

Ontdek online criminaliteit in VR!

Een digitale leerervaring voor jongeren

Het Cyber Experience-initiatief van de gemeente Breda heeft als doel de weerbaarheid van jongeren met een licht verstandelijke beperking (LVB) tegen cyberdreigingen te versterken. Dit wordt bereikt door de ontwikkeling van een interactieve digitale leerervaring, waarbij jongeren in real-time kunnen ervaren hoe het is om slachtoffer te worden van cybercriminaliteit en tegelijkertijd leren zichzelf te beschermen.



Probleem

Jongeren met een LVB zijn over het algemeen bovengemiddeld kwetsbaar voor online criminaliteit. Dit omvat digitale oplichting, online ronselen, gebruikt worden als geldezel, sextortion, digitale intimidatie/bedreiging en phishing. Dit komt onder andere door verhoogde goedgelovigheid, beperkte digitale vaardigheden, moeite met risicobeoordeling en impulsief gedrag. Daarnaast hebben begeleiders en het sociaal netwerk vaak onvoldoende digitale vaardigheden en bewustzijn van online risico's, waardoor zij niet effectief de jongeren met LVB kunnen ondersteunen. Mogelijke gevolgen voor de jongeren:

- Emotionele schade
- Negatief zelfbeeld en zelfvertrouwen
- Financiële schade
- Juridische problemen
- Sociale isolatie
- Beperkte toegang tot ondersteuning

Aanpak

Gemeente Breda zet expertise in op het gebied van jongeren met een LVB bij het ontwerpen, ontwikkelen, uitvoeren en monitoren/evalueren van de cyber experience met virtual reality (VR). De interventie moet aansluiten bij de belevingswereld van jongeren met LVB en zich richten op specifieke en relevante online risico's. Ervaringsgerichte en interactieve leerervaringen zijn essentieel voor het verhogen van de digitale veiligheid. Ook begeleiders en het sociaal netwerk vormen een onderdeel van de training.

Contact

Gemeente Breda, Patricia Mulders,
Pijh.mulders@breda.nl

Doelstelling

Het doel van deze City Deal pilot is het versterken van de digitale zelfredzaamheid van jongeren met een LVB, zonder het gebruik van online media te ontmoedigen. Het onderliggende doel is het voorkomen van slachtofferschap van online criminaliteit onder jongeren.

De aanpak is gericht op:

- Het kind
- De opvoeders
- De opvoedingsomgeving

Welk type interventie wordt toegepast?

- Selectief preventief (voor groepen met een verhoogd risico)
- Geïndiceerd preventief (voor individuen met een verhoogd risico op problemen)

Resultaten

- Op maat gemaakte digitale interventie, gebaseerd op input vanuit het werkveld.
- Betrokken sociaal netwerk en beter getrainde begeleiders
- Vergroot publiek bewustzijn over online criminaliteit onder (LVB) jongeren.

Tips

- Maak bij de lancering van de interventie gebruik van informatiecampagnes via onderwijsinstellingen en zorg- en welzijn organisaties.
- Deelname voor de LVB-jongere moet laagdrempelig zijn.

Planning

Q2 2024:

- Afronding onderzoek naar behoeften van LVB jongeren online criminaliteit
- Actoren analyse (extern / intern) ten behoeve van de uitrol

Q3 2024:

- In overleg met ontwikkelaars
- Definitief ontwerp: Ontdek online criminaliteit in VR! Een digitale leerervaring voor jongeren

Q4 2024:

- Ontwikkeling interventie
- Testen interventie bij de doelgroep
- Implementatie, feedback & verbeterpunten

Q1 2025:

- Uitrol interventie in samenwerking met partners

Q2 2025:

- Eind evaluatie en borging