

Thema-avond Ouderavond: Gamers en Cyberpesten

Woensdag 17 november was het weer zover. Een algemene ouderavond met dit keer als thema's gamen en cyberpesten. Onder de inspirerende begeleiding van twee ervaren consultants van de Nederlandse Katholieke vereniging van Ouders (NKO) werd in een algemene inleidende presentatie en in een aantal interactieve workshops de thema's van verschillende kanten belicht. De positieve kanten van het lerend vermogen van gamen en de negatieve kanten van de verslavende risico's van gamen. En hoe als ouder er op in te spelen als je merkt dat je kind slachtoffer is van cyberpesten. Maar ook als je merkt dat je kind zelf via de computer pest.

Jaarvergadering Oudervereniging

Anja van Nunen opende de avond met de jaarvergadering van de oudervereniging. Enkele wetenswaardigheden: Ook dit jaar was de betrokkenheid van ouders bij de school groot via de ouderjaargroepen en de ouderraden. De verbouwing van de school met beperkte financiële middelen was de meest in het oog springende activiteit. Verder is het strategische beleidsplan van het UC gereed gekomen. De ouderraden hebben bij de totstandkoming van het beleidsplan mee mogen praten. De jaarrekening werd kort toegelicht. Belangrijk verschil in uitgaven ouderraad havo/vwo en ouderraad vmbo van het afgelopen boekjaar is dat de ouderraad vmbo bij de diploma-uitreiking iedere geslaagde een cadeautje namens de ouderraad heeft meegegeven.

Algemene Inleiding Pubers en Media

Na de jaarvergadering nam Peter Kanters van het NKO het stokje over met een algemene inleiding over de puber, zijn of haar omgang met de media ("mediterrane") en hoe daar als ouder op in te spelen. Sleutelbegrippen van zijn betoog waren communicatie (stellen van open vragen, controleren, vertrouwen en mediaopvoeding. Peter benadrukte dat de verdere avond in het teken stond van informeren, ervaren, uitwisselen en interactie.

Vervolgens startte de workshops.

Workshop 'Let's game!'

De workshop met als titel 'Let's game!' werd gegeven door Marlou Banners. Omkleed met beeldende voorbeelden ging zij in op wat games zo aantrekkelijk maakt voor kinderen. Uit onderzoek blijkt dat gamespelers gedreven worden door macht, spanning, zijn zoals je wilt zijn, tempo Engelse taal en 'vlucht in een andere wereld'. Vervolgens ging Marlou in op de bedenkelijke kanten van gamen: verslavend, confronterend, opgejaagd, verwaarlozing van andere activiteiten en ongezonde levensstijl. Het verslaafd worden of zijn kan als volgt herkend worden: steeds meer spelen, moeite met stoppen, boos worden bij gedwongen stoppen, er bestaat niets anders meer, contact maken is nauwelijks mogelijk. Er zijn in die zin opvallend veel overeenkomsten tussen de virtuele en echte wereld.

Tot slot van de inleiding gaf Marlou een aantal opvoedkundige tips voor de ouders daar waar het gaat om gamende kinderen met als credo 'opvoeden helpt!': je bent nooit te laat, kinderen willen grenzen; maak samen regels voor een geschikt moment, geef grenzen, let niet alleen op de spelers maar ook op de meekijkers.

Na Marlou's betoog ontspoon een discussie in groepen aan de hand van stellingen. Enkele stellingen:

- Net als met seksuele voorlichting en het gebruik van alcohol, tabak en drugs, zou de school ook medialessen moeten geven.
- Mijn kind van 15 mag maximaal 2 uur per dag gamen.
- Gamen leidt tot te weinig lichaamsbeweging en overgewicht.
- Als ik mijn kind aanspreek op zijn/haar gamegedrag, dan weet ik zeker dat ik altijd een eerlijk antwoord krijg.
- Door al dat gespeel in de virtuele wereld raken kinderen de greep op het echte leven kwijt.
- Games maken kinderen ontzettend creatief en handig en educatieve games maakt leren leuk.

Tot zover enkele van de stellingen die op stencils werden uitgedeeld. Er werd flink gediscussieerd binnen de groepen. Een teken dat het onderwerp leeft en vele ouders bezighoudt. Hieronder een opsomming van enkele tips die vanuit de groepen kwamen:

- aandacht op school en in de les voor gamen
- geen computer op de eigen slaapkamer
- duidelijke grenzen stellen en naleven
- oudertoezicht op internetgebruik instellen
- tijd klok instellen als afspraken niet nagekomen worden
- duidelijk maken dat persoonlijke informatie van Hyves op internet vindbaar blijft
- blijf in gesprek met je kind ook al heb je het gevoel dat je niet 'binnenkomt'
- nieuw spel kost veel tijd, dus vóór een TRAP geen spel kopen

Workshop Cyberpesten

Peter Kanters ging in zijn workshop in op cyberpesten. Volgens onderzoek zegt 35% van de leerlingen wel eens via de computer gepest te zijn. Van deze groep vertelt 97% niets aan de docent en 80 tot 90% niets aan de ouders.

Het meest bedreigende daarin is dat cyberpesten vaak anoniem gebeurt, je niet weet wie er allemaal kan meelesen en je ter plekke niet kan verdedigen. Ook mis je de non verbale communicatie.

Cyberpesten is iets anders dan plagen. Kenmerk van plagen is dat dit niet bedreigend is en meer gelijkwaardig. Van de kinderen die gepest worden, vertelt het overgrote deel het niet aan de ouders om ouders niet in de problemen te brengen. Of ze zijn bang dat ouders verkeerd zullen reageren of dat ze nog harder gepest worden; maar ook uit schaamte of 'gewoon' om het idee dat er toch niets aan te doen is en het zich vanzelf oplost.

Waarom kinderen pesten? Enkele redenen: onveilig groepsgevoel, frustratie bij puber, persoonlijke problemen, mee pesten uit zelfbescherming. Iedereen kan pesten en iedereen kan potentieel slachtoffer zijn. Er is een zwijgende middengroep.

Na de voordracht van Peter werd er gediscussieerd in groepjes. Veel ouders bleken in meer of mindere mate de problematiek te herkennen. In de discussies kwam ook de vraag aan de orde wat de school daaraan doet. Wiel Sporken licht toe dat het UC bezig is met het opstellen van een protocol en het bespreekbaar maken van het onderwerp bij leraren en ouders.

Tot slot nog een enkele tip voor de ouders:

Ga in gesprek met je kind, toon belangstelling/vertrouwen, ga uit van de ik-boodschap, verzamel bewijsmateriaal. Bespreek daarbij ook dat het niet past over een ander te praten op internet als diegene niet online is.

Demonstraties van games door leerlingen

Een aantal jongeren van de school liet in drie verschillende lokalen demonstraties zien van diverse games. Van 'stand alone' games tot games die door, samen en tegen mensen over de hele wereld gespeeld worden. De mooiste animaties en heuse spelen waar je zelfs, weliswaar virtueel – maar toch – mee kon spelen in een band. Onder de aanwezigen heerste een 'opgewonden' sfeer bij de zien van al dat spektakel. Naast het bekijken van de spelen was er ook ruimte voor een open discussie met de leerlingen over hoe zij het gamen beleven en de voor- en nadelen van het gamespel.

Geslaagde avond

De verschillende reacties beluisterend, denken we dat de avond geslaagd is, ieder zijn of haar bijdrage heeft kunnen leveren en nuttige informatie heeft kunnen opdoen voor het thuisfront.

Op www.oudersonline.nl en www.pegi.nl is meer algemene informatie te vinden over internetgebruik, leeftijdaanduidingen, enz. Daarnaast heeft Martine Delfos veel geschreven over communicatie met kinderen en internetopvoeding: www.mdelfos.nl

Centrale Ouderraad