Opvoeden in het virtuele milieu

Een veelzeggende app, waar duidelijk gekozen wordt voor 'real life' en daar waar het in het leven op aankomt: tederheid en liefde.

Een onderwijskundige slag in de rondte met internet

De pedagoog Nicolaas Beets schreef in 1954 over wat er in de broekzak van een jongen zat. Alles wat hij nodig had om de dag door te komen en de wereld het hoofd te bieden. Beets had zich nooit kunnen voorstellen dat zo'n halve eeuw later de jongen én het meisje een hele wereld in hun broekzak hebben.

Door Martine Delfos

In het virtuele milieu tuimelen de onechte gevaren achter elkaar de hersenen in. De hersenen zetten het reactiesysteem toch aan, achter elkaar door, terwijl het niet nodig is. Dat geeft over-alerte, drukke kinderen.
FOTO'S ANTILLIAANS DAGBLAD

Een virtuele wereld met verschillende dragers/apparaten met internet. Werkelijk álles, behalve wat echt en tastbaar is, kunnen ze met een klik bereiken. Het virtuele milieu is de fictieve wereld, zichtbaar met een beeldscherm, wat voor kinderen en zeker jongeren een leefwereld is geworden. Ze moeten elkaar wel appen om elkaar in het echt te kunnen ontmoeten. Je hebt al snel een driehonderd berichten over en weer om te weten of en wanneer je elkaar kunt zien aanstaande zaterdag. Lang geleden legde een jongere me dat uit. Ik zag het bellen in de bus gebeuren, met al snel de opmerking: 'Waar ben je?' en niet lang daarna 'Oh ik zie je al!' Ik vroeg hem, waarom bellen jullie, waarom fiets je niet gewoon langs? Hij antwoordde dat iedereen druk is met school en sport en je nooit weet waar iemand is. Ik begreep het, georganiseerde activiteiten, de dag volgepropt, maar niet meer hangen ergens op de hoek van een straat of op een pleintje. Hangen is al jaren iets wat je op internet doet. En afspreken met een groep gaat lastiger als je ze niet ziet en niet ziet hoe ze reageren. Alle emoticons ten spijt, real life is de échte toets wát iemand zegt en bedoelt. Maar wat een fascinerend en machtig instrument hebben jongeren in handen!

De haas en de schildpad

Jeugdigen, de screenagers, zijn vaardiger dan volwassenen in het virtuele milieu, zeker met nieuwe gadgets. Het zijn de jongeren die de wereld mobiel gemaakt hebben! Maar jongeren missen de ervaring om alles op waarde te kunnen schatten. Ze nemen snel op, maken zich een nieuw apparaat makkelijk eigen, maar weten niet altijd waar ze mee bezig zijn. Hun kennis neemt snel toe, maar is oppervlakkig. Ook hun Engels is vaak goed, maar heeft weinig diepgang. Volwassenen hebben vaak niet door hoeveel kinderen weten, en als ze dat begrijpen hebben ze weer niet door hoe weinig kinderen weten en hoe hard ze volwassenen nodig hebben. Zodra een volwassene een nieuwe app doorheeft, is de jeugdige al weer met iets nieuws bezig. Een generatiekloof ontstaat waarbij mensen ouder dan twintig nauwelijks weten wat kinderen jonger dan zestien aan het doen zijn. De hypnotiserende werking die uitgaat van een beeldscherm is concentratiebevorderend, maar een concentratie die volslagen afhankelijk is van een beeldscherm, in trance. Aan de andere kant worden in die trance de zintuigen op 'stand-by' gezet en missen ze veel van wat er om hen heen gebeurt, opgezogen door het scherm. Het verhaal van de jongere en de volwassene in het virtuele milieu is als het aloude verhaal van de haas en de schildpad. Je zou verwachten dat de haas in de wedloop het snelst is, maar hij denkt dat hij het wel makkelijk zal winnen en laat zich onderweg steeds afleiden. De schildpad weet wat zijn doel is en zijn weg en komt uiteindelijk sneller aan.

De menselijke maat voorbij

De snelheid van het virtuele milieu is niet in overeenstemming met de snelheid van de hersenen. Het gaat daaraan voorbij. En mensen die onbeholpen de evolutietheorie gebruiken om te zeggen dat het wel zal veranderen vergeten dat evolutie miljoenen jaren duurt en een andere soort voorbrengt, niet iets wat we in onze generaties nog zullen meemaken. Bovendien, zoals de mens in elkaar zit, is het voorbij de menselijke maat geraakt. De mens heeft reflectie nodig, tijd nodig om een nieuw element te plaatsen en te toetsen aan zijn al bestaande kennis. Een duidelijk voorbeeld van de te grote snelheid: de hersenen schatten met hun amygdala gevaar in, afgezien of het echt gevaar is of nep. In het virtuele milieu tuimelen de onechte gevaren achter elkaar de hersenen in, zonder dat er tijd is om in te schatten of er actie ondernomen moet worden. De hersenen zetten het reactiesysteem toch aan, achter elkaar door, terwijl het niet nodig is, niet echt is. Dat geeft over-alerte, drukke kinderen, dat is geen ADHD maar DADDH: Digital Attention Deficit Digital Hyperactivity. Arme kinderen en inmiddels jongvolwassenen en volwassenen...

De hormonale opzweping en het risico voor verslaving zijn kenmerkend voor het virtuele milieu en dat zien we op zijn scherpst in het gamen. Om te voorkomen dat er alleen maar over leuk of verslaafd gesproken zou worden, ontwikkelde ik de term 'gamefrenzy' (spelkolder). Dit om ouders en docenten te helpen wanneer gaming nog leuk is, er nog geen verslaving is, maar opvoedkundig ingrijpen wel noodzakelijk is. Een van de vele tips die ik daarbij geef is: voorkom gamen en social media *uit* verveling, dit verhoogt de kans op verslaving. Kinderen lijken mondig, maar zijn steeds meer een vat vol onverwerkte ervaringen. Een juf die eerst bezig was een kind voorzichtig te helpen met de omslag van 'geloof' naar 'realiteit', wordt plotseling een juf die de waarheid verzwijgt: „Juf, bestaat de paashaas?" „Ik heb er vanochtend nog een voorbij zien huppelen", zegt de leerkracht aarzelend. De jongen antwoordt: „Ikkijk vanavond thuis wel op internet." De volgende dag meldt hij: „Hij bestaat niet."

Het tempo gaat de gezonde verwerking voorbij. Scholen krijgen dagelijks te maken met de gevolgen van de sociale media. Het snelle tempo creëert problemen:

Een meisje wil meedoen met twee vriendinnen. De ene vraagt aan de andere, Irma, via sms of ze er problemen mee heeft als een derde meisje meedoet. Irma smst: „Daar heb ik een probleem mee." Het is het begin van een hele consternatie waar ouders en school bij betrokken worden. Uiteindelijk wordt duidelijk wat er aan de hand is. Irma had er geen probleem mee, maar typt per ongeluk 'een' in plaats van 'geen'! In real life moest het opgelost worden, omdat in real life je een fout als 'een' en 'geen' meteen merkt aan de reactie van de ander, in het virtuele milieu niet.

Het is ook niet allemaal dyslexie en dysgrafie wat de klok slaat. Kinderen leren blind typen, maar schrijven gaat niet gemakkelijk. Ze ontwikkelen geen grammaticale taal, maar een snelheidstaal, waar makkelijk fouten worden gemaakt: Joris heeft de diagnose dyslexie. Dat blijkt hij niet te hebben als de psycholoog vraagt om iets op de computer te schrijven. Wel vreemd dat hij 'ik den' typt met tien vingers in plaats van 'ik ben'. Joris legt uit dat de d makkelijk bereikbaar is onder zijn vingers en de b zit verder. Hij vindt dat niet zo erg, het is toch wel duidelijk...

Internet heeft het leeftempo versneld, waardoor snelle en heftige emoties (woede, verliefdheid, agressie, vrolijkheid) het winnen van langzame emoties (tederheid, respect, mededogen, liefde en bescheidenheid). Het zijn echter juist de langzame emoties die verbindend zijn, zeker in langdurige relaties. En de mens kan niet zonder te verbinden. Tederheid is niet iets voor het virtuele milieu en is voor de mens basaal.

Het Virtueel Milieu (VM) heeft fantastische voordelen, maar kan tegelijk schadelijk zijn. Opvoeders en docenten zijn zich onvoldoende bewust van de taak jeugdigen in het VM op te voeden en te vormen. Aan het VM kleven twee belangrijke problemen: opvoeden en commercie. Kinderen worden er te weinig opgevoed. Hierdoor krijgen ze informatie die niet leeftijdsadequaat is, porno is hen bijvoorbeeld bekend voordat ze weten wat seks is en voordat hun lichaam biologisch ontwikkeld is. Het versnelt zelfs onnatuurlijk de biologische ontwikkeling. De denkbeelden van kinderen worden gevormd en vervormd door het - commerciële - virtuele milieu. Het eetritme en slaapritme worden verstoord door het voortdurende appèl van het virtuele milieu. Dat merkt de docent en de ouder aan de kinderen, maar ook aan zichzelf.

Opvoeding

In mijn boek 'In 80 dagen de virtuele wereld rond', heb ik beschreven hoe opvoeding vormgegeven zou moeten worden in tien fasen. Inmiddels ben ik met een uitgebreide leerlijn en een opvoedlijn bezig om scholen en ouders te helpen kinderen op te voeden in het virtuele milieu. In het schema hieronder uiterst kort een samenvatting van de fasen in slechts vier leeftijdsfasen.

Over opvoeden: Ik zeg altijd: kinderen moet je niet met kinderen laten spelen... Ze schoppen, knijpen, slaan en pakken elkaars speelgoed af. Ouders zijn ze gaan opvoeden: „Niet knijpen dat komt Sheila niet meer spelen!" En die opvoeding heeft voor het grootste succes gezorgd wat er is: kinderen vinden het fantastisch om met kinderen te spelen!

Maar ouders lijken erg onthand in het opvoeden in het virtuele milieu. Opvoeden doet iedere ouder, of hij of zij nu de biologische ouder is of niet. We komen met vreselijk veel opvoedkundige kennis op de wereld, en als we een kind krijgen, wordt die kennis actief. We voelen dat een kind ernstig ziek is of niet. We zijn wel onzeker als ouder en durven niet altijd op onze kennis te vertrouwen. Maar er is veel wat we weten: jonge kindjes moeten geen kleine voorwerpen in hun mond doen, dan kunnen ze stikken, geen scherpe voorwerpen beetpakken, dan kunnen ze zich snijden en geen plastic over hun hoofd trekken, daar kunnen ze verstrikt in raken. Er moeten geen medicijnflesjes op peuter-grijphoogte gezet worden. Kleintjes mogen nog geen fiets, want dan kunnen ze vallen. Een ouder moet in de buurt blijven als een kindje komt spelen, anders loopt het makkelijk uit de hand.

Met het opgroeien leren we met het kind samen hoe het moet opgroeien en hoe wij moeten opvoeden als ouders. In het virtuele milieu telt al onze kennis bijna niet. In het virtuele milieu gaat het bijna allemaal om wat het kinderbrein ermee doet, en niet of het kind zich bezeert, of het ergens weggehouden moet worden of juist gestimuleerd moet worden. We hebben nauwelijks kennis over het brein. En niet alleen de ouders, maar de mensen om hen heen ook niet. Het is hard nodig dat mensen zich buigen over wat het virtuele milieu met het brein doet.

Tot slot: als je het werkelijke leven en het virtuele milieu naast elkaar zet wordt het duidelijk: het werkelijke leven is vooral erg sterk voor de sociale ontwikkeling, het virtuele milieu voor de cognitieve ontwikkeling. Omdat de sociale ontwikkeling belangrijker is voor de mens, wordt het nieuwe medium vooral daarvoor ingezet, zoals bijvoorbeeld de sociale media, met alle gevolgen van dien.

De hormonale opzweping en het risico voor verslaving zijn kenmerkend voor het virtuele milieu. De jeugd kan niet meer zonder.

Levensfase	Ontwikkelingstaken	Virtuele milieu
Baby-kleutertijd	Hechting, zintuiglijke ontwikkeling en exploratie.	Het virtuele milieu beperkt als een object.
Kindertijd	Ontwikkelen cognitieve Vaardigheden.	Beschermd begeleid in het virtuele milieu.
Jeugd	Omgang met leeftijdgenoten, identiteit.	Begeleid in het virtuele milieu. Risico van avatarisme en verslaving.
Jongvolwassene	Zelfstandig functioneren en relaties.	Aandacht voor diepgang en tempo in relatievorming in het virtuele milieu.

Internet heeft het leeftempo versneld, waardoor snelle en heftige emoties (woede, verliefdheid, agressie, vrolijkheid) het winnen van langzame emoties (tederheid, respect, mededogen, liefde en bescheidenheid). Het zijn juist de langzame emoties die verbindend zijn, zeker in langdurige relaties.

Martine Delfos

Psycholoog, therapeut en schrijfster Martine Delfos, gespecialiseerd in het werken met (meervoudig) getraumatiseerde kinderen en volwassenen, bezoekt Curaçao en verzorgt in maart een serie lezingen. In dat kader schrijft ze ook een reeks artikelen voor het *Antilliaans Dagblad*. Zij werkt onder andere binnen de jeugdhulpverlening en verzorgt nascholing aan psychologen, orthopedagogen, artsen, maatschappelijk werkers en groepsleiders. Naast haar werkzaamheden als zelfstandig gevestigd therapeut en docent, publiceerde zij tal van toonaangevende boeken over autisme, angst, ADHD, seksualiteit en andere thema's.
Ze is oprichter van het Psychologisch Instituut voor Consultatie, Onderwijs en Wetenschappelijk Onderzoek (Picowo). Sinds 2010 is zij ook werkzaam in Bosnia-Herzegovina, waar ze gevraagd is te helpen autismehulpverlening vorm te geven. Ze is als gasthoogleraar verbonden aan de International University of Sarajevo. In Ecuador helpt zij eveneens om autismehulpverlening op te zetten. Daar is zij als gasthoogleraar verbonden aan de Universidad del Ecuador in Quito.

Frontera informeert

Programma

Er zijn nog plaatsen beschikbaar, zo laat de organiserende Stichting Frontera weten. Deze stichting zet zich in om actuele lezingen, symposia, congressen, trainingen, workshops en opleidingen te verzorgen voor enerzijds professionals die werken met kinderen, jongeren, adolescenten en ouderen; anderzijds ook voor kinderen, jongeren, adolescenten van de samenleving op Curaçao en de andere eilanden.

De lezingen (theorie en praktijk) zijn van 2 tot en met 6 maart en van 9 tot en met 13 maart en worden gehouden in het Curaçaosch Museum, van 9.00 tot 16.30 uur. Naast lezingen zijn er ook basismodules. De basismodules vinden plaats in het Scoutinggebouw (JCC) naast de kerk van Groot Kwartier, van 9.00 tot 16.00 uur. Aan de deelname zijn kosten verbonden.

Lezingen

Maandag 2 maart: Autismespectrumstoornissen. Dinsdag 3 maart: Autisme praktisch en casuïstiek. Woensdag 4 maart: Gevolgen van echtscheidingen. Donderdag 5 maart: Angst en agressie praktisch. Vrijdag 6 maart: Agressie en psychosomatiek praktisch.

Basismodules

Om ook aan te sluiten op de hulpvraag om meer praktische toepassingstips te bieden worden er verschillende basismodules aangeboden. Maandag 9 maart: Grafische Dossier Analyse. Dinsdag 10 maart: Communiceren met kinderen. Woensdag 11 maart: Communiceren met jongeren. Donderdag 12 maart: Ochtendprogramma vervolg van 10 en 11 maart.

Informatieavonden

Op 3 maart wordt een (gratis) informatieavond gehouden over eetstoornissen. Deze avond krijgt een mogelijk (niet gratis) vervolg op 5 maart waarbij Delfos consult houdt. Locatie is kinderdagverblijf Happy Villa aan de Prof. Kernkampweg. Tijdstip is van 19.30 tot 21.30 uur.

Voor meer informatie en aanmelden: Stichting Frontera, stichtingfrontera@gmail.com.