Cyber Helden.

Wat is de impact van Cyber Helden op het doelpubliek?

Bibliotheken Zonder Grenzen BELGIË

Google

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 1 25/08/2022 10:29

Inhoud

1. **Introductie** **p.3**

2. **Wat zijn de kenmerken van het project?** **p.4-6**
   - De doelgroep
   - De nagestreefde doelstellingen
   - De vijf pijlers van Cyber Helden
   - De aanpak van BZG
   - De tools van Cyber Helden

3. **Hoeveel mensen heeft Cyber Helden bereikt?** **p.7**

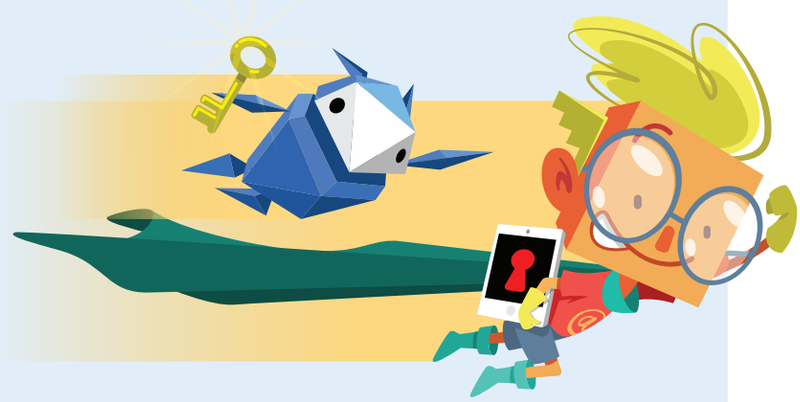
4. **Groei en geografische uitbreiding van het project op de Belgische scholen** **p.8**

5. **Wat waren de belangrijkste vorderingen in 2020 en 2021?** **p.9**

6. **Wat is de impact van Cyber Helden op het doelpubliek?** **p.9-11**
   - Leerkrachten
   - Ouders
   - Kinderen

Leeswijzer van het document

- KINDEREN
- LEERKRACHTEN
- SCHOLEN
- OUDERS



WIST U DIT?

8 JAAR EN 7 MAANDEN

In Vlaanderen is dit de gemiddelde leeftijd waarop kinderen hun eerste smartphone krijgen. In de Federatie Wallonië-Brussel is dit 11 jaar en 3 maanden!

87%
VAN DE LEERLINGEN IN HET 6E LEERJAAR VAN HET LAGER ONDERWIJS

heeft zijn eigen smartphone, en voor het eerste leerjaar van het secundair onderwijs is dit 94%.

56%
VAN DE LEERKRACHTEN

in de Federatie Wallonië-Brussel betreurt het dat de leerlingen niet kritisch nadenken over informatie die op het internet wordt verzameld.

+ 50%
VAN DE SCHOLEN

in Vlaanderen bespreekt het onderwerp mediageletterdheid niet. In de Federatie Wallonië-Brussel is dit meer dan de helft.

45%
VAN DE OUDERS

weet niet hoe ze hun kinderen online kunnen begeleiden.

1. Introductie

Door de **toenemende digitalisatie** van onze samenleving en de **groeiende aanwezigheid** van schermen in ons dagelijkse leven, is het **beheersen van de gedragscodes voor digitale tools** een essentiële voorwaarde geworden voor interactie, communicatie, creatie, het verkrijgen van informatie, etc. Kinderen die online zijn en niet (goed) geïnformeerd zijn, zijn ook kwetsbaarder voor de **gevaren van het internet:** nepnieuws, cyberpesten, oplichting, etc. Het is dan ook belangrijk om hen **de nodige vaardigheden bij te brengen om op een veilige manier van de rijkdommen van het internet te leren kennen.**

Het programma Cyber Helden is in 2019 gelanceerd door de **Bibliotheken Zonder Grenzen (BZG)** met de steun van **Google. Org.**. Het heeft als doel **een generatie van verantwoordelijke, actieve, kritische jonge digitale burgers te vormen.** Het beantwoordt aan de concrete behoefte om **leerkrachten op te leiden en ouders bewust te maken,** alsook aan de noodzaak om **de dialoog** tussen hen en de kinderen over een kritisch, verantwoord en alert gebruik van digitale tools aan te moedigen.

In het kader van het project, **begeleidt en vormt het team** van BZG de leerkrachten (met name op scholen) **en zorgt ervoor dat ze over de benodigde** tools beschikken. Op deze manier kunnen ze de kinderen de handvatten geven om internet met een kritische blik te gebruiken.

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 3 25/08/2022 10:29

2. Wat zijn de kenmerken van het project?

A. De doelgroep

Het project Cyber Helden richt zich op drie verschillende doelgroepen:

Leerkrachten
(schoolleidingen, leerkrachten, opvoeders, betrokkenen buiten de school...)

De kinderen
(8-13 jaar)

De ouders

B. De nagestreefde doelstellingen

1

De belangrijkste actoren in het onderwijs bewustmaken, opleiden en van materiaal voorzien om:

- De **kennis** van de **leerkrachen verhogen rondom digitaal burgerschap en de educatieve mogelijkheden ervan. Alsook het belang van mediageletterdheid en het grote potentieel dat digitale tools te bieden hebben,** evenals de mogelijke gevaren hiervan.
- **Hun vermogen te versterken om zich het onderwerp eigen te maken, het met kinderen** in de klas te bespreken en **activiteiten met hen te ondernemen** zodat ze worden geholpen om kritische, actieve, verantwoordelijke en solidaire, jonge digitale burgers te worden.

2

De digitale vaardigheden en het kritisch denkvermogen van de leerlingen ontwikkelen, zodat zij op een **meer verantwoorde en kritische manier gebruik kunnen maken van het internet.**

3

Ouders bewustmaken van de risico's die verbonden zijn aan het gebruik van internet, hen informeren over bestaande middelen om de aanwezigheid van hun kind online in een kader te plaatsen en **hen beter in staat stellen om schadelijk gebruik van het internet te voorkomen.**

C. De vijf pijlers van Cyber Helden:

Het programma is gebaseerd op vijf pijlers die de gedragscode bepalen die door Cyber Helden wordt gepromoot en elk kind in staat stelt sleutelvaardigheden te ontwikkelen om een kritische, respectvolle en verantwoordelijke burger te zijn!

WEES CYBER SLIM
Denk goed na voordat je iets deelt!
(iets delen op de sociale netwerken, digitale identiteit, overmatige blootstelling online, e-reputatie, etc.),

WEES CYBER ALERT
Val niet voor vals!
(Online informatie zoeken, kritisch zijn m.b.t. informatie, bronnen vergelijken, oplichting, nepnieuws, etc.)

WEES CYBER STERK
Beveilig je geheimen!
(Veilige wachtwoorden, online privacy, pogingen tot hacken, etc.)

WEES CYBER VRIENDELIJK
Vriendelijk zijn is cool!
(Cyberpesten, verdraagzaamheid online, vriendelijkheid en respect in interacties, etc.)

WEES CYBER MOEDIG
Praat erover als je twijfelt!
(Dialoog, contactpersonen, ...)

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 4 25/08/2022 10:29

D. De aanpak van BZG

Verschillende plaatsen van handelen:

- De scholen
- Buitenschoolse organisaties (bibliotheken, buurtcentra vakantiekampen, etc.)
- De families

De school is de aangewezen plaats om de goede gewoontes aan te leren die je op internet moet aannemen. **Het is een plaats waar ouders, kinderen en leerkrachten elkaar kunnen ontmoeten** en waar onlineveiligheid kan worden besproken, **ongeacht de sociaaleconomische achtergrond van het kind,** de digitale opvoeding van de ouders of de tijd die thuis beschikbaar is om deze onderwerpen te bespreken.

Via de formule **Cyber School** stelt BZG een driehoeksbenadering voor waarbij **ouders, kinderen en leerkrachten** worden betrokken!

Dimitri Verboomen

Directeur van BZG België

Twee parallelle niveaus:

1. LOCAAL

BZG werkt hand in hand met de actoren van de opvoeding - ouders, leerkrachten, bibliothecarissen, opvoeders en directeuren - om het project uit te voeren binnen organisaties die zo dicht mogelijk bij de doelpubliek staan.

2. INSTITUTIONEEL

Institutioneel: De BZG promoot het project actief bij de lokale en nationale autoriteiten. BZG gaat bijvoorbeeld partnerschappen aan met steden om alle gemeentelijke scholen te betrekken bij het Cyber Helden-avontuur, of met netwerken van scholen, zodat hun opleiding deel gaat uitmaken van de bijscholing van leraren via hun officiële opleidingscatalogi (IFC, FOCEF, enz.).

E. De tools van Cyber Helden

Voor de leerkrachten:

- **Een educatieve kit** met zo'n **50 themagerelateerde activiteiten** (naargelang van de pijlers van Cyber Helden) die leerkrachten met hun leerlingen in de klas kunnen uitvoeren en die zijn ontwikkeld op basis van de door DIGCOMP (het Europees referentiekader voor digitale competenties) vastgestelde competenties.

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 5 25/08/2022 10:29

- **Opleidingen** en webinars om inzicht te krijgen in de uitdagingen rondom digitaal burgerschap en de educatieve mogelijkheden ervan, om te leren hoe de pedagogische kit kan worden aangepast aan de noden van de klas en hoe de activiteiten in de klas kunnen worden geïntrigreerd.

Voor de ouders:

- **Een praktische gids** die antwoord geeft op de tien vragen die ouders van online actieve kinderen het meest stellen: Is ouderlijk toezicht nodig? Wat moet ik doen als mijn kind getuige/slachtoffer is van cyberpesten of zelf andere kinderen pest? Hoe maak ik afspraken over schermtijd? etc.
- **Infosessie of ouderavond** op school, waarbij een spreker de ouders informeert, adviseert en hen handvaten aanreikt over kinderen en online zijn. De spreker bespreekt met de ouders ook hun eigen vragen en bezorgdheden die ze hebben of de online aanwezigheid van hun kind.

Voor de kinderen:

- 'Word een Cyber Held' is **een interactieve introductie** in de wereld van Cyber Helden. Op een speelse manier komen de vijf thema's van Cyber Helden aan bod. Wij sensibiliseren de kinderen rond online veiligheid en hoe ze het internet leuk kunnen houden voor zichzelf en anderen.
- **Activiteitenboekjes** die over de goede gewoontes gaan die je tijdens het gebruik van internet moet aannemen en die thuis gebruikt kunnen worden. Voor de boekjes is geen computer nodig, zij benaderen de digitale wereld op een offline en speelse manier.

Voor de actoren buiten de school:

- **De Escape Box:** een participatief spel, geïnspireerd op de wereld van de escape games, waarmee kinderen op speelse wijze, in een buitenschoolse setting, bewust kunnen worden gemaakt van digitaal burgerschap. Wij bieden een opleiding aan om mensen in staat te stellen dit spel met kinderen in hun omgeving te spelen.

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 6
25/08/2022 10:30

ONDERZOEK NAAR DE IMPACT

Om de behaalde resultaten te kunnen afzetten tegen de gestelde doelen, heeft BZG onderzoek gedaan naar de impact van het programma om zo de effecten op het gedrag en de vaardigheden van kinderen op het gebied van onlineveiligheid beter te kunnen aantonen, evenals de capaciteit van leerkrachten om zich het onderwerp digitaal burgerschap eigen te maken dankzij de educatieve tools.

Dit onderzoek is door Meaningful Impact uitgevoerd tussen september 2020 en december 2021.

Hier vindt u de belangrijkste resultaten.

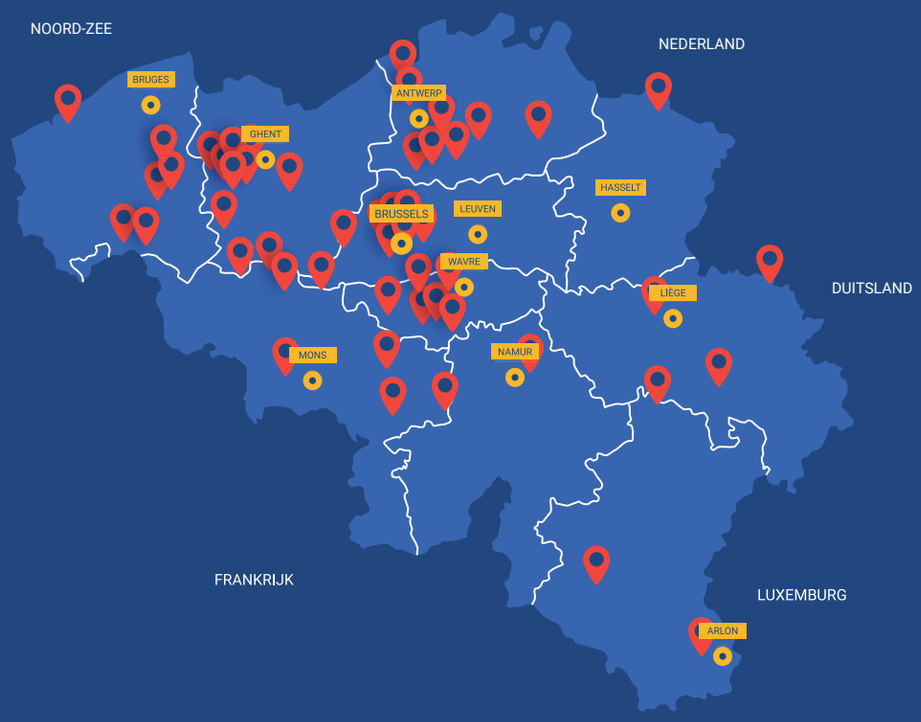
▲ 3. Hoeveel mensen heeft Cyber Helden bereikt?

	2020 (Van september tot december 2020)	2021 (Van januari tot december 2021)	TOTAAL	
Scholen betrokken bij de activiteiten van Cyber Helden	61	236	**297**	scholen
Opgeleide leerkrachten middels activiteiten in de klas, webinars of opleidingen	380	1269	**1649**	leerkrachten
Kinderen die direct bewust gemaakt zijn door virtuele animaties	2148	10 962	**13 110**	kinderen
Kinderen die bereikt zijn door het programma dankzij het opleiden van leerkrachten	9100	13 990	**23 090**	kinderen
Ouders die geïnformeerd zijn door infosessie of ouderavond op scholen en webinars	18 813	462	**19 275**	ouders

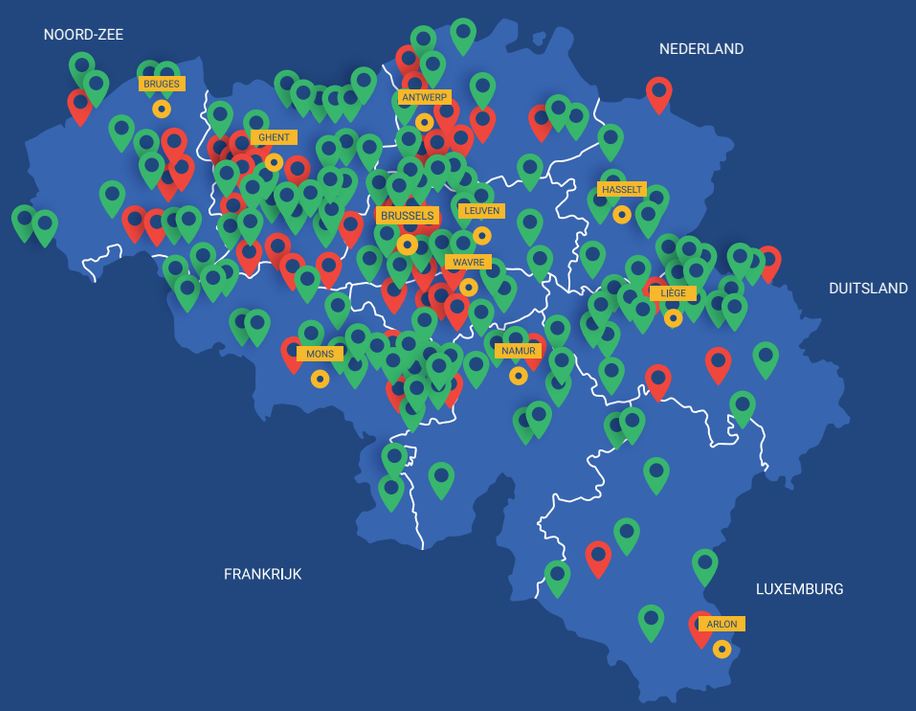
ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 7 25/08/2022 10:30

4. Groei en geografische uitbreiding van het project in Belgische scholen:

2020



2021



ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 8 25/08/2022 10:30

▲ 5. Wat waren de belangrijkste stappen die gemaakt zijn in 2020 en 2021?

★

Het educatieve programa Cyber Helden werd **door deskundigen van Franstalige universiteiten beoordeeld als zijnde van educatief belang** en gepubliceerd op de **e-learning**- site van de FWB.

★

De **educatieve opleidingen** van Cyber Helden worden erkend door **verschillende educatieve netwerken** en zijn opgenomen in de **officiële catalogussen** voor bijscholing van de belangrijkste netwerken (IFC, CECAFOC).

★

De expertise van BZG en de kwaliteit van hun publicaties worden **buiten de schoolomgeving erkend** door de organisaties voor mediageletterdheid, de staatssecretaris voor digitalisering, enz.

▲ 6. Wat is de impact van Cyber Helden op het doelpubliek?

A. Op de leerkrachten

90% van de opgeleide leerkrachten heeft **zijn inzicht** en kennis van digitaal burgerschap en onlineveiligheid vergroot.

90% van de opgeleide leerkrachten heeft **antwoorden gekregen op zijn vragen** over het internetgebruik van zijn leerlingen.

80% van de opgeleide leerkrachten voelt zich nu **veel meer op zijn gemak bij het begrijpen, bespreken of behandelen van cyberveiligheid en/of digitaal burgerschap in de klas.**

"Bedankt voor deze **geweldige activiteit van Cyber Helden**!!! De kideren hebben simpelweg genoten. We zijn meteen na de sessie begonnen met een van de activiteiten in de klas en het was een succes omdat **"iedereen de vragen correct beantwoordden."**

Leerkracht, 5e leerjaar, Prins-Boudewijnschool

"De opleiding geeft **advies over en zeer concrete antwoorden** op moeilijkheden of vragen die we in de klas met kinderen kunnen tegenkomen. De educatieve kit en gedeelde bronnen zijn bijzonder nuttig."

Leerkracht, 6e leerjaar, Gemeenteschool Anderlecht.

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 9 25/08/2022 10:30

B. Op de ouders:

Dankzij het programma Cyber Helden...

90% van de opgeleide ouders zegt een **betere kennis te hebben van onlineveiligheid** en is meer geneigd om met zijn kinderen op een veilige manier om te gaan met internet.

75% van de ouders die bewust gemaakt zijn, zegt dat de infosessie of ouderavond geholpen hebben **zijn vragen te beantwoorden.**

"Een zeer nuttige bijeenkomst die mijn idee bevestigde dat we ons niet kunnen verzetten tegen beeldschermen omdat ze tegenwoordig deel uitmaken van ons dagelijks leven. **We moeten onze kinderen juist eerder opvoeden, informeren en vertrouwen.** Ik vond vooral de vergelijking met autorijden mooi."

Ouder

"De infosessie of ouderavond was nuttig om mijn kennis over dit onderwerp te vergroten en bevestigde dat **de communicatie** met onze kinderen over het gebruik van schermen en sociale netwerken van essentieel belang is."

Ouder

C. Over de kinderen:

Dankzij het programma Cyber Helden...

70% van de kinderen die bewust zijn gemaakt, zegt nu te weten wat wel/niet **online gedeeld kan worden.**

76% van de kinderen die bewust zijn gemaakt, zegt **zijn capaciteit te hebben vergroot om een gevaarlijke situatie op internet te kunnen identificeren.**

60% weet hoe **onjuiste informatie op het internet geïdentificeerd kan worden.**

"Deze aanpak werpt zijn vruchten af en **we beginnen veranderingen te zien in de mentaliteit van onze leerlingen.**"

Leerkracht, 5e leerjaar, Instituut Dominique Pire

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 10 25/08/2022 10:30

83%

van de kinderen die bewust zijn gemaakt, weet **waarom het belangrijk is een veilig wachtwoord te hebben,** de meesten kunnen een concreet voorbeeld geven.

70%

van de kinderen die bewust zijn gemaakt, weet **met wie contact moet worden opgenomen om hulp te krijgen** indien geconfronteerd met een gevaarlijke situatie online.

"We moeten geen persoonlijke informatie of zomaar foto's delen op het internet."

Leerling uit het 5e leerjaar

"Ik moet niet alles geloven wat ik op internet tegenkom of lees."

Leerling uit het 4e leerjaar

"Ik weet nu wat een gevaarlijke situatie is op internet."

Leerling uit het 5e leerjaar

"Ik weet dat ik aardig moet zijn en niemand mag pesten op het internet."

Leerling uit het 5e leerjaar

"Je moet niet te naïef zijn als je internet gebruikt en websites bekijkt."

Leerling uit het 5e leerjaar

ImpactStudy_Short-2508-NL-DEF.indd 11 25/08/2022 10:30

Wilt u meer weten over het Cyber Helden-programma of wilt u zich inschrijven voor een van onze opleidingen, neem dan contact met ons op via:

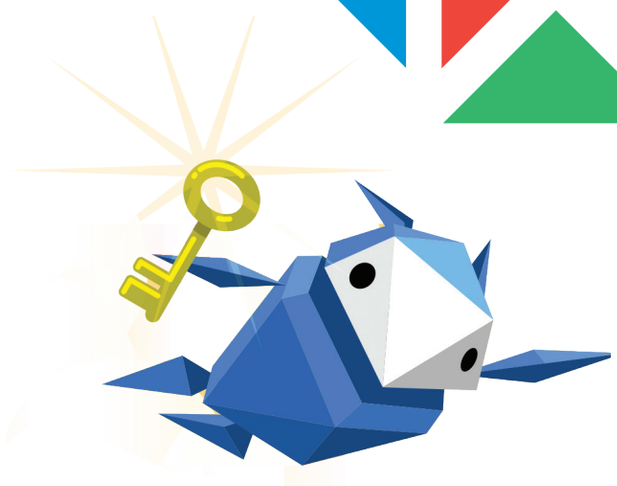
cyberheros@bibliosansfrontieres.be
of via onze website www.bibliosansfrontieres.be

**Wilt u op de hoogte blijven van onze actua, nieuwe en lopende projecten?
Volg ons dan op:**

@bibliosansfrontieres.be

@bsf_belgium

Bibliotheken Zonder Grenzen België



Bibliotheken Zonder Grenzen BELGIË

In het kort!

Omdat de toegang tot informatie vandaag één van de grootste onrechten is, werkt Bibliotheken Zonder Grenzen in meer dan verschillende landen aan het bevorderen van de toegang tot informatie, cultuur en onderwijs.

In België richten we onze inspanningen vooral op het onderwijs, digitaal burgerschap en mediageletterdheid. We willen kinderen ook warm maken voor de wetenschappen. Onze missie is om de sociale ongelijkheden te verminderen door het creëren van innovatieve pedagogische tools en content, maar ook door het versterken van de verschillende actoren in het veld door hen op te leiden en te ondersteunen in het kader van verschillende ontwikkelingsprojecten.

Onze andere projecten in België:

Khan Academy

Een gratis online opleidingsplatform met zo'n 5.000 video's en 10.000 oefeningen op het gebied van wiskunde en wetenschappen die aangepast zijn aan het FWB-programma. Wij leiden onderwijsactoren op om de tool toe te passen in hun onderwijspraktijk.

Les Questionautes

Een reeks edutainmentvideo's rondom STEAM om de nieuwsgierigheid van 8-12-jarigen te prikkelen en leerkrachten te helpen deze onderwerpen in de klas bespreekbaar te maken.

Digitale inclusie

Wij leiden professionals en vrijwilligers op tot digitale assistenten. Doel: kwetsbare groepen naar meer digitale autonomie leiden.