## DOPREV: Inspirerende voorbeelden online preventiewerk

Auteurs: Naima El Kaddouri en Jonas Van Rossem

Datum: 23.09.2022

Versie: 1.0

### 1. Situering en context

Binnen het project DOPREV (Duurzaam Online Preventie) van de stad Mechelen is een van de strategische doelstellingen “het verhogen van kennis en inzichten in online toxische polarisatie” (SD1). Een van de operationele doelstellingen hiervan luidt “het verzamelen van inspirerende voorbeeld via de KIS-databank” (OD1.2). De KIS-databank (Kennisplatform inclusieve samenleven) is een Nederlandse databank die goede praktijken bevat over inclusief samenleven. Deze nota geeft een overzicht van inspirerende praktijken ter uitvoering van OD1.2 en heeft zich niet beperkt tot enkel goede praktijken uit de KIS-databank. De nodige links naar extra informatie over deze praktijken zijn eveneens toegevoegd in de bibliografie.

### 2. INHOUD

1. Reconnect
2. Sociaal werk in de digitale samenleving (NL)
3. Online Werking JOZ (NL)
4. Beslissingsboom Project Grey (EU)
5. Jongerenwerk in de online leefwereld van jongeren
6. U-Night
7. Tips voor lokale overheden van het RAN
8. Handleiding Orpheus
9. Online Jeugdhuis Hey Pakhuis
10. MediaCoach
11. De Waddist app (De Abrassade)
12. Onderzoek (Lotte Vermeire: IMEC-SMIT-VUB): Via Diepte intervieuws en survey
13. SNAC (Strategic National Agencies’ Cooperation) Digital Youthwork - Internationale Samenwerking
14. Appelsien, JD Appelsien Generalist
15. Girl Power Squad, Child Focus, Mediaraven
16. Lockdown Minds, Gamewise
17. Silver, VLESP, Create.eu
18. Salon-line, ’t Salon CAW Noord-West-Vlaanderen
19. Kollapp, #Kolle, Formaat
20. Smart-e, Link in de Kabel; Mediawijs
21. Breek uit uw Kot!, Brake Out (Konekt)
22. CHILDFOCUS Catalogus preventiemateriaal
23. Pimento Weerbaar Op Het Web Bundels
24. THE GUILD
25. PolarProf (Hannah Arendt Instituut)
26. YOUNG SCOT 5RIGHTS YOUTH LEADERSHIP GROUP (Schotland)
27. ACT ON! Active + Selfdetermined Online (Duitsland)
28. IPCKO.SK – Internet Advisory Service For Young People (Slovakije)
29. Mediaraven: Digitale leefwereld van kinderen en jongeren
30. Jungle Web (Child Focus)
31. Mediaraven: Beter praten over mediawijsheid met je leerlingen
32. EDU-BOX <https://www.vrt.be/nl/edubox/>

### 3. Overzicht GOEDE praktijken

#### Reconnect

* [arendt-academy.be/courses/reconnect](https://arendt-academy.be/courses/reconnect/)
* Het Hannah Arendt Instituut heeft in samenwerking met het Agentschap Inburgering en Integratie een e-learning ontwikkelt over polarisatie. De opleiding richt zich voornamelijk op communicatiediensten die willen modereren bij polariserende gesprekken. De e-learning module bestaat uit opleidingsfilmpjes en informatiefiches en zijn gratis beschikbaar.

#### Sociaal werk in de digitale samenleving (NL)

* + Marcha Hartman-van der Laan heeft een opleidingsboek ‘sociaal werk in de digitale samenleving’ ontwikkelt. Daarnaast is de inhoud van dit opleidingsboek beschikbaar in vrij te consulteren video’s Het aanbod “leert sociaal werkers op een verantwoorde en professionele manier digitale middelen te gebruiken in het werk en hoe zij cliënten kunnen ondersteunen bij de sociale vraagstukken die een digitale samenleving oproept”.
	+ <https://www.coutinho.nl/nl/sociaal-werk-in-de-digitale-samenleving-9789046906590>

#### Online Werking JOZ (NL)

* De Nederlandse jongerenwerking JOZ (jongerenwerk op zuid) zet al verschillende jaren in op de aanwezigheid van hun jeugdwerkers op sociale media.
	+ Daarnaast heeft JOZ een handreiking geschreven vol met tips, methodieken, strategieën enzovoort over online preventiewerk.
* <https://www.nji.nl/system/files/2021-04/Online-Jongerenwerk-Werken-in-de-online-leefwereld-van-jongeren-Handvatten.pdf>

#### Beslissingsboom Project Grey (EU)

* + In het kader van Project Grey, een door de EU-gesubsidieerd project over polarisatie, werd een beslissingsboom opgemaakt voor sociaal werkers over hoe ze kunnen reageren op negatieve berichten op sociale media. De beslissingsboom kan worden gebruikt voor polarisatie of voor het verspreiden van foutieve informatie.
	+ <https://projectgrey.eu/over-project-grey/>

#### Jongerenwerk in de online leefwereld van jongeren (NL)

* Het Amsterdams Kenniscentrum voor Maatschappelijke Innovatie heet een brochure
	+ ontwikkelt waarin de zes ontwikkelingsbehoeftes van jongeren in hun online
	+ leefwereld worden uiteengezet. Eveneens worden er drie methodieken beschreven
	+ over hoe jongerenwerkers de vertaalslag naar online preventiewerk kunnen maken:
	+ Hoe jongeren online vinden? Hoe online signalen oppikken?
* <https://www.nji.nl/system/files/2021-04/Online-Jongerenwerk-Werken-in-de-online-leefwereld-van-jongeren-Handvatten.pdf>

#### U-Night

* In Nederland organiseerde de politie een livestreamprogramma met jongeren onder
	+ de naam ‘U-Night’. Het livestreamprogramma bevat gamewedstrijden, talkshows, online chatten met de politie, DJ workshops van bekende DJ’s en dergelijke meer.
	+ Het initiatief werd gelanceerd tijdens een van de coronalockdowns met als doel het behouden van een connectie tussen jongeren en politie.
* <https://u-night.nl/>

#### Tips voor lokale overheden van het RAN

* Op basis van de input van een congres van het RAN (Radical Awereness Network), dat op 27 en 28 mei 2022 plaatsvond in Barcelona, werd een paper geschreven met tips en info voor lokale besturen over hoe ze online polarisatie kunnen aanpakken. De paper identificeert noden die lokale besturen hebben en blinde vlekken, uitdagingen en aanbevelingen voor het lokaal beleid. Daarnaast zijn er ook nog concrete tips geformuleerd over online preventiewerk.
* <https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran_en>

#### Handleiding Orpheus

* Voor het Orpheus project werd een handleiding voor professionals geschreven over hoe ze online in dialoog kunnen gaan met jongeren. De handleiding omvat onder meer tips over online jongerenwerk en hoe je kan modereren in online chatrooms en dergelijke.
* <https://www.orpheusproject.eu/en/home>

#### Online Jeugdhuis Het Pakhuis

* Het Parkhuis is een online jeugdhuis dat actief is via Discord. Het is een initiatief dat gestart is tijdens de coronapandemie vanuit de noodzaak om eenzaamheid bij jongvolwassenen tijdens de pandemie aan te pakken. Er worden online workshops gegeven en verschillende events georganiseerd.
* <https://www.onlinehulp-apps.be/apps-overzicht/het-pakhuis-online-jeugdhuis>

#### MediaCoach

* De mediacoach opleiding Jeugdwerk en Bibliotheken is een opleiding voor jeugd- en bibmedewerkers tot Mediacoach. Een Mediacoach verdiept zich in de digitale en mediawijze wereld om je doelpubliek nog beter van dienst te kunnen zijn. Want wie jongeren zegt, zegt tegenwoordig ook media! Met jouw brede kennis ben je het aanspreekpunt en de coach voor collega’s voor alles wat betreft digitale media en mediawijsheid in jouw organisatie. Lees meer over de opbouw en basisprincipes van deze opleiding
* <https://www.mediawijs.be/nl/mediacoach/mediacoach>

#### De Waddist app (De Abrassade)

* Begin 2021 lanceerden De Ambrassade en Arteveldehogeschool Waddist om meer mét jongeren te praten, in plaats van óver hen. Via de app kunnen jongeren van 12 tot en met 30 jaar elke dag delen wat ze denken, voelen en meemaken. Dat maakt Waddist dé tool om hun stem te horen in de kwesties over hun leefwereld. Een jongere die binnenkomt op de Waddist-app krijgt de drie meerkeuzevragen-van-de-dag te zien. Voor een makkelijk en snel antwoord, op een laagdrempelige manier. Spelelementen zoals bonuspunten, badges en shares op sociale media houden het leuk voor deelnemers. Jongeren, organisaties die jongeren bereiken, onderzoekers... kunnen vragen insturen. Het Waddist-team speelt kort op de bal, selecteert en helpt bij de verwoording.
* <https://ambrassade.be/nl/kennis/waddist>

#### Onderzoek (Lotte Vermeire: IMEC-SMIT-VUB): Via Diepte intervieuws en survey

* Digitaal jeugdwerk weet steeds een grotere plaats in te nemen binnen de Europese jeugdwerksector (European Youth Work Convention, 2015). Zowel beleidsmakers als jeugdwerkorganisaties zien steeds meer het belang in van digitaal jeugdwerk binnen een sterk digitaliserende maatschappij. Ook de Europese Unie zette in 2017 richtlijnen voor slim jeugdwerk op de agenda (Council of the European Union, 2017). De Europese lidstaten werden daaropvolgend gevraagd om digitaal jeugdwerk mee op te nemen in het jeugdwerkbeleid, jeugdwerkers aan te moedigen in te zetten op digitaal jeugdwerk en in te zetten op digitale capaciteitsopbouw (Council of the European Union, 2019). In dit kader wil het Departement Cultuur, Jeugd en Media van de Vlaamse Overheid in kaart brengen wat de huidige context is met betrekking tot digitaal jeugdwerk bij Vlaamse jeugdwerkorganisaties, om op basis hiervan beleidskeuzes met betrekking tot jeugdwerk te onderbouwen. In dit onderzoek wordt ingegaan op deze vraag door praktijken van digitaal jeugdwerk uitgebreid in kaart te brengen in twee luiken.
* [www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2022-02/Deliverable\_imec-SMIT%2C%20VUB%20Rapport%20Digitaal%20Jeugdwerk%20Finaal%20PUBLIEK.pdf](https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2022-02/Deliverable_imec-SMIT%2C%20VUB%20Rapport%20Digitaal%20Jeugdwerk%20Finaal%20PUBLIEK.pdf)

#### SNAC (STRATEGIC NATIONAL AGENCIES’ COOPERATION) DIGITAL YOUTHWORK - INTERNATIONALE SAMENWERKING

#### Appelsien, JD Appelsien Generalist

* Jeugddienst Appelsien biedt een veilige omgeving aan hippe jongeren en jongvolwassenen met autisme, adhd of een licht verstandelijke beperking die met hun tijd mee zijn. Samen op avontuur gaan, vriendschappen sluiten en veilig relaties aangaan, dat kan allemaal bij Jeugddienst Appelsien, zowel in het echt tijdens onze activiteiten, uitstappen en avonturen, maar ook gewoon digitaal in onze app.
* <https://www.appelsien.be/>

#### Girl Power Squad, Child Focus, Mediaraven

* GPS biedt begeleiders van jeugdhulpvoorzieningen informatie over de dynamieken van het tienerpooierfenomeen, alsook handvaten over hoe je hier met jongeren aan de slag kan gaan. De tool heeft zowel een online als offline dimensie. Onderstaande thema’s komen aan bod: vriendschap, relaties en seksualiteit, relaties en seksualiteit, zelfbeeld, grenzen stellen, vertrouwenspersonen, tienerpooiers Doelgroep: (Begeleiders van) Meisjes vanaf 11 jaar die in een jeugdhulpvoorziening verblijven. Werkvorm: online zowel als offline methodieken te vinden via
* www.girlpowersquad.be

#### Lockdown Minds, Gamewise

* Lockdown Minds™ is een gratis online game die jongeren ondersteunt om de juiste balans te vinden in deze mentaal veeleisende tijden en hen naar de bestaande online hulpverlening leidt.
* [www.uitinvlaanderen.be/agenda/e/lockdown-minds/e164cae5-ab4b-43d4-a94d-ba41424f5268](http://www.uitinvlaanderen.be/agenda/e/lockdown-minds/e164cae5-ab4b-43d4-a94d-ba41424f5268)

#### Silver, VLESP, Create.eu

* Silver biedt je een exclusieve kijk in het hoofd van andere jongeren. In deze serious game volg je 4 verschillende personages tijdens hun bezoek aan het Silver festival. Doorheen het festival bepaal jij hoe ze zich voelen en reageren. Je zorgt dus voor een topdag of een flopdag!
* <https://www.silvergame.be/>

#### Salon-line, ’t Salon CAW Noord-West-Vlaanderen

* De e-inclusie van Jongerenwerking ‘t Salon kent voornamelijk zijn ontstaansreden vanuit de leefwereld van de jongeren. Kwetsbare jongeren tussen 12 en 25 jaar oud bereiken vanuit ‘presentie’ is één van de middelen en doelen van ‘t Salon. Dat presentie niet enkel offline, maar ook online kan, hadden de jeugdwerkers al snel door. Reeds jaren is gebruik van online communicatiemiddelen, zoals facebook en instagram, top of mind. De Covid- situatie boostte dit online-werk nog verder en bij uitbreiding werd een online groepswerking opgestart via Discord, streamden we entertainment en juiste informatie via facebook-live en twitch en werd ook Playstation+ aangekocht om al gamend jongeren te bereiken. Met deze diverse methodieken stond voorop om de vertrouwensrelatie met de jongeren warm te houden, in te gaan op hulpvragen van jongeren en om dagbesteding en dagstructuur te bieden. Hiervoor werd door ‘t Salon geïnvesteerd in, zoals eerder vermeld, de playstation+ account en streaming materiaal zoals geluidskaarten en micro’s. We merkten dat kleine investeringen en het inzetten van de know-how van de jongeren ons snel vooruit hielp en ook zorgde voor betrokkenheid en eigenaarschap bij de jongeren zelf. Nu horen we ook de vraag: was dat dan enkel in de lockdown zo? De lockdown was voor ‘t Salon de start om “blended” te gaan werken. In de huidige situatie zet Jongerenwerking ‘t Salon in op zowel offline als online contact met jongeren.
* <https://databank.e-inclusie.be/material/recxLxtiFLjhOXwyl>

#### Kollapp, #Kolle, Formaat

* Kollapp – een innovatief digitaal platform voor kansencreatie en talentontwikkeling bij jongeren aan de hand van optimale matching tussen vraag en aanbod binnen bovenlokaal ecosysteem van jeugdinitiatieven.
* <https://formaat.be/inspiratie/west-vlaamse-jeugdhuizencoalitie-kolle-launcht-kollap>

#### Smart-e, Link in de Kabel; Mediawijs

* De Smart-e game werd ontwikkeld om de mediawijze vaardigheden van kinderen en jongeren te versterken. Het spel werd ontwikkeld door Mediawijs in samenwerking met Link in de Kabel, die het spel testte bij kinderen en jongeren. Het spel werd in de eerste plaats ontwikkeld voor kinderen en jongeren in een kwetsbare situatie maar is ook getest en goedgekeurd door een grotere groep van kinderen en jongeren.
* <https://www.mediawijs.be/nl/tools/game-smart-e>

#### CHILDFOCUS Catalogus preventiemateriaal

* Deze catalogus geeft een overzicht van het preventiemateriaal van Child Focus, met inbegrip van tools en vormingen. Iedere tool of vorming is in een fiche geordend per thema, met telkens vermelding van het doel, de doelgroep en de kenmerken.
* <https://childfocus.be/Portals/0/Lesspakket/01_Catalogue_Esafety_NL_2021-interactif.pdf?ver=gJAv4MQHtVYjhCjYll-7Ww%3D%3D>

#### PIMENTO WEERBAAR OP HET WEB BUNDELS

* Verhoog de online weerbaarheid van jongeren met een halve of hele dag vorming. Op een interactieve manier nemen jongeren de hot topics van de digitale wereld onder de loep. We nemen een niet-veroordelende, open houding aan en laten jongeren stilstaan bij hun gedrag op het internet en sociale media.
* <https://www.pimento.be/weerbaar-op-het-web-2-cyberpesten-nettiquette-haatspraak/>

#### THE GUILD

* Een online Discord server waarop jongeren met een gameverslaving en hun ouders terechtkonden. Deelnemers volgden een online traject dat hen ondersteunde bij het problematisch gaming gedrag.)

#### PolarProf (Hannah Arendt Instituut)

* Lokale besturen staan dicht bij de burgers. Zij zijn dus de eerste partners in de aanpak van polarisatie, desinformatie en haatspraak. Daarbij vragen ze wel om concrete ondersteuning. Daarom lanceert het Hannah Arendt Instituut een driejarig leer- en uitwisselingstraject voor professionals van lokale besturen. Met PolarProf brengen we wetenschappelijk onderzoek en (praktijk)expertise bij elkaar. We bieden digitale leertrajecten aan op Arendt Academy en zetten in op de fysieke en online uitwisseling van ervaringen tussen en voor lokale besturen.
* <https://hannah-arendt.institute/wat-we-doen/vormingen-opleidingen/polarprof-samen-naar-verbinding/>

#### YOUNG SCOT 5RIGHTS YOUTH LEADERSHIP GROUP (SCHOTLAND)

* 30 jongeren van diverse achtergronden worden door het 5Rights-project samengebracht voor een co-creatie van beleidsaanbevelingen. De jongeren doen in groepsverband aanbevelingen voor de Schotse regering op te stellen omtrent de rechten van de jeugd in verband met de digitalisering en de digitale wereld. De jongeren stellen een rapport op waarin deze aanbevelingen worden meegedeeld, op basis van informatie verkregen van experten en stakeholders. Verder organiseren of nemen deze jongeren tevens deel aan activiteiten voor buitenstaanders op basis van de kennis die zij hebben opgedaan, bv. workshops of conferenties (Erasmus+, 2019)
* <https://5rightsfoundation.com/our-work/data-literacy/5rights-young-scot-youth-leadership-group.html>

#### ACT ON! ACTIVE + SELFDETERMINED ONLINE (DUITSLAND)

* JFF (Institute for Media Research and Media Education) organiseert het project ‘ACT ON!’, waarbij Duitse kinderen en adolescenten van tien tot veertien jaar een redactie vormen en regelmatig samenkomen voor vergaderingen. Tijdens deze wekelijkse sessies bespreken ze hun internet- en sociale mediagebruik en reflecteren over de mogelijkheden en risico’s die hiermee gepaard gaan, bv. hacking en cyberpesten. Onder begeleiding van JFF ontwikkelen zij hier materiaal over dat online gepubliceerd wordt. De kinderen maken de beslissingen en ontwikkelen de producten, maar de jeugdwerkers ondersteunen hen door bv. enkele methoden en/of formats voor te stellen, maar hen niet in bepaalde richtingen te sturen. Het gepubliceerd materiaal is voor iedereen beschikbaar, zodat ook kinderen en jongeren die niet deelnemen aan ACT ON! weten om te gaan met obstakels die de digitale wereld kan stellen (Erasmus+, 2019). Vergelijkbare cases uit deze mapping: Lab X van StampMedia; Redactie van StampMedia; Kinderreporters van Link in de Kabel. Goede praktijk omwille van: - Kinderen en jongeren vormen een redactie en gaan aan de slag met thema’s waar zij dagelijks mee in aanraking komen; - Geen sturing vanuit de jeugdwerkers, de kinderen kiezen de focus en worden hierin ondersteund; - De deelnemers gaan actief aan de slag met de thema’s; - De deelnemers publiceren hun laagdrempelige materiaal voor andere kinderen en jongeren; - Focus op het begrijpen van digitale media.
* <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=act-on-active-self-determined-online-en>

#### IPCKO.SK – INTERNET ADVISORY SERVICE FOR YOUNG PEOPLE (SLOVAKIJE)

* IPcko is een online service voor begeleiding en ondersteuning van jongeren. Zij bieden 24/7 psychologische hulp, gratis en anoniem. Jongeren kunnen hen via chat of e-mail contacteren. De focus ligt niet op digitale competenties, al mogen de kinderen/ jongeren de psychologen hier evengoed over contacteren. De organisatie voorziet tevens psychologische podcasts (L. Gallkova, persoonlijke communicatie, 11 juni, 2021; European Commission, 2018).
	+ Vergelijkbaar met: Online services en platform van Awel. Beste praktijk omwille van:
	+ Voorzien van een veilige online omgeving; Laagdrempelig vanwege de anonimiteit, de keuze wat men wel/niet deelt en op welke manier men contact zoekt; laagdrempelige podcasts.
* <https://ipcko.sk/>

#### Mediaraven: Digitale leefwereld van kinderen en jongeren

* De vorming ‘Digitale leefwereld van kinderen en jongeren’ voor eerstelijnswerkers
	+ (jeugdwerkers, leerkrachten, …) biedt een algemene introductie omtrent de populaire hardware, tools en platformen en het mediawijs niveau van de jeugd. Daarnaast bespreekt het de resultaten van het Apestaartjarenonderzoek van Mediaraven en bovenstaande partners. De vorming verschaft tevens handvatten, materiaal en tips en tricks, zoals omgaan met privacy en sexting, en gaat in op de rol van beleidsmakers en de uitdagingen waarmee zij te kampen krijgen.
* <https://www.mediaraven.be/vormingen/apestaartjaren-de-digitale-leefwereld-van-kinderen-en-jongeren>

#### Jungle Web (Child Focus)

* Jungle Web is een educatief spel om met het hele gezin te spelen waarbij snelheid, observatie en kennis rond een veilig en verantwoord internetgebruik centraal staan. Jungle Web stimuleert, met behulp van speelkaarten, symbolen, uitdagingen en vragen een positieve dialoog binnen het gezin rond de online activiteiten van jongeren. Doelgroep: Kinderen vanaf 9 jaar
* <https://childfocus.be/nl-be/Pers/Publicaties/Educatief-materiaal/Post/9630/Jungle-Web>

#### Mediaraven: Beter praten over mediawijsheid met je leerlingen

* Zelf een mediawijze leerkracht worden om je leerlingen beter te kunnen informeren over topics als fake news, phishing, sexting en haatspraak? Tijdens deze vorming krijg je als docent alle informatie die je nodig hebt om met deze thema's zelf in de les aan de slag te gaan. Bovendien krijg je tips en tricks om gesprekken met je leerlingen over deze topics in goede banen te leiden. We laten je kritisch kijken naar de digitale media die jij en je leerlingen dagdagelijks gebruiken. Zo kunnen jullie samen goed gewapend de digitale toekomst ingaan!
* Voor wie: Voor leraren lager, secundair en hoger onderwijs, opvoeders en toekomstige leerkrachten
* <https://www.mediaraven.be/vormingen/praten-over-mediawijsheid>

#### EDU-BOX <https://www.vrt.be/nl/edubox/>

* EDUbox is een educatief concept van VRT NWS om jongeren uit het secundair onderwijs te laten kennismaken met een bepaald maatschappelijk thema. EDUbox wil jongeren informeren en hen stimuleren om zelf aan de slag te gaan. EDUbox is gemaakt voor gebruik in de klas, waar leerlingen het onderwerp zelfstandig in handen kunnen nemen. De leerlingen werken in groepjes of individueel met een box gevuld met fiches, die zowel fysiek als digitaal en in interactieve vorm beschikbaar zijn. Deze fiches bevatten stukjes theorie, praktijkoefeningen en opdrachten in combinatie met een uitgebreid digitaal luik met audiovisueel materiaal. Met dit gratis leermiddel werken leerkrachten aan verschillende eindtermen van de basisvorming van elke graad en elke finaliteit.

### 4. Bibliografie

Hannah Arendt Instituut (2022). *Reconnect: hoe pak je online polarisatie aan?* (<https://arendt-academy.be/courses/reconnect/>)

Hartman-van Der Laan, M. (2019). *Sociaal werk in de digitale samenleving*. Coutinho. Jepzine. *Jongerenwerkers joz verplicht op instagram.*

(<https://magazines.platformjep.nl/jepzine/2021/06/jongerenwerkers-joz-verplicht-op-instagram>)

Manders, W., & Todorović, D. (2021). *Jongerenwerk in de online leefwereld van jongeren.* Hogeschool van Amsterdam, Amsterdams Kenniscentrum voor Maatschappelijke Innovatie, Lectoraat Youth Spot. (<https://www.nji.nl/system/files/2021-04/Online-Jongerenwerk-Werken-in-de-online-leefwereld-van-jongeren-Handvatten.pdf>) Nederlandse Jeugddienst & Joz (2019). *Online Jongerenwerk:* *Werken in de online leefwereld van jongeren Handvatten voor jongerenwerkers en managers.* Nederlandse jeugddienst. Project Grey (2022). *Hoe reageer je als sociaal werker op een negatief bericht op sociale media? Richtlijnen om online polarisatie aan te pakken.* Europese Unie. (<https://www.kis.nl/sites/default/files/bestanden/Illustraties/beslisboom-richtlijnen_online_polarisatie-sociaal_werker_project_grey.pdf>). Quindo (2021). *Breng een bezoekje aan ‘Het Pakhuis’, een online jeugdhuis in Kortrijk.* (<https://www.quindo.be/breng-een-bezoekje-aan-het-pakhuis-een-online-jeugdhuis-in-kortrijk>)

RAN (2022). *An online P/CVE approach for local authorities: challenges, tips & tricks.* RAN. (<https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/ran-local-online-pcve-approach-local-authorities-challenges-tips-tricks-online-meeting-27-28-may_en>)

Van Mullem, P. & Naimi, Y. (2022). *Direct Online Dialogue in Chatrooms & Chat apps. Guideline for professionals.* Orpheus.

Vraag het de Politie. *U-NIGHT: lockdown entertainment voor jongeren.* (<https://www.vraaghetdepolitie.nl/chat-met-de-politie/u-night-lockdown-entertainment-voor-jongeren.html>)

<https://ambrassade.be/nl/kennis/artikel/onderzoeksrapport-waddist-leerlingenparticipatie-op-school>

<https://childfocus.be/nl-be/Online-veiligheid/Preventieportaal-online-veiligheid>

Vermeire, L., Van den Broeck, W. & Mariën, I. (2022). *Digitaal Jeugdwerk in Vlaanderen. Onderzoek in opdracht van Vlaamse Overheid, Departement Cultuur, Jeugd en Media*. Brussel: imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel.

<https://www.vrt.be/nl/edubox/>

**Stad Mechelen**
Grote Markt 21
2800 Mechelen
0800 20 800
stadsbestuur@mechelen.be