar advies of hulp.

childfocus.be – Child Focus biedt informatie over een veilig en verantwoord internetgebruik voor kinderen en jongeren.

mediawijs.be – Mediawijs is een Vlaams kenniscentrum voor digitale en mediawijsheid. Zij hebben themasites over cyberpesten, haatspraak, sexting, sociale media en games.

grenslijn.be – Voor als je denkt dat grenzen van kinderen of jongeren geschonden worden. Een website voor elke professional of vrijwilliger die met kinderen of jongeren werkt.

WOW!



Ontdek ook WOW! Weerbaar op het web: relaties en seksualiteit.

Download **het gratis werkvormenpakket** of ga naar pimento.be/werkvormen-online-weerbaarheid.

COLOFON

'WOW²' is een uitgave van Pimento vzw met medewerking van Mediawijs.

Redactie: Vincent Engelbos

Taalcorrectie: Bart Boone

Lay-out: Valerie Vanderlooy, Annelies Follaets

ISBN: 9789491850370

Wettelijk Depot: D/2019/13.233/3

Verantwoordelijke uitgever: Peter Verduyckt, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen, 03 336 99 99, info@pimento.be

Niets uit deze uitgave mag verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden (d.m.v. druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze dan ook), zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

PIMENTO

Ontdek nog meer vormingen en educatief materiaal rond 'teambuilding', 'pesten en weerbaarheid', 'relaties en seksualiteit', 'identiteit, zingeving en keuzes maken' en 'jongerenparticipatie' op **pimento.be**.

WAT ALS JE ZELF

SLACHTOFFER

BENT VAN CYBERPESTEN?

Negeer de berichtjes. Als je niet reageert, is de lol er voor de pester snel af. Dat betekent natuurlijk niet dat je je niet mag verdedigen, maar als je merkt dat de pester toch niet oprecht luistert, dan antwoord je het beste niet meer.

Verzamel bewijs door screenshots te maken.

Hoe neem je een **screenshot** op iPhone of iPad?
Hoe neem je een **screenshot** met een Android-toestel?

Blokkeer de afzender van de pestberichten.

Meld ongepaste commentaren of berichten op sociale media aan de beheerders. Op Facebook en Instagram kan je makkelijk foto's en berichten rapporteren en laten verwijderen.

Vat scheldpartijen niet te persoonlijk op. In de comment-sectie van een foto of artikel kan het er nogal hard aan toe gaan. Het is verleidelijk om daar helemaal in op te gaan en dan kan je al eens gekwetst worden. Probeer kwetsende commentaren die daar verschijnen niet persoonlijk op te vatten.

Praat erover met iemand die je vertrouwt.

Blijft het pesten aanhouden of gaat het echt te ver? Weet dat je bij de politie een klacht kan indienen.

HOE REAGEER JE HET BESTE OP SOCIALE MEDIA?

ENKELE RICHTLIJNEN DIE JE OP WEG KUNNEN HELPEN

JE ZIET

- EEN VRAAG?
- EEN ANTWOORD OP EEN VRAAG?
- EEN COMPLIMENT?
- EEN MENING OVER JE STATUS, FILMPJE ...?
- EEN BERICHT WAAR JE HET NIET MEE EENS BENT?
- ONWAARHEDEN (bv. hoax, valse links)
- SPAM / RECLAME?
- EEN FOTO VAN JEZELF? (die je liever offline hebt)

WAT JE KAN DOEN

- ANTWOORD**
Ken je het antwoord? Bied hulp! Of verwijfs door naar vrienden of organisaties die wél kunnen helpen.
- BEDANK**
Bedank vrienden en onbekenden voor positieve reacties. Deel gerust ook een complimentje.
- WAARSCHUW**
Verbeter foute informatie, waarschuw anderen voor eventuele gevaren.
- VRAAG**
Contacteer degene die hem online plaatste en vraag om te verwijderen. Geen reactie? Contacteer de beheerders van het platform.
- NEGEER / VERWIJDER / BLOKKEER**
Een commercieel bericht voor iets dat je steunt? Laat het gerust staan. Voor iets waar je niet achter staat? Verwijder. Krijg je van deze persoon vaker ongewenste posts? Blokkeer de persoon of de organisatie.

ONTDEK JE OOK?

- ONGEPAST TAALGEBRUIK?**
STEL JE GRENZEN
Leg uit dat je het niet gepast vindt. In overleg met degene die het schreef, kan je het evt. aanpassen of verwijderen.
- OPROEP TOT GEWELD, DISCRIMINATIE OF HAAT?**
VERWIJDER / MELD
Dit zijn strafbare feiten. Haal het bericht weg. Of rapporteer het bij de beheerders van het platform. Als ze niets weten, kunnen ze er niets aan doen.
- EEN AANVAL OP (ÉÉN OF MEERDERE) PERSONEN?**
TOON SOLIDARITEIT
Laat slachtoffers weten dat je er voor hen bent.
- TAALFOUTEN?**
NEGEER
Iemand - enkel - wijzen op zijn taalfouten, helpt de discussie niet vooruit. Focus op de inhoud.

VAN WIE KOMT HET BERICHT?

- Een vriend / kennis: denk na of je ook in levende lijve zo zou reageren.
- Iemand die je niet kent: reageer op het platform waar het bericht gepost werd en beleefd en vriendelijk zoals je iemand in levende lijve zou aanspreken.
- "An Oniem": reageer niet op mensen die hun ware gelaat niet tonen. Vaak gaat het om "trollen". Een troll is iemand die via zijn reacties woede of angst probeert uit te lokken.

MIJN REACTIE ...

- ... is **constructief**.
- ... is **respectvol**.
- ... brengt mij **niet in problemen**.
- ... vertelt **geen onwaarheden**.
- ... is **zichtbaar** voor zij die het nodig hebben.
- ... bevat **geen HOOFDLETTERS**, anders lijkt het alsof ik roep.

© 2018 Mediawijs - Foto's: Shutterstock, iStockphoto

afgebeeld: ontwerp: Adèle De Vries

WAT KAN JE DOEN TEGEN

TROLLING

Om de troll te doen stoppen, is het belangrijk dat je niet reageert zoals de troll wil. Ga niet mee in de discussie en word niet boos. Als je de troll negeert, dan zal die het niet meer leuk vinden en zal het trollen stoppen.

Wordt het trollen te erg, dan kan je zelf gerechtelijke stappen ondernemen. Kijk naar de getuigenis van Yasmien op [watwat.be](https://www.watwat.be).

"IK SLEEPT EEN ANONIEME TROLL VOOR DE RECHTER. EN IK WON." | YASMIEN (27)

11-24 jaar



NETTIQUETTE

Nettiquette (of netiquette) is een samenvoeging van de woorden 'netwerk' en 'étiquette'. De nettiquette omvat de ongeschreven richtlijnen en gedragsregels voor het gebruik van het internet.

DOELEN

- Jongeren denken na over de rol van internet en sociale media in hun leven.
- De jongeren zijn zich bewust van de informatie die ze online delen.
- De jongeren evalueren de mogelijkheden en risico's van eigen mediagedrag en dat van anderen.

WERKVORM: HET LEUKSTE AAN HET INTERNET VIND IK ...

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 20 minuten

Materiaal: stoelen

SPELUITLEG

Je zit met de jongeren in een kring. Iedereen zit op een stoel. Om te beginnen vraag je een vrijwilliger. Die zet zijn/haar/hun stoel in het midden, gaat erop zitten en zegt iets over het gedrag dat die stelt online. Bijvoorbeeld: ik check elke dag mijn Instagram. Iedereen voor wie dat ook van toepassing is, moet zo snel mogelijk van plaats veranderen. Degene in het midden probeert in de kring te gaan zitten. Wie niet snel genoeg was om op een andere stoel te gaan zitten, moet nu in het midden plaatsnemen en iets zeggen over het online gedrag dat die stelt. Opnieuw verandert iedereen voor wie dat van toepassing is van stoel. Het is wel belangrijk dat de jongeren enkel rechtstaan als de uitspraak effectief voor hen geldt. Liegen is niet toegestaan.

Voorbeeldvragen voor de persoon in het midden:

- Het leukste aan het internet vind ik ...
- Het leukste aan [naam van een app] vind ik ...
- Ik vind het internet niet leuk omdat ...
- Ik vind [naam van een app] niet leuk want ...
- Ik ga op het internet om ...
- Ik gebruik dagelijks [naam van een app].
- Mijn favoriete meme is ...
- Mijn favoriete YouTube-filmpje is ...
- Mijn favoriete filter is ...
- Mijn favoriete vlogger is ...

WERKVORM: OOST WEST

INSTA IS THE BEST

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 30 tot 40 minuten

Materiaal: spreukkaartjes, bijlage 1 - Oost west Insta is the best

SPELUITLEG

Op bijlage 1 - Oost west Insta is the best vind je enkele spreuken die je kan uitknippen. Deze spreukkaartjes kan je gebruiken als gespreksstarters om te praten over online gedrag. Verspreid ze bijvoorbeeld over de grond en laat elke jongere er eentje kiezen. Op deze pagina staan bij iedere spreuk enkele vragen om na te bespreken. Je kan ook kiezen voor andere gespreksvormen.

1. **Oost west Insta is the best**
Is Instagram the best? Wat is er (niet) leuk aan die app? Welke app is jullie favoriet? Waarvoor gebruik je je favoriete app?
2. **Jong online is goed gedaan**
Hoe jonger je online gaat, hoe beter? Wat is een ideale leeftijd om te starten met internet, apps of sociale media? Wat is jullie vroegste herinnering met internet, apps of sociale media?
3. **Al is de online leugen nog zo snel, de waarheid achterhaalt hem wel**
Klopt die spreuk volgens jullie? Heb je al eens een leugen verspreid via internet? Hoe kan je online leugens tegengaan volgens jullie?
4. **Op Instagram leer je je vrienden kennen**
Klopt die spreuk volgens jullie? Heb je iemand al eens beter leren kennen door die online te volgen? Ben je met je online vrienden ook echt goed bevriend?
5. **Door de vele stories het profiel niet meer bekijken**
Volgen jullie veel stories op sociale media? Zo ja: welke? Wat maakt een story een goede story? Stoor je je soms aan stories? Waarom?
6. **Wie een haataccount maakt voor een ander krijgt er zelf één**
Volgen jullie ook haatpagina's? Moeten haatpagina's verboden worden? Wie haat verspreidt, zal vroeg of laat ook gehaat worden. Klopt dat?
7. **Beter één goede tag dan een verre vriend**
Klopt die stelling? Kunnen tags voor ruzie zorgen? Zijn er regels voor iemand taggen in een foto?
8. **Hoe meer volgers hoe meer vreugd, maar hoge bomen vangen veel haat**
Klopt die stelling? Zou je graag bekend zijn op sociale media? Waarom wel, waarom niet? Heb je al eens iemand gekwetst op sociale media?
9. **Eén emoji zegt meer dan duizend woorden**
Welke emoji gebruik je het meest? Zonder emoji's kan je online gesprekken niet begrijpen. Klopt dat? Kan je ook enkel met emoji's gesprekken voeren?
10. **Liken is zilver, DM is goud**
Klopt die stelling? Mag iedereen een direct message sturen naar jou? Wat betekent een like voor jou?
11. **Over Snapchatfilters valt niet te twisten**
Gebruiken jullie ooit filters? Zo ja: welke? Zijn er filters die je niet mag gebruiken volgens jullie?
12. **Ongelukkig offline maar geluk in the game**
Brenge games of sociale media geluk in jullie leven? Games zorgen dat je alles even vergeet. Klopt dat? Kan je ongelukkig offline zijn maar gelukkig online?
13. **Likes maken niet gelukkig**
Wat doet het met je als een post veel likes krijgt? Mag je ook minder leuke dingen uit je leven delen op sociale media? Kan je online ergens terecht als je je minder goed voelt offline?
14. **Als je influencer van een brug springt, spring jij dan ook?**
Heb je al eens een vlogger of influencer nagedaan? Heb je al eens meegedaan aan een *internet challenge*?
15. **Trollen vergaan niet**
Wat is een internet troll? Heeft een troll al eens iets verpest voor jou? Hoe reageer je op trollen?
16. **Met de verkeerde app uit bed stappen**
Hooft het checken van sociale media bij jouw ochtendritueel? Hebben sociale media jouw dag al eens verpest? Wat maakt jou slechtgezind online?

17. **De troll uithangen**
Ben je al eens een internet troll geweest? Heb je al eens iemand gekwetst online? Wat maakt jou kwaad online?
18. **Wie eerst liket best liket**
Klopt die stelling? Heb je al ooit een gesprek gehad met een *online celebrity*? Ben je al eens blij geweest dat je de eerste reactie of like kon plaatsen?
19. **Beter één tag in je oog dan tien in de hoek**
Is een tag in het oog anders dan een tag in de hoek? Heeft iemand al ooit een gênante foto van jou online geplaatst? Zijn tags belangrijk?
20. **Als de moderator offline is, dansen de trollen op tafel**
Is een online moderator of scheidsrechter nodig? Ben je al ooit uit een groep of een online gesprek verwijderd omdat je iets gedaan had dat tegen de regels was? Zijn de gespreksregels online altijd duidelijk?
21. **Een dag zonder smartphone is een dag niet geleefd**
Wat is de langste periode dat je al zonder smartphone hebt gedaan? Ben je verslaafd aan je smartphone? Welk voordeel zou jij hebben aan een dag zonder smartphone?
22. **Al draagt een influencer een gouden ring, het is en blijft een lelijk ding**
Zijn influencers fake? Waarom volg je iemand online? Erger jij je soms aan vloggers of influencers?
23. **Uit je feed, uit het hart**
Zijn enkel mensen die veel posten en in je feed terechtkomen interessant? Iedereen moet constant bereikbaar zijn. Klopt dat? Zijn er mensen die je graag hebt die niet in je feed terechtkomen?
24. **Blaffende volgers bijten niet**
Mensen die kwaad reageren via sociale media zullen niet overstappen tot geweld, klopt dit? Heb je zelf al eens kwade commentaar gepost via sociale media? Ben je al eens gekwetst door commentaar die je kreeg via sociale media?
25. **In het land van Insta zijn mooie mensen koning**
Klopt die stelling? Volg je meer mooie mensen dan lelijke mensen? Om welke andere reden kan iemand online 'koning' of 'koningin' zijn?
26. **Als een kip zonder profielfoto**
Heb je al eens iets overhaast gedaan online? Hoelang denk je na over je profielfoto of andere dingen die je post? Heb je al eens spijt gehad van iets wat je online hebt gedaan?
27. **Online grote jan, offline kleine man**
Durven mensen online meer dan offline? Ken je mensen die zich anders gedragen online dan offline? Wie veel volgers heeft online heeft veel macht. Klopt dat?

WERKVORM: ONZE GROEP ONLINE?

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: schrijfgerei, smartphone, papier

SPELUITLEG

FASE 1

Vraag aan de deelnemers op welke sociale media ze allemaal actief zijn. Maak dat visueel (maak bijvoorbeeld gebruik van profielfoto's en logo's van sociale media) en hang dat op. Vraag ook of en op welke manier de volledige groep actief is online. Is er een chatgroep, Smartschoolgroep, enz.? Maak dat visueel en hang dat op.

FASE 2

Organiseer een groepsenquête. Laat de deelnemers een vraag bedenken met verschillende antwoordmogelijkheden die past binnen het thema van sociale media, bv.: "Je Instagram privé of openbaar?" Laat hen hun vraag opschrijven op een klein blaadje papier met daarop twee kolommen. De linkerkolom staat met het ene antwoord, in dit voorbeeld dus 'privé', en de rechterkolom voor het andere, in dit geval dus 'openbaar'. Als dat gebeurd is, krijgt iedereen twee minuten de tijd om rond te lopen en die vraag aan zoveel mogelijk mensen te stellen. De antwoorden moeten geturfd worden op het blaadje papier. Na twee minuten gaat iedereen opnieuw zitten en overloop je de antwoorden van de enquête.

NABESPREKING

- Is iedereen van onze groep online?
- Moeten we ook een online chatgroep maken waar iedereen in zit?
- Moet iedereen van onze groep online aanwezig zijn?
- Via welk sociaal medium kunnen we het beste communiceren over de groep?

WERKVORM: #WAARHEID

#DURVEN #DOEN

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: kaartjes, smartphone, bijlage 2 - waarheid, durven of doen

SPELUITLEG

Knip de kaartjes van bijlage 2 - waarheid, durven of doen uit en maak drie stapels. Verdeel de deelnemers in groepjes. Iedere groep trekt om beurten een kaartje van een stapel naar keuze. Beslissen ze om de opdracht te doen, dan voert één groepslid de opdracht uit. Heeft een groep een opdracht volbracht? Dan mogen ze het kaartje houden. De groep die na een half uur het meeste kaartjes bezit, wint.

Komen de jongeren zelf nog op leuke vragen of opdrachten? Laat ze deze kaartjes aanvullen en stop ze bij de rest.

NABESPREKING

- Heb je een opdracht gedaan die je niet wou doen? Waarom?
- Is er online druk om bepaalde dingen te delen of te doen?
- Welke opdracht vond je het moeilijkst om te doen?
- Welke opdracht vond je interessant of leuk?
- Welke opdracht uit het spel zou jij zelf nooit doen?
- Welke opdracht zouden jullie er nog in steken?

#WAARHEID

#DURVEN

#DOEN

WERKVORM: ONLINE VS. OFFLINE COMMUNICATIE

Leeftijd: 12 – 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: chatberichten, bijlage 3 - online vs. offline communicatie

SPELUITLEG

Verdeel de groep in vieren. Elke groep krijgt vijf chatberichten.

In groep bespreken ze:

- Wat er misloopt in de berichten
- Wat zij zouden aanpassen aan de berichten

NABESPREKING

Overloop in grote groep wat de deelnemers in kleine groep besproken hebben.

Extra vragen:

- Wat is volgens jullie het verschil tussen offline en online communicatie?
- Heb je zelf al een online conflict gehad door online miscommunicatie?
- Hoe heb je dat toen opgelost?
- Letten jullie op jullie schrijftaal online?
- Gebruiken jullie altijd emoji's als ondersteuning in online communicatie?

CYBERPESTEN

DOELEN

- Jongeren zien in dat wat grappig is voor één iemand kwetsend kan zijn voor een ander.
- Jongeren worden zich bewust van wat de positieve rol van de omstanders kan zijn in een peestsituatie.
- Jongeren denken na over wat ze kunnen doen tegen cyberpesten.
- Jongeren weten waar ze terecht kunnen als ze te maken krijgen met een peestsituatie.



WERKVORM: WAT WAT IS CYBERPESTEN?

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: vragen van bijlage 4 - wat wat is cyberpesten



SPELUITLEG

Verdeel de deelnemers in groepjes van vier à vijf deelnemers. Verspreid de 'WAT WAT'-vragen op de grond of op een tafel. Elke groep kiest een à twee vragen waar ze een antwoord op willen. Eerst proberen ze in groep een antwoord te formuleren, daarna surfen ze naar watwat.be voor het antwoord van de experts.

NABESPREKING

- Hoe kan je reageren op cyberpesten volgens de experts?
- Zijn er vragen waar jullie een andere oplossing voor hadden dan de experts?
- Wat zijn de hulpkanalen voor mensen die gepest worden?

Duiken er tijdens het gesprek nieuwe vragen op over cyberpesten? Stuur ze door naar info@pimento.be. Wij zorgen ervoor dat ze beantwoord worden op WAT WAT.

WERKVORM: PESTCEPTIE

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 30 minuten

Materiaal: geen

SPELUITLEG

De deelnemers zetten zich op een lange lijn. Laat hen zich blinddoeken of de ogen sluiten. Daarna geef je hen een aantal situaties. Als ze die situatie kwetsend vinden, zetten ze een stap naar achteren. Als ze de situatie grappig vinden, zetten ze een stap naar voren. Als de situatie hen niets doet, blijven ze staan. Na de tien stellingen hebben we een verspreid deelnemersveld en kunnen we het gesprek aangaan. De deelnemers mogen hun blinddoek afzetten. Ze moeten wel blijven staan op de plaats waar ze stonden.

NABESPREKING

- Wat zien jullie?
- Hoe staan jullie ten opzichte van elkaar?
- Hoe komt dat?
- Vindt iedereen hetzelfde grappig?
- Hou je daar rekening mee als je online gaat?
- Houden anderen daar rekening mee?
- Was er een situatie waar je moeilijk op zou kunnen reageren?

MOGELIJKE SITUATIES:

- Iemand taggen in een gênante foto.
- Iemand tagt jou in een gênante foto.
- Iemand stuurt jou een foto door van iemand die je kent die op de wc zit.
- De online status van een groepsgenoot wordt veranderd.
- Een erotische foto van iemand anders staat online.
- Een erotische foto van jezelf staat online.
- Een filmpje van een leerkracht die zich kwaad maakt.
- Een filmpje van jouw ouders die ruzie hebben wordt online gedeeld.
- Een filmpje van een mislukte stunt wordt online gedeeld.
- Een filmpje waarbij iemand in elkaar geklopt wordt.
- Een filmpje waarin jouw beste vriend in elkaar geklopt wordt.
- Een klasfoto wordt gedeeld.
- Iemand verandert de foto van een groepsgenoot in een lachend kakske.
- Iemand stuurt jou een gênante foto van iemand die je niet graag hebt.
- Iemand die je kent, liket al jouw berichten.
- Iemand roddelt online over iemand uit de groep.
- Een mail sturen uit naam van iemand anders.
- Een mail die gestuurd wordt uit jouw naam.
- Een gefotoshopte foto met jouw hoofd.
- Een onbekende stuurt je een gif met in de hoofdrol je beste vriend die valt.
- ...

WERKVORM: DE KRACHT VAN DE OMSTANDER

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 30 minuten

Materiaal: n.v.t.

SPELUITLEG

De deelnemers staan in een kring en houden hun ogen gesloten.
Zeg dat dit een inleefoefening is en dat ze moeten doen wat je vertelt.

FASE 1: HOUDING

Relaxte houding

Hun voeten blijven altijd op de grond. Laat hen rustig en diep in- en uitademen. Laat hen in gedachten de luchtstroom volgen van binnen naar buiten via longen en neus. Laat hen hun aandacht ook richten op hun borstkas en buik die op en neer gaan. Schouders zijn ontspannen, kin recht, ontspannen houding.

Tunnelhouding

Na enkele minuten geef je de instructie om hun schouders naar binnen te richten en hun kin tegen hun borstkas te duwen (alsof ze in een tunnel staan). Laat hen opnieuw met hun aandacht naar hun ademhaling gaan.

Machohouding

Laat hen hun schouders opnieuw 'openen' en ontspannen. Nu geef je de instructie om in een machohouding te gaan staan: kin hoog opgericht, schouders hoog, borstkas opgeblazen. Focus opnieuw op de ademhaling.

Ga terug naar de relaxte houding, laat hen een paar keer goed in- en uitademen. Dan mogen ze hun ogen openen.

Pols naar ervaringen.

Zowel bij de macho- als bij de tunnelhouding kun je moeilijk ademhalen. Dat geeft een benauwd gevoel.

FASE 2: OP DE SPEELPLAATS

Laat de deelnemers in een afgebakende ruimte rondstappen.

- Iedereen wandelt als een schuchter persoon
- Iedereen wandelt als een macho
- Iedereen wandelt alsof je op vakantie bent, relaxte houding

Bespreek na elke houding telkens hoe het voelde en hoe de sfeer was: veilig, (be)dreigend, agressief, opgefokt, enz.

FASE 3: DE KRACHT VAN DE OMSTANDERS

Vervolgens laat je één deelnemer even de ruimte verlaten. Met de anderen duid je iemand aan die de gepeste zal spelen. Die persoon zal in een tunnelhouding in de ruimte rondwandelen.

De rest van de groep loopt in gewone houding rond. Degene die buiten staat, geef je de opdracht om de gepeste te zoeken en die dan uit te schelden en te pesten.

Daarna doe je de oefening nog een keer, maar je duidt nu ook twee omstanders aan: twee personen die de gepeste zullen helpen zodra die gepest wordt. Het moment dat de persoon die buiten stond verbaal begint te pesten, roepen de twee omstanders zeer luid 'STOP!' Aan de andere jongeren vraag je op voorhand om de reactie (verbaal en non-verbaal) van de pester te bekijken.

NABESPREKING

Vraag de jongeren om na te denken over hoe het is om (online) omstander te zijn in een peestsituatie en bespreek met hen waarom velen niets ondernemen of niet tussenbeide komen. Vergeet niet dat je de jongeren niet vraagt om specifieke incidenten aan te halen, maar dat je louter de rol van omstanders in algemene bewoordingen wilt bespreken.

- Waarom denk je dat mensen online toekijken zonder tussenbeide te komen als ze getuige zijn van pestgedrag?
- Hoe voelt het om iemand anders gepest te zien worden?
- Hoe voelde het voor de pester om offline iemand te duwen, te pesten? Zou je hetzelfde voelen als je online iemand zou pesten?
- Als mensen meer tussenbeide kwamen, zou er dan minder gepest worden?
- Hoe kunnen eenvoudige dingen zoals oogcontact en lichaamstaal een verschil maken?
- Wat zou een omstander kunnen doen als die ziet dat er gepest wordt?
- Is er ook sprake van omstanders in de online wereld?
- Wat zijn de verschillen tussen online pesten en offline pesten?
- Met wie zou een omstander kunnen praten als die ziet dat er gepest wordt?
- Wat zou een omstander kunnen zeggen als die naar een verantwoordelijke volwassene zou stappen?

WERKVORM: SCENARIO

Leeftijd: 12 – 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: pen en papier, beamer, websites zoals: Mentimeter of Kahoot, smartphone

SPELUITLEG

Laat de deelnemers zelf enkele online pestsituaties bedenken. Dit kunnen bijvoorbeeld situaties zijn die ze zelf (of iemand uit hun omgeving) al eens tegenkwamen. Laat ze deze situaties noteren. Als iedereen een situatie heeft bedacht, verzamel je ze en lees je ze voor. Iedereen moet kiezen welke van de volgende opties het beste aanleunt bij wat zij zouden doen in de voorgelezen situatie:

- **Niks doen**
- **Reageren op de pester(s)**
Bijvoorbeeld: een discussie aangaan, terugslaan, of iets anders.
Wanneer de pester onbekend is, is deze optie misschien niet relevant.
- **Het gedrag melden**
Bijvoorbeeld: aan een leerkracht, ouder, sitebeheerder, of een andere autoriteit.
- **Iets anders**
Bijvoorbeeld: anderen bij de discussie betrekken, een "solidariteitsgroep" oprichten, enz. Je kan hen ook vragen om nog meer ideeën aan te brengen).

Leg uit dat de deelnemers telkens moeten stemmen nadat het scenario voorgelezen is.

Laat hen via [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) of [kahoot.com](https://www.kahoot.com) antwoorden.

Zeg hen dat ze eerlijk moeten zijn over wat ze volgens hen zouden doen!

NABESPREKING

- Wat vond je van de activiteit?
- Verrast door de reacties van je groepsgenoten?
- Welke scenario's vond je het moeilijkst om op te reageren en waarom?
- Denk je dat dit allemaal voorbeelden waren van pesten?
- Werd je ooit geconfronteerd met cyberpesten - hetzij als gepeste, hetzij als toeschouwer? Wat kan je zeggen over het verband tussen offline en online pesten? Zijn er belangrijke verschillen?

HAATSPRAAK

DOELEN

- Jongeren lichten de mechanismen van vooroordelen, stereotypering, machtsmisbruik en groepsdruk toe.
- Jongeren hanteren strategieën om tot constructieve oplossingen voor conflictsituaties te komen.
- Jongeren formuleren hoe ze voortaan naar haatspraak kijken.
- Jongeren weten dat de context invloed heeft op hoe je iets interpreteert.
- Jongeren onderscheiden zowel onverdraagzaamheid als discriminatie in de samenleving.



WERKVORM: ROOD VS. BLAUW

Tijd: 50 minuten

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Materiaal: kaartjes met groepeeigenschappen van bijlage 5 - rood vs. blauw

SPELUITLEG

Verdeel de deelnemers in drie groepen.

- De rode actiegroep
- De blauwe actiegroep
- De grijze publieksgroep

Het doel van de opdracht is dat de actiegroepen via een betoog van twee minuten de publieksgroep ervan overtuigen om naar hun team over te stappen.

FASE 1

Zowel de rode als de blauwe groep krijgen een kaart met groeepkwaliteiten op. Enkel aan de hand van die info moeten ze het publiek ervan overtuigen om toe te treden tot hun team. Ze kiezen zelf over welke kwaliteiten ze het hebben. Nadat elk team aan de beurt geweest is, nodig je de leden van de publieksgroep uit om te gaan staan naast de groep die hen overtuigd heeft. Vraag ook wat hen overtuigd heeft.

FASE 2

De publieksgroep gaat weer zitten. De actiegroepen krijgen een nieuwe kaart. Daarop staan ook eigenschappen van het andere team. Ook deze keer krijgen de teams elk twee minuten om de publieksgroep te overtuigen.

NABESPREKING

Wat was het verschil tussen fase 1 en fase 2?

Vertel dat fase 1 een voorbeeld was van 'sociale identificatie': we gebruiken kenmerken waar we ons mee identificeren of die we gemeen hebben om ons met een groep te identificeren. Deel uitmaken van een groep geeft ons een gevoel van sociale identiteit en verbondenheid. Het verhoogt ook onze trots en eigenwaarde. We zullen vaak de kwaliteiten van onze eigen groep in de verf zetten of overdrijven om ons zelfbeeld te verbeteren.

Fase 2 was een voorbeeld van sociale vergelijking: met behulp van de kenmerken van een andere groep onze eigen groep beter of superieur maken. Dat is een andere manier om ons zelfbeeld te verbeteren of te behouden. Een andere groep discrimineren en hun kenmerken 'negatief' laten lijken, laat de kenmerken van onze eigen groep er 'positiever' uitzien. We kunnen ook het verschil tussen onze groep en een andere overdrijven om superieur te lijken.

Fase 2 toont ook de vorming van in-groepen (wij) en out-groepen (hen).

Vraag de deelnemers om terug te denken aan de toon die in fase 2 gebruikt werd - welke woorden en uitdrukkingen zijn er gebruikt om een verdeling te maken (bijvoorbeeld positieve 'wij'-termen en negatieve 'zij'-woorden)? Zijn dat termen die jullie ook online tegenkomen?

Leg uit dat deze activiteit enig inzicht geeft in een deel van de motivatie die ten grondslag ligt aan vooroordelen en discriminatie die kunnen leiden tot haatzaaien. Ze geeft enkele voorbeelden van woorden en uitdrukkingen die gebruikt kunnen worden in hatelijk discours, zowel online als offline.

WERKVORM: HAAT, HATER, HAATST

Tijd: 50 minuten

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Materiaal: haatberichten van bijlage 6 - haat, hater, haatst

SPELUITLEG

De deelnemers rangschikken verschillende voorbeelden van haatspraak tegen homoseksuelen volgens wat zij het ergst vinden.

Alternatief: laat de groep zelf haatspraakberichten opschrijven (bv. op post-its). Dat kan in grote of in kleine groep. Laat hen die daarna rangschikken van erg naar erger. Knoop daar een terugkoppeling aan in grote groep en bespreek waarom de groepjes iets erger of minder erg vonden.



WERKVORM: IS ONLINE REAGEREN MAKKELIJK?

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: online berichten, gekleurde kaarten of online enquête via de webistes van Mentimeter of Kahoot

SPELUITLEG

Toon de berichten of vraag de deelnemers naar recente uitspraken die ze tegengekomen zijn.

Vraag hen telkens of ze die uitspraak gepast vinden in die context.

Ze reageren door bij een kleur te gaan staan.

1. Groen: "Deze situatie vind ik oké."
2. Geel: "Hier voel ik me wat ongemakkelijk bij, maar niet meer dan dat."
3. Oranje: "Dit vind ik eigenlijk te ver gaan, maar ik reageer niet omdat ..."
4. Rood: "Dit is er echt over! Ik reageer door ..."

Kies zelf enkele deelnemers uit die mogen reageren. Kies niet altijd voor diegene die het luidst roept of de meest uitgesproken mening. Moedig de deelnemers aan om zonder oordeel op elkaars uitspraken en reacties te reageren.

NABESPREKING

Door de kleur van de kaarten heb je een idee van wat de uitspraken met de deelnemers doen.

- Zou de uitspraak in een andere context wel gepast zijn? Welke?
- Is die uitspraak haatspraak?
- Zou je die uitspraak zelf doen? Zowel online als offline?
- Merk je een verschil tussen een online en een offline context?
- Merk je dat je online gemakkelijker bepaalde uitspraken doet dan offline? Of juist niet?
- Ben je je ervan bewust dat iedereen anders reageert in verschillende contexten?
- Reageer je zelf hetzelfde in verschillende contexten?

ONLINE BERICHTEN

WHATSAPP-BERICHT VAN EEN VRIEND MET DAARIN DE BOODSCHAP: "JIJ BENT EEN HOMO"

WHATSAPP-BERICHT VAN EEN VRIEND MET DAARIN DE BOODSCHAP: "ALLE HOMO'S MOETEN DOOD"

FACEBOOKCOMMENTAAR ONDER EEN ARTIKEL: "ALLE HOMO'S MOETEN DOOD"

TITEL VAN EEN FACEBOOKPAGINA: ALLE MOSLIMS BUITEN!

ONLINE BERICHTEN

**TWEET VAN EEN POLITIEK FIGUUR: RACISTEN
ZIJN ZIEK EN MOETEN OPROTEN**

**INSTAGRAMPOST MET DAAROP EEN FOTO VAN EEN VLUCHTELING
EN EEN ZAK GELD. ONDERTITEL: PROFITEURS**

**INSTAGRAMPOST MET DAAROP EEN BLANK PERSOON EN
DAARBIJ DE WOORDEN "RACIST TOT IN DE KIST"**

**INSTASTORY VAN EEN KLASGENOOT WAARIN DIE ZEGT
DAT DE SCHOOLDIRECTEUR EEN NEONAZI IS.**

**TWEET VAN EEN POLITIEK FIGUUR: ZIEKTES WORDEN
NU EENMAAL DOOR VLUCHTELINGEN VERSPREID**

**JE ZIT IN JE KLAS EN EEN KLASGENOOT ZEGT:
"ALLE HOMO'S MOETEN DOOD."**

**INSTAGRAMPOST MET DAAROP EEN FOTO VAN EEN ZWARTE
PERSOON EN EEN AAP. ONDERTITEL: LOOKALIKES**

**TIJDENS EEN VOETBALMATCH ROEPT IEMAND NAAST
JOU NAAR EEN ZWARTE SPELER OP HET VELD: "VUILE
ZWARTE, GA TERUG NAAR UW APENLAND."**

**INSTASTORY VAN EEN BEKENDE RAPPER WAARIN DIE
ZEGT DAT KATHOLIEKE VROUWEN HOEREN ZIJN.**

**EEN WAGEN VOL MET JONGE MANNEN RIJDT MET OPEN
RAAM VOORBIJ. ZE ROEPEN: "VUILE BELGEN!"**

**INSTASTORY VAN EEN BEKENDE ZANGER WAARIN DIE ZEGT DAT WE
"HOMO'S MOETEN SLAAN TOT ZE WEER NORMAAL WORDEN".**

**OP STRAAT ROEPT EEN VROUW TEGEN EEN VROUW MET HOOFDDOEK:
"IK WORD ZIEK VAN UWE STOMME KOP, VUILE MAKAK."**

**EEN VRIEND TEKENT OP EEN WC-DEUR EEN HAKENKRUIS MET
DAARONDER DE WOORDEN "VREEMDELINGEN BUITEN".**

WERKVORM: HOE REAGEREN OP HAATSPRAAK?

Leeftijd: 12 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: beamer, pc, internetverbinding, smartphones

SPELUITLEG

Als voorbereiding surf je als begeleider naar alternarratief.mediawijs.be en verdiep je je in de vijf vragen van het AlterNarratief-project:

- Wie en wat wil je bereiken?
- Hoeveel tijd kan/wil je besteden?
- Waarop wil ik reageren?
- Welke strategie kies je?
- Welke toon kies je?

Overloop samen met de groep elke stap van het schema. Bekijk daarna samen met de groep de voorbeelden van (re)acties (alternarratief.mediawijs.be/dossiers/voorbeelden-reacties). Achteraf gaan ze zelf aan de slag met voorbeelden van online uitspraken die ze zelf zoeken op het internet.

NABESPREKING

- Helpen deze vragen jou om te reageren op haatspraak?
- Kan jouw reactie iets uitmaken in de strijd tegen haatspraak?
- Welke strategie kiezen jullie vooral?
- Kunnen jullie elkaar ook helpen als je de strijd wil aangaan tegen haatspraak?

WERKVORM: IK HAAT DIE NIEUWE GROEPSGENOOT

Tijd: 50 minuten

Leeftijd: 14 - 18 jaar

Materiaal: Instagramprofielen (bijlage 7 - Ik haat die nieuwe groepsgenoot)

SPELUITLEG

Maak groepjes van vier à vijf jongeren. Ze kiezen elk twee van de zes profielen (bijlage 7). Ze bespreken de volgende vragen.

- Welke eigenschappen/kenmerken van die personen kunnen door iemand anders online aangevallen worden?
- Verzin met je groep minstens vier dergelijke uitspraken of aanvallen en schrijf ze op.
- Welk advies zou je geven als die personen online haat kregen?
- Wat is volgens hen online haatspraak?
- Wat bepaalt volgens hen of iets haatspraak is of niet?

NABESPREKING IN GROTE GROEP

Stel eerst de definitie voor van haatspraak.

Uitspraken, tekeningen, afbeeldingen, filmpjes of andere zaken die een groep of persoon aanvallen op basis van kenmerken als ras, religie, afkomst, geaardheid, geslacht, enz.

Vertel dat er ook strafbare vormen van haatspraak zijn (bv. oproepen tot geweld) en dat er ook haatspraak bestaat die wettelijk wel kan (bv. tegen een homoseksuele jongen zeggen dat hij "ziek" is omwille van zijn geaardheid). Toch zijn beide verwerpelijk!

Extra vragen

- Komt dat overeen met jullie eigen definitie?
- Welke van jullie zelf verzonden uitspraken vielen onder de kenmerken ras, religie, afkomst, geaardheid, enz.?
- Waren er uitspraken bij die jullie zelf al ooit tegengekomen zijn?
- Komen jullie vaak online haatspraak tegen?
- Zit de online haatspraak die jullie tegenkomen enkel in woorden of ook in beeld?
- Welk advies zouden jullie aan de nieuwe groepsgenoten geven?
- Wat kan jullie rol zijn?

Stel de handig-voor-aan-de-muurposter over haatspraak voor op p. 9.

TROLLING

DOELEN

- Jongeren ervaren wat trolling kan zijn.
- Jongeren denken na over hoe ze kunnen reageren op een internettrol.

WERKVORM: WIE IS DE TROLL?

Leeftijd: 14 - 18 jaar

Tijd: 50 minuten

Materiaal: kleine stukjes papier, schrijfgerei, materiaal voor de gekozen samenwerkingsopdracht

SPELUITLEG

Voor je verder gaat met de opdracht moet je de jongeren nog persoonlijk briefen. Zo dadelijk moeten ze een voor een naar jou toe komen. Eén jongere krijgt een andere briefing. Die persoon zal de troll worden. Dat mag echter nog niet geweten zijn. Kies daarvoor een jongere die goed in de groep ligt. Briefing voor die persoon: "Jij zal de troll worden. Een troll is iemand die (emotionele) reacties wil uitlokken, onrust wil zaaien, chaos en discussie wil creëren in de groep. Hoe meer mensen lachen en hoe meer support je krijgt, hoe feller je mag gaan trollen."

Laat de jongeren een samenwerkingsopdracht uitvoeren. Inspiratie voor een leuke samenwerkingsopdracht vind je via spelensite.be. Suggestie: 'Levende Mastermind'.

Er staan vier lege stoelen op een rij. De groep zit er in een halve cirkel rond, of zet zich er volledig voor. Vraag een deelnemer om vier namen van groepsleden naast elkaar op een blaadje te schrijven. De groep probeert om in zo weinig mogelijk beurten de juiste combinatie te raden. Elke beurt bestaat eruit dat vier mensen op de stoelen gaan zitten.

Na elke beurt zegt de persoon die de namen opgeschreven heeft:

- hoeveel mensen er in de combinatie voorkomen
- hoeveel van hen (niet wie!) er ook op de juiste stoel zitten

Bijvoorbeeld: "Er zitten twee juiste mensen op de stoelen, van wie één op de juiste plaats."

Het enige hulpmiddel dat ze krijgen is pen en papier. Let erop dat je niet te snel feedback geeft. Wacht tot de hele groep (en niet die ene roeper) akkoord gaat met de volgorde. Bij een grote groep kan je eventueel meer stoelen zetten. Je kan de groep ook aanmoedigen om het telkens in minder beurten te doen. Ze kunnen dan hulpmiddelen bedenken, bijvoorbeeld: iemand die opschrijft wie al op welke plek gezeten heeft.

NABESPREKING

- Weten jullie wat een troll is?
- Wie van jullie was volgens jullie de troll? Waarom?
- Hebben jullie je geërgerd aan die persoon?
- Hoe hebben jullie gereageerd op de troll?
- Hoe reageerde de troll op jullie reactie?
- Lokte jullie reactie nog meer trollgedrag uit?
- Hoe voelde de troll zich daarbij?
- Hebben jullie ervaring met online trollen?
- Waarom trollen mensen?
- Wat kan volgens jullie helpen tegen online trollen?
- Is er een verschil tussen pesten en trollen?

Wat kan je doen tegen trolling?

Om de troll te doen stoppen, is het belangrijk dat je niet reageert zoals de troll wil. Ga niet mee in de discussie en word niet boos. Als je de troll negeert, dan zal die het niet meer leuk vinden en zal het trollen stoppen. Wordt het trollen te erg, dan kan je zelf gerechtelijke stappen ondernemen. Kijk samen met de jongeren naar de **getuigenis** van Yasmien op WAT WAT.