

Docentenhandleiding

It's up to you

Inhoudsopgave

1	Handleiding in vogelvlucht	1
1.1	Quick facts	1
1.2	Lesonderdelen	1
2	Gedetailleerde handleiding	2
2.1	Doel en achtergrondinformatie	2
	Doel van It's up to you	2
	Achtergrond: (cyber)pesten	2
2.2	Lesopbouw & Materiaal.....	3
2.3	Vorbereiding.....	3
2.4	De les – stap voor stap	4
	Inleiding (3 minuten)	4
	Deel I - It's up to you 2x bekijken (20 minuten)	4
	Deel II - Lesdoel benoemen & keuzes bespreken (25 minuten)	5
	Deel III - Ervaringen delen (10 minuten).....	6
	Deel IV - Digitale gedragscodes (25 minuten).....	6
	Evaluatie (5 minuten).....	8
2.5	Tips & trucs	9
2.6	Laatste woord.....	9

1 Handleiding in vogelvlucht

Zijn wij sociaal met media? De interactieve film *It's up to you* en bijbehorende les maakt leerlingen in het primair en voortgezet onderwijs bewust van hun eigen houding en invloed op digitaal pesten, ook wel cyberpesten genoemd. Aan de hand van een korte film (±7 minuten) kruipen de leerlingen in de huid van een leeftijdsgenoot die als buitenstaander een aantal pestsituaties heeft meegemaakt. De leerlingen komen tijdens het kijken naar de film voor keuzemomenten te staan waar ze beslissingen over nemen: worden ze medeplichtig aan het pesten, kiezen ze ervoor acties te ondernemen tegen het pestgedrag of negeren ze wat ze zien? Aan de hand van de gemaakte keuzes wordt het verhaal vervolgd, waardoor iedere leerling zijn persoonlijke verhaal creëert. Waar het verhaal eindigt, hangt af van de gemaakte keuzes: *It's up to you!*

1.1 Quick facts

It's up to you	Interactieve film van ±7 minuten met 5 eindes en 144 scenario's
Doelgroep	Jongeren tussen de 10 en 16 jaar oud (in groepen)
Scholen	Basisschool: groep 7 en 8 Middelbare school: onderbouw MBO: leerjaar 1 en 2
Voorkennis	Geen
Lesdoel (primair)	- Bewustwording van de gevolgen van online gedrag en handelen op sociale media en daarin ontdekken wat een ieders rol in cyberpesten is.
Lesdoelen (sec.)	- Bewustwording dat digitaal pesten en ongewenst publiceren van foto- en videomateriaal strafbaar is. - Opstellen van groepsafspraken omtrent het gebruik van sociale media.
Tijdsduur	2 lesuren, óf 1 + 1 lesuur, óf 1 lesuur + 15 minuten huiswerk
Vorbereidingstijd	±1 uur

1.2 Lesonderdelen

Deel	Beschrijving	Tijdsduur (75 min)	Verdeling over lesuren		
-	Computers opstarten (voor les)	-			
I	<i>It's up to you</i> 2x bekijken	20 min.	Blokkuur	1 ^e lesuur	1 ^e lesuur
II	Keuzes bespreken*	25 min.		2 ^e	
III	Ervaringen delen	10 min.			
IV	Gedragscodes opstellen	25 min.			
-	Evaluatie	5 min.			Film 2 keer thuis kijken & Deel IV summier behandelen

* Het lesdoel wordt in Deel II besproken (d.w.z. niet aan het begin van de les); leerlingen dienen blanco met de film te kunnen experimenteren.

WEL: De leerlingen laten experimenteren met de film, proberen verschillende paden uit en bekijken wat de gevolgen zijn van de gemaakte keuzes.

NIET: De leerlingen keuzes laten maken die passen bij hun eigen mening en hoe ze in het echt zouden handelen. (Zie '2. Gedetailleerde handleiding' waarom)

2 Gedetailleerde handleiding

Zijn wij sociaal met media? De interactieve film It's up to you en bijbehorende les maakt leerlingen in het primair en voortgezet onderwijs bewust van hun eigen rol en invloed op digitaal pesten, ook wel cyberpesten genoemd. Aan de hand van een korte film (±7 minuten) kruipen de leerlingen in de huid van een leeftijdsgenoot die als buitenstaander een aantal pestsituaties heeft meegemaakt. De leerlingen komen tijdens het kijken naar de film voor keuzemomenten te staan waar ze beslissingen over nemen: worden ze medeplichtig aan het pesten, kiezen ze ervoor acties te ondernemen tegen het pestgedrag of negeren ze wat ze zien? Aan de hand van de gemaakte keuzes wordt het verhaal vervolgd, waardoor iedere leerling zijn persoonlijke verhaal creëert. Waar het verhaal eindigt, hangt af van de gemaakte keuzes: It's up to you!

2.1 Doel en achtergrondinformatie

Na het experimenteren met de interactieve film It's up to you, gaan de leerlingen via verschillende werkvormen met elkaar in gesprek over het onderwerp cyberpesten. Reflectie op het eigen handelen en de persoonlijke mening staan hierbij centraal. Aan de hand daarvan gaan de leerlingen met elkaar in gesprek over digitale omgangsvormen. De kern boodschap is hierbij: 'Sociale media zijn vooral erg leuk en laten we dat samen zo houden!'

Doel van It's up to you

Aan het einde van de les zijn de leerlingen:

Primair

1. Zich bewust van de gevolgen van hun online gedrag en handelen op sociale media en ontdekken ze wat hun rol in cyberpesten is.
2. Zich bewust dat (cyber)pesten (ook in hun klas) te verminderen is door als klas in actie te komen tegen de pesters en meelopers.

Secundair

3. Zich bewust dat cyberpesten en ongewenst publiceren strafbaar kunnen zijn.
4. Tot groepsafspraken gekomen ten aanzien van het gebruik van sociale media.

Achtergrond: (Cyber)pesten

Pesten is van alle tijden. Pesten of plagen is een manier om je plek binnen de groep te bepalen. Het verschil tussen pesten en plagen is dat er bij plagen 'slechts' sprake is van incidenten terwijl bij pesten *herhaaldelijk negatieve handelingen* plaatsvinden en er sprake is van *ongelijke machtsverhouding* in de groep.

Bij cyberpesten is de omgeving waar er gepest wordt uitgebreid met digitale communicatiekanalen zoals sociale media. Bij communicatie via dergelijke kanalen vallen lichaamstaal en emoties vaak weg. Dat kan soms leiden tot misverstanden: iets wat grappig bedoeld is kan vervelend overkomen. Ook voelt men zich op sociale media vaak minder geremd en is de stap sneller genomen om negatieve dingen te schrijven. Daarbij kunnen uitspraken op het beeldscherm heftiger overkomen dan in het 'echte' leven. Een zinnetje als 'Ik maak je dood' staat wel heel bedreigend op een beeldscherm. Digitale ruzies kunnen snel uit de hand lopen: een klein vonkje kan een hele vuurzee veroorzaken waar veel mensen bij betrokken raken. Doordat het pesten in de fysieke en virtuele wereld tegenwoordig naadloos op elkaar aansluiten, kan het pesten overal en vierentwintig uur per dag doorgaan. Ook thuis, in de veilige en vertrouwde omgeving.

Cyberpesten is net als pesten helaas nooit helemaal te voorkomen. Pesten is een onderdeel van het groepsproces. Door preventief het gesprek over dit onderwerp aan te gaan, worden leerlingen zich bewust van de gevolgen van pesten op iemands leven. It's up to you laat leerlingen nadenken over hoe zij zouden reageren bij verschillende pestsituaties. Ook brengt de film de discussie over cyberpesten en de gevolgen ervan op gang. Naast de aanpak op leerlingniveau, zijn een goede betrokkenheid van ouders en een effectief pestprotocol noodzakelijk voor een adequate (cyber)pestpreventie (zie bijlage 2 voor meer informatie).

Strafbaar

Wat grappig of als 'kattenkwaad' bedoeld is, zoals het publiceren van (bewerkte) 'grappige' foto's van iemand, nep-accounts aanmaken en het hacken van accounts, kan grote gevolgen hebben. Hoewel er nog geen expliciet wetsartikel bestaat ten aanzien van digitaal pesten, is er toch vaak sprake van een wettelijk strafbaar feit, zoals laster, belediging of smaad. Daders van cyberpesten kunnen een taakstraf en/of een geldboete krijgen. Als extra voorwaarde kan opgelegd worden dat de verdachte de incorrecte informatie van het internet moet verwijderen onder toezicht van de officier van justitie. **INFO BOUDEWIJN?**

2.2 Lesopbouw & Materiaal

Na het experimenteren met verschillende rollen in de interactieve film It's up to you (Deel I) gaan de leerlingen met elkaar in gesprek over het onderwerp digitaal pesten. In de klas worden de leerlingen geconfronteerd met elkaars keuzes (Deel II). Aangezien elke leerling in It's up to you zijn eigen scenario heeft gecreëerd, zullen ze tijdens de discussie verschillende ervaringen met elkaar kunnen delen. In Deel III gaan leerlingen in gesprek over wat ze zelf hebben gehoord in het nieuws, gelezen, gezien of zelf hebben meegemaakt. Vervolgens gaan de leerlingen met elkaar in gesprek over digitale omgangsvormen, die uitmonden in groepsafspraken over hoe men met elkaar omgaat op sociale media (Deel IV).

	Deel I	Deel II	Deel III	Deel IV
Onderdeel	It's up to you 2 keer bekijken	Keuzes bespreken (& lesdoel benoemen)	Ervaringen delen	Gedragscodes opstellen
Waar	Computerlokaal	Standaard lokaal	Standaard lokaal	Standaard lokaal
Materiaal	- Account op itsuptoyou.nu - 1 computer* met internet per leerling - Koptelefoons		- Geprint bijlagen 1.1 & 1.2 - 5 lege A4tjes	- Geprinte bijlage 1.3 - 6 lege A3'tjes (evt. gekleurd)

* Het schoolnetwerk (internetverbinding) dient in staat te zijn gelijktijdig voor de gehele groep 1 YouTube-filmpje per computer af te laten spelen. Check dit eventueel bij de systeembeheerder.

2.3 Voorbereiding

- Als docent maakt u een account aan op www.itsuptoyou.nu.
- Log in en bekijk de interactieve film meerdere malen zodat u het concept van It's up to you begrijpt. Het is belangrijk dat u een idee heeft van het verloop van de vijf eindscenario's:
 - Presenteren voor de klas
 - Woonkamer van het slachtoffer:
 - Twee vrienden
 - Schooldirecteur
 - Politiebureau

- positief einde
- distantiëren van (cyber)pesten
- milde vorm van (cyber)pesten
- niet strafbare vorm van (cyber)pesten
- strafbare vorm van (cyber)pesten

3. Verzamel en print al het benodigde materiaal, weergeven in de vorige paragraaf. Dit materiaal is verzameld in een apart pdf-bestand (Docentenhandenhandleiding Its up to you – Bijlage 1.pdf), dat direct te printen is.
4. Kies een geschikte lesopbouw, bijvoorbeeld 1 blokuur of 1 + 1 lesuur (zie paragraaf 1.3) en reserveer indien nodig een computerlokaal.
5. Maak na het inloggen op www.itsuptoyou.nu een unieke URL (= link naar de film) aan voor uw leerlingen. Dit doet u heel eenvoudig door op de knop “Nieuwe film link maken” te klikken; de URL vindt u in de overzichtstabel op dezelfde pagina. Leerlingen gebruiken deze link om de film te bekijken. Schrijf de link bijvoorbeeld op het (digi)bord of mail deze, zodat de leerlingen de link kunnen overnemen en in de internet browser van hun computer kunnen invullen.
6. Zorg ervoor dat elke leerling kan beschikken over een eigen computer met internetverbinding en koptelefoon. Vraag leerlingen eventueel om zelf een koptelefoon mee te nemen.
7. Controleer de techniek! Er gaat een hele groep tegelijk een YouTube-filmpje bekijken; dat stelt hoge eisen aan de computers, maar vooral aan het netwerk. Als het schoolnetwerk dit niet aan kan, kunt u twee dingen doen. Ten eerste kunt u overwegen om de leerlingen It’s up to you als huiswerkopdracht thuis te laten bekijken. Ten tweede is het mogelijk om de film klassikaal te bekijken; al zal de effectiviteit van deze aanpak (waarschijnlijk) lager zijn, aangezien het individueel experimenteren vervalst.
8. Weet wat er speelt omtrent het thema (cyber)pesten; bijvoorbeeld wat betreft Tim Ribberink. Een leuke en positieve informatiebrochure is de uitgave “Digitaal pesten” van Mijn Kind Online en ECP, te downloaden via www.itsuptoyou.nu.

2.4 De les – stap voor stap

Inleiding (3 minuten)

Leid de film kort in, maar zeg nog niet welk doel eraan gekoppeld is. Het effect van de film is het grootst als leerlingen *blanco* in de film stappen. Bespreek alleen de werkwijze:

- Ieder voor zich gaat de film It’s up to you bekijken; kruip in de huid van de hoofdrolspeler.
- Op sommige momenten moet je een keuze maken. Experimenteer!
- Je komt aan het einde van de film bij een bepaalde scène uit.
- Nog een keer? Herlaad de pagina of toets de URL opnieuw in.

Vermijd valkuilen bij deze inleiding. Benoem *niet* dat de les over (cyber)pesten gaat en vertel ook *niet* “We gaan het hebben over de negatieve gevolgen van sociale media”. Gedurende de inleiding is een blik op de positieve gevolgen van sociale media belangrijk. Voor veel jongeren zijn sociale media een (belangrijk) deel van hun leven en zal kritiek van een docent niet meewerken om de hierboven beschreven lesdoelen te behalen. Door jongeren zelf te laten experimenteren en met elkaar ervaringen te delen, leren ze welke positieve en negatieve kanten sociale media hebben. Neem deze insteek mee gedurende de gehele les.

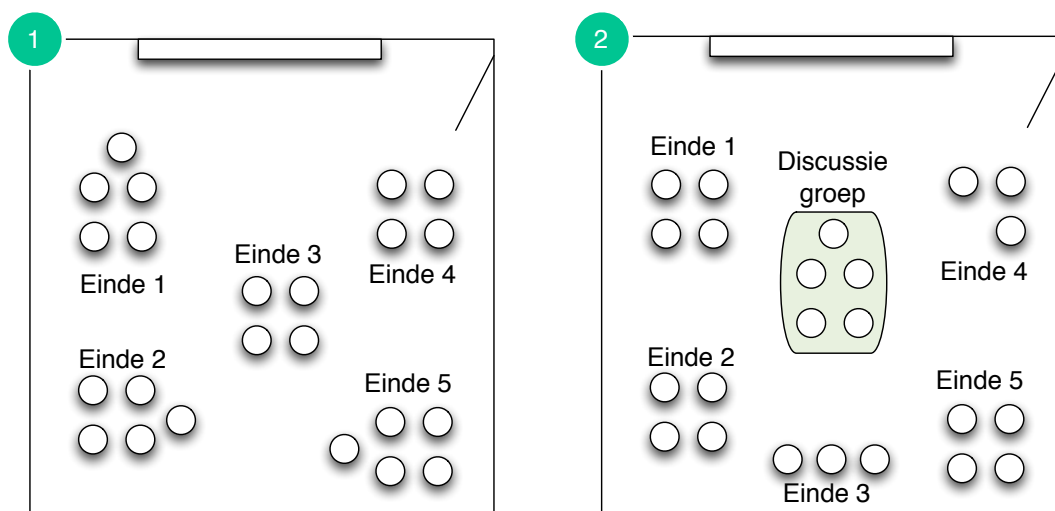
Deel I - It’s up to you 2x bekijken (20 minuten)

It’s up to you wordt *twee keer* achter elkaar bekeken. Laat leerlingen experimenteren met de verschillende keuzes in de film en laat hen de gevolgen van de gemaakte keuzes ervaren. It’s up to you is een platform waar leerlingen in alle vrijheid moeten kunnen experimenteren met verschillende rollen op sociale media, zodat ze een veelvoud aan mogelijke rollen kunnen ontdekken. Geef leerlingen nadrukkelijk de vrijheid, en verplicht ze NIET om hun eigen mening te geven, omdat anders is de kans groot dat ze in sociaal wenselijk gedrag vertonen. Daarentegen, Deel II, III en IV zijn wel geschikt om de attitude van de leerling naar boven halen.

Deel II - Keuzes bespreken en lesdoel benoemen) (25 minuten)

Het lesdoel niet wordt besproken voordat de leerlingen de film bekijken; voordat er verder wordt gegaan met Deel II, III en IV benoemd u het lesdoel. “Deze les gaat over digitaal pesten, ook wel ‘cyberpesten’ genoemd. Je kunt veel positiefs bereiken via sociale media. **VOEG VOORBEELDEN TOE** bijv. www.jipsgoededoelen.nl. Helaas worden sociale media ook wel gebruikt bij pesten. In It’s up to you heb je kunnen zien dat je gedrag op sociale media kan grote gevolgen hebben: goede gevolgen en ook soms slechte. Vandaag staan we stil bij die gevolgen van ons gedrag op sociale media. Aan het eind van deze les hebben we een beter beeld van hoe je met elkaar omgaat op sociale media. We hebben groepsafspraken gemaakt over hoe je goed gebruik maakt van sociale media. *Met nadruk:* Sociale media zijn vooral erg leuk en laten we dat samen zo houden!”

1. **Vorm vijf groepen** met tafeltjes en stoelen (zie figuur 1) en leg op elke tafel 1 van de 5 eindes (bijlage 1.1): (1) presenteren voor de klas, (2) woonkamer van slachtoffer, (3) twee vrienden, (4) schooldirecteur, (5) politiebureau.
2. **Verdeel de leerlingen** over de scenario’s. Groepen hoeven niet even groot te zijn. Zorg ervoor dat leerlingen in een groep zitten waarvan ze het eindscenario hebben gezien. Het kan voorkomen dat een overgroot deel van de leerlingen een bepaald einde niet heeft gezien. Maak dan bijvoorbeeld twee groepen voor 1 bepaald eindscenario en laat een ander eindscenario vervallen.
3. **Deel bijlage 1.2 en 1 leeg A4’tje per groep uit.** Vraag één leerling per groep de vragen voor te lezen voor de groep en zeg dat u per groep instructies komt geven. Een voorbeeld van de discussievragen die worden uitgedeeld, vindt u in het groene kader op de volgende pagina.
4. **Geef instructies per groep.** Bespreek vragen met elkaar. Een persoon schrijft korte antwoorden op. Na 10 minuten komt één leerling per groep naar het midden.
5. **Eerste ronde:** Gedurende 10 minuten loopt u rond en probeert u vooral de discussie tussen de leerlingen (en niet tussen u en de leerlingen) te faciliteren.
6. Vervolgens vraagt u van elke groep één leerling aan te sluiten aan de middelste tafel: de discussiegroep (figuur 2).
7. **Tweede ronde:** 1 leerling per groep bespreekt de groepsantwoorden op de vragen. U vraagt door, betreft buitenkring bij de vragen en houdt de vaart erin door leerlingen te stimuleren tot korte maar krachtige antwoorden.
8. **Leg uit** wat strafbaar is en wat niet omtrent cyberpesten (o.a. smaad, bedreiging; zie 2.1.2).



Figuur 1 & 2 - Visualisatie van de verschillende rondes in de klas

Keuzes bespreken

Ter illustratie zijn hieronder de vragen behorende bij ‘Op het politiebureau’ weergegeven:

- **Welke keuzes heb je gemaakt** zodat je op het politiebureau uitkwam? Waarom heb je die keuzes gemaakt?
- **Wat vind je** van dit eindscenario? Hoe voelt het dat je hier uitkwam? Had je iets anders gekozen als je had geweten wat de gevolgen zouden zijn?
- Had je deze **gevolgen verwacht**? Waarom wel of niet? Had je verwacht dat het uploaden van een filmpje strafbaar zou zijn? Wat vind je daarvan?” Vraag hierbij ook reacties van klasgenoten waarom zij andere keuzes hebben gemaakt.
- **Leef je eens in**, in de gevoelens van de gepeste jongen, de pester en andere klasgenoten; wat ervaren zij door jouw gedrag? Worden hun eigen keuzes beïnvloed door jouw gedrag? Waarom handelen zij zo?

Zie **bijlage 1** voor de volledige vragen van alle 5 de eindscenario's in een kant-en-klare printversie voor de leerlingen.

Deel III - Ervaringen delen (10 minuten)

Om de ervaringen uit de film nog dichter bij de realiteit te brengen kunt u een aantal vragen stellen. Dit geeft leerlingen de kans om hun eigen ervaring te delen met leeftijdsgenoten.

- “Wie heeft er al eens iets op tv of op het nieuws iets gehoord en gezien van (cyber)pesten?”
- “Wie heeft er je in je directe omgeving – je vrienden of familie – wel eens iets te maken gehad met (cyber)pesten?”
- “Wie heeft er zelf al eens te maken gehad met (cyber)pesten en durft dat te delen met de groep?”

Hoe persoonlijker de verhalen, hoe ingrijpender het effect kan zijn; afhankelijk van de situatie en de groep kunt u besluiten de bovenstaande vragen wel of niet te stellen. Beperk leerlingen die praten over *pesten* in plaats van *cyberpesten* niet, maar stimuleer ze om de na te denken over hoe internet en sociale media nieuwe kansen bieden voor zowel de pesters, de gepeste, als de omstanders (zwijgende middengroep). Eventueel kunt u zelf ook recente voorbeelden uit het nieuws aanhalen.

Deel IV - Digitale gedragscodes (25 minuten)

Om goed met elkaar om te gaan op sociale media, gaan de leerlingen gezamenlijk groepsafspraken maken. Leerlingen bedenken positief geformuleerde afspraken en omgangsvormen rondom verschillende items betreffende het gebruik van sociale media.

1. **Leg uit:** “We gaan in groepjes digitale gedragscodes bedenken voor verschillende items die je binnen sociale media tegenkomt. Gedragscodes zijn afspraken over wat je doet in bepaalde situaties, zoals ‘Vraag toestemming aan de persoon voordat je een foto of filmpje op internet zet’, ‘Denk eerst goed na welke status-update je plaatst; wie wil dit werkelijk weten?’ of ‘Reageer niet te snel, maar tel eerst tot 10 als je kwaad bent’. Formuleer de afspraken positief: dus hoe het wél moet en niet hoe het niet moet. Bijvoorbeeld: ‘Zorg dat een ander altijd leuk op de foto staat.’” Enkele voorbeelden zijn terug te vinden in het groene kader op de volgende pagina en in Bijlage 1.

Digitale gedragscodes

Ter illustratie zijn hieronder enkele voorbeelden van digitale gedragscodes weergegeven:

A. Filmpjes en foto's maken van jezelf en anderen

Toelichting: Mensen willen graag goed op de foto of op een filmpje staan. Ze willen graag dat hun mooie, goede kanten vastgelegd worden en zijn meestal niet blij als je foto's maakt waar ze bijvoorbeeld dom, slaperig of gek op staan. Wat zou je kunnen doen als je foto's van iemand wilt maken?

B. Foto's en filmpjes op internet plaatsen

Toelichting: Je vindt dat je een leuk filmpje of foto gemaakt hebt waar je 'vrienden' opstaan. Kun je dit zomaar op Hyves of Facebook plaatsen? Een foto of filmpje is blijvend, is moeilijk helemaal te verwijderen van het internet en het kan (ongewenst) verspreid worden. Welke afspraken zou je kunnen maken over publicatie van foto's en filmpjes?

C. Plaatsen van je eigen profielinformatie, tweets, krabbels of wiewatwaar's, en status-updates

Toelichting: Alles wat je op Twitter, Hyves en Facebook schrijft of plaatst, zal nooit meer voor 100% van het internet verdwijnen. Het kan door anderen opgeslagen worden op hun computer of verspreid worden over het internet. Alles wat je op internet schrijft of plaatst, zegt iets over jezelf. Als je een profiel op internet zet waar je goed over hebt nagedacht, kun je veel mensen bereiken.

D. Reageren op andermans blog, foto's, filmpjes, status-updates, krabbels, tweets

Toelichting: Je kunt veel positieve dingen bereiken als je vriendelijk bent in het echte leven en op internet. Mensen vinden je aardig en zullen eerder een stapje extra voor jou zetten.

E. Accepteren, blokkeren en uitnodigen van klasgenoten en leerkrachten op jouw account

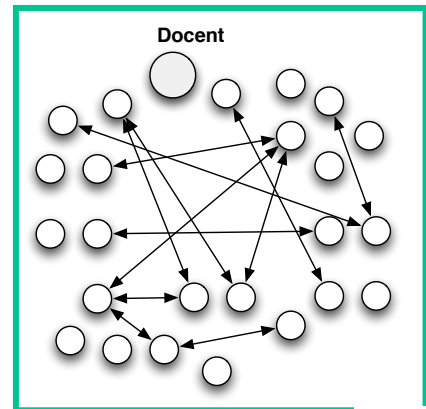
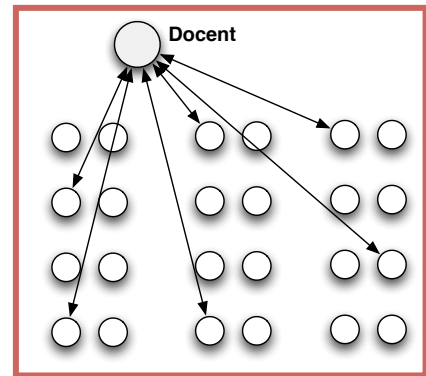
Toelichting: Als je mensen toestemming geeft om op jouw persoonlijke profiel te komen, of als je delen van je profiel openbaar maakt, kunnen deze mensen een stuk van jouw privéleven zien. Daar moet je je bewust van zijn en goed nadenken welke mensen iets van jou mogen weten. Een grote groep vrienden of volgers zegt niet per se iets over jouw populariteit! Echte vrienden zijn veel belangrijker.

F. Omgaan met andermans digitale eigendom, privacy en het opzetten van accounts voor anderen

Toelichting: Onder digitaal eigendom vallen: accounts, wachtwoorden, geüploade foto's/filmpjes, de tekst die iemand schrijft. Als je het digitale eigendom van iemand wilt gebruiken, bijvoorbeeld omdat je het een heel goed filmpje vindt of een mooie foto, een mooi gedicht, dan moet je eerst toestemming vragen.

Zie **bijlage 1** voor de volledige toelichtingen en voorbeelden van gedragscodes. Deze voorbeelden zijn bedoeld als achtergrondinformatie voor uzelf, niet om uitgebreid met uw leerlingen te bespreken.

2. **Maak 6 groepen** van ongeveer gelijke aantallen.
3. **Deel Bijlage 1.3 uit.** Noem enkele items zodat de leerlingen een idee krijgen wat items zijn. Zie het kader hieronder voor de 6 items.
4. **Leg uit** dat één persoon per groepje alles opschrijft. Vertel “Gebruik hiervoor de viltstift zodat het later ook op afstand leesbaar is. Maak zo min mogelijk gebruik van het woordje ‘niet’. Let er ook op dat de gedragscode begrijpelijk, kort en krachtig is.” Als ieder groepje na 10 minuten enkele digitale gedragscodes heeft opgeschreven, worden de A3 vellen op het bord opgehangen.
5. **Eerste ronde:** Gedurende 10 minuten loopt u rond en probeert u vooral de discussie tussen de leerlingen (en niet tussen u en de leerlingen) te faciliteren.
6. **Tweede ronde: Bespreek de gedragscodes klassikaal,** geef daarvoor elk groepje één-voor-één het woord en stel de volgende vragen: “Welke gedragscodes hebben jullie bedacht?”, “Hoe kwamen jullie op deze gedragscodes?”, “Wil er iemand van buiten dit groepje iets toevoegen aan deze gedragscodes?”. Laat eventueel ieder groepje voor de klas de opgestelde gedragscodes presenteren.
7. Benoem dat u samen met de klas de **digitale gedragscodes gaat omzetten in maximaal 6 groepsafspraken.** Deze groepsafspraken zijn leidend voor hoe we met elkaar en anderen om willen gaan.
8. **Derde ronde:** Kies 1 gedragscode per item uit. Zorg dat elke code iets nieuws toevoegt of voeg (delen van) codes samen. Markeer of onderstreep op de A3 vellen de codes die worden uitgekozen of onderdelen daarvan. Op deze manier ontstaat de basis voor de groepsafspraken. Formuleer 6 groepsafspraken waar **iedereen achter kan staan** en die men ook echt met elkaar wil navolgen. Probeer de afspraken zo te formuleren, dat het medium-onafhankelijk is. Licht toe dat er misschien over een paar jaar een nieuwe Facebook of Hyves komt en dat de afspraak ook daarop van toepassing moet zijn.
9. Eventueel: Noteer de **afspraken op het (digi)bord.** Vertel “We hebben nu groepsafspraken over hoe we met elkaar en anderen om willen gaan op sociale media!”



Laat de leerlingen inzien dat de gedragscodes veel ‘gezeur’ kunnen voorkomen als iedereen op die manier met elkaar omgaat. Geef zeker aan dat de codes juist zijn bedoeld om de omgang met elkaar aangenamer te maken en niet als strenge regels. Als leerlingen de codes volgen, ervaren ze dit niet als een keurslijf, maar voelen ze juist alle vrijheid binnen de groep. Op die manier kan sociale media ingezet worden om samen bijzondere dingen te bereiken.

Evaluatie (5 minuten)

Bespreek met de leerlingen de les en blik terug op de activiteiten. U kunt de volgende vragen stellen:

- “Wat heb je van deze les geleerd? Zijn er dingen waarover je aan het denken bent gezet?”
- “Welke activiteit tijdens deze les vond je leerzaam of leuk en waarom?”
- “Kijk je nu anders tegen het onderwerp ‘cyberpesten’ aan?”
- “Wie denkt zijn of haar gedrag nu aan te passen? Wat ga je in het vervolg anders doen?”
- “Wat denk je dat je met de groepsafspraken gaat doen? Denk je dat deze afspraken helpen bij het voorkomen van digitaal pesten?”

2.5 Tips & trucs

De volgende opmerkingen zetten u wellicht aan tot denken:

- Probeer de leerlingen duidelijk te maken wat de impact van pesten is op iemands leven. Geef aan dat hun gedrag een verandering teweeg kan brengen, dat ze een groot verschil kunnen maken in het leven van een ander. Om het gewenste gedrag te belonen kan een school de leerling een podium geven, zoals de presentatie die de hoofdpersoon in de film geeft. Als je optreedt tegen pesten, bewijst dit lef en daadkracht.
- Laat de leerlingen nadenken of zij het fijn zouden vinden als iedereen zich aan de gedragscodes zou houden en waarom dat zo is. Wat verandert er in het gedrag? Wat doet dat met de sfeer in de groep? Welk belang heeft de leerling daar zelf bij?
- De gedragscodes kunnen eraan bijdragen dat er effectiever samengewerkt wordt, er betere resultaten gehaald worden, er meer waardering is voor elkaar en men elkaar in de nabije en verdere toekomst vooruit kan helpen. Dit alles zorgt ervoor dat u een goed school- en werkklimaat scheidt, waarin (cyber)pesten voorkomen kan worden.
- Een ouderavond over cyberpesten heeft niet altijd zin: ouders denken dat het toch niet over hun kind gaat. Een avond in het thema van sociale media en digitale omgangsvormen heeft meer effect. Vervolgens kunnen ouders met hun kind over dit onderwerp met elkaar in gesprek gaan. Wilt u samen met de ouders It's up to you doen, en een leuke interactieve discussie over (cyber)pesten? Neem contact op met info@reactif.nl.

2.6 Laatste woord

Joerie Nijhuis en Tom Peeters, beiden 25 jaar, kennen elkaar sinds de middelbare school. Als afstudeerproject voor zijn studie 'Communication and Multimedia Design' maakte Joerie in 2011 een prototype van It's up to you. Tom raakte enthousiast en samen besloten ze een tweede – groots aangepakte – versie te maken. Ze zetten de stichting Reactif op, betrokken partnerorganisaties bij hun plan en kregen een bescheiden subsidie van Mediawijzer.net en van de Provincie Limburg.

“Om pesten op scholen te stoppen, is een pestprotocol niet genoeg. Ook onze film is geen totaaloplossing, maar wel een eerste stap, zeker als daarna met de klas wordt doorgediscussieerd. Eerst moet iedereen zich bewust worden van z'n eigen rol in een pestsituatie, daarna kan gedragsverandering plaatsvinden. Jongeren denken vaak: “Maar ik pest toch niet?” De interactieve vorm van de film laat jongeren zien wat de gevolgen zijn van hun gedrag en van de keuzes die ze maken. Ook als je zelf niet rechtstreeks pest, maar wel de pester aanmoedigt of je afzijdig houdt, stimuleer je het pesten. Alleen als je je ertegen uitspreekt, help je om pesten te stoppen. Je hebt altijd een keus, je kunt er altijd voor kiezen om de pester een halt toe te roepen. Die bewustwording en het onderlinge gesprek erover zouden wij graag bereiken, liefst bij alle onderbouwleerlingen!”

Help mee dit non-profitproject verder te verspreiden. Dat kan door ons te liken op www.facebook.com/itsuptoyou.nu of over ons tweeten (www.twitter.com/itsuptoyou_nu). Wilt u er echt aan bijdragen dat meer jongeren zich bewust van hun rol in cyberpesten? Stuur dan een kort mailtje naar een collega-docent op een andere school met een link naar www.itsuptoyou.nu.

Jongeren zijn onze missie, niet onze markt.

Joerie & Tom

Handtekening / foto / iets persoonlijks...

It's up to you is een product van:

Stichting Reactif
Quirinaalhof 10-S
6215PL, Maastricht



www.reactif.nl

info@reactif.nl

Deze **docentenhandleiding** is opgesteld door

Mijn Kind Online 



Disclaimer

Ondanks de grote zorg en aandacht die Stichting Mijn Kind Online en Stichting Reactif aan het samenstellen van deze docentenhandleiding hebben besteedt, is het mogelijk dat de gegeven informatie onjuist of onvolledig is. Beide partijen aanvaaren daarom geen enkele aansprakelijkheid voor schade die direct of indirect voortvloeit uit het gebruik van de informatie.