

# Jong en digitaal

- Begeleiding van jongeren in het digitale tijdperk -

31 oktober 2019 – Figi Zeist

9:00

Ontvangst met koffie, thee en uitreiking congresmap

9:30

Opening door dagvoorzitter , *Jacqueline Kleijer* (opvoedings) deskundige in (online) wensen & grenzen

9:45

## Smartphone en jongeren

**Herm Kisjes**, *therapeut, schrijver, behandelaar bij GGZ momentum en docent bij Fontys Hogeschool.*

- *Update laatste ontwikkelingen van telefoongebruik bij jongeren*
- *Wat is normaal telefoongebruik?*
- *Welke grenzen kun je als hulpverlener stellen?*
- *Mogelijkheden van social media om jongeren te betrekken bij hun hulpvraag*

 Aansluitend tijd voor vragen uit de zaal

10:45

Koffie- en theepauze

11:00

## Privacy en kinderen: wat mag je en wat moet je willen?

**Niels van den Burg**, *partner en advocaat bij KBS advocaten*

- *De privacy rechten van een jeugdige*
- *Het recht op privacy vs. gegevensverwerking onder de AVG*
- *Gegevensverwerking vs. het medisch beroepsgeheim*
- *De verschillende categorieën jeugdigen (tot 12, 12 tot 16 en 16 tot 18)*

 Aansluitend tijd voor vragen uit de zaal

12:00

## Seks in tijden van social media

**Marianne Cense**, *senior onderzoeker Rutgers*

- *Updates en trends uit recent onderzoek van Rutgers over seksualiteit en jongeren*
- *Welke gevolgen hebben social media op de seksuele ontwikkeling van jongeren?*
- *Hoe kan je jongeren begeleiden om online weerbaarder te worden?*

 Aansluitend tijd voor vragen uit de zaal

13:00

Verzorgde lunch

14:00

-

16:00

**Maak uw keuze uit één van de drie verdiepingssessies.**

A

## Gameverslaving

**Herm Kisjes**, *therapeut, schrijver, behandelaar bij GGZ momentum en docent bij Fontys Hogeschool.*

Van alle jongeren komt een kleine groep jongeren in de problemen met gamen. Ze verliezen de balans met andere activiteiten uit het oog. Hulpverleners spelen een belangrijke rol bij preventie en het begeleiden van gamende jongeren. Maar hoe pakt u dat aan?

In deze workshop krijgt u een introductie in de wereld van het gamen, leert u de kenmerken van een gameverslaving en krijgt u handvatten voor preventie en begeleiding van jongeren die overmatig gamen. In dialoog bespreken we hoe u als professioneel begeleider een bijdrage kan leveren aan gezond(er) gamegedrag bij jongeren. In de workshop wordt onder andere gewerkt met de Toolkit Gezond Gamers.

**B**

## **Cyberpesten**

**Jacqueline Kleijer**, (opvoedings) deskundige in (online) wensen & grenzen

Een belangrijk verschil tussen pesten nu en vroeger is dat cyberpesten nooit stopt. Vroeger was pesten gelimiteerd aan een bepaalde groep mensen of een bepaalde plek. Cyberpesten is overal. Naast pesten zijn er ook andere technieken waarop jongeren druk en macht uitoefenen binnen het digitale speelveld. Zo is er sprake van online groepsdruk en negatieve beïnvloeding van jongeren. Hoe groot is de impact op jongeren? Wat kunt u als professional doen tegen cyberpesten en wat moet u absoluut niet doen? Hoe creëert u een zorgomgeving waar cyberpesten geen plaats heeft? In deze workshop wordt u meegenomen in de online belevingswereld van jongeren en gaan we ter plekke aan de slag met een WhatsAppfittie.

**C**

## **Online grensoverschrijding: de pleger in beeld**

**Marianne Jonker**, senior consultant Rutgers en **Yuri Ohlrichs**, seksuoloog NVVS en trainer Rutgers

Jongeren doen steeds vaker aan sexting. Dit kan leuk en spannend zijn zolang de beelden niet ongewenst worden gedeeld. Soms heeft *sexting* ernstige gevolgen als dit wel gebeurt en de beelden worden gebruikt om te pesten of chanteren. Dan is er sprake van online seksueel grensoverschrijdend gedrag. Welke jongeren doen dit en waarom? Wanneer is er sprake van strafbare feiten?

In deze interactieve workshop leer je over de motieven en achtergronden van jongeren die online seksueel grensoverschrijdend gedrag vertonen. Je krijgt tips en tools over hoe je hen kunt begeleiden zodat ze dit gedrag stoppen en u leert hoe u het risico op dit gedrag kunt verminderen. In de workshop is er ruimte voor uitwisseling van casuïstiek en praktische tips.