Google

Slim
Alert
Sterk
Vriendelijk
Moedig

Cyber Helden.

Digitaal burgerschap
en veiligheid

Welkom in de wereld van de Cyber Helden!
Dit programma is het resultaat van de samenwerking tussen Bibliotheken Zonder Grenzen, Child Focus, Test Aankoop en Google, speciaal ontworpen om kinderen de vaardigheden aan te leren die ze nodig hebben om veilig en slim het internet te verkennen.

Het programma Cyber Helden biedt leerkrachten en ouders de tools en methodes aan die ze nodig hebben om kinderen begrippen als digitale veiligheid en burgerschap bij te brengen. Deze lesplannen in het bijzonder omvatten belangrijke hulpmiddelen die leerkrachten kinderen kunnen aanreiken om uit te groeien tot veilige en succesvolle burgers in onze verbonden wereld. De lesplannen zijn het meest geschikt voor kinderen vanaf acht jaar.

De vijf pijlers van digitaal burgerschap en veiligheid vormen de Cyber Helden Gedragscode:

- **Denk goed na voor je iets deelt (Wees Cyber Slim)**
- **Val niet voor vals (Wees Cyber Alert)**
- **Beveilig je geheimen (Wees Cyber Sterk)**
- **Vriendelijk zijn is cool (Wees Cyber Vriendelijk)**
- **Praat erover als je twijfelt (Wees Cyber Moedig)**

U vindt alle inhoud in downloadbaar formaat op cybersimpel.be, de referentiesite voor online veiligheidsonderwerpen.

De educatieve onderwijsfiches werden door Google en Bibliotheken Zonder Grenzen gemaakt. Nieuwe fiches zullen het hele jaar door online beschikbaar zijn.

Wilt u meer informatie over het programma, aarzel dan niet om contact met ons op te nemen via cyberhelden@bibzondergrenzen.be. Onze introductiesessies en begeleiding in de klaslokalen zijn gratis.

Wij geloven dat het programma Cyber Helden een belangrijke stap is in de juiste richting om ervoor te zorgen dat onze kinderen de digitale wereld op een veilige manier leren ontekken?

Google

Bibliotheken Zonder Grenzen
Bibliothèques Sans Frontières

Dit document valt onder de Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationale Publieke Licentie.

Inhoud

Gids voor leerkrachten

Tool 1: **Informatie voor ouders: Template e-mail/brief**

Tool 2: **Veelgestelde vragen**

Thema 01: Denk goed na voor je iets deelt 8

Activiteit 1: **Wanneer je beter niets deelt**

Activiteit 2: **Van wie is dit profiel eigenlijk?**

Activiteit 3: **Hoe zien anderen ons?**

Activiteit 4: **Iets privé houden**

Activiteit 5: **Digitaal evenbeeld**

Activiteit 6: **Fluisterspel**

Activiteit 7: **Dat is niet wat ik bedoelde!**

Activiteit 5: **Interland: Berg van voorzichtigheid**

Thema 02: Val niet voor vals 32

Activiteit 1: **Bijt niet in de phishinghaak!**

Activiteit 2: **Wie ben jij echt?**

Activiteit 3: **Over die bots**

Activiteit 4: **Eerst zien, dan geloven**

Activiteit 5: **De redactie**

Activiteit 6: **Onlineworkshop over nepnieuws**

Activiteit 7: **De perfecte tools om feiten te checken**

Activiteit 8: **Digitale strijd: Info of Vals?**

Activiteit 9: **Is dat echt waar?**

Activiteit 10: **Het online opsporen van onjuiste informatie**

Activiteit 11: **Interland: Rivier van de waarheid**

Thema 03: Beveilig je geheimen 89

Activiteit 1: **Hoe maak je een sterk paswoord?**

Activiteit 2: **Hou het voor jezelf**

Activiteit 3: **We breken de kluis open!**

Activiteit 4: **Geef het een kader**

Activiteit 3: **Interland: Schattentoren**

Inhoud

Thema 04: Vriendelijk zijn is cool 108

Activiteit 1: **Van omstaander naar beschermer**

Activiteit 2: **Keuzes van de beschermer?**

Activiteit 3: **… maar zeg het vriendelijk!**

Activiteit 4: **Een toontje lager**

Activiteit 5: **De daad bij het woord**

Activiteit 6: **Eén klein woord, grote gevolgen**

Activiteit 7: **Onbegrepen opmerking**

Activiteit 8: **Hoe woorden een beeld kunnen veranderen**

Activiteit 9: **Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid**

Thema 05: Praat erover als je twijfelt 145

Activiteit 1: **Wanneer hulp inroepen?**

Activiteit 2: **Meld het ook online!**

Activiteit 3: **Wat houdt moedig zijn in?**

BONUS 158

Gids voor leerkrachten: Tool 1

Informatie voor ouders: Template e-mail/brief

Dit is een aanpasbaar template voor een e-mail of een brief om ouders te vertellen hoe de nieuwe onderwijstools hun kinderen helpen om de juiste beslissingen te nemen als het gaat over online veiligheid.

Beste ouder,

Wanneer onze kinderen jong zijn, doen we ons best om samen met hen de online wereld te verkennen en hen zo veel mogelijk proberen te beschermen tegen de risico' online. Maar kinderen worden pubers en pubers worden adolescenten, en zo verandert ook onze rol als ouder om hen veilige en doordachte beslissingen te leren nemen in hun digitale leven.
Op [naam van de school] geloven we in een samenwerking met de ouders en het voorbereiden van onze leerlingen van het [leerjaar] om:

- **Kritisch na te denken** en websites, e-mails en andere online content te beoordelen.
- **Zichzelf te beschermen** tegen online risico's zoals pesten en oplichting.
- Slimmer te worden bij het delen van informatie: wat, wanneer, hoe en met wie.
- **Vriendelijk en respectvol te zijn online** tegenover andere mensen en hun privacy.
- **Hulp te vragen** aan een ouder of andere vertrouwde persoon in lastige situaties.

Dit jaar zal onze school hierop inzetten via Cyber Helden, een veelzijdig programma ontworpen om kinderen de juiste vaardigheden aan te leren die ze nodig hebben om veilig en slim te surfen. Een van die tools is Interland, dat leren over veiligheid en burgerschap leuk en interactief maakt, net als het internet zelf dus. Het Cyber Helden programma werd ontworpen door Bibliotheken Zonder Grenzen, Test Aankoop en Google in samenwerking met de pedagogen van Child Focus en omvat leuke leerervaringen rond vijf belangrijke pijlers van online veiligheid:

- **Denk goed na voor je iets deelt**
- **Beveilig je geheimen**
- **Praat erover als je twijfelt**
- **Val niet voor vals**
- **Vriendelijk zijn is cool**

Slim en veilig gebruik van technologieën is een verrijking binnen een leeromgeving en kan scholen helpen om beter te functioneren. We geloven dat het Cyber Helden programma een belangrijke stap in de goede richting kan betekenen om ervoor te zorgen dat al onze leerlingen van (naam school) zowel binnen als buiten de schoolmuren veilig online leren, ontdekken en beschermd blijven.

We vertellen u graag meer over dit nieuwe programma en enkele nieuwe tools die uw kinderen in de klas gaan gebruiken. Kijk zeker ook eens op www.cybersimpel.be naar de beschikbare tools voor gezinnen. We nodigen u uit om met uw kind thuis een gesprek te hebben over wat hij of zij leert op school. Wie weet steekt u zelf nog wat op over privacy en online veiligheid!

Met vriendelijke groet,
[uw naam]

Deze brief kan je ook downloaden op www.cybersimpel.be/nl/toolkit

Veelgestelde vragen

Hebben leerlingen een e-mailadres nodig voor Cyber Helden?
Nee! Cyber Helden is toegankelijk voor alle bezoekers van de website. Logins, wachtwoorden of e-mailadressen zijn niet nodig.

Naar welke websites moet ik surfen?

- Ga naar www.cybersimpel.be voor de homepage van Cyber Helden.
- Ga naar www.cybersimpel.be/nl/interland voor het Interland-spel.
- Ga naar www.cybersimpel.be/nl/toolkit voor het Cyber Helden-lessenpakket

Heb ik een speciale opleiding nodig voor dit lessenpakket of moet ik een speciale leerkracht zijn?

- Ten eerste: elke leerkracht tot het zesde jaar middelbaar onderwijs kan dit lessenpakket aan zijn of haar leerlingen geven. Een aanvullende opleiding is niet nodig.
- Ten tweede: elke leerkracht is speciaal. :-)

Voor welke leeftijd is Cyber Helden het meest geschikt?
Het volledige programma met het lespakket, de game en de tools op de website werden ontwikkeld voor gebruikers van 9 tot 14 jaar. Maar afhankelijk van de manier waarop de leerkracht het lessenpakket invult, zijn de onderwerpen geschikt voor elke leeftijdscategorie.

Wat steken de kinderen op van het computerspel Interland?
Het computerspel versterkt de concepten die in het lessenpakket aan bod komen. Kinderen krijgen de vrijheid om gezonde, digitale gewoonten te ontdekken door het spel en door digitale interactie (en de gevolgen ervan) in een veilige, educatieve omgeving.

Moet ik een expert in digitaal burgerschap zijn om dit programma te gebruiken?
Helemaal niet. Het lessenpakket werd zo ontwikkeld dat elke leerkracht ermee overweg kan en in de klas kan gebruiken.

Kunnen mijn leerlingen hun werk bewaren op Interland?
Niet in deze versie, en dat zal waarschijnlijk ook niet veranderen. Cyber Helden genereert en bewaart geen persoonsgebonden gegevens, ook geen bestanden. Dat is een bewuste keuze, omdat we de ervaring toegankelijk willen maken voor iedereen. Een account, login of wachtwoord is dus niet nodig.

Waar vind ik de andere tools voor leerkrachten?
Neem gerust contact met ons op door een e-mail te sturen naar cyberhelden@bibliothekenzondergrenzen.be. Al het Cyber Helden-materiaal vind je ook op onze toolspagina www.cybersimpel.be/nl/toolkit.

Op welke apparaten kun je Interland spelen?
Interland werkt op elk apparaat met een internetverbinding en een webbrowser. Wij raden immers aan om een desktop- of laptopcomputer te gebruiken voor de beste kwaliteit.

Thema 01: Wees Cyber Slim

Denk goed na voor je iets deelt

Jezelf en je reputatie online beschermen

Lesoverzicht

Activiteit 1: **Wanneer je beter niets deelt**
Activiteit 2: **Van wie is dit profiel eigenlijk?**
Activiteit 3: **Hoe zien anderen ons?**
Activiteit 4: **Iets privé houden**
Activiteit 5: **Digitaal evenbeeld**
Activiteit 6: **Fluisterspel**
Activiteit 7: **Dat is niet wat ik bedoelde!**
Activiteit 8: **Interland: Berg van voorzichtigheid**

Inhoud

Leerkrachten en ouders begrijpen hoe onvoorzichtigheid iemands reputatie en privacy kan schaden en gevoelens kan kwetsen. Maar het kan moeilijker zijn om kinderen ervan te overtuigen dat schijnbaar onschuldige posts makkelijk verkeerd geïnterpreteerd kunnen worden. Ook in de toekomst. En door mensen van wie ze nooit gedacht hadden dat zij ze te zien zouden krijgen.

De onderstaande activiteiten gebruiken concrete voorbeelden en discussies die aanzetten tot nadenken om leerlingen bij te brengen hoe ze een positieve onlinereputatie onderhouden door hun privacy en persoonlijke informatie zelf te beheren.

Doelstellingen

- ✓ Een positieve on- en offlinereputatie **creëren en onderhouden**.
- ✓ Andermans grenzen en privacy **respecteren**, ook al zijn die anders dan de jouwe.
- ✓ **Begrijpen** wat de impact kan zijn van een verkeerd beheerde digitale voetafdruk.
- ✓ **Hulp** vragen aan een volwassene in lastige situaties.

Denk goed na voor je iets deelt
Woordenschat

Onlineprivacy: een algemene term die meestal betrekking heeft op het vermogen om te controleren welke informatie je online deelt over jezelf en wie die informatie kan zien en delen.

Digitale voetafdruk (of digitale aanwezigheid): alles wat je over jou kunt vinden online. Dat betekent onder andere foto's, audio, likes en commentaren die je post op profielen van vrienden. Net zoals je voetstappen een afdruk achterlaten wanneer je stapt, laten ook je posts online sporen achter.

Reputatie: de ideeën, meningen, indrukken of overtuigingen die anderen over jou hebben. Iets waar je niet absoluut zeker over kunt zijn, maar waarvan je graag hebt dat het positief of goed is.

Persoonlijke informatie: informatie over een specifieke persoon. Bijvoorbeeld je naam, straat, woonplaats, telefoonnummer, e-mailadres enz. Denk goed na voor je dat soort informatie online deelt.

Oversharing: te veel informatie delen online – meestal gaat het over te veel persoonlijke informatie delen of te veel over jezelf vertellen in een bepaalde situatie of een gesprek online.

Instellingen: het deel binnen een digitaal product, app, website enz. waarin jij kunt bepalen en aanpassen wat je met wie deelt en hoe je account in elkaar zit – inclusief je privacyinstellingen.

Boodschap: elke vorm van communicatie naar een ontvanger. Dat kan een gesprek, brief, bericht, foto, sms, video, geluidsfragment, post, enz. zijn.

Stereotype: Een overdreven simplistisch, algemeen aangenomen beeld of idee over een persoon, groep of ding.

Interpretatie: De manier waarop een persoon een boodschap verstaat, of de betekenis die eraan wordt gegeven door de ontvanger van de boodschap.

Context: Bijkomende informatie over de boodschap of wat ons helpt om de boodschap te begrijpen. De context kan de plaats en het tijdstip waar het bericht gepost werd omvatten, of van wie het afkomstig is.

Voorstelling: Een foto, symbool of beschrijving die veel duidelijk maakt over (of een waarheid uitdrukt over) een ding, persoon of groep.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 1)

Wanneer je beter niets deelt

De leerlingen gaan in groepjes zitten en vergelijken denkbeeldige geheimen om na te denken over privacyzones.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** welk soort informatie het best privé gehouden wordt.
- ✓ **Onthouden** dat iedereen het verdient om zijn/haar geheimen privé te kunnen houden.

Even praten

Waarom is privacy belangrijk?
Je digitale voetafdruk is wie jij online bent. Dat kan gaan over foto's, audio, video, teksten, likes en comments die je op profielen van vrienden post. Net zoals het belangrijk is om offline positief aanwezig te zijn (bv. op school), is het belangrijk om ook online positief te zijn.
Het internet maakt het makkelijk om te communiceren met familie, vrienden en mensen die dezelfde dingen leuk vinden. We sturen berichtjes, delen foto's en nemen deel aan gesprekken op sociale netwerken – soms zonder erover na te denken wie er allemaal meekijkt. Een foto of bericht waarvan je vandaag denkt dat het grappig en onschuldig is, kan verkeerd geïnterpreteerd worden door mensen van wie je dacht dat ze het nooit zouden zien – vandaag of in een verre toekomst. Staat iets op het internet, dan is dat moeilijk ongedaan te maken. Vergeet niet:

- zoals alles op het internet, is je digitale voetafdruk zichtbaar voor mensen die je nooit hebt ontmoet;
- zodra iets door of over jou online staat, is het misschien wel voor altijd. Vergelijk het met een markeerpen: je kunt wat je schrijft niet meer wissen, ook al wilde je iets anders schrijven.

Net daarom is je privacy zo belangrijk. Je kunt die beschermen door alleen de dingen te delen waarvan je zeker bent dat je ze wilt delen – anders gezegd: door voorzichtig te zijn met wat je online post en deelt.

Je moet ook weten wanneer je beter helemaal niets kan posten, niet reageert op iemands post, foto of comment, of iets deelt dat niet waar is. "Denk na voor je iets post": iedereen heeft het wel al eens gehoord. Het is dan ook een goed advies. Je eigen privacy en die van anderen respecteren doe je door na te denken over wat oké is om te posten, wie je post kan zien, welk effect het kan hebben op jezelf en op anderen, en wanneer je best helemaal niets kan posten.

Enkele vragen om verder over te discussiëren (leerlingen kunnen deze vragen ook mee naar huis nemen om er in het gezin over te praten):

- Wanneer is het oké om een foto of video van iemand anders te delen?
- Waarom zijn geheimen zo moeilijk te bewaren?
- Is het soms oké om iemands geheim te verklappen?
- Wat als je om iemand geeft en je merkt dat er iets gepost wordt waardoor je voelt dat die persoon in gevaar is? Als je denkt dat je dat geheim moet delen, zou je die persoon dat dan eerst moeten vertellen voor je iets doet? Moeten ze weten dat je bezorgd bent?

Activiteit

1. Verzin een geheim

Iedereen verzint om te beginnen een geheim (geen echt geheim).

2. Vertel het aan een klasgenoot

Oké, heeft iedereen een geheim? Dan verzamelen we alles, je deelt jouw geheim met een klasgenoot en je bespreekt deze drie vragen:

- Zou jij dit geheim met iemand delen?
- Met wie zou je het delen en waarom?
- Hoe zou je je erbij voelen als iemand jouw geheim aan iedereen zou vertellen zonder jouw toestemming?

3. Vertel het aan de klas

Ten slotte verklapt elke leerling van de klas zijn of haar denkbeeldige geheim en wat ze ervan vonden om het te delen. De klas kan de antwoorden op de bovenstaande vragen bespreken.

Lessen

Geheimen zijn slechts één soort persoonlijke informatie die we misschien privé willen houden of alleen willen delen met familie of vrienden die we vertrouwen. Heb je een geheim gedeeld, dan heb je niet meer helemaal onder controle wat ermee gebeurt. Welke andere soorten informatie moeten we zeker beschermen?

- Je thuisadres en telefoonnummer
- Je e-mailadres
- Je wachtwoorden
- Je gebruikersnamen
- Je huiswerk en andere documenten die je aanmaakt

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 2)

Van wie is dit profiel eigenlijk?

De leerlingen bestuderen een verzameling van persoonlijke informatie over een fictief personage met de bedoeling dingen over die persoon te weten te komen.

Doelstellingen

- ✓ **Weten** op welke manieren informatie over mensen online gevonden kan worden.
- ✓ **Nadenken** over hoe mensen beoordeeld worden wanneer ze zaken online posten.
- ✓ **Bepalen** hoe accuraat informatie is en het verschil kennen tussen veronderstelling, mening en feit.

Even praten

Hoe weten we wat we (denken dat we) weten?

Op het internet vind je een heleboel persoonlijke informatie. Door sommige informatie gaan we dingen denken over mensen of maken we veronderstellingen die uiteindelijk niet waar blijken. Op deze vragen gaan we verder in:

- Wat leren we over iemand op basis van zijn persoonlijke informatie?
- Wat kunnen we afleiden uit persoonlijke informatie, ook al zijn we niet zeker?
- Weten we eigenlijk hoe deze informatie werd verzameld? Hoe kunnen we de bron van die informatie achterhalen?

Activiteit

Wat heb je nodig?

Een verzameling onlineactiviteiten van fictieve of echte personen.

Je kunt het werkblad 'Van wie is dit profiel eigenlijk?' uitdelen of – als klas of voor een individuele thuisopdracht voor de leerling, om de dag nadien te delen – voorbeelden verzamelen door de volgende ideeën te gebruiken:

- Ocialemedia-accounts van familie of bekende mensen, indien geschikt voor de leeftijd
- Geprinte historieklogs van browsers
- Notebooks of apparaten voor een korte schrijfopdracht

1. Bestudeer de persoon

Als je besluit om met de gegevens van het werkblad aan de slag te gaan, dan krijgt iedereen een exemplaar om te lezen. Werk je met de gegevens die de hele klas bij elkaar gesprokkeld heeft, kies dan drie leerlingen uit, lijst hun informatie op zoals op het werkblad en zorg ervoor dat iedereen zijn eigen exemplaar krijgt en dat ook leest.

2. Zet een beschrijving op papier

Verdeel de klas in groepjes, één personage/persoon per groep. Elke groep schrijft zijn eigen korte beschrijving van de persoon neer en beantwoordt de vraag: "Wie denk je dat deze persoon is?"

3. Onthul de waarheid

Oké, dit is de waarheid over onze personages (begin pas voor te lezen wanneer elke groep klaar is met zijn beschrijving):

- **Nina** is een laatstejaars. Volgend jaar gaat ze naar de unief en hoopt een diploma scheikundig ingenieur te behalen om later een eigen bedrijf te starten. Ze houdt het meest van: familie, vrijwilligerswerk, popcultuur en mode.

- **Lea** speelt in het volleybalteam van de middelbare school. Ze is 15 en woont in Gent. Ze heeft een zusje van 8. Ze houdt het meest van: volleybal, kunst studeren, gitaar spelen en optrekken met haar vrienden.
- **Ahmed** is 14. Hij is pas lid van het voetbalteam en heeft twee katten. Hij is erg goed in tekenen en bouwt graag robots in het weekend. Hij houdt het meest van: technologie, zijn voetbalteam, dieren en dierenrechten.

4. Praat erover

Welke vermoedens waren correct en welke niet? Waarom of waarom niet? Wat heb je geleerd van deze activiteit?

Lessen

Als je iemands posts, commentaren en foto's ziet, dan maak je over die personen veronderstellingen die niet altijd juist zijn. Vooral wanneer je die personen niet kent. Wat we online zien, is dan ook maar een stukje van wie ze zijn en waar ze om geven. Het kan ook gaan om iemand die zich zo voordoet of om iets dat ze enkel voelen op het moment dat ze het posten. Je kunt nooit echt weten wie ze zijn en wat ze echt voelen tot je ze in het echt leert kennen – en zelfs dat vraagt tijd!

Werkblad - Activiteit 2

Van wie is dit profiel eigenlijk?

Lees hieronder alle gegevens over de onlineactiviteit van de betrokken persoon. Schrijf op basis van wat je leest een korte beschrijving over hoe je denkt dat deze persoon is: waar houdt hij/zij (niet) van en waar geeft hij/zij het meest om?

Nina

Foto's van de dans! Jullie zien er allemaal cool uit!

Wondermiddeltjes tegen pukkels

Mijn kleine broer Alex is ZOOO vervelend. Komt van een andere planeet.

Snelheidsboete

Congres Jonge Designers in UGent

EINDELIJK DE NIEUWE SPY WARS FILM. Omg die-hard fan!

Lea

Wedstrijd gewonnen! Nog één wedstrijd vóór de competitie. Moet nog aan passing werken.

Ik haat schoolfuiven. #gaatniet

Museum voor Natuurwetenschappen, Brussel

10 tekenen dat je ouders je leven om zeep helpen.

Zaterdag vissen met mijn pa in domein Blauwmolen! Wordt geweldig.

Zwangere Guy in Concert, Vooruit Gent

Ahmed

Ellis Burger restaurant

Winnende doelpunt gemist. Damn. Goede poging.

25 foto's van puppy's.

Schoolfuif Atheneum Leuven

Check de website van mijn vriend! Ik heb een deel van de code geschreven.

Nieuwe hoogste score!! Yessss. Ik speel graag gem jam!!

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 3)

Hoe zien anderen ons?

Leerlingen ontdekken hoe verschillende soorten mensen – ouders, werkgevers, vrienden, de politie – het personage uit de vorige activiteit zouden bekijken.

Doelstellingen

- ✓ **Snappen** hoe anderen dingen bekijken wanneer we beslissen om al dan niet informatie te delen online.
- ✓ **Denken** aan de gevolgen van het bekendmaken van persoonlijke informatie: wat je deelt, wordt een stuk van je reputatie en dat kan onherroepelijk zijn.
- ✓ Een doel **ontwikkelen** om proactief een positieve aanwezigheid te creëren op het internet.

Even praten

Een nieuw standpunt

De informatie van je digitale voetafdruk kan mensen meer over jou vertellen dan je eigenlijk wil onthullen – en dat kan grote gevolgen hebben.

Laten we nog eens kijken naar het profiel vanuit het standpunt van onze personages.

- Denk je dat ze willen dat mensen die persoonlijke info te weten komen?
- Waarom of waarom niet?
- Van welk type mensen willen ze (niet) dat ze het zien?
- Hoe zou deze informatie gezien worden door andere mensen?
- Hoe zou deze informatie door andere mensen gebruikt worden?

Verschillende situaties vragen om verschillende privacyniveaus. Nadenken over hoe mensen jouw posts zouden bekijken, is belangrijk om goede gewoonten aan te leren voor je onlineprivacy.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- een exemplaar voor elke leerling van de fictieve profielen van Activiteit 2

1. Neem een nieuw standpunt in

We splitsen ons nu op in groepjes en elk groepje denkt na over een personage vanuit het standpunt van een van deze mensen:

- ouder
- coach
- werkgever
- jezelf over 10 jaar
- vriend
- politie
- reclamemaker

Wat is belangrijk voor jou als ouder, directeur, coach, vriend enz.? Tot welke conclusies zou jij komen over het personage? Hoe zou jij die informatie gebruiken? Doorstreep de informatie waarvan je denkt dat ons personage ze niet wil zien.

2. Presenteer de conclusies

Elke groep presenteert zijn resultaten en legt zijn privacykeuzes uit. Als dat geschikt is voor jouw klas, kan dit een gelegenheid zijn voor een rollenspel.

3. Klasgesprek

Wat zijn de belangrijkste lessen uit deze groepsactiviteit? Vertelt de informatie die we bekeken hebben misschien een onvolledig verhaal? Wat kunnen volgens jou de gevolgen zijn als iemand een negatieve mening heeft over jou op basis van wat hij of zij online vindt?

Lessen

Verschillende mensen kunnen dezelfde informatie te zien krijgen en er verschillende conclusies uit trekken. Ga er niet van uit dat mensen jou online zien zoals jij denkt dat ze jou zien.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 4)

Iets privé houden

De klas bespreekt vier uitgeschreven scenario's en overlegt wat de beste privacyoplossing zou zijn voor elk scenario.

Doelstellingen

- ✓ **Leren** hoe je bekommernissen over privacy vanuit het standpunt van verschillende mensen.
- ✓ **Begrijpen** waarom verschillende scenario's om verschillende privacyniveaus vragen.

Even praten

Privacyscenario's: wat moet je doen?

Scenario 1: een kind dat je kent van op school wordt gebeten door een vreemd insect en krijgt een lelijke, veelkleurige uitslag op zijn buik. Het wil niet dat iemand anders het te weten komt.
- Hebben andere mensen het recht om dat te weten?
- Moet jij het hen zeggen?

Scenario 2: iemand schrijft iets in een persoonlijk dagboek. Iemand anders kopieert dat en plaatst het online.
- Was het verkeerd van die andere persoon om dat te posten?
- Hoe zou jij je voelen als iemand dit deed met iets wat je privé wilde houden?

Scenario 3: iemand post "Geniet van je vakantie" op het profiel van een vriend.
- Had die vriend publiekelijk aangekondigd dat hij wegging? Wilde hij dat aan iedereen vertellen?
- Bestaan er andere manieren om die boodschap mee te delen – bijvoorbeeld rechtstreeks via een boodschap of bericht?

Scenario 4: je weet dat een leerling een nepprofiel heeft aangemaakt op sociale media om zich op een negatieve manier voor te doen als een andere leerling en hij vermeldt er ook de persoonlijke informatie van die leerling op.
- Heeft de leerling het recht om dat te weten?
- Moet iemand dit aan een leerkracht melden of aan een volwassene die hij vertrouwt? Hoe? En wat kan er gebeuren als niemand dat doet?
- Het is niet duidelijk wie dat account heeft aangemaakt, maar jij weet wie het heeft gedaan. Moet je het vertellen aan een volwassene die je in vertrouwen neemt?

Activiteit

We beoordelen vier scenario's en bespreken waarom iedereen misschien een andere privacyoplossing heeft. We verdelen ons in vier groepjes, bespreken elk één scenario en praten dan klassikaal over onze bevindingen.

Lessen

Andere situaties vragen andere oplossingen. Zowel online als offline.
De privacykeuzes van anderen respecteren is altijd belangrijk, ook al zou jij een andere keuze maken.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 5)

Digitaal evenbeeld

De leerlingen ontwikkelen een avatar en denken na over hoe ze zichzelf kunnen voorstellen terwijl ze zich amuseren.

Doelstellingen

- ✓ **Inleiding** tot het begrip van de digitale identiteit.
- ✓ **Begrijpen** waarom verschillende scenario's om verschillende privacyniveaus vragen.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- een tablet/één computer per leerling

Wat is een digitale identiteit?
Stel de volgende vraag aan de kinderen :
Als wie/wat verkleed je je graag?

De antwoorden laten je toe om de volgende vraag te stellen en het principe van avatars uit te leggen:
Waarom verkleed je je graag?

1. Om eruit te zien als een bepaald persoon en het imago dat hij/zij vertegenwoordigt.
Bijvoorbeeld: een held, omdat hij sterk is, of omdat hij gerechtigheid wilt, of omdat hij voor een bepaald doel opkomt enz.

2. Om jouw identiteit te veranderen
Bijvoorbeeld: een monster

3. Om jezelf te veranderen in iets of iemand die geliefd is Bijvoorbeeld: een kat of een tekenfilm personage

Een **avatar** is een virtueel beeld van iets of iemand online, zoals in videogames. Het laat toe dat we onszelf voordoen als iemand naar wie we opkijken, en dat onze identiteit nieuwe kenmerken kan aannemen (zoals haarkleur, sproeten, stijl enz.).

Avatars zijn een voorbeeld van een digitale identiteit. Ze zijn als het ware een verlengstuk van onze persoonlijkheid en een weergave van onszelf op het internet.

Illustreer je punt met voorbeelden van afbeeldingen op het internet.

Onlineworkshop – Creëer je avatar
Stel verschillende mogelijkheden voor om hun eigen avatar te maken.Ze kunnen uit deze lijst kiezen (er bestaan nog veel andere mogelijkheden!):

https://svgavatars.com/
Om een avatar te ontwerpen die op ons lijkt.
www.faceyourmanga.com
Om een avatar te ontwerpen die voor manga's kan worden gebruikt.
www.dudefactory.com/view-avatar.aspx
Je kunt hiermee accessoires toevoegen om nadruk te leggen op de kenmerken die jouw persoonlijkheid definiëren. (Opgepast, het is niet enkel voor kinderen. Je kunt er bijvoorbeeld een glas wijn of een sigaret terugvinden.).
www.turnyournameintoaface.com/?name=Albert
Deze site ontwerpt een avatar in functie van jouw voornaam.
https://nl.gravatar.com
Via Gravatar kun je je zelfgemaakte avatar verwerken in je onlineaccounts (fora, blogs, sociale media enz.).

Wie ben ik? Elke leerling zal om de beurt zijn avatar voorstellen en de rest van de klas zal moeten raden wie het is. Het is ook mogelijk om ze allemaal tegelijkertijd te tonen zodat de leerlingen de naam bij de juiste avatar kunnen plaatsen.

Nadien zullen de leerlingen een woordje uitleg geven over hoe ze zichzelf voorgesteld hebben en over de gekozen kenmerken. Op die manier wordt er nagedacht over de verschillende manieren die er bestaan om zichzelf voor te stellen.

Lessen

We bepalen zelf wie we online zijn door een digitale identiteit te maken en ze vorm te geven.

Controleren wie je online bent, zorgt ervoor dat je beschermd bent.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Marion Piecuck
Vertaling: Sara Van Zandycke

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 6)

Fluisterspel

De kinderen zullen aan de hand van dit spel moeten nadenken over de betrouwbaarheid van informatie die ze op sociale media vinden.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** waar de informatie op het internet vandaan komt.
- ✓ **Inleiding** van het begrip 'informatiestroom'.

Activiteit

Opstelling van het spel
De deelnemers staan in een kring.
Vervolgens moeten ze een zin bedenken. Het kan gaan over hun lievelingspersoon, -personage van videogames of stripverhalen.
Voorbeelden:
"Frans zei tegen Frans in het Frans dat Frans in het Frans Frans is.
Nee, antwoordde Frans in het Frans tegen Frans, Frans is in het Frans François!"
Ze krijgen hiervoor 5 minuten.

Verloop van het spel
Begin het spel door een deelnemer te kiezen. Die moet de zin influisteren in het oor van zijn linkerbuur. Ook die moet de zin zo volledig mogelijk weer doorgeven aan zijn linkerbuur en zo gaat de zin dus de hele groep rond totdat de eerste speler de laatste zin uitspreekt (die waarschijnlijk helemaal veranderd is). Als er genoeg tijd is, kun je het spel meerdere keren spelen, zodat elke leerling zijn beurt krijgt. Om het leuker te maken, kan de animator de laatste zinnen noteren om ze later te kunnen vergelijken met de oorspronkelijke zinnen.

Bespreking met de spelers
Aan de hand van dit spel merken we hoe ingewikkeld het is om informatie zo intact mogelijk te houden als die door meerdere tussenpersonen doorgegeven wordt.

Bezinning met de leerlingen
Hoe kunnen we de boodschap behouden tijdens deze spelbeurt? Is het verplicht om ze mondeling door te geven? (Antwoord: we kunnen het bericht opschrijven op een stuk papier en het doorgeven.)
Zal de boodschap veranderen als speler A het stuk papier doorgeeft aan speler B? (Antwoord: nee).

Wat is het verschil tussen een bericht (sms) dat ik naar een vriend stuur en een bericht dat ik op Facebook of Instagram post?

(Antwoord: De sms zal enkel zichtbaar zijn voor je vriend, terwijl de Facebook/Instagram-post door zowel je vrienden als de vrienden van je vrienden zichtbaar zal zijn.) Om dat te vermijden, kan je het best je zichtbaarheid op sociale netwerken beheren door je berichten/post privé in te stellen.

Lessen

Berichten die je op sociale netwerken deelt, kunnen door jouw vrienden verder doorgestuurd worden en kunnen zo circuleren in privégroepen.

Als je de instellingen van je account niet zodanig instelt dat je publicaties enkel zichtbaar zijn voor vrienden, zullen die mogelijk zichtbaar zijn voor een breder publiek, d.w.z. elke persoon die hetzelfde sociale netwerk als jij gebruikt.

Hetzelfde principe geldt wanneer je informatie deelt die onbetrouwbaar is: ze wordt als het ware publieke eigendom. Andere gebruikers zullen in staat zijn om die informatie te interpreteren en op grote schaal te verspreiden.

Meedoen aan het verspreiden van onbetrouwbare informatie leidt tot foutieve interpretaties. De onbetrouwbare site wint aan zichtbaarheid doordat de informatie die wij delen verschijnt op de startpagina van anderen. We maken dan in feite indirect reclame voor een onbetrouwbare bron.

We kunnen onszelf meerdere vragen stellen
Hoe kunnen we de betrouwbaarheid van een bericht behouden, in regel met de werking van het internet, waar de tussenpersonen niet in direct contact staan met de bron van de informatie?

Hoe kunnen we nagaan of informatie betrouwbaar is of niet? Hoe belangrijk is het om bronnen te controleren in een tijd waarin de informatie ons constant om de oren vliegt?

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Marion Piecuck
Vertaling: Sara Van Zandycke

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 7)

Dat is niet wat ik bedoelde!

De leerlingen ontwerpen t-shirts die zichzelf voorstellen enkel met behulp van emoji's. Zo leren ze dat verschillende mensen één en dezelfde boodschap op een andere manier kunnen interpreteren.

Context voor leerkrachten

Wanneer we een t-shirt dragen met een bedrijfslogo, een sportteam, school, muzikant, politicus, enz., zijn we als het ware een wandelend reclamebord. Een t-shirt staat voor directe communicatie en media tegelijkertijd.

Doelstellingen

- ✓ **Ontdek** het belang van de vraag: Hoe zouden anderen de boodschap anders kunnen opvatten dan ik?
- ✓ **Wees je bewust van** de visuele signalen die mensen gebruiken om te communiceren.
- ✓ **Besef** dat iets online delen "media maken" is.
- ✓ **Leer** wat «context» en «voorstelling» betekenen.

Even praten

Heb je al wel eens meegemaakt dat iets wat je online hebt gezegd, geschreven of gepost, verkeerd begrepen werd?
Kreeg je boze of verdrietige reacties, waardoor je moest uitleggen dat je niet bedoelde wat ze dachten dat je bedoelde?

Wanneer we communiceren weten wij weliswaar wat we bedoelen, maar de mensen met wie we communiceren begrijpen het niet altijd, vooral als ze zich niet in dezelfde ruimte bevinden. Dat komt omdat vroegere ervaringen de manier waarop we beelden en woorden interpreteren beïnvloeden.

Om de verwarring nog groter te maken, communiceren we vaak meerdere boodschappen tegelijk zonder ons daarvan bewust te zijn. We tonen mensen wie we zijn, en beoordelen wie zij zijn, met behulp van aanwijzingen zoals onze kleding, ons kapsel en zelfs de manier waarop we wandelen of gebaren maken. Dit wordt «voorstelling» genoemd: een uitdrukking van een bepaald iets, persoon of groep door gebruik te maken van foto's, symbolen, stijl en woorden.

Hier volgt een voorbeeld: Als je online een foto ziet van een iemand die een voetbalshirt draagt met een de kleuren van een bepaald team, dan denk je wellicht dat die persoon fan is van dat team. Dat komt omdat de meeste mensen het voetbalteam en de kleuren van dat team herkennen, zelfs al zijn we geen grote voetbalfans. We kennen dit als een «sportcode». Denk maar aan De Rode Duivels bijvoorbeeld.

Wat als je iemand in de metro zag wandelen met twee rode hoorntjes op zijn hoofd? In België zou de nationale voetbalploeg (De Rode Duivels) niet verbaasd zijn om een fan met duivelshoorntjes de metro te zien nemen om naar een van hun wedstrijden te gaan kijken. Die duivelshoorntjes zijn een “sportcode” waarmee je toont dat je fan bent van De Rode Duivels. Maar wat zou iemand uit Frankrijk, Polen of Argentinië daarvan denken?

Zonder de “sportcode” van De Rode Duivels te kennen, zou je kunnen denken dat de hoorntjes deel uitmaken van een carnavalskostuum, of gewoon heel vreemd zijn. Je zou zelfs een opmerking kunnen maken om te tonen hoe vreemd je het vindt, maar dat zou de voetbalfan kwaad kunnen maken. Als je het vanuit hun standpunt bekijkt, zouden zij jouw opmerking onbeleefd vinden en een gemene opmerking naar jou terug maken. Dan ben jij weer beledigd, en alles zou eindigen met een hoop negatieve opmerkingen en gekrenkte gevoelens.

Hoe kunnen we ervoor zorgen dat andere mensen zullen begrijpen wat we bedoelen als we online dingen posten?

We kunnen onszelf bijvoorbeeld beschouwen als mediamakers en niet slechts als boodschappers of spelers. Elke keer we een online profiel aanmaken, sms’en, reageren in game-chat of een foto delen, creëren we media. Zoals alle goede mediamakers willen we nadenken over de media die we creëren en delen door even te pauzeren voordat we berichten plaatsen en ons af te vragen: «Hoe zou iemand anders mijn boodschap kunnen interpreteren?”.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Een reeks emoji’s (geprojecteerd of gepubliceerd zodat iedereen ze kan zien)
- Een afbeelding van een blanco t-shirt op papier (één per leerling)
- Kleurstiften, kleurpotloden en/of waskrijt om te tekenen
- Plakband, of duimspijkers (of een manier om de tekeningen tentoon te stellen)

1. Om te leren hoe we betere mediamakers kunnen worden, gaan we de t-shirts decoreren. Teken op het blanco t-shirt emoji’s die jezelf het best beschrijven. Je kunt één, twee of drie emoji’s gebruiken, maar niet meer. Je kunt de emoji’s kopiëren of je eigen emoji’s bedenken.

2. Probeer per twee te raden wat de emoji’s op de t-shirts van de anderen over hen zeggen. Zijn je veronderstellingen juist of moet je aan elkaar uitleggen wat je emoji’s betekenen?

3. Hang de “t-shirts” aan de muur, zodat iedereen de t-shirts van de anderen kan bekijken. Kan jij alle t-shirts matchen met de maker ervan?

4. Bespreek in klasverband:
- Waardoor was het moeilijk of makkelijk om het juiste t-shirt aan de juiste klasgenoot te koppelen?

- Wat is je opgevallen aan de symbolen op de t-shirts die makkelijk te koppelen waren? Werden sommige emoji's door meerdere mensen gebruikt? Werden sommige door slechts één persoon gebruikt? Was iedereen het eens over de betekenis van elke emoji? Hoe kan de context de betekenis van een emoji veranderen?
- Denk aan de emoji met twee vingers. Hoe weet je of dit vrede, een overwinning of het nummer 2 betekent? Hoe zit het met de vuuremoji? Betekent dat gevaar of een noodsituatie? Erg opgewonden of ongeduldig zijn (in vuur en vlam staan of op iets gebrand zijn)? Veranderd de betekenis afhankelijk van de plaats waar de emoji wordt gebruikt (een grijnzende emoji bij je huiswerk kan betekenen dat je leraar van mening is dat je goed werk hebt geleverd, maar in een berichtje van een vriend zou het kunnen betekenen dat ze blij zijn of een grapje maken)?

Lessen

Als mediamakers is het een goed idee om, voor we berichten of foto's online publiceren, even te na te denken en ons af te vragen: "Hoe zou iemand anders dit kunnen interpreteren? Weet ik zeker dat ze zullen begrijpen wat ik bedoel?". Bovendien moeten we ons hetzelfde afvragen voordat we commentaar geven aan anderen: "Weet ik zeker dat ik goed heb begrepen wat ze bedoelen? Hoe kan ik dat inschatten?"

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 8)

Interland: Berg van voorzichtigheid

Het bergachtige stadscentrum van Interland is een plaats waar iedereen andere mensen ontmoet. Maar je moet heel goed opletten wat je deelt en met wie. Informatie verplaatst zich met de snelheid van het licht en er zit een oversharer onder de internauten die je kent.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/nl/interland.

Gespreks-onderwerpen

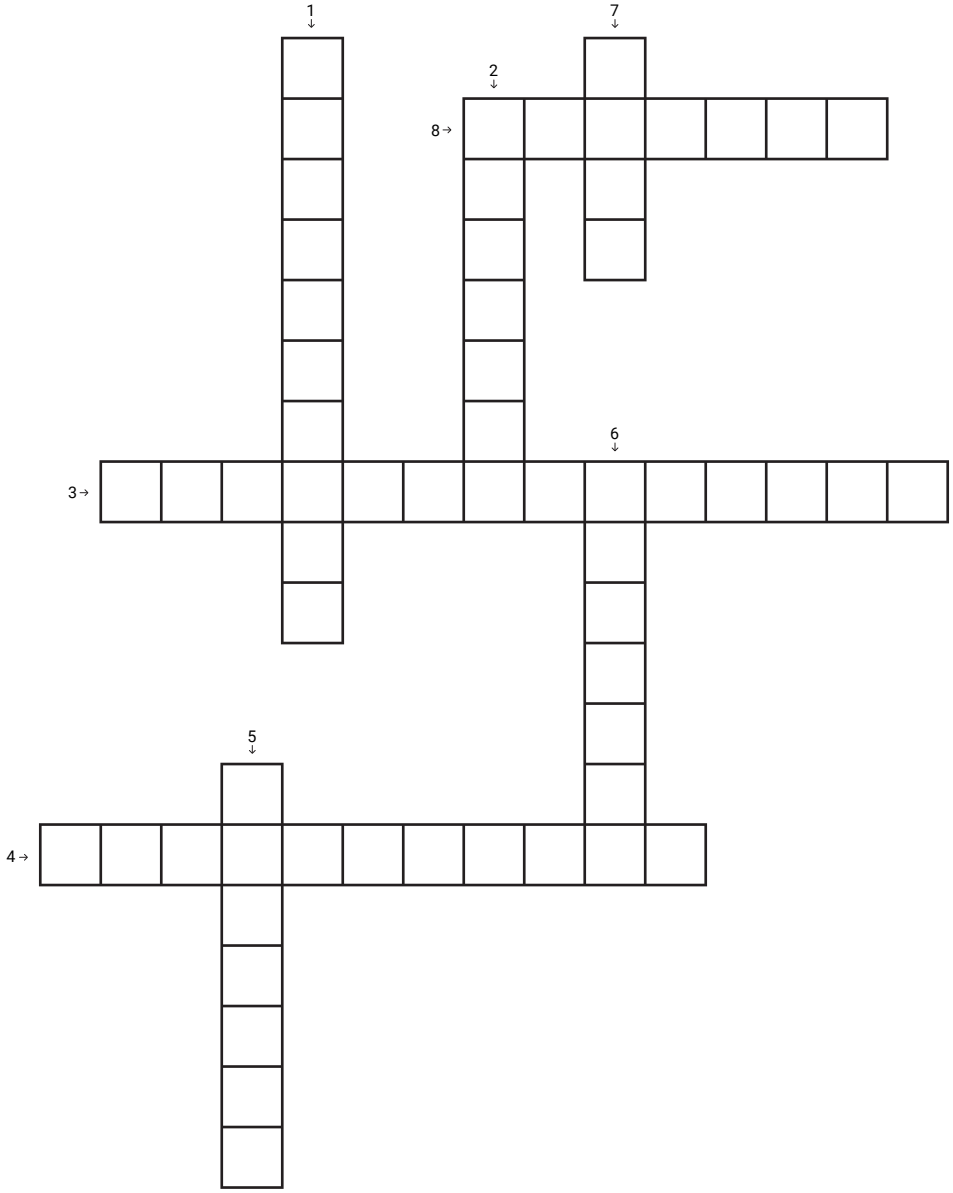
Laat je leerlingen 'Berg van voorzichtigheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Welke van alle posts die je gedeeld hebt in het spelletje zou je in het echte leven het meest delen? Waarom?
- Beschrijf een moment waarop je per ongeluk iets gedeeld hebt dat je beter niet had gedeeld.
- Waarom wordt het personage in Berg van voorzichtigheid een oversharer genoemd, denk je?
- Beschrijf het karakter van de oversharer en hoe zijn acties het spel beïnvloeden.
- Veranderde het spel Berg van voorzichtigheid de manier waarop je in de toekomst zal nadenken over het delen van informatie?
- Noem één ding dat je anders zal doen nadat je de lessen hebt gevolgd en het spel hebt gespeeld.
- Geef één voorbeeld van een mogelijk negatief gevolg wanneer je iets deelt met het publiek in plaats van enkel met je vrienden.
- Welke stappen kun je ondernemen als je per ongeluk iets persoonlijks hebt gedeeld? Wat als iemand per ongeluk iets persoonlijks met jou deelt?

Wees Cyber Slim

JIJ BENT VERANTWOORDELIJK VOOR JOUW 'CYBERREPUTATIE'

Het is jouw beurt om de nodige voorzorgsmaatregelen te nemen die nodig zijn om veilig om te gaan met de sociale netwerken die je vaak gebruikt.**Vind de woorden aan de hand van de definities hieronder. Elk woord komt overeen met een nummer.**

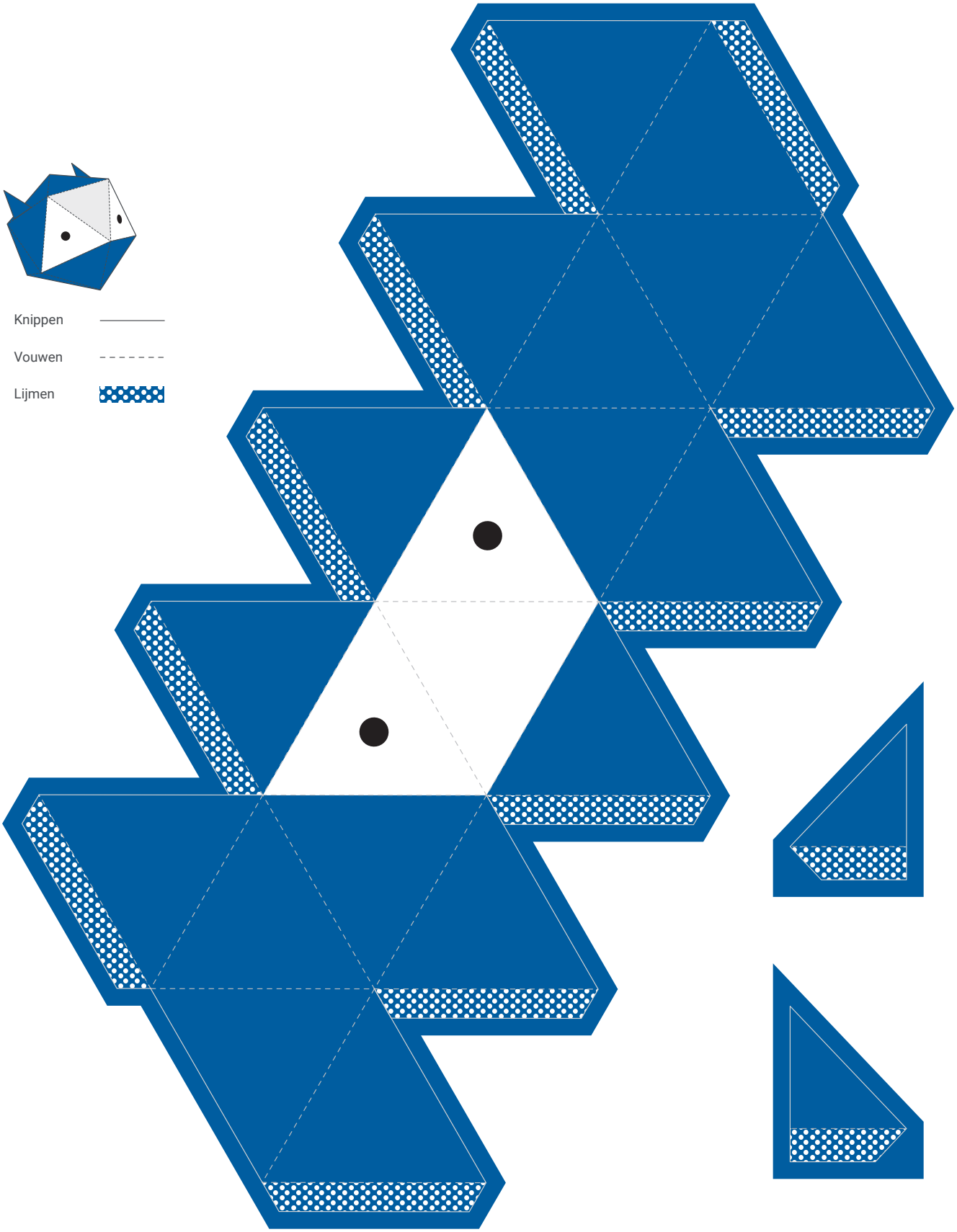


1. Het kan digitaal zijn en omvat alle (online)informatie over je. Ze laat een spoor achter!
2. Ik ben niet privé, ik ben zelfs zijn tegenpool.
3. Om je privéleven te beschermen, gebruik je een …
4. Soms delen wij iets te graag informatie over ons leven.
5. Je moet dit correct instellen op je profiel, zodat de informatie die je deelt niet voor iedereen zichtbaar is.
6. We hebben het vaak over iemands plichten, maar ook over zijn of haar …
7. Wanneer deze gepubliceerd wordt, mag ze niet provocerend, dubbelzinnig of suggestief zijn.
8. Op sociale netwerken zijn ze niet allemaal waar.

Knippen

Vouwen

Lijmen



Slim

Denk goed na voor je iets deelt

- Denk na over wat je deelt en met wie je het deelt
- Besef wat de gevolgen kunnen zijn als je informatie deelt
- Bewaar gevoelige informatie voor jezelf

Wees Cyber Slim

Thema 02: Wees Cyber Alert

Val niet voor vals

Pas op voor phishing en scams

Lesoverzicht

Activiteit 1: **Bijt niet in de phishinghaak!**
Activiteit 2: **Wie ben jij echt?**
Activiteit 3: **Over die bots**
Activiteit 4: **Eerst zien, dan geloven**
Activiteit 5: **De redactie**
Activiteit 6: **Online workshop rond nep nieuws**
Activiteit 7: **De perfecte tools om feiten te checken**
Activiteit 8: **Digitale strijd: Info of Vals?**
Activiteit 9: **Is dat echt waar?**
Activiteit 10: **Het online opsporen van onjuiste informatie**
Activiteit 11: **Interland: Rivier van de waarheid**

Inhoud

Voor kinderen is het belangrijk dat ze begrijpen dat inhoud die ze online vinden niet noodzakelijk waar of betrouwbaar is, en dat sommige websites hun informatie proberen te stelen. Phishing en andere vormen van onlineoplichting (scams) moedigen internetgebruikers van alle leeftijden aan om te reageren op mysterieuze berichten van mensen die ze niet kennen of die zich voordoen als iemand die ze wel kennen.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** dat wat online staat, niet noodzakelijk waar is.
- ✓ **Leren** hoe phishing werkt, en waarom het een bedreiging is.
- ✓ **Herkennen** van valse aanbiedingen, prijzen en ander onlinebedrog.

Val niet voor vals
Woordenschat

Bot: ook wel 'chatbot' of 'virtuele assistent' genoemd. Dit is software die online werkt, of via een netwerk, en automatisch vragen beantwoordt, commando's opvolgt (zoals een routebeschrijving naar het huis van je nieuwe vriend), of eenvoudige taken uitvoert (zoals een liedje afspelen).

Phishing: bij phishing probeert iemand je te misleiden om online persoonlijke informatie te delen. Phishing gebeurt meestal via e-mail, advertenties of websites die lijken op websites die je al bezocht hebt.

Spearphishing: bij spearphishing is de aanval meer op jou persoonlijk gericht, doordat oplichters jouw persoonlijke informatie gebruiken.

Scam: een oneerlijke poging om geld te verdienen of iets waardevols te verkrijgen door mensen te misleiden.

Betrouwbaar: waarop je kunt vertrouwen om te doen wat juist of nodig is.

Authentiek: echt, oprecht, waar of exact, niet vals of gekopieerd.

Controleerbaar: iets waarvan bewezen of aangetoond kan worden dat het waar of correct is.

Bedrieglijk: bedoeld om iemand te laten geloven dat iets niet waar is.

Manipulatie: als iemand een andere persoon of situatie oneerlijk, onrechtvaardig controleert, beïnvloedt of bedreigt. Ook dingen die je online aantreft, kunnen gemanipuleerd zijn, bijvoorbeeld een foto die bewerkt is om je te laten geloven dat iets niet waar is.

Frauduleus: als iemand misleid wordt om iets waardevols van hem te krijgen.

Firewall: een programma dat je computer beschermt tegen de meeste vormen van oplichting en misleiding.

Schadelijk: woorden of acties die bedoeld zijn om wreed of pijnlijk te zijn. Kan ook verwijzen naar schadelijke software die bedoeld is om iemands apparaat, account of persoonlijke informatie schade toe te brengen.

Catfishing: een valse identiteit of account maken op een socialenetwerkdienst om mensen ertoe aan te zetten hun persoonlijke informatie te delen of hen te laten geloven dat ze met een echte persoon praten die schuilgaat achter een legitiem account, profiel of dito pagina.

Clickbait: manipulatieve online-inhoud, berichten of advertenties die zijn ontworpen om de aandacht van mensen vast te houden en ervoor te zorgen dat ze klikken op een link of webpagina, vaak om views of websiteverkeer te doen stijgen om zo geld te verdienen.

Vlogger: een persoon die regelmatig korte video's op een blog of sociale media post.

Bron: Iemand die of iets dat informatie verschaft.

Betrouwbaar: Iemand die betrouwbaar is, gebruikt bewijsmateriaal zodat je er zeker van bent dat ze de waarheid vertellen.

Bewijs: Feiten of voorbeelden die aantonen dat iets waar of niet waar is

Expertise: Specifieke vaardigheden of kennis over een bepaald onderwerp. Experten beschikken over expertise.

De drijfveer: De reden dat iemand iets doet. De intentie of motivatie.

Persagentschap: een organisatie die, al dan niet gratis, informatie aanbiedt aan mediakanalen in de vorm van tekst, foto's of video's.

Betrouwbaar: Iemand die betrouwbaar is, gebruikt bewijsmateriaal zodat je er zeker van bent dat ze de waarheid vertellen.

Misleidend nieuws: Nieuws waarbij opzettelijk leugens worden verspreid of de waarheid wordt verdraaid. De populaire naam daarvoor is tegenwoordig "fake news".

Bewijs: Feiten of voorbeelden die aantonen dat iets waar of niet waar is

Mantelorganisatie: Een organisatie die zich anders voordoet om de werkelijke identiteit van de personen die de organisatie leiden te verbergen.

Desinformatie: Valse informatie of informatie die bedoeld is om te misleiden.

Sceptisch: De bereidheid om de 'waarheid' in twijfel te trekken. Je zal niet direct iets geloven, maar eerst op zoek gaan naar bewijzen.

Bron: Iets of iemand dat/die informatie verschaft.

Val niet voor vals (activiteit 1)

Bijt niet in de phishinghaak!

Een spel waarbij leerlingen verschillende teksten en e-mails bestuderen en proberen uit te maken welke de echte en valse phishingberichten zijn.

Doelstellingen

- ✓ Technieken **aanleren** die mensen gebruiken om je identiteit te stelen.
- ✓ **Bekijken** hoe je identiteitsdiefstal voorkomt.
- ✓ **Leren** praten met een vertrouwde volwassene als je denkt dat je het slachtoffer bent van identiteitsdiefstal.
- ✓ Tekenen van een phishingpoging **herkennen.**
- ✓ **Voorzichtig zijn** met wie en hoe je persoonlijke informatie deelt.

Even praten

Wat is phishing nu eigenlijk?
Phishing gebeurt wanneer iemand informatie probeert te stelen – zoals je login- of accountgegevens – door zich voor te doen als iemand die je vertrouwt in e-mail-, sms- of andere onlinecommunicatie. Phishing-e-mails – en de onveilige sites waar ze je naartoe proberen te sturen of de downloads en bijlagen die ze jou proberen te doen openen – kunnen ook virussen op je computer plaatsen die je contactenlijst gebruiken om je vrienden en familie nog meer phishing-e-mails te sturen. Andere oplichters proberen je te misleiden om malware of ongewenste software te downloaden door je te vertellen dat er iets fout is met je apparaat. Let op: een website of advertentie kan onmogelijk zeggen of er iets fout is met je apparaat!

Sommige phishingaanvallen zijn duidelijk nep. Maar andere kunnen echt lijken en overtuigend zijn. Stuurt een oplichter jou bijvoorbeeld een bericht waarin enkele van je persoonlijke gegevens vermeld staan, dan noemen we dat spearphishing en trap je er misschien wel in. Het kan heel moeilijk zijn om dit te herkennen, want door je eigen informatie te gebruiken, kan het lijken alsof ze jou echt kennen.

Voor je op een link klikt of je wachtwoord invoert op een site die je nooit eerder hebt bezocht, is het goed je enkele vragen te stellen over die e-mail of webpagina. Deze vragen kun je je stellen:

- Ziet de site er even professioneel uit als andere websites die ik ken en vertrouw, met het gebruikelijke logo van het product of het bedrijf en met tekst zonder spelfouten?
- Stemt de URL van de site overeen met de naam van het product of het bedrijf dat ik zoek? Staan er schrijffouten in?
- Zijn er spamachtige pop-ups?

- Begint de URL met ‘https://’ met aan de linkerkant een groen hangslotje (dat betekent dat de verbinding veilig is)?
- Wat staat er in de kleine lettertjes? (Dat is waar het gevaar schuilt.)
- Biedt de e-mail of site iets aan dat te mooi is om waar te zijn, zoals de kans om veel geld te winnen?
- Klinkt de boodschap een beetje vreemd? Alsof ze me kennen, maar toch niet helemaal?

En wat als je toch in de val trapt? Eerst en vooral: geen paniek!
Vertel het meteen aan een ouder, je leerkracht of een andere volwassene die je vertrouwt. Hoe langer je wacht, hoe erger de dingen kunnen worden.
Verander de paswoorden van je onlineaccounts.

- Werd je het slachtoffer van oplichters, vertel het dan meteen aan je vrienden en andere contacten, want zij kunnen ook getroffen worden. Gebruik de instellingen om het bericht indien mogelijk te melden als spam.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Hand-out: werkblad “Phishing-voorbeelden”

Antwoorden op het werkblad ‘Phishing-voorbeelden’:

1. **Echt.** De e-mail vraagt de gebruiker naar de website van het bedrijf te surfen en zelf in te loggen via zijn account, in plaats van een link te bezorgen in de e-mail of hem te vragen zijn paswoord te mailen (links kunnen gebruikers naar kwaadaardige websites loodsen)
2. **Nep.** Geen veilige en verdachte URL
3. **Echt.** Let op https:// in de URL
4. **Nep.** Verdacht aanbod in ruil voor bankgegevens
5. **Nep.** Geen veilige en verdachte URL

1. Voorbeelden om in groep te bestuderen

Laten we ons in groepjes verdelen en elk groepje bestudeert deze voorbeelden van berichten en websites.

2. Iedereen geeft een keuze aan

Selecteer ‘Echt’ of ‘Nep’ voor elk voorbeeld en geef aan waarom.

3. Bespreek de keuzes in groep

Welke voorbeelden lijken betrouwbaar en welke lijken verdacht? Hebben sommige antwoorden je verrast?

4. Verdere bespreking

Dit zijn enkele vragen die je je kan stellen bij het beoordelen van berichten en sites die je online vindt:

- **Ziet dit bericht er goed uit?**
  Wat is je eerste indruk? Vallen jou onbetrouwbare aspecten op? Biedt het jou de mogelijkheid iets te herstellen waarvan je niet wist dat het een probleem was?
- **Biedt de e-mail jou iets gratis aan?**
  Gratis aanbiedingen zijn meestal niet echt gratis.
- **Vraagt het bericht je persoonlijke gegevens?**
  Sommige websites zullen persoonlijke informatie vragen, zodat ze jou nog meer bedrieglijke berichten kunnen sturen. Bijvoorbeeld quizzen of een ‘persoonlijkheidstest’ waarin je informatie prijsgeeft op basis waarvan ze je paswoord of andere geheime informatie makkelijker kunnen raden. De meeste echte bedrijven zullen geen persoonlijke informatie via e-mail vragen.

- **Is het een kettingmail of post op sociale media?**
  E-mails en posts die je vragen iets door te sturen naar iedereen die je kent, kunnen jou en anderen in gevaar brengen. Doe het niet, tenzij je zeker bent van de bron en zeker weet dat je het bericht veilig kan doorgeven.
- **Staan er kleine lettertjes in?**
  Onderaan de meeste documenten vind je de kleine lettertjes. Die tekst is klein en bevat vaak de dingen waarvan ze willen dat je ze over het hoofd ziet. Een kop bovenaan de tekst vertelt bijvoorbeeld dat je een gratis telefoon hebt gewonnen, maar in de kleine lettertjes staat dat je dat bedrijf eigenlijk 200 euro per maand moet betalen. Geen kleine lettertjes kan al even slecht zijn. Pas ook daarvoor op.

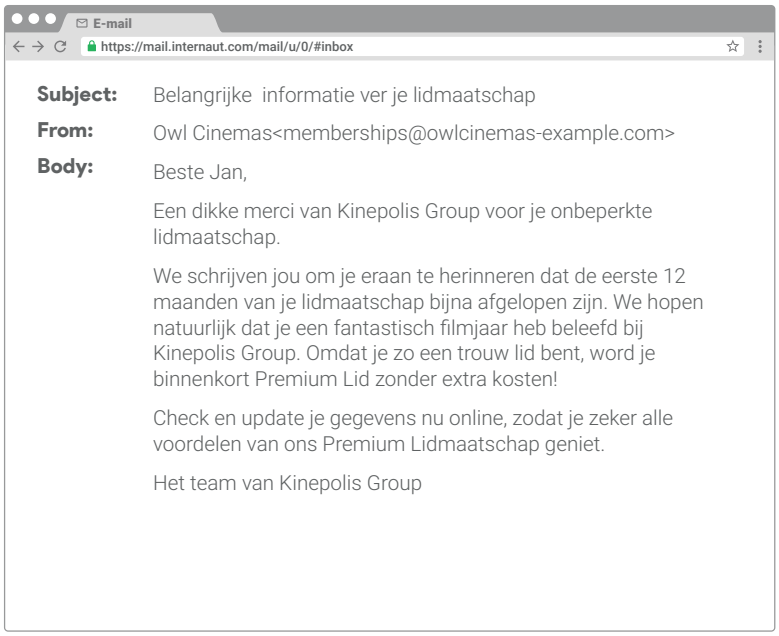
Opmerking: in deze oefening gaan we ervan uit dat 'Internaut Mail' een echte, betrouwbare service is.

Lessen

Ben je online, wees dan altijd op je hoede voor phishingaanvallen in e-mails, sms-berichten en posts – en zorg ervoor dat je een volwassene aanspreekt als iemand je voor de gek houdt.

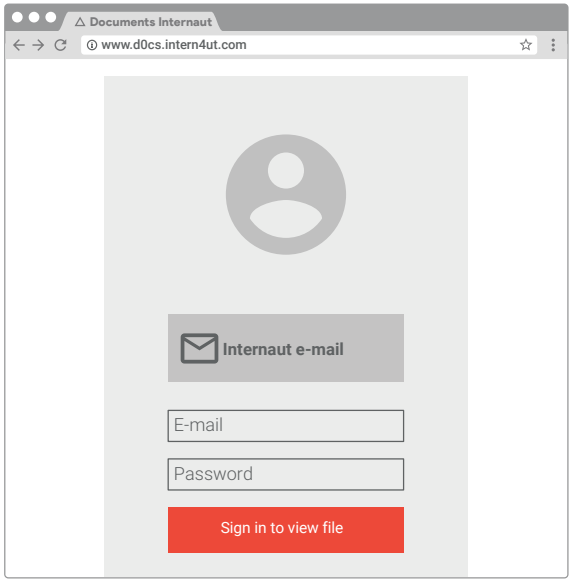
Werkblad - Activiteit 1

Voorbeelden van phishing



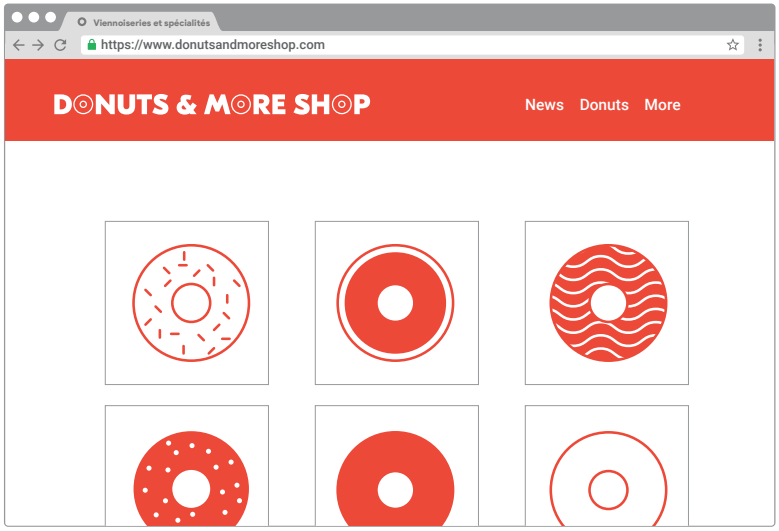
1. Is dit echt of nep?

.....



2. Is dit echt of nep?

.....



3. Is dit echt of nep?

.....

E-mail

https://internaut.mail.com/mail/u/0/#inbox

Subject: Dit is een buitenkans voor jou, beste vriend

From: Robin<robin@robin-hood-example.com>

Body: Beste vriend,

Mijn naam is Robin en ik ben een leraar in Sint-Niklaas. Ik geef les aan een heleboel leerlingen en ik geloof dat ik een groot verschil maak in het leven van deze kinderen. Helaas heeft de belastingsdienst van de stad me te veel belastingen aangerekend. Zoals je weet, is het nooit de bedoeling om leraren zo veel belasting te laten betalen, want we worden niet goed betaald. Ik moet een enorme grote som geld erven (meer dan 5 miljoen euro) en ik wil niet dat de belastingen er beslag op leggen.

Je bent altijd een goede vriend voor me geweest, dus ik wil het geld op jouw bankrekening houden tot na de aanslagperiode. Als beloning wil ik je 1 miljoen dollar geven. Dit is zo'n goede deal, en enkel voor jou, mijn beste vriend. Stuur me al je bankgegevens zodat ik dit het geld op je rekening kan zetten.

Je dierbare vriend.

Robin Vandegucht

4. Is dit echt of nep?

.....

Comptes Internaut

http://www.internautaccounts.com-genuine-login.com/

Internaut Accounts

Hallo, ben jij dat echt?

Het lijkt erop dat je inlogt op je account vanaf een nieuwe locatie. Om ervoor te zorgen dat we weten dat jij dit bent - en niet iemand die jouw account probeert te hacken - moet je deze snelle verificatie uitvoeren. Meer informatie over deze extra beveiligingsmaatregel.

Kies de verificatiemethode:

Bevestig mijn telefoonnummer:

Voer het volledig nummer in

Internaut Mail controleert of dit hetzelfde telefoonnummer is dat we in ons bestand hebben — we sturen je geen berichten.

Bevestig mijn herstel-e-mailadres:

Voer het volledig mailadres in

Internaut mail controleert of dit hetzelfde e-mailadres is dat we in ons bestand hebben — we sturen je geen berichten.

Verder

5. Is dit echt of nep?

.....

Val niet voor vals (activiteit 2)

Wie ben jij echt?

In deze activiteit oefenen je leerlingen hun antiphishingvaardigheden door hun vermoedens – en mogelijke reacties – te bespreken op verdachte onlineteksten, posts, vriendschapsverzoeken, afbeeldingen en e-mails.

Doelstellingen

- ✓ **Beseffen** dat mensen online misschien niet zijn wie ze zeggen dat ze zijn.
- ✓ **Er zeker van zijn** dat de persoon is wie hij is voor je antwoordt.
- ✓ **Vragen stellen** of hulp zoeken bij een volwassene als het moeilijk uit te maken is wie die persoon is.

Even praten

Hoe weet je dat zij het echt zijn?
Bel je met vrienden, dan weet je zeker dat zij het zijn, want je herkent ze aan hun stem. Ook al zie je ze niet. Maar de online wereld is een beetje anders. Soms is het moeilijk om uit te maken of iemand is wie hij zegt dat hij is. In apps en games doen mensen zich soms voor de grap voor als iemand anders, maar ook om iemand een loer te draaien. Soms geven ze zich uit voor iemand anders om persoonlijke informatie te stelen. Op het internet zoeken mensen die je niet kent contact met jou. Het veiligste is om er niet op in te gaan of te vertellen aan een ouder of volwassene die je vertrouwt dat iemand contact met je zoekt die je niet kent. Maar als je beslist dat het oké is om erop in te gaan, dan is het ook raadzaam om eerst na te gaan wat je over die personen kunt vinden. Check hun profiel, bekijk wie hun vrienden zijn of zoek andere informatie die bevestigt dat ze zijn wie ze zijn.

Er zijn verschillende manieren om iemands identiteit na te gaan online. Een paar voorbeelden om ons op weg te helpen.

Tip voor de leerkracht

Misschien is het nuttig om eerst met de klas te brainstormen over de vraag 'Hoe checken we de identiteit van een persoon online?'. Ga dan verder met deze ideeën om erover na te denken:

- **Is hun profielfoto verdacht?**
  Is hun profielfoto wazig of moeilijk te zien? Of is er helemaal geen foto te zien, bijvoorbeeld een bitmoji of een cartoongezicht? Slechte foto's, bitmoji's, afbeeldingen van huisdieren enz. maken het makkelijk om je identiteit te verbergen op sociale media. Oplichters stelen meestal ook foto's van een echte persoon om een nepprofiel in te stellen. Vind je meer profielfoto's van de betrokken persoon met dezelfde naam?

- **Bevat hun gebruikersnaam hun echte naam?**
  Komt hun schermnaam op sociale media bijvoorbeeld overeen met een echte naam? (bv. het profiel van de heer x heeft een URL zoals.
- **Hebben ze een bioprofiel?**
  Zo ja, klinkt het alsof het geschreven werd door een echte persoon? Valse accounts hebben misschien niet veel 'About me'-informatie of hebben misschien wat willekeurige informatie bijeengesprokkeld om een nepprofiel te maken. Staat er informatie in hun biografie die je kunt bevestigen als je ze opzoekt?
- **Hoelang is het account actief geweest? Sluit de activiteit die je ziet aan bij je verwachtingen?**
  Is het profiel nieuw of vertoont het veel activiteit? Heeft de persoon gemeenschappelijke vrienden met jou zoals je zou verwachten? Valse accounts hebben meestal niet veel inhoud of vertonen weinig tekenen van mensen die berichten of commentaren plaatsen, en sociale contacten hebben.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Een exemplaar van het werkblad 'Wie ben jij echt?' in stroken geknipt, met één scenario op elke strook
- Een bakje of schaal voor de strookjes (elke groep leerlingen neemt er eentje uit)
- Phishingspiekbriefje

1. De groepen bespreken de scenario's

Oké, nu delen we ons op in aparte groepen. Elke groep neemt een scenario uit het bakje en bespreekt hoe je op een bepaalde situatie moet reageren.

2. De groepen voeren de scenario's uit

Nu voert elke groep zijn scenario uit: een leerling vertelt, een andere brengt de 'boodschap', een derde antwoordt, en misschien belicht een vierde de redenering die erachter zit.

3. De klas discussieert over de keuzes van elke groep

Laten we tot slot dit spiekbriefje gebruiken om te discussiëren over de keuzes van elke groep. Schrijf gerust nog meer 'boodschappen' op, zaken waarvan je denkt dat ze nog moeilijker aan te pakken zijn. Als je dat doet, dan moet je die boodschappen natuurlijk ook delen met de andere groepen.

Lessen

Jij bepaalt met wie je online spreekt. Zorg ervoor dat de mensen met wie je contact legt, daadwerkelijk zijn wie ze zeggen dat ze zijn!

Werkblad - Activiteit 2

Wie ben jij echt?

Scenario 1	Je krijgt een onlinebericht van een onbekende. “Hé, je lijkt een leuke persoon om mee om te gaan. Kun je me toevoegen aan je vriendenlijst?” – Daan
Scenario 2	Je ontvangt een sms’je op je mobiele telefoon van iemand die je niet herkent. “Hé, dit is Jana! Herinner je je me nog van afgelopen zomer?”
Scenario 3	Je krijgt een bericht van iemand die je niet volgt. “Hallo! Ik hou van je berichten, je bent ZO grappig! Geef me je telefoonnummer en dan kunnen we verder praten!”
Scenario 4	Je krijgt een chatbericht van iemand die je niet kent. “Ik zag je vandaag in de gang. JE BENT SCHATTIG! Wat is je adres? Ik kan langskomen om elkaar nog eens te zien.”
Scenario 5	Je ontvangt een bericht online: “Hé, ik heb net je vriendin Sam ontmoet! Ze heeft me over jou verteld, zou je graag ontmoeten. Wat is je adres?”

Phishingspiekbriefje - Activiteit 2

Wie ben jij echt?

Dit zijn vijf scenario's van berichten die iemand online of op zijn telefoon kan ontvangen. Elk heeft een lijst met de manieren waarop je kunt reageren. Sommige zijn goed, andere minder. Bekijk of je ze logisch vindt of dat je nog andere antwoorden kunt bedenken. Overkomt een van deze scenario's jou in het echt en weet je niet zeker wat je het best kunt doen, dan is het beste antwoord altijd: niet antwoorden. Je kunt ze altijd negeren of blokkeren. En erover praten met een leerkracht of ouder kan ook nooit kwaad.

Scenario 1

Je krijgt een onlinebericht van een onbekende. "Hé, je lijkt een leuke persoon om mee om te gaan. Kun je me toevoegen aan je vriendenlijst?" – Daan. Hoe reageer je?

- **Negeer Daan.** Als je hem niet kent, kun je gewoon besluiten om niet met hem te praten, punt.
- **"Hallo, Daan. Ken ik jou?"** Als je het niet zeker weet, vraag het dan eerst.
- **Blokkeer Daan.** Als je hebt gecontroleerd wie hij is en besloten hebt hem te blokkeren, ontvang je geen berichten meer van hem. Op de meeste socialemediaplatformen zal hij zelfs niet merken dat je hem hebt geblokkeerd.
- **Controleer Daans profiel.** Maar wees voorzichtig: profielen zijn eenvoudig aan te maken! Controleer de vriendenlijst van deze kerel en check met wie hij verbonden is; zijn vriendenkring kan een andere manier zijn om te vertellen of hij echt is of niet – vooral als je niemand kent die hij kent! Is er niet veel activiteit op zijn pagina, dan kan ook dat erop wijzen dat hij niet echt is.
- **Voeg Daan toe aan je vriendenlijst.** Niet aanbevolen, tenzij je hebt gecontroleerd wie hij is en het gecheckt hebt bij een volwassene die je vertrouwt.
- **Geef hem persoonlijke informatie.** Geef nooit persoonlijke informatie aan mensen die je niet kent.

Scenario 2

Je ontvangt een sms'je op je mobiele telefoon van iemand die je niet herkent.
"Hé, dit is Jana! Herinner je me van deze zomer?" Hoe reageer je?

- **Blokkeer Jana.** Dit kan onbeleefd zijn als je haar echt kent. Maar als je zeker weet dat je afgelopen zomer niemand hebt ontmoet die Jana heet of als ze jou te veel berichten stuurt, blokkeer haar dan.
- **Negeer Jana.** Ken je deze persoon niet, dan kun je er gewoon voor kiezen om niet met haar te praten.

- **”Hallo, Jana. Ken ik jou?”** Dit is een veilige optie als je niet zeker weet of je haar hebt ontmoet en wilt uitvissen of het wel zo is door wat meer info te vragen. Maar vertel Jana niet waar je afgelopen zomer was!
- **”Ik kan me je niet herinneren, maar we kunnen elkaar nog wel een keer ontmoeten.”** Echt geen goed idee, je moet nooit aanbieden om iemand te ontmoeten die je niet kent.

Scenario 3

Je krijgt een bericht van @soccergirl12, iemand die je niet volgt.”Hallo! Ik hou van je berichten, je bent ZO grappig! Geef me je telefoonnummer en dan kunnen we verder praten!” Hoe reageer je?

- **Negeer @soccergirl12.** Je hoeft niet te reageren als je dat niet wilt.
- **Blokkeer @soccergirl12.** Als je deze persoon verdacht vindt, kun je haar blokkeren en nooit meer iets van haar horen – tenzij ze een nieuw vals profiel aanmaakt en opnieuw contact met jou zoekt als een andere valse persoon.
- **“Hallo, ken ik je?”** Als je het niet zeker weet, stel dan vragen voordat je persoonlijke gegevens zoals je telefoonnummer opgeeft.
- **“Oké, mijn nummer is … ”**Niet doen! Zelfs wanneer je gecheckt hebt wie die persoon is, dan nog is het geen goed idee om persoonlijke informatie vrij te geven via sociale media. Zoek een andere manier om contact te leggen, via ouders, leerkrachten of andere personen die je vertrouwt.

Scenario 4

Je krijgt een chatbericht van iemand die je niet kent. “Ik zag je vandaag in de gang. JE BENT SCHATTIG! Wat is je adres? Ik kan langskomen om elkaar nog eens te zien.” Hoe reageer je?

- **Negeer.** Waarschijnlijk een goede keuze.
- **Blokkeer deze persoon.** Aarzel niet om dat te doen wanneer je een slecht gevoel over iemand hebt.
- **“Wie ben jij?”** Waarschijnlijk niet. Als het bericht verdacht klinkt, is het beter om het niet te beantwoorden of de persoon gewoonweg te blokkeren.
- **“Ben jij dat, Liza? JIJ BENT OOK SCHATTIG! Ik woon in de Stationsstraat 1.”**

Dit is geen goed idee, zelfs als je denkt dat je weet wie Liza is. Voordat je iemand je adres of andere persoonlijke informatie geeft, moet je ze eerst controleren, zelfs als je ervan uitgaat dat je ze kent. Spreek nooit met iemand af in het echt die je enkel van onlinecontacten kent.

Scenario 5

Je ontvangt dit bericht: “Hé, ik heb net je vriendin Sam ontmoet! Ze heeft me over jou verteld, zou je graag ontmoeten. Wat is je adres?” Hoe reageer je?

- **Negeren.** Als je deze persoon niet kent, maar je een vriendin hebt met de naam Sam, dan is het de veiligste keuze om Sam de vraag te stellen voordat je op dit bericht reageert.
- **Blokkeren.** Als je deze persoon niet kent en je hebt geen vriendin met de naam Sam, is het waarschijnlijk een goed idee om je instellingen te gebruiken om te voorkomen dat deze persoon contact met je opneemt.
- **“Wie ben jij?”** Waarschijnlijk geen goed idee; als je de persoon niet kent, kun je beter niet antwoorden, als je tenminste niets van Sam hebt gehoord.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Marion Piecuck
Vertaling: Sara Van Zandycke

Val niet voor vals (activiteit 3)

Over die bots

Kinderen communiceren tegenwoordig met meer en meer niet-menselijke 'stemmen' die uit apparaten, apps en sites komen – meestal thuis, maar misschien ook steeds vaker op school. Soms worden ze 'chatbots' genoemd, soms 'virtuele assistenten', vaak kortweg 'bots'. Dit is een eenvoudige vraag-en-antwoordactiviteit die is ontworpen om de klas hardop te laten nadenken over interactie met bots.

Opmerking: probeer de discussie open te houden; deze activiteit is bedoeld om kritisch te denken, niet om conclusies te trekken.

Doelstellingen

- ✓ **Leren** over deze interactieve technologie die op steeds meer plaatsen in het leven van leerlingen opduikt.
- ✓ Ervaringen met verschillende bots **identificeren**.
- ✓ De impact **analyseren** die deze technologieën kunnen hebben op het dagelijkse leven – zowel positief als negatief.

Even praten

Meer en meer mensen gebruiken bots tegenwoordig. Heb je dat woord ooit al gehoord? Sommigen noemen ze 'chatbots' of 'virtuele assistenten'. Ze worden ingezet voor ontelbare doeleinden: om te gamen, het weer te checken, vragen te beantwoorden, instructies te krijgen, te melden wanneer de tijd verstreken is, enz. Soms hebben ze een menselijke naam, soms beschrijven hun namen gewoon wat ze doen, bijvoorbeeld Hond per Dag, een bot die dagelijks een foto van een hond verstuurt. Bots kunnen op mobiele apparaten staan, online, in auto's, of het kunnen speciale apparaten zijn die mensen in verschillende kamers van hun huis plaatsen. Laten we even praten over welke ervaringen de leerlingen al hadden met bots en erover nadenken. Deze vragen kunnen we in overweging nemen:

- Weet je wat een bot is?
- Wie van jullie heeft al met een bot gepraat? Via welk soort apparaat?
- Wie wil ons vertellen hoe dat werkt?
- Waarvoor denk je dat bots het meest geschikt zijn (voorbeelden om hen aan het denken te zetten: vragen naar het weerbericht, nieuwsfeiten geven, een spelletje spelen, vragen naar informatie)?
- Bots gebruiken wat we AI of artificiële intelligentie noemen. In zekere zin leert AI uit de dingen die jij vraagt, zodat het jou beter kan helpen. Daarom 'onthouden' of nemen bots op wat jij vraagt en zegt. Ga je daardoor nadenken over wat je een bot vertelt? Zo ja, wat zou je er dan tegen zeggen en welke soort informatie zou je voor jezelf houden?
- Vind je dit hetzelfde als praten tegen een mens? In welk opzicht is het hetzelfde en ook niet?
- Hoe behandelen of praten mensen die je kent hun bots?

- Hoe zou jij ermee praten? Zou je vriendelijk zijn, of zou je er soms tegen gillen?
- Vind je het oké dat mensen gillen tegen bots? Waarom of waarom niet? (Is het een soort van interactie?)
- Soms denken heel kleine kinderen dat bots mensen zijn. Wat zou jij je kleine zus, broer of neefje vertellen zodat ze begrijpen waarmee ze aan het praten zijn?
- Als bots kunnen leren van mensen, kun je dan iets bedenken dat wij niet mogen zeggen omdat je niet wilt dat bots het leren? (Tip: denk even terug aan de activiteiten in 'Denk goed na voor je iets deelt' en bespreek hoe ze hiermee samenhangen.)
- Kun je informatie beoordelen als 'goed of slecht' of 'echt of nep'? Hoe kunnen we deze vragen proberen te beantwoorden?

Activiteit

Zoek na de discussie met de hele klas of in groepjes op een computer in de klas naar afbeeldingen van en informatie over bots (inclusief nieuwsverslaggeving). Mogelijke zoekwoorden: 'bots', 'chatbots', 'digitale assistenten' of 'virtuele assistenten'. Beslis met de klas of de informatie oké is en laat de leerlingen één artikel uitkiezen om thuis met hun ouders te lezen en er een samenvatting van één paragraaf over te schrijven.

Lessen

Kritisch denken is een van de beste en meest duurzame tools die we hebben om ons technologiegebruik duurzaam te houden – en het mooie eraan is dat het beter wordt telkens als we er gebruik van maken. Samen hardop nadenken is een krachtige en leuke manier om die tool te gebruiken en te verbeteren.

Val niet voor vals (activiteit 4)

Eerst zien, dan geloven

De leerlingen moeten nadenken over de betrouwbaarheid van de foto's die ze te zien krijgen.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** wat de gevolgen kunnen zijn bij het veranderen van informatie.
- ✓ **In staat** zijn om de echtheid te bepalen van afbeeldingen.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Download (en print) de afbeeldingen via https://bit.ly/2QmBNX5

De activiteit gaat van start door de leerlingen de foto's een voor een te tonen. Voor elke foto krijgen ze de tijd om na te denken of het beeld echt is, bewerkt is of valse informatie bevat. Na de toegewezen tijd zal de animator onthullen of het beeld bewerkt is of niet, en de originele foto tonen indien het om een bewerkte foto ging. De deelnemers krijgen de kans om hun mening te geven, terwijl de animator zich tegelijkertijd een beeld kan maken over hoe ze analyseren, waar ze het eventueel mis hadden en hun algemene kennis. De animator kan ook hints geven voor het herkennen van een vals beeld.

Voorbeeldvragen:

- Wat zie je?
- Als het een montage is: wat werd er bewerkt en waarom?
- Wat is of zou een gevolg kunnen zijn van die bewerking?
- Als het geen bewerkte foto is, maar als de bron onbekend is: hoe kan je nagaan of een beeld van het internet betrouwbaar is?

Een goede tip om deze activiteit te animeren is gebruik te maken van 'de denkhoeden van De Bono', vertrekkende vanuit een beeldbeschrijving. Vraag dan aan de leerlingen om hun mening uit te drukken vanuit hun denkhoed.

Voorbeeld van een foto en antwoorden:

- De doktersfoto is de meest bekende foto betreffende de legende van het Monster van Loch Ness.
- Wat op het beeld te zien is, blijkt geen monster te zijn, maar een speelgoedonderzeeër met het hoofd van een zeeslang.
- In 1994, vóór zijn overlijden, gaf Spurling toe dat het bedrog was.
- De legende van het monster en deze foto zorgden ervoor dat Loch Ness wereldberoemd werd.

Bronnen :
http://hoaxes.org/nessie.html en http://filipgybelsbe.webhosting.be/doktersfoto.
Zie oefening 6 op ons werkblad.

**Denkhoeden van De Bono
Er zijn zes denkhoeden en elke kleur symboliseert een andere manier van denken. Je kijk op een situatie hangt dus af van de hoed die je op hebt.

Iedere speler moet een (denkbeeldige) hoed kiezen en nadenken over een vraag. Elke hoed heeft een kleur die een manier van denken voorstelt (bv. geel = optimistisch). De speler leeft zich in terwijl hij aan het woord is en zijn mening uitdrukt. Daarna verandert hij van hoed. Deze techniek zorgt ervoor dat je gedwongen wordt om iets op een andere manier te bekijken. Meer informatie kun je hier vinden: https://overheid.vlaanderen.be/hoeden-van-de-bono

Pas je activiteit naargelang het publiek aan.
Deze activiteit is volledig afhankelijk van jouw keuze van foto's. Het is dus mogelijk voor de animator om zelf de afbeeldingen te kiezen naargelang het publiek. Dat vergt wel wat opzoekingswerk.

Wij stellen je enkele voorbeelden voor (zie werkblad). Die zijn aangepast aan alle leeftijden, maar de animator kan ervoor kiezen om de activiteit te verlengen door zelf extra afbeeldingen te tonen.

Vijf minuten per afbeelding is ideaal om een afbeelding te tonen en meningen te delen.

De animator kan het leuker maken door een quiz te houden (om het snelst) of door twee groepen te maken en ze de tijd te geven om de meeste informatie op te schrijven vooraleer te antwoorden.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Liam Baudot
Vertaling: Sara Van Zandycke

Werkblad - Activiteit 4

Eerst zien, dan geloven

Antwoorden en bronnen van afbeeldingen (https://bit.ly/2QmBNX5):

1. Foto van Mussolini

- Dit is een foto van de Italiaanse dictator Benito Mussolini (1942).
- Hij wordt afgebeeld als een trotse, heldhaftige man op zijn paard.
- De originele foto waarin je de paardentrainer ziet, werd aangepast om er propaganda van te maken, waarin de trainer verwijderd werd en de dictator er oppermachtig uitzag.
- Dit is een voorbeeld van een aangepaste foto die gebruikt werd om een ideologie, een heerser en een totalitair regime te ondersteunen.

Meer informatie: https://nl.broadwayblogspot.com/4868-no-man-no-problem.html.

iring Everyone Wants

2. Foto Tiger Woods

- Deze foto van een krantenartikel (2008) is een fotomontage van de bekende golfkampioenen Phil Mickelson en Tiger Woods.
- De montage/collage is slecht en de perspectieven zijn verkeerd (Mickelsons arm bevindt zich voor Woods' lichaam, terwijl de golfclub van Woods zich voor het gezicht van Mickelson bevindt).
- Deze fout kan het resultaat zijn van gehaast werk. Denk er dus aan dat een goeie analyse en ervaring ons in staat stellen om de betrouwbaarheid te controleren.

Meer informatie (Engels): http://www.totalprosports.com/2011/03/09/picture-of-the-day-photoshop-fail/

3. Foto van een hert

- Het kuifhert (Elaphodus *cephalophus*) op de foto bestaat echt en woont in Azië.
- Zijn kenmerk: twee lange slagtanden die zelden terug te vinden zijn in de familie van de hertachtigen, waardoor de betrouwbaarheid van deze foto in vraag wordt gesteld.
- Met behulp van fotobewerkingssoftware is het gemakkelijk om een dier uit te vinden en er valse kenmerken aan toe te voegen. Vandaar het belang van het controleren van bronnen en het zich verdiepen in een onderwerp.

Bron foto: http://thetango.net/wp-content/uploads/2013/05/Tufted-Deer.jpg
Meer informatie: https://nl.wikipedia.org/wiki/Kuifhert

4. Schilderij Dalí

- Dit is een parodie op een schilderij van Salvador Dalí (1931), 'La persistència de la memòria'.
- De auteur heeft katten aan het originele werk toegevoegd om de betekenis te verlichten en een leuke scène te creëren. Hij past deze techniek toe op een hele reeks bekende schilderijen.
- Een afbeelding kan om goede redenen en op artistieke wijze aangepast worden. In dit geval gebruikt de kunstenaar humor als een manier van uitdrukking.

Bron afbeelding: https://twistedsifter.files.wordpress.com/2014/06/fat-cat-photoshopped-into-famous-artworks-15.jpg
Origineel schilderij: https://kunstvensters.com/2014/06/19/canon-van-de-moderne-kunst-dali/

5. Foto Stalin

- Dit is een foto van Joseph Stalin (1930), vergezeld door mannen van de Sovjetregering uit die tijd, waaronder Nikolaj Jezjov (rechts op de eerste foto). Jezjov was twee jaar hoofd van het Volkscommissariaat voor Binnenlandse Zaken.
- Jezjov werd na zijn arrestatie en executie in 1940, onder Stalins bevel, van de originele foto gewist. Censuur en manipulatie van informatie is een techniek die meerdere keren gebruikt werd door de Sovjetregering.
- Deze foto werd aangepast om gebeurtenissen uit het verleden te verbergen. In het geval van Jezjov spreken we van een 'fotografische dood'.

Bron afbeelding: https://cdn8.openculture.com/2017/08/20195102/soviet-censorship-naval-commissar-vanishes.jpg

---

6. Foto 'Nessie'

- De doktersfoto is de meest bekende foto van de legende van het Monster van Loch Ness.
- Wat op het beeld te zien is, blijkt geen monster te zijn, maar een speelgoedonderzeeër met het hoofd van een zeeslang.
- In 1994, vóór zijn overlijden, gaf Spurling toe dat het bedrog was.

Bron afbeelding: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5e/Hoaxed_photo_of_the_Loch_Ness_monster.jpg
Meer informatie: http://filipgybelsbe.webhosting.be/doktersfoto

7. Fotomodel

- Dit is de foto van een vrouw die poseert voor een fotoshoot.
- De foto werd door middel van een fotobewerkingssoftware geretoucheerd om het model slanker te maken.
- Thinner beauty, de internetbeweging die aan de oorsprong ligt van deze montage, draagt het motto 'laat zien hoe mooi je kunt zijn door het ondergaan van een drastische verandering in je fysieke conditie'.
- In 2010 leed 65,7% van de Amerikaanse volwassenen aan obesitas en overgewicht. Dat percentage neemt elk jaar toe.
- Deze montage werd gemaakt om mensen met overgewicht te motiveren om zich verder in te spannen.
- Veel foto's op het internet worden bewerkt om aan bepaalde culturele en/of esthetische criteria te voldoen.

Reddit pagina van ThinnerBeauty: https://www.reddit.com/r/thinnerbeauty/

---

8. Foto gebouw

- Dit is een fotorealistische synthese van het 'O'rigin'-project, een kantoorgebouw gebouwd in een nieuwe wijk van Nancy in Frankrijk.
- Het gebruik van dit soort afbeeldingen voor een architecturaal project maakt het mogelijk om beter te visualiseren hoe een gebouw er na voltooiing zal uitzien.
- De tweede foto toont de constructie na de bouw ervan. We zien dus dat de werkelijkheid niet exact overeenkomt met wat er bedacht was (er zijn bijvoorbeeld geen bomen rondom het gebouw).

Artikel over het gebouw: http://www.office-et-culture.fr/architecture/immobilier/edf-choisit-origin

Val niet voor vals (activiteit 5)

De redactie

Tijdens deze workshop zetten de leerlingen zich in de plaats van een journalist en ontcijferen informatie.

Doelstellingen

- ✓ **Feitelijke** inhoud herkennen.
- ✓ **Samenbrengen** van info van verschilllende bronnen.
- ✓ De betrouwbaarheid van informatie **controleren.**

Activiteit

Wat heb je nodig?

- '"klassieke' krantenartikels gesneden/gelijmd op A4-formaat
- webartikels (geopende informatiesite over geselecteerde artikels, waarvan sommige in A4-formaat zijn gedrukt)
- podcasts radio (kort formaat, eerlijk verdeeld)
- tv (YouTube, nieuwskanalen, uittreksel uit het journaal)
- blogs (indeling van afgedrukte pagina's in A4-formaat, thematisch gevarieerd)
- socialemediaposts: Facebook/ Twitter/Instagram/…

Gebruikt materiaal:

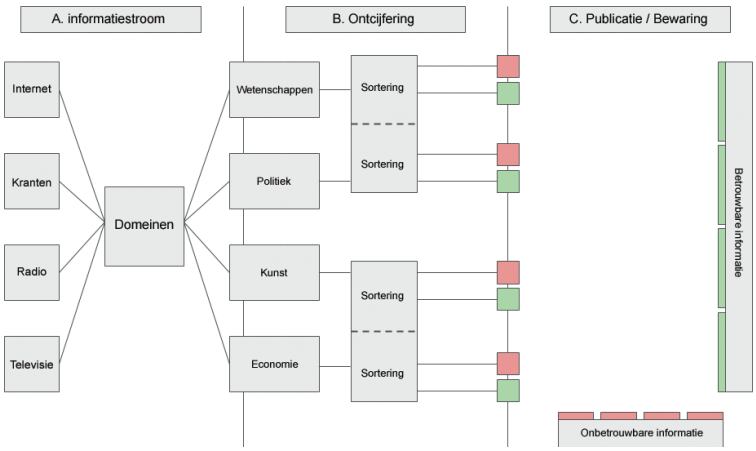
- tafels (ten minste 4, maximum 10) 8 dozen (A4-formaat of groter)
- 2 borden of muren
- plakband (liefst in verscheidene kleuren)
- computers (ten minste 2, maximum 4)
- post-its
- markers/stiften

Voor deze workshop zijn er twee mogelijke werkvormen:

- **1 team:** in deze versie van de workshop doorlopen de deelnemers één voor één de verschillende fasen. Elk deel geeft aanleiding tot een discussie voor er naar de volgende fase wordt overgegaan. Per team wordt er een tijdopzichter aangesteld.
- **Team-tegen-team:** hier zijn de deelnemers in drie teams verdeeld. Aan het einde van de toegewezen tijd veranderen de teams van missie. Als ieder team minstens één keer is geweest of als alle informatie opgebruikt is, stopt het spel.

1. Informatiestroom:

Via een sociaal netwerk, een nieuwszender of een applicatie komt er constant informatie binnen, waar ook wij toegang toe kunnen hebben via onze computers of smartphones. Die artikels, video's en podcasts gaan over verschillende domeinen en worden, afhankelijk van hun bron, anders benaderd. We beginnen met een sorteeralgoritme om de informatie die in functie van de domeinen benaderd wordt, te verdelen. Het onderstaande schema toont vier 'domeinen'.



Wetenschappen, Politiek, Kunst en Economie zijn voorbeelden die aangepast kunnen worden volgens de interesses van de leerlingen. We kunnen dus verschillende informatie verkrijgen naargelang het domein (vooraf afgedrukt).

2. Ontcijferen:

De informatie die verdeeld werd in 'Domeinen' kan nu gecontroleerd en geanalyseerd worden door de spelers.

Hiervoor hebben we verschillende tools nodig:

- 1 of 2 computers om naar factcheckingwebsites te surfen (Decodex);
- gedocumenteerde bronnen (voor artikels met historische/ wetenschappelijke referenties);
- de spelers kunnen hun smartphones gebruiken om het spel te vergemakkelijken;
- algemene kennis is niet voldoende om informatie als betrouwbaar te valideren. Ze moet op zijn minst door één bron/factchecking site/ gedocumenteerde hulpbron bevestigd worden.

Tijdens deze stap kunnen er post-its op de achterkant van de afgedrukte informatie geplakt worden om aan te geven op welke manier ze gevalideerd zijn (of niet). Voor elk 'domein' zijn er twee ontvangstgebieden: 'betrouwbare informatie' en 'onbetrouwbare informatie'. Elk stukje informatie wordt geanalyseerd, gesorteerd en nagekeken, maar er zullen ongetwijfeld fouten optreden tijdens deze fase (dat is zelfs beter zo!).

Omdat het misschien nogal manisch lijkt, zullen we het idee van het verifiëren van de betrouwbaarheid van informatie op een bredere manier benaderen tijdens een discussie, aan het einde van de activiteit.

3. Publicatie / Bewaring:

Na het sorteren, analyseren en controleren van informatie uit verschillende bronnen, zetten de spelers zich in de plaats van een editor.

We kunnen onszelf o.a. de volgende vragen stellen:

- Welke informatie zal worden gepubliceerd?
- Welke artikels zijn gemarkeerd?
- Welke staan op de voorpagina?
- …

Omdat de 'onbetrouwbare informatie' ook gesorteerd werd, worden de volgende vragen gesteld:

- Wat doen we met 'onbetrouwbare informatie'?
- Gaan we ze weggooien/negeren, of er juist aandacht aan schenken om de belangen te achterhalen die hun auteurs hebben bij het verspreiden van die onbetrouwbare informatie?

- Is deze onbetrouwbare informatie grappig? Zo ja, moet ze dan op dezelfde manier behandeld worden?
- Hoe kunnen we de bewaarde ‘onbetrouwbare informatie’ gebruiken om ons analysesysteem te verbeteren?
- …

Zodra de informatie uitgedeeld is, of wanneer de tijd om is, worden de deelnemers uitgenodigd bij de display-ruimtes te gaan staan.

Vervolgens bespreken ze de moeilijkheden die ze tijdens de workshop tegenkwamen en de relevantie van sommige gepubliceerde informatie (die waar, maar niet erg interessant was).

We bespreken dan de informatie die als ‘onbetrouwbaar’ geclassificeerd werd.

Aarzel niet om de leerlingen te laten argumenteren over waarom bepaalde informatie in de juiste categorie valt, of integendeel, niet op haar plaats is.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Simon
Vertaling: Sara Van Zandycke

Val niet voor vals (activiteit 6)

Onlineworkshop over nepnieuws

Ten eerste leren de leerlingen wat fake news is. Dankzij de X-Ray Goggles-tool kruipen ze in de huid van een kwaadwillende content editor en creëren ze hun eigen fake news.

Doelstellingen

- Het begrip **'fake news'** definiëren.
- Informatie **zoeken.**
- De bronnen **controleren.**
- Het gereedschap in handen **nemen.**

Even praten

Het begrip 'fake news' definiëren

Formuleer een definitie met de leerlingen.

Start een gesprek met de leerlingen om samen tot een definitie van het begrip 'fake news' te komen.

De volgende definitie kan daarbij helpen:

Nepnieuws (fake news) is valse informatie verhuld als nieuws, die verspreid wordt door de media of een persoon. Nepnieuws is opzettelijk onjuiste of misleidende informatie, die meestal komt van een mediakanaal of een individu, die over het algemeen vaak wordt verspreid. Het is een vorm van disinformatie, die verspreid wordt via websites, sociale media en traditionele media, met als doel mensen te misleiden voor financiële voordelen of om politieke redenen. Het gebruikt meestal een opvallende titel om het aantal lezers en shares te vergroten. De anonimiteit van de redactie maakt het vaak moeilijker om ze voor laster te vervolgen. Er zijn ideologische tegenstellingen tussen kranten, politieke/ intellectuele bewegingen en regeringen over hun rol bij het beheren van informatie. Voor sommigen is de strijd tegen fake news vrijheidsbeperkend: regeringen hebben niet de legitimiteit om te bepalen wat waar is of niet, vooral omdat ze zelf fake news uitzenden.

Identificatie en verificatie

Stel de deelnemers de volgende vragen: heb je ooit fake news gezien, gelezen en/of gehoord? Wist je meteen dat dat valse informatie was? Hoe? Hoe contoleer je of informatie echt is of niet?

Er bestaan veel voorbeelden van fake news. We kunnen als voorbeeld het fake news nemen dat tijdens de inauguratie van Amerikaans president Donald Trump werd gebruikt: "Grootste massa mensen ooit aanwezig!" Om na te gaan of de informatie juist is, kun je gewoon kijken naar de foto's die werden getrokken van Washington op de dag van de inauguratie.

We kunnen ook verwijzen naar belangrijke kranten of andere media en zien hoeveel van hen de informatie hebben doorgegeven of geweigerd, evenals de bronnen die ze gebruiken.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- een computer per deelnemer
- internetverbinding
- De leerkracht zorgt ervoor dat de X-RAY GOGGLES plug-in van tevoren op elke computer gedownload is: https://goggles. mozilla.org/en-US of tik Goggles in de zoekbalk

Onlineworkshop: X-Ray Goggles – Hoe wijzig je de inhoud van een webpagina?

De deelnemers zullen nu zelf fake news creëren, met een krantensite van hun keuze.

Opgelet: X-Ray kan een webpagina lokaal aanpassen, zodra je de pagina vernieuwt, zullen de wijzigingen verdwijnen.

X-Ray Goggles is een hulpmiddel dat ontwikkeld werd door Mozilla. Het laat toe om de zichtbare inhoud van een webpagina op een eenvoudige manier te veranderen door de HTML-code te wijzigen. We kunnen bijvoorbeeld de webpagina van een bekende krant nemen, bijvoorbeeld https://www.standaard.be/

1. Vraag aan de leerlingen om een krantenartikel te openen op een site van hun keuze.

2. Klik op de X-Ray Goggles-knop in de bladwijzerbalk om die te activeren

3. Beweeg de cursor over de pagina; het artikel verdeelt zich in kleurblokken.

4. Kies het element van de pagina dat je wilt wijzigen en klik erop.

5. Wijzig de inhoud door nieuwe tekst in te typen in het kleine venster dat onderaan verschijnt.

```
<span data-vr-headline="" data-vr-contentbox-dynamic-hash="2223208180">Astmapuffers zijn echte milieuzondaars</span>
```

6. Klik op update!

Zo! Je hebt net de inhoud van een webpagina veranderd! Vergeet niet om die pagina op te slaan of af te drukken, want zodra het tabblad gesloten is, verlies je al je werk!

Opmerking: Alle elementen van een pagina komen uit de HTML, zoals bijvoorbeeld:

- <img>…</img>: waarmee een afbeelding (Engels: image) op de site geplaatst kan worden;
- <h1>…</h1>: om een titel (Engels: header) op een webpagina te plaatsen;
- … : waarmee je een alinea (Engels: paragraph) van een tekst kunt invoegen.

En vele andere...

De HTML is de code waarmee de inhoud van een site 'opgemaakt' kan worden. Die code wordt in veel gevallen gegenereerd door de server waarop de site zich bevindt. Hij wordt gegenereerd door instructies die oorspronkelijk zijn gedefinieerd door een algoritme.

Bonus: Uitleg over het algoritme

Het proces voor het maken van een webpagina is gebaseerd op een algoritme. Ontwikkelaars geven instructies aan de webserver met behulp van een programmeertaal op basis van een eerder vastgesteld algoritme. Wanneer je dus een aanvraag doet voor een webpagina via je browser, wordt er een pagina gegenereerd op basis van dat algoritme.

Om het algoritme uit te leggen, kunnen we het voorbeeld gebruiken van een concept. Dat kan worden gedistribueerd of geheim worden gehouden, met de hand worden gekopieerd of mondeling worden verzonden. Maar totdat het wordt toegepast, blijft het een concept...

Hetzelfde geldt voor het computeralgoritme, maar levert pas resultaten op als het wordt toegepast, geïnterpreteerd en uitgerold.

Algoritme = manier om dingen te doen zonder na te denken, het is gewoon een reeks instructies:

- **Voorbeeld 1:** Om te voorkomen dat je wordt verpletterd, kijk je naar links en vervolgens naar rechts. Het is een algoritme, het is efficiënt en het is altijd dezelfde methode.
- **Voorbeeld 2**: Het maken van een deling is een algoritme, een reeks acties die moet worden toegepast, altijd hetzelfde (met variabelen) dat een correct resultaat geeft.

Lessen

Informatie of informatiebronnen kunnen met een paar klikken gemanipuleerd worden en dat kan grote gevolgen hebben voor degene die het lezen of delen. Het is dus belangrijk om info te checken en niet alles zomaar te delen, anders kom je over als een sukkel!

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Creatie: Adrien
Vertaling: Sara Van Zandycke

Val niet voor vals (activiteit 7)

De perfecte tools om feiten te checken

Leerlingen gebruiken verschillende hulpmiddelen om te bepalen of de betrouwbaarheid van informatie van het internet of van kranten in papierformaat hoog is of niet.

Doelstellingen

- ✓ **Inleiding** tot informatie.
- ✓ Het verschil tussen echte en valse informatie **begrijpen.**
- ✓ De informatiebronnen **controleren.**

Even praten

Het begrip 'fake news' definiëren

Stel de volgende vragen:

Wat is fake news?
Leg uit dat fake news valse informatie is (geef voorbeelden om het begrip te verduidelijken).

Waar komt die term vandaan?
De term '*fake news*' werd door Donald Trump gepopulariseerd tijdens de Amerikaanse verkiezingen in 2016. Sindsdien heeft het begrip zich verspreid. Desinformatie is echter geen recente praktijk. Ook in de oudheid en in de middeleeuwen werd vaak valse informatie gebruikt bij het uitoefenen van macht. Bijvoorbeeld valse informatie delen over andere godsdiensten die leidde tot de kruistochten, het gebruik van propaganda tijdens de oorlog.

Kunnen we valse informatie herkennen?
Ja, met behulp van tools die opgesteld zijn voor het publiek, zoals:
• afbeelding zoeken in Google (rechtermuisklik op een afbeelding)
• analyseer foto's: www.fotoforensics.com
• FotoForensics : www.fotoforensics.com
• YouTube Data viewer: https://citizenevidence.amnestyusa.org/
• Vals nieuws of feit?
http://nieuwscheckers.nl/
https://www.knack.be/nieuws/factchecker/
https://www.vrt.be/vrtnws/nl/tag/fact-check/
https://toolbox.google.com/factcheck/explorer

Al die tools maken het mogelijk om een informatiebron te verifiëren, maar het zijn niet de enige die beschikbaar zijn: een gezond verstand en kritisch denken kunnen soms voldoende zijn.

Voordat je een mening vormt, zijn er simpele vragen die je jezelf kunt stellen: is de bron van de informatie geciteerd, geïdentificeerd en verifieerbaar? Zijn de feiten elders vermeld? Deelt de persoon/site in kwestie feiten, meningen of geruchten?

Wat is factchecking?

De Engelse term 'factchecking', letterlijk 'controleren van feiten', verwijst naar een methode van journalistieke behandeling, bestaande uit het systematisch verifiëren van verklaringen van politici of elementen van een publiek debat. Het wordt ook gebruikt om de betrouwbaarheid van feiten te controleren die op het internet en sociale netwerken circuleren.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- computer met internetverbinding
- videoprojector

Oefening

Je bereidt verschillende artikels van zowel onlinebronnen als tijdschriften voor die je vervolgens presenteert. Het doel is dat de leerlingen herkennen welke van die artikels geverifieerde informatie verspreiden en welke verkeerde informatie doorgeven

A. Hoe controleer je de informatie?

Je legt aan de leerlingen uit hoe ze informatie op internet kunnen controleren, zodat ze het voor de rest van de workshop alleen kunnen doen.

We hebben hier een artikel:

Wat in rood is omcirkeld, is de URL van de informatie die gecontroleerd moet worden, door sites te gebruiken die de betrouwbaarheid van informatie verifiëren.

Daarvoor kunnen we als voorbeeld een paar hulpmiddelen gebruiken:

B. Hoe controleren we een foto met Fotoforensics of Google Afbeeldingen? (http://fotoforensics.com/)

Kopieer het adres van de afbeelding, plak het in het veld 'image URL': de site laat je zien waar de foto is genomen, de datum, het aantal pixels… Het is ook mogelijk om de beeldzoekfunctie van Google Afbeeldingen op dezelfde manier te gebruiken. Als je Google Chrome gebruikt, kun je rechts klikken op een afbeelding en selecteer 'zoek afbeelding op Google' om gelijkaardige foto's en meer info te vinden.

C. Hoe verifieer je een video met YouTube Data Viewer?
https://citizenevidence.amnestyusa.org/

Helpt bij het vinden van de bron van een potentieel gemanipuleerde video. Kopieer/plak de link van de video die je hebt gekozen om de datum en tijd van publicatie te zien.

Je kunt de activiteit starten met de onderstaande voorbeelden:

1. https://speld.nl/2019/07/01/jongeren-lezen-weer-massaal-boeken-op-de-fiets-nu-appen-verboden-is/ (satirische website)
2. https://www.demorgen.be/nieuws/jeuk-pijn-bultjes-deze-rups-kwelt-rock-werchter~b643cb3fc/ (waar)
3. https://www.hln.be/in-de-buurt/diksmuide/de-codenaam-voor-kompany-echte-jean-pierre-van-overschelde-voelt-zich-belachelijk-gemaakt-door-marc-coucke~a969c750/ (niet waar: bleek uiteindelijk een marketingstunt van een bedrijf)

Doe de oefening met de leerlingen door de onderstaande links te kopiëren naar de hierboven vermelde sites voor het controleren van de feiten.

Herhaal de oefening met andere informatiebronnen naar keuze.

Andere tools om je te helpen:

Gereedschap	URL	Gebruik
De Hoax-wijzer	http://www.hoax-wijzer.be/home	Wesites waarin stadslegendes, desinformatie, complottheorieën maar ook frauduleuze e-mails worden kenbaar gemaakt.
Snopes	https://www.snopes.com/fact-check/	Fact-Checking

Lessen

Deze workshop kan gelijktijdig met de activiteitenfiche over nep nieuws uitgevoerd worden.

Alvorens een artikel te delen, is het belangrijk om de bronnen en kruisverwijzingen te controleren. Je moet altijd de juiste vragen stellen: Wordt de bron van de informatie vermeld? Is het een bestaande, verifieerbare en geloofwaardige bron? Worden de feiten ook gemeld door andere informatiebronnen?

Is de betreffende schrijver of site gekend voor het delen van feiten, meningen of geruchten?

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Creatie: Kamithou Mouhidine
Vertaling: Sara Van Zandycke

Val niet voor vals (activiteit 8)

Digitale strijd: Info of Vals?

De studenten gaan aan de hand van een spel moeten bepalen of informatie betrouwbaar is of niet.

Doelstellingen

- ✓ **Inleiding** tot informatie.
- ✓ Elementen van de digitale cultuur **ontdekken.**
- ✓ **In staat zijn** om een onderscheid te maken tussen info of vals.

Even praten

Het internet is een geweldige hulpbron, maar kan ook een verzameling zijn van desinformatie. Om niet alles over te nemen, is het belangrijk om een stap terug te zetten ten opzichte van bepaalde inhoud. Hier zijn enkele vragen die je aan de leerlingen zou kunnen stellen:

Informeer je je vaak op het internet?
Heb je een Instagram of TikTok account?

Volgens de antwoorden van de leerlingen geven we een paar aanvullende elementen:

- Op het internet zijn er betrouwbare informatiesites, zoals kranten die in papieren versie te vinden zijn.
- Informatie circuleert niet alleen op deze nieuwssites, maar ook op sociale media, die door duizenden gebruikers doorgegeven worden.

We stellen de volgende vraag aan de leerlingen:

Stel je voor dat je op een socialenetwerksite aan het surfen bent. Je leest een post (of een publicatie) waarin staat dat 'de opwarming van de aarde een complot van buitenaardse wezens is!'.

Lijkt het jou waar?

Te verwachten antwoord: neen.
Niet alle informatie die je vindt op het internet is zomaar juist. Het is belangrijk om naar het grotere plaatje te kijken.

Om dit allemaal te illustreren, wordt de leerlingen verteld dat ze een digitale strijd zullen spelen.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Het kaartspel 'Waar of niet waar?' bestaat uit 54 kaarten en kunnen gedownload worden via www.bit.ly/2ABwby7

Samenstelling van het spel:
Het spel is ontworpen voor 2 spelers en 1 spelleider, die de antwoorden van de deelnemers en hun score aan het einde van het spel controleert.

In dit spel vinden we:
- 24 'Info'-kaarten
- 24 'Vals'-kaarten
- 4 'Bonus'-kaarten
- 1 'Hoe te spelen'-kaart
- 1 'Tel je punten'-kaart

Om te spelen, print je gewoon de kaarten af en knip je ze uit.

Wij raden ook aan om ze te plastificeren, zodat je een duurzaam en waterdicht kaartspel hebt. Als je dat wil doen, laat je ongeveer 1 millimeter marge over bij het snijden.

Het doel van het spel is om een onderscheid te maken tussen 'Info' (betrouwbare informatie) en 'Vals' (valse informatie of humoristische inhoud). De drie deelnemers worden aangeduid: een spelleider en twee spelers.
De spelleider mengt het pakket kaarten en splitst het in twee stapels van 27 kaarten. Hij legt een stapel voor elke speler. Hij zorgt ervoor dat elke stapel kaarten in de goede richting ligt.

Voordat het spel start, leg je snel de spelregels uit:

- Om te spelen, moeten beide spelers de bovenste kaart van hun pakket tegelijkertijd omdraaien. Wanneer een speler de bovenste kaart van zijn stapel omdraait, laat hij die enkel aan zijn tegenstander zien en niet aan zichzelf.
- De eerste speler die het goede antwoord vindt, wint de kaart van zijn tegenstander en legt die rechts van zijn stapel.
- We kunnen slechts één antwoord valideren ('Info' of 'Vals'). Als één van de spelers ongelijk heeft, wint zijn tegenstander zijn kaart.
- Wanneer een speler een bonus- of malus-kaart bij zijn tegenstander ziet, moet hij de kaart hardop lezen. Het effect van de kaart wordt onmiddellijk toegepast.
- Als beide spelers tegelijk een bonus/malus-kaart omdraaien, begint een strijd.
- Het spel eindigt wanneer alle kaarten gespeeld zijn of als een van de spelers geen kaarten meer heeft.
- Om de punten te tellen aan het einde van het spel, verwijzen we naar de 'Tel je punten'-kaart.
- Om een antwoord te controleren, verwijst de spelleider naar de tabellen met vragen die bij dit blad horen.

We raden aan om een speelduur af te spreken voor de deelnemers, tussen 5 en 15 minuten, afhankelijk van het publiek.

De spelleider is verantwoordelijk voor het controleren van de antwoorden. Om het hem gemakkelijker te maken, hebben we drie afzonderlijke tabellen gemaakt, die overeenkomen met elk type kaart (ronde, driehoekige of vierkante pictogrammen).

Het spel eindigt wanneer een van de spelers klaar is met zijn stapel kaarten of als de tijd verstreken is.

Vervolgens noteren we de scores op een blad om de rollen te wisselen: de spelleider neemt de plaats van een speler in.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Creatie: Simon Cossin en Kamithou Mouhidine
Vertaling: Sara Van Zandycke

Werkblad - Activiteit 8

De digitale strijd: Info of Vals?

ANTWOORDEN VAN DE GELE KAARTEN (CIRKEL)	WAARDE = 1 PUNT
De illuminati regeren over de wereld.	vals
Groenten eten is slecht voor de gezondheid.	vals
Informatie die ik op Facebook lees, is zeker en vast waar.	vals
De opwarming van de aarde bestaat niet.	vals
Alle sites op het internet zijn betrouwbaar.	vals
Veganisten drinken melk.	vals
Op handen lopen verhoogt de levensverwachting.	vals
Spa ligt in Frankrijk.	vals
Mario werd door SEGA ontworpen.	vals
Katten haten water.	vals
Sporten is slecht voor de gezondheid.	vals
Coca-Cola wordt niet verkocht in Cuba en Noord-Korea.	info
Paarden kunnen niet overgeven.	info
Chocolade verbetert het geheugen.	info

ANTWOORDEN VAN DE ORANJE KAARTEN (DRIEHOEK)	WAARDE = 2 PUNTEN
Fake news is een typisch gerecht van de staat Texas in de Verenigde Staten.	vals
Speld.nl en de klaptand.be zijn informatieve websites.	vals
Bronnen over informatie controleren is nutteloos.	vals
De maan heeft een invloed op onze slaap.	vals
Een telefoon in een benzinestation gebruiken is gevaarlijk.	vals
In 2030 zullen robots voetbalspelers op het veld vervangen.	vals
Na het eten moet je twee uur wachten voor je gaat zwemmen.	vals
De bestverkopende artiest ter wereld is Justin Bieber.	vals
De rapper Doc Gynéco uit de jaren 90 was een gynaecoloog.	vals
Advertenties die me vertellen dat ik 10.000 euro gewonnen heb, zijn echt.	vals
‘Fact-Checking’ is de titel van de volgende film van Steven Spielberg.	vals

Canada heeft meer meren op zijn grondgebied dan de rest van de wereld samen.	info
In Europa was de fret ruim voor de kat een huisdier.	info
De zwartstaartpairiehond mag je als huisdier houden in België.	info
Bruce Willis heeft een album geschreven dat 'Bruce is dead' heet.	info
De echte naam van Freddy Mercury (zanger van Queen) is Farrokh Bulsara.	info
Het hart van een blauwe vinvis kan tot 180 kilo wegen.	info
Er zijn ongeveer 1,6 miljoen mieren voor elke mens.	info
Een man slaagde erin om meer dan 20 minuten onder water te blijven zonder adem te halen.	info
De nazi's probeerden honden te leren lezen.	info
De fret is zich niet bewust van de hoogte.	info

ANTWOORDEN VAN DE RODE KAARTEN (VIERKANT)	WAARDE = 2 PUNTEN
Als je informatie van het internet haalt, hoef je niet te controleren wat je leest.	vals
Op internet zijn er geen wetten.	vals
In 1867 verkocht Rusland Alaska aan de Verenigde Staten voor 7,2 miljoen dollar.	info
De Taumatawhakatangihangakoauauotamateaturipukakapikimaungahoronukupokai whenuakitanatahu is de heuvel met de langste naam ter wereld.	info
Het eerste videospel, 'Pong', werd ontworpen in 1972.	info
Het begrip 'fake news' werd voor het eerst gebruikt door Donald Trump.	vals
Op internet kan ik onder de Creative Commons-licentie inhoud maken, wijzigen of delen.	info
Op het internet worden persoonlijke gegevens 'cookies' genoemd.	info
Wanneer ik een website bezoek waar reclame wordt gemaakt, verdient die site geld.	info
Een president in de Verenigde Staten kan twee keer verkozen worden.	info
De overheid bereidt momenteel een wet voor om valse informatie te bestrijden.	info
Om te controleren of de informatie op het internet waar is, kan ik factcheckingsites gebruiken.	info
Om meer te weten over mijn rechten online, kan ik surfen naar ikbeslis.be*.	info

*Ikbeslis.be is een onderdeel van de GBA (Gegevensbeschermingsautoriteit)

Val niet voor vals (activiteit 9)

Digitale strijd: Is dat echt waar?

We willen leerlingen niet alleen helpen om via analytische vragen de betrouwbaarheid van de bron te beoordelen, maar we willen ook dat ze begrijpen dat er op veel plaatsen informatie te vinden is (niet alleen in leerboeken). Ze worden aangemoedigd om hun vaardigheden in te zetten om allerhande soorten media te analyseren. Vervolgens zijn ze klaar om speciale categorieën media te analyseren, zoals bijvoorbeeld nieuwsberichten of wetenschappelijke gegevens.

Doelstellingen

- ✓ **Controleer** welke hulpmiddelen je al gebruikt om te weten of de informatie betrouwbaar is.
- ✓ **Begrijp** hoe bepaalde zaken zoals kennis en drijfveren de geloofwaardigheid beïnvloeden.
- ✓ **Stel 6 vragen** om de geloofwaardigheid van een bron te beoordelen.
- ✓ **Besef** dat een bron die betrouwbaar is voor een bepaald onderwerp dat niet noodzakelijkerwijs is voor andere onderwerpen.
- ✓ **Ga** meerdere bronnen na. Dat kan je helpen om te bepalen of de informatie betrouwbaar is of niet.

Even praten

Wat maakt dat iets of iemand geloofwaardig of betrouwbaar overkomt?

Elke dag moet je beslissingen maken over wat je wel en niet moet geloven. Was die video die je net zag echt of getrukeerd? Vertelt je oudere broer je de waarheid of is hij je aan het plagen? Is de roddel die je over een vriend hebt gehoord waar?

Wat kun je doen om te weten of iemand de waarheid spreekt? Gebruik je deze aanwijzingen al?

1. Wat je weet over iemand
Je weet bijvoorbeeld of een klasgenoot ergens in uitblinkt of de naam heeft om eerlijk te zijn, humor te hebben of gemeen te zijn, zodat je meestal wel weet of ze serieus zijn, een grapje maken of liegen.

2. Wat iemand weet over jou
Je ouders weten bijvoorbeeld welke gerechten je maagpijn bezorgen, maar de advertenties op tv weten dat niet, dus je volgt het voedseladvies van je ouders op. De bibliotheekmedewerker op school kent je interesses en weet welke boeken je interessant vindt, dus vertrouw je op zijn/haar aanbevelingen.

3. Intonatie en gezichtsuitdrukkingen
Je weet bijvoorbeeld dat je vrienden het tegenovergestelde bedoelen van wat ze zeggen als ze met hun ogen rollen en klagen over die “vreselijke tijd” in het nieuwe skatepark.

4. De situatie
Wanneer je bijvoorbeeld wordt geplaagd door je vrienden om je nieuwe kapsel, weet je dat het maar een grapje is. Mocht iemand op school echter precies dezelfde woorden gebruiken om je voor de hele klas in verlegenheid te brengen, dan wordt het een belediging.

Wanneer we informatie krijgen van mediabronnen zoals een video, een persoon op de televisie of een website, kennen we die bron niet persoonlijk, en zij kennen ons niet. We weten niet of we hen wel moeten geloven.
Zelfs wanneer iemand die we kennen ons een bericht stuurt, hebben we geen aanwijzingen zoals gelaatsuitdrukkingen of de toon van een stem, waardoor we mogelijk niet zeker weten wat ze bedoelen. Dat is het moment om onszelf vragen te stellen.

Wat is een betrouwbare bron?

Als je een aanbeveling zou willen voor een fantastisch nieuw videospel, zou je die dan aan je oma vragen? Of, anders gesteld, is je oma een betrouwbare bron voor videospelletjes? Een betrouwbare bron verschaft ons juist en relevante informatie.

Maak een lijstje met de voor- en nadelen van het vragen om advies over videogames aan je oma.

Ziet je lijstje er ongeveer zo uit?

PRO	CON
Mijn oma houdt van me en wil dat ik gelukkig ben	*Oma speelt geen videospelletjes en weet er ook niet veel over*
Wanneer ze het antwoord niet weet, is oma behoorlijk goed in het vinden van de juiste informatie	*Oma weet niet welke spelletjes ik al heb of welke spelletjes ik leuk vind*

Als je lijstje er zo uitzag, heb je net twee van de meest voorkomende methodes gebruikt om te bepalen of een bron betrouwbaar is: de drijfveer en expertise.

«Expertise» is een specifieke vaardigheid of kennis over een bepaalde materie. Experten hebben namelijk expertise.

Een **«drijfveer»** is de intentie, de reden dat iemand iets zegt of doet.

Welk item in de lijst geeft je informatie over de drijfveren van oma? Welke items zeggen iets over haar expertise? Is de oma van dit lijstje met voor- en nadelen een betrouwbare bron voor een nieuw videospelletje? Ze zou niet tegen je liegen, maar het is wellicht beter om iemand te vragen die om ons geeft en ook iets weet over videospelletjes en welke we leuk vinden.

We weten bijvoorbeeld ook dat papa een uitstekende kok is, maar dat hij geen verstand heeft van mode, dat onze coach verstand heeft van basketbal maar niet van turnen, en dat oma vrijwel ieder stuk speelgoed kan repareren, maar dus niets weet over videospelletjes. Het feit dat iemand een expert is in één zaak maakt hem of haar geen expert in alles.

De vlaggen

Als dit de eerste keer is dat je hebt stilgestaan bij het gebruik van een drijfveer en expertise als indicatoren om te beslissen welke informatiebronnen betrouwbaar zijn, wil je misschien wat meer oefenen.

Stel je wilt leren om beter te voetballen en je gaat op zoek naar iemand om je daarmee te helpen. Maak een lijstje met voor- en nadelen van de volgende opties, zodat je kunt beslissen of het een betrouwbare bron is:

- Je oma
- Een weblog van een succesvolle basketbalcoach aan de middelbare school
- De beste speler uit jouw voetbalploeg
- Een website die voetbalschoenen verkoopt en tips geeft
- Filmpjes die trainingstechnieken aanleren om beter te leren voetballen

Wat zijn de voor- en nadelen van elke bron?

- Is er een bron die verstand heeft van lesgeven, maar mogelijk niet vertrouwd is met voetbaltechnieken?
- Is een van de bronnen een voetbalexpert die mogelijk geen verstand heeft van lesgeven?
- Is er een bron die je adviseert om iets van hen te kopen?
- Is een van de bronnen een voetbalspeler die jou niet kent, en dus ook niet weet aan welke specifieke vaardigheden je moet werken?

Te bespreken: Wie zou een goede bron zijn om advies aan te vragen en waarom?

Betrouwbaarheid is zelden een alles-of-niets optie. De meeste bronnen hebben zowel voor- als nadelen. Daarom raadpleeg je best verschillende bronnen en vergelijk je hun antwoorden.

De veschillende stappen om een bron na te checken

Betrouwbaarheid gaat niet alleen over wie we geloven. Het gaat ook over wat we geloven. We krijgen informatie over de wereld van allerlei bronnen, niet alleen rechtstreeks van mensen. Een film over een tsunami toont een gigantische golf, hoger dan een wolkenkrabber, die de mensen gaat overspoelen. Zien tsunami's er echt zo uit? Een advertentie impliceert dat de meeste wetenschappers mannen zijn met verwarde haren, een grote ronde bril en witte jassen. Zijn alle wetenschappers dan mannen en zien ze er allemaal zo uit?

We kunnen elke bron controleren aan de hand van 3 stappen van de hand-out "Beslissen wat betrouwbaar is". Ze behandelen wat we reeds weten over de termen drijfveer en expertise.

STAP 1: Gebruik je gezond verstand

Stel de vraag: Is het logisch? Slaat het ergens op?

Als...
a) wat je ziet nergens op slaat,
b) je weet dat het niet waar is uit eigen ervaring of
c) het komt niet overeen met de feiten die je al kent,

… dan hoef je niet verder na te denken. Je hebt te maken met een bron die niet betrouwbaar is.

STAP 2: Stel niet zomaar wat vragen, stel deze vier vragen:

1. [Expertise] Kent deze bron me of geeft deze bron om me?

Het antwoord op deze vraag hangt af van de informatie waar je naar op zoek bent. Als je informatie opzoekt over plastic flessen die de zee vervuilen, dan maakt het echt niet uit of de bron je kent of niet. Maar als een website garandeert dat je dol zult zijn op hun nieuwe speelgoed, dan zouden ze moeten weten wat voor soort speelgoed, spelletjes of activiteiten je leuk vindt.

2. [Expertise] Weet deze bron veel over dit onderwerp? Hoe hebben ze die kennis opgedaan?

Sommigen denken dat de makkelijkste manier om betrouwbare informatie te vinden de hulp van een digitale stemassistent is. Digitale assistenten lijken alles te weten! Heb je je ooit afgevraagd hoe ze al die antwoorden kennen? Ze gebruiken wiskundige berekeningen ("algoritmen" genaamd) om de antwoorden te geven.
Voor eenvoudige vragen die slechts één mogelijk antwoord hebben (zoals de buitentemperatuur, of de naam van een beroemdheid die bekend staat om een bepaald liedje), zijn ze meestal een betrouwbare bron. Als de vraag echter complex is, kun je beter beginnen bij mensen of groepen die de nodige ervaring hebben opgedaan of die bekroningen of doctoraten hebben behaald op het gebied van jouw onderwerp.

Vervolgens kun je een stemassistent gebruiken om die informatie te verifiëren (zie Stap 3).

3. [Drijfveer] Wat wil deze bron dat ik doe of geloof, en waarom?
Verdient de bron er iets aan als je hun advies opvolgt? Denk je bijvoorbeeld dat influencers en bloggers worden betaald wanneer je het product koopt dat ze dragen of waarover ze praten? Draagt een professionele atleet een bepaald merk schoenen of shirts omdat ze die mooi vinden of omdat ze betaald worden om ze te dragen?
Er zit vaak een financiële reden achter een logo of merknaam in een video of advertentie. Het kan beïnvloeden wat de influencer of atleet je vertelt (en ook wat ze niet vertellen). Ze hebben zeker niet de intentie om je te kwetsen, maar het is mogelijk dat geld belangrijker voor hen is dan je de waarheid of wat goed voor je is te vertellen.

4. [Drijfveer] Wie heeft er baat bij en wie kan er benadeeld worden als men deze bron gelooft?
Dit is niet altijd eenvoudig om te achterhalen. Hier volgt een voorbeeld: Denk aan een advertentie voor een app die belooft van jou een betere student te maken.
Wat zijn de mogelijke voordelen? De uitgever van de app zou er baat bij hebben als je de app koopt, om er zo geld mee te verdienen. Jij zou er misschien baat bij hebben als de app je ook echt zou helpen. Wat zijn de mogelijke nadelen als je de app gelooft? Je zou je geld kunnen verspillen als je de app zou kopen. Je zou ook tijd kunnen verliezen door de verkeerde dingen te doen en zo een schoolachterstand oplopen. Je zou onterecht kunnen vertrouwen op de app, die alleen maar kan raden wat je nodig hebt en geen hulp van je leraar inroept.

STAP 3: Bevestiging

***Stel de vraag:* bevestigen andere betrouwbare bronnen wat deze bron beweert?**
Het gaat niet alleen om het gebruiken van meer bronnen, het gaat om de verscheidenheid aan bronnen. Als je geen verschillende betrouwbare bronnen kunt vinden die het eens zijn met de bron die je controleert, moet je die bron niet geloven.

Activiteit

Nu je het begrepen hebt, is het tijd om te oefenen! Kies een thema dat in de klas aan bod is gekomen of iets dat je online hebt gezien. Formuleer daar nu een vraag over waarop je het antwoord wilt weten. Zoek een bron die een antwoord geeft op jouw vraag en gebruik in kleine groepen de vragen van de hand-out om te beslissen of de bron betrouwbaar is. Hier volgen enkele voorbeelden:
- Je moet een verjaardagscadeau voor een vriend uitzoeken. Een advertentie voor een lokale winkel vermeldt hun zoekfunctie, die elk artikel dat wordt aangeboden kan toevoegen aan je cadeaulijstje. Is dat wat voor jou?

- Je leest de online recensies over een nieuwe pizzeria en merkt dat drie van de zes recensies met 5 sterren afkomstig zijn van mensen met dezelfde achternaam als de uitbaters van het restaurant. Twee anderen beweren dat het de beste pizza ter wereld is en één geeft aan dat het niet slecht was voor een goedkope pizza. Er zijn ook veertien negatieve commentaren. Zouden de positieve recensies je overtuigen om hun pizza uit te proberen?
- Een pop-up informeert je dat je deel uitmaakt van een zeer kleine groep die is geselecteerd om een speciale “zeemeerminpil” te proberen, waarmee je zonder duikuitrusting onder water zou kunnen ademen. Het enige wat je hoeft te doen is 9,99 euro over te maken voor de verzending. Zou je daarop ingaan?
- Je vindt de meeste video’s van een populaire vlogger leuk omdat ze grappig zijn, maar er worden ook lelijke dingen gezegd over minderheidsgroepen. Aanvaard je dat omdat het grappig en erg populair is? Denk je dat mensen erdoor beïnvloed worden?

Lessen

Vragen stellen is onze kracht. Als je de juiste vragen stelt over de bronnen en de informatie die ze verschaffen, kan je de drijfveer achterhalen. Hoe meer bronnen je gebruikt, hoe beter. Onthoud dat een goede bron voor een bepaald onderwerp dat niet noodzakelijk is voor een ander onderwerp.

Val niet voor vals (activiteit 10)

Het online opsporen van onjuiste informatie

Met vragen over mediageletterdheid en waarnemingstechnieken kunnen leerlingen zich een weg banen door onjuiste informatie, zonder in discussies te verzeilen of relaties met vrienden en familie te verstoren. Ze moeten er een gewoonte van maken om kritische vragen te stellen over de informatie die ze krijgen.

Doelstellingen

- ✓ **Identificeer** aanwijzingen die aangeven dat een nieuws- of informatiebron misleidend is.
- ✓ **Gebruik** analytische vragen en aandachtige waarnemingen om de betrouwbaarheid van de bron te kunnen evalueren.
- ✓ **Begrijp** het belang van het controleren van een bron voor je een boodschap deelt.
- ✓ **Controleer** alle nieuwsberichten en informatie, niet alleen de informatie waarvan we vermoeden dat ze onjuist is.

Even praten

Heb je wel eens zo'n spelletje gespeeld waarbij je de fouten in een foto moet opsporen? Soms is omgaan met informatie net hetzelfde. Er zijn een hoop mensen en groepen die zo gedreven zijn dat ze de waarheid verdraaien om ons te overtuigen van hun gelijk. Als hun verdraaiing van de werkelijkheid wordt gepresenteerd als een nieuwsbericht, noemen we dat "fake news" of onjuiste informatie.

Sommige mensen weten niet hoe ze onjuiste informatie kunnen herkennen, en delen deze toch. Zo wordt "fake news" verspreid. Het doel van informatie is om dingen bij te te leren, rustig te bespreken, respectvol te argumenteren, elkaar beter te begrijpen en problemen op te lossen. Wanneer mensen zich baseren op onjuiste informatie of "fake news", kunnen we dat allemaal niet meer.

Hoe kunnen we dus het verschil bepalen tussen wat echt en wat nep is, als iets op nieuws lijkt? We gaan technieken leren toepassen om daar een onderscheid tussen te maken en de trucjes leren herkennen die gebruikt worden door degenen die het fake news publiceren.

Activiteit

1. Wat is er mis met deze foto?
Proberen te achterhalen of een nieuwsbericht echt of nep is, lijkt een beetje op dit fotospelletje. Door zorgvuldige observatie kun je belangrijke informatie vinden. Het is natuurlijk een stuk makkelijker als je weet waar je naar op zoek moet gaan!

Wat heb je nodig?

- de afbeelding "Wat is er mis met deze foto"
- twee werkbladen

Hier op de volgen een aantal aanwijzingen voor het opsporen van onjuiste informatie. Als je deze dingen opmerkt, heb je waarschijnlijk te maken met "fake news" of onjuiste informatie.

2. Een nagemaakte url herkennen

Het eerste waar je op moet letten is de URL (het webadres) van de website die het artikel publiceerde. Sommige vervalste websites proberen je te misleiden door namen te kiezen die lijken op de originele website, maar met kleine verschillen. De meeste bedrijven gebruiken korte URL's omdat ze makkelijker te onthouden en in te typen zijn, wat betekent dat URL's met aanvullende, overbodige tekens vaak valse nieuwssites zijn.

Bekijk de werkblad "Het herkennen van misleidende URL's" en omcirkel alle URL's waarvan je denkt dat ze echt zijn.

Als iedereen klaar is, kun je de antwoorden bekijken. Had je ze allemaal goed?

Hoe kun je controleren of er achter een URL een echte nieuwssite zit? Een manier is een online zoekopdracht uitvoeren naar de nieuwsorganisatie of de URL zelf. Als de website echt is, verschijnt er rechts van de zoekresultaten een kader met een beschrijving van de organisatie, inclusief het bijhorende internetadres. Als de URL nep is, kun je doorgaans omlaag scrollen om de koppen te bekijken van de als nep gerapporteerde website of je stelt vast dat de site niet langer beschikbaar is.

3. Wat is de bron?

Soms deelt iemand een nieuwsbericht zonder URL. Hoe kun je dan weten of het "fake news" is of niet? Onderstaande aanwijzingen helpen je om het onderscheid te maken:

- Een verhaal begint met een foto van iets dat ons zou kunnen interesseren, zoals een schattig hondje, een beroemdheid of een buitengewone stunt. Als we erop klikken, heeft het verhaal echter weinig of niets met de foto te maken.
- Personen proberen je te overtuigen om het met hen eens te zijn door in hun bericht vetgedrukte letters, HOOFDLETTERS, onderstreepte zinsdelen of uitroeptekens te gebruiken om je te overtuigen. Echte journalisten gebruiken deze niet.
- Om je ertoe aan te zetten om een artikel te lezen, worden soms woorden in de titel opgenomen zoals "schokkend", "schandalig" of "verbazingwekkend". Ze weten dat dit soort woorden ons nieuwsgierig maken. Echte journalisten laten het nieuws voor zich spreken. Ze vertellen het verhaal en laten ons zelf uitmaken of het schokkend of verbazingwekkend is.

4. De bronnen achter de bronnen

Bij het analyseren van nieuws kunnen aanwijzingen nuttig zijn, maar dat is niet altijd genoeg. Soms gebruiken echte nieuwskanalen technieken om onze aandacht te trekken, wat ervoor kan zorgen dat ze nep lijken. Omgekeerd zijn valse bronnen soms zo goed in het namaken van het echte nieuws, dat het moeilijk te zien is dat ze vals zijn. Het is lastig om ze uit elkaar te houden.

We krijgen toegang tot nieuws via mediakanalen: kranten, websites, radio of televisie. Vaak krijgen die kanalen nieuwsberichten door van echte persagentschappen. Je kunt dus de echtheid van nieuws op meerdere niveaus controleren: controleer het mediakanaal die het nieuws verspreidt, of graaf verder en controleer de bron van het nieuws.

Welke mediakanalen zijn echt, volgens jou?

- De Nieuwe Belgen
- Nieuwste Nieuws
- Het Laatste Nieuws
- Het Beste Nieuws
- Nieuws België
- The Belgian Times

Alleen Het Laatste Nieuws is echt. Hoe kan je dat te weten komen? Je zou kunnen beginnen met een online zoekopdracht naar de naam van de organisatie. Kijk waar de naam verschijnt buiten de website van de organisatie zelf. Als de naam wordt vermeld op Wikipedia of in een krantenartikel of een nieuwsmagazine, is het waarschijnlijk een echte organisatie. Maar let ook op wat er in die artikelen wordt gezegd! Het is best mogelijk dat ze allemaal bevestigen dat het om een valse organisatie gaat.

Lessen

Nu je weet hoe je aanwijzingen en vragen kunt gebruiken om onjuiste informatie op te sporen, kun je nauwgezette observatie en vraagstelling opnemen in je dagelijkse routines. Je kunt de online informatie analyseren en je bevindingen delen met familie en vrienden. Zo ben je verstandig, respectvol en val je niet voor vals!

Werkblad - Activiteit 10

Het online opsporen van onjuiste informatie

1. Wat is er mis met deze foto?

Bekijk de onderstaande afbeelding “Wat is er mis met deze foto”. Kijk aandachtig. Kun je de verschillen tussen de twee foto’s herkennen?

Wat als iemand je vertelt waar je moet kijken? Zou dat het makkelijker maken?

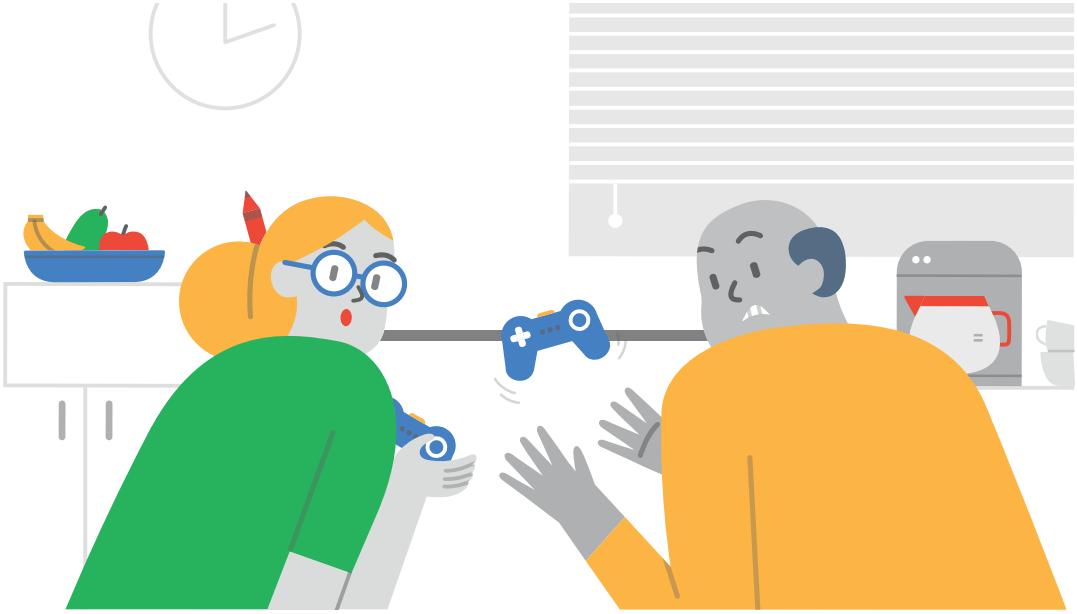
2. Repérer une URL fictive
Misleidende URL's herkennen

www.hlnbelgië.be
www.detijd.be
www.hetlatstenieuws.be
www.hln.be
www.vtm.news.be
www.nieuwstenieuws.be
www.tijd.be
www.thebelgiantimes.be
www.destandaard.be
www.bestenieuwsnu.be
www.deovermorgen.be
www.vtm.be
www.standaard.be
www.vtn.be

Antwoorden

WAAR	VALS

3. Wat is de bron?
Bekijk bijvoorbeeld deze foto en de titel:



SHOCKEREND: wat leerkrachten doen na school!

Zonder het verhaal te lezen, waar denk je dat het over gaat? Waarom denk je dat? Wat is het bewijs daarvan?
Hier volgt het verhaal:

"(2019) Uit een recent onderzoek van een Amerikaanse universiteit blijkt dat 86% van de leraren doet wat iedereen doet na het werk. Ze doen boodschappen, maken het eten klaar, brengen tijd door met hun gezin, verrichten huishoudelijke taken en maken zich klaar voor de volgende dag. De laatste tijd doen veel leraren echter ook iets onverwachts.
Een decennium geleden leidden economische problemen ertoe dat de Staten veel begrotingen voor onderwijs schrapten. Dat betekende dat de leraren jarenlang geen loonsverhoging kregen. Daarom nemen veel leerkrachten er een tweede baan bij. Soms gaan leraren zelfs in staking voor loonsverhoging, zodat ze zouden kunnen stoppen met die tweede baan en meer tijd kunnen besteden aan hun leerlingen.*

**De Verenigde Staten tellen 50 Staten.*

Val niet voor vals: Activiteit 11

Interland: Rivier van de waarheid

In de rivier die door Interland stroomt, lopen feiten en fictie door elkaar. Maar de dingen zijn niet altijd wat ze lijken. Gebruik je gezond verstand om de stroomversnellingen over te steken en val niet voor de trucjes van de phisher die in deze wateren op de loer ligt.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

Gespreks-onderwerpen

Laat je leerlingen 'Rivier van de waarheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om te bespreken wat ze geleerd hebben in de game. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Beschrijf een moment waarop je moest beslissen dat iets echt of nep was op het internet. Welke tekens heb je gezien?
- Wat is een phisher? Beschrijf zijn gedragingen en hoe die het spel beïnvloeden.
- Heeft het spel 'Rivier van de waarheid' de manier veranderd waarop je dingen en mensen in de toekomst zal beoordelen? Zo ja, hoe?
- Noem één ding dat je anders zal doen nadat je de lessen hebt gevolgd en het spel hebt gespeeld.
- Geef enkele aanwijzingen van iets dat 'niet oké' of akelig is in een bepaalde situatie online.
- Hoe voel je je erbij als je online iets twijfelachtigs tegenkomt?
- Als je echt niet zeker weet of iets echt is, wat moet je dan doen?

Wees Cyber Alert

Waar of niet waar? Realiteit of manipulatie? De antwoorden op die vragen zijn niet altijd makkelijk te vinden.

Je hebt geleerd om kritisch om te gaan met wat je ziet op het scherm: artikels, foto's en video's.

Bekijk deze artikels en ga na welke nieuwsberichten echt nieuws of fake news bevatten.

Denk na over wie deze informatie publiceert, of deze realistisch is en of ze op andere sites voorkomen.

Bron: https://www.hln.be/in-de-buurt/diksmuide/de-codenaam-voor-kompany-echte-jean-pierre-van-overschelde-voelt-zich-belachelijk-gemaakt-door-marc-coucke~a969c750/

Dit artikel is vals! Uiteindelijk bleek het te gaan om een marketingstunt van een reclamebureau. 'Jean-Pierre Van Overschelde' was een ingehuurde acteur.

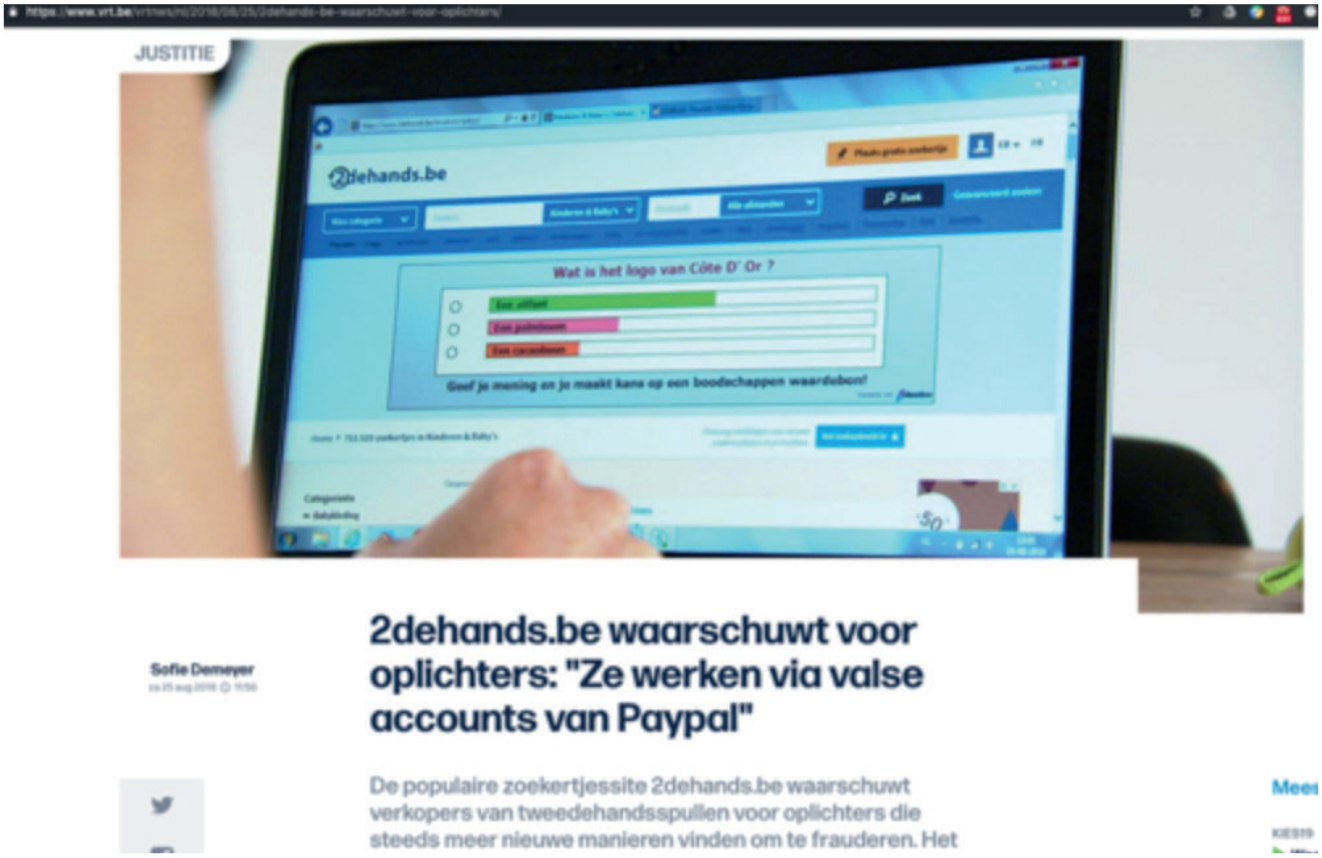
Waar: Dit is een artikel van Bruzz.be gedeeld op Facebook.

Waar: Dit is een artikel van Bruzz.be gedeeld op Facebook.

Iemand deelde op Facebook: “NIET BINNENKOMEN, OLDHAM ZIEKENHUIS. IK ZIT BINNEN OPGESLOTEN… MAN BUITEN MET GEWEER.” Na 20 minuten was dat bericht al meer dan 7.000 keer gedeeld. Dat leidde ertoe dat Daily Express en andere kranten het volgende postten op Twitter.

De titel is gedeeltelijk waar. Er was een inderdaad een bom ontploft tijdens het concert van Ariana Grande in Manchester. Maar er stond niemand met een geweer buiten het ziekenhuis.

Ook deze foto van een gekwetste Ariana Grande werd wereldwijd verspreid. Opnieuw fake news. Ariana was niet in de buurt van de ontploffing. Deze foto werd genomen op een filmset in 2015.



https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2018/08/25/2dehands-be-waarschuwt-voor-oplichters/

WAAR of NIET WAAR

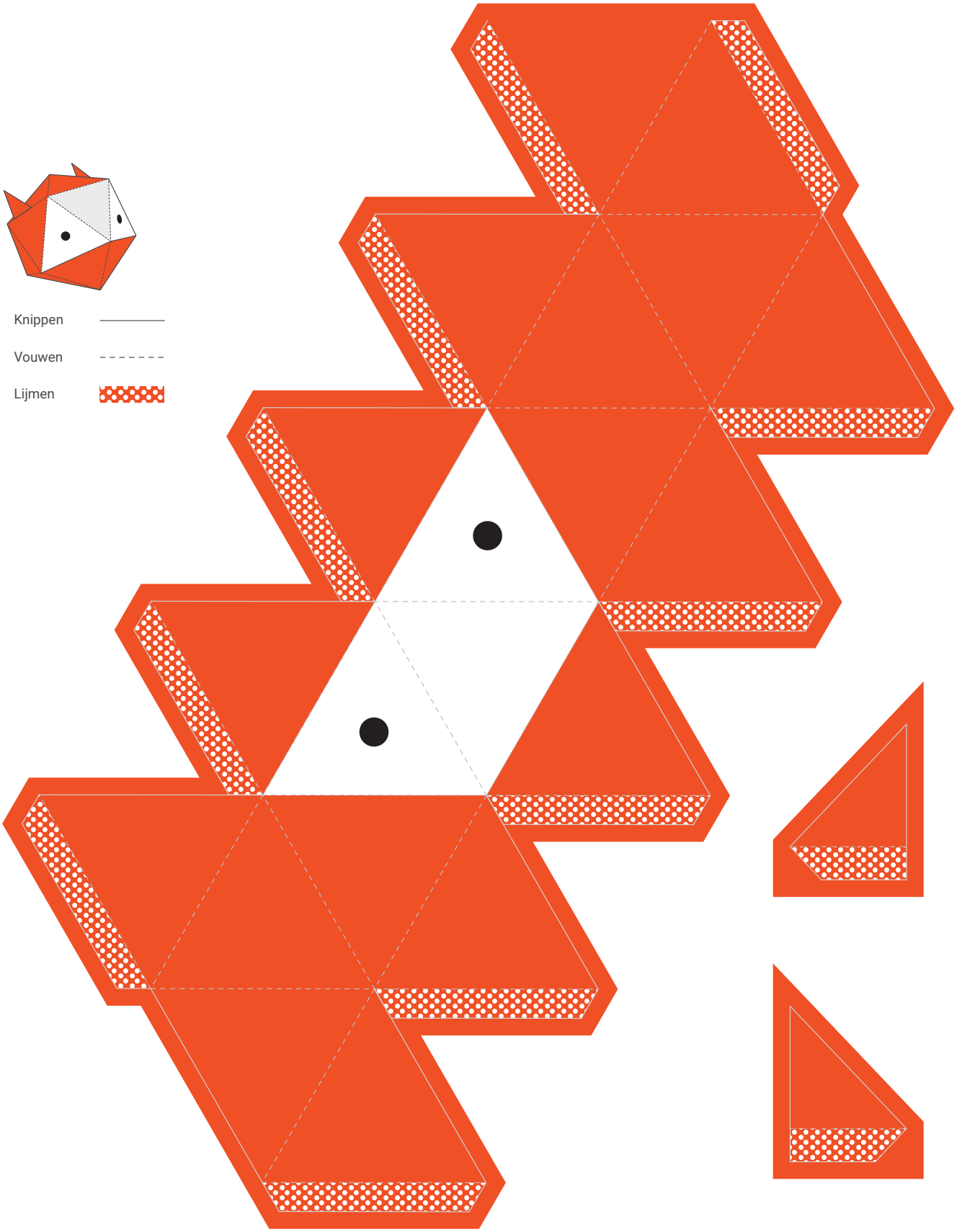
Om informatie die je op internet vindt te controleren, moet je:
(omcirkel het juiste antwoord)

- één site raadplegen, omdat die je de waarheid vertelt. Waar - Niet waar
- de publicatiedatum van het artikel controleren. Waar - Niet waar
- de URL controleren. Waar - Niet waar
- artikels ontleden en de tekst en afbeelding apart controleren. Waar - Niet waar
- als een deel van het artikel klopt, de rest niet meer controleren. Waar - Niet waar
- erop vertrouwen dat iedere krant zijn bronnen checkt. Waar - Niet waar
- gespecialiseerde sites gebruiken die de betrouwbaarheid van sites en informatie controleren Waar - Niet waar

Knippen

Vouwen

Lijmen



Alert

Val niet voor vals

- Leer het ware van het valse te onderscheiden
- Leer hoe je phishingpogingen kunt herkennen en hoe je ze kunt melden
- Detecteer de tekenen van een mogelijke zwendel

Wees Cyber Alert

Beveilig je geheimen

Wees realistisch over privacy en veiligheid

Lesoverzicht

Activiteit 1: **Hoe maak je een sterk paswoord?**
Activiteit 2: **Hou het voor jezelf**
Activiteit 3: **We breken de kluis open!**
Activiteit 4: **Geef het een kader**
Activiteit 5: **Interland: Schattentoren**

Inhoud

Voor onlineprivacy- en beveiligingsproblemen zijn er niet altijd duidelijke goede of slechte oplossingen. Je persoonlijke en privé-informatie beschermen – alle dingen die jou 'jou' maken –, betekent dat je de juiste vragen stelt en je eigen slimme antwoorden vindt.

Doelstellingen

- ✓ **Ontdekken** waarom privacy belangrijk is en hoe ze zich verhoudt tot online veiligheid.
- ✓ **Oefenen** hoe je sterke paswoorden maakt.
- ✓ De tools en instellingen **bekijken** die je beschermen tegen hackers en andere bedreigingen.

Beveilig je geheimen
Woordenschat

Privacy: bescherming van je persoonlijke gegevens en die van anderen (ook wel 'gevoelige informatie' genoemd).

Veiligheid: bescherming van de apparaten van mensen en de software die zich erop bevindt.

Two-step verification (ook two-factor verification of two-step authentication): een beveiligingsproces waarbij inloggen op een service twee stappen vereist. Je moet bijvoorbeeld je paswoord én een code invoeren die naar je mobiele telefoon is verzonden of een code van een app.

Paswoord of pascode: een geheime combinatie die wordt gebruikt om toegang te krijgen tot iets. Dat kan verschillende vormen aannemen; je kunt bijvoorbeeld een viercijferige numerieke code hebben voor je telefoon en een veel complexer paswoord voor je e-mailaccount. Een vuistregel is dat je je paswoorden zo lang en ingewikkeld mogelijk moet maken, maar ze nog altijd moet kunnen onthouden.

Versleuteling: het proces waarbij informatie of gegevens worden omgezet in een code waardoor die onleesbaar en ontoegankelijk wordt.

Complexiteit: de bedoeling wanneer je een veilig paswoord creëert. Een paswoord is bijvoorbeeld complex als het een mix is van cijfers, speciale tekens (zoals '$' of '&') en zowel kleine als hoofdletters.

Hacker: een persoon die computers gebruikt om ongeoorloofde toegang te krijgen tot apparaten van andere mensen of organisaties en hun gegevens.

Kader: Wanneer je een foto of video maakt van een landschap, persoon of object, is het kader het gedeelte dat de toeschouwer kan zien. Het gedeelte dat je buiten het kader houdt, is wat de toeschouwer niet kan zien.

Beveilig je geheimen (Activiteit 1)

Hoe maak je een sterk paswoord?

Leerlingen leren hoe je een sterk paswoord creëert – en ervoor zorgt dat het geheim blijft…

Doelstellingen

- ✓ **Erkennen** dat het belangrijk is hun paswoorden enkel met een ouder of een voogd te delen.
- ✓ **Beseffen** hoe belangrijk schermvergrendeling is om apparaten te beschermen.
- ✓ **Weten** hoe je paswoorden kan maken die moeilijk te raden zijn, maar makkelijk te onthouden.
- ✓ De juiste beveiliging **kiezen** voor aanmeldinstellingen, waaronder tweefactorverificatie.

Even praten

Voorkomen is beter dan genezen

Digitale technologie maakt het gemakkelijk om te communiceren met vrienden, klasgenoten, leerkrachten en familie. We kunnen op zoveel manieren contact leggen met hen: via e-mail, sms en instant messages; in woorden, via foto's en filmpjes en met behulp van telefoons, tablets en laptops. (Hoe leg jij contact met je vrienden?)

Maar dezelfde tools die het ons gemakkelijk maken om informatie te delen, maken het ook voor hackers en oplichters eenvoudig om die informatie te stelen en te gebruiken om onze apparaten, onze relaties en onze reputatie te beschadigen.

Onszelf beschermen, betekent eenvoudige, slimme dingen doen, zoals een schermvergrendeling gebruiken op onze apparaten, voorzichtig zijn met het plaatsen van persoonlijke informatie op apparaten die verloren of gestolen kunnen worden en vooral sterke paswoorden kiezen.

- Weet iemand wat de twee meestgebruikte paswoorden zijn? (Antwoord: '1 2 3 4 5 6' en 'paswoord'.)
- Laten we brainstormen over enkele andere slechte paswoorden (Voorbeelden: volledige naam, telefoonnummer, het woord 'chocolade')

Wie denkt dat dit sterke paswoorden zijn? ;-)

Activiteit

Dit is een idee om een extra veilig paswoord te creëren:

- Denk aan een leuke zin die je kunt onthouden. Het kan je favoriete songtekst zijn, de titel van een boek, een quote uit een film enz.
- Kies de eerste letters of de eerste twee letters van elk woord in de zin.
- Verander enkele letters in symbolen of cijfers.
- Kies enkele letters in hoofdletters en enkele in kleine letters.
- Je kunt dit even oefenen door het paswoordspel te spelen.

Wat heb je nodig?

- enkele pc's met internetverbinding voor de leerlingen individueel of in groepjes
- een whiteboard of een projectiescherm
- document 'Richtlijnen om sterke paswoorden te maken'

1. Creëer paswoorden

We vormen groepjes van twee. Elk groepje krijgt 60 seconden om een paswoord te maken. (Alternatief: leerlingen delen eerst de aanwijzingen met de klas om te zien hoeveel contextuele informatie de klas nodig heeft om een accurate gok te kunnen wagen.)

2. Vergelijk paswoorden

Twee teams schrijven tegelijk hun paswoord op het bord.

3. Stem!

We stemmen op elk paar paswoorden en bespreken welk van beide het sterkst is.

Lessen

Het is belangrijk en leuk om sterke paswoorden te maken.

Richtlijnen om sterke paswoorden te maken

Dit zijn enkele tips om paswoorden te maken waarmee je je persoonlijke informatie beschermt.

Sterke paswoorden zijn gebaseerd op een beschrijvende zin die gemakkelijk te onthouden is en moeilijk door iemand anders te raden – zoals de eerste letters van de woorden van een favoriete titel of lied, de eerste letters van een zin over iets wat je hebt gedaan – en bevatten een combinatie van letters, cijfers en symbolen. Een voorbeeld: 'Ik ging naar de lagere school in Brussel tot mijn 12 jaar' kan gebruikt worden om een paswoord te creëren: IgNdL$iBXLt12J.

Gewone paswoorden zijn paswoorden die sterk zijn en niet gemakkelijk te raden door slechte software, maar kunnen worden geraden door iemand die jou kent (bv. 'Ik ging naar de lagere school in Brussel').

Zwakke paswoorden gebruiken gewoonlijk persoonlijke informatie, zijn gemakkelijk te kraken en kunnen worden geraden door iemand die jou kent (bv. 'IkhouvanLisa' of 'Ikhouvanchocolade').

DOs

- Gebruik een uniek sterk paswoord voor elk van je belangrijkste accounts.
- Gebruik minimaal acht tekens, maar liefst veel meer (zolang je ze maar onthoudt!).
- Gebruik combinaties van letters (hoofdletters en kleine letters), cijfers en symbolen.
- Zorg ervoor dat je je paswoorden kunt onthouden, zodat je ze niet hoeft op te schrijven, wat riskant is.
- Verander je paswoord meteen als je weet of denkt dat iemand anders dan een vertrouwde volwassene het kan weten.

DON'Ts

- Gebruik geen persoonlijke informatie (naam, adres, e-mail, telefoonnummer, RSZ-nummer, de meisjesnaam van je moeder, geboortedata enz.), of gewone woorden in je paswoord.
- Gebruik geen paswoord dat makkelijk te raden is, zoals je bijnaam, enkel de naam van je school, je favoriete voetbalteam, een cijferreeks (zoals 123456) enz. en gebruik zeker het woord 'paswoord' niet!

- Gebruik altijd sterke schermbeveiligingen op je apparaten. Stel altijd automatisch vergrendelen in, voor het geval ze in verkeerde handen terechtkomen.
- Overweeg een paswoordbeheerder, bijvoorbeeld een die ingebouwd is in je browser, om je paswoorden te onthouden. Zo kun je een uniek paswoord gebruiken voor elk van je accounts en hoef je ze niet allemaal te onthouden.

- Deel je paswoord niet met iemand anders dan je ouders of je voogd.
- Schrijf paswoorden nooit ergens op waar iemand ze kan vinden.

Conclusie

Het aanmaken van een veilig wachtwoord is niet alleen leuk, het is ook essentieel.

Beveilig je geheimen (Activiteit 2)

Hou het voor jezelf

Je gebruikt een apparaat van de school om aan te tonen waar te kijken en waar te zoeken wanneer je je privacyinstellingen aanpast.

Doelstellingen

- ✓ De privacyinstellingen die ze gebruiken voor de onlineservices **aanpassen**.
- ✓ **Beslissingen nemen** over het delen van informatie op de sites en services die ze gebruiken.
- ✓ **Begrijpen** wat tweefactor- en tweestapsverificatie betekenen en wanneer je die moet gebruiken.

Even praten

Privacy staat gelijk aan veiligheid

Onlineprivacy en -beveiliging gaan hand in hand. De meeste apps en software bieden manieren om te bepalen welke informatie we delen en hoe.

Wanneer je een app of website gebruikt, zoek je naar een optie zoals 'Mijn account' of 'Instellingen'. Daar vind je de privacy- en beveiligingsinstellingen waarmee je kunt beslissen:

- welke informatie zichtbaar is op je profiel;
- wie berichten, foto's, filmpjes of andere inhoud die je deelt, kan bekijken.

Door deze instellingen te leren gebruiken om je privacy te beschermen – en te onthouden ze up-to-date te houden – zul je zo veilig mogelijk zijn online. Het is belangrijk te weten dat je ouders of voogd die beslissing altijd samen met jou nemen.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Een apparaat van de school dat verbonden is met een projector die een voorbeeld van een account kan weergeven die geschikt is om in de klas te tonen (bv. een tijdelijk e-mail- of websiteaccount)

Verificatieopties

Ik heb het schoolapparaat aangesloten op het projectiescherm. Laten we naar de instellingenpagina van deze app gaan. Hier zie je de keuzemogelijkheden (laat je leerlingen je helpen):

- je paswoord veranderen;
- je deel-, locatie- en andere instellingen doornemen en uitmaken welke de beste voor jou zijn;
- waarschuwingen ontvangen als iemand probeert in te loggen bij je account vanaf een onbekend apparaat;
- je onlineprofiel, inclusief foto's en filmpjes, alleen zichtbaar maken voor de door jou gekozen groepen familieleden en vrienden;
- tweefactorauthenticatie of tweestapsverificatie inschakelen;
- herstelinformatie instellen voor het geval je geen toegang meer hebt tot je account.

Welke privacy- en beveiligingsinstellingen zijn geschikt voor jou? Dat is iets om te bespreken met je ouder of voogd. Maar vergeet niet dat de belangrijkste beveiligingsinstelling in je hoofd zit: jij neemt de belangrijkste beslissingen over hoeveel, wanneer en met wie je persoonlijke gegevens wilt delen.

Lessen

Een sterk, uniek paswoord kiezen voor elk van je belangrijke accounts is een geweldige eerste stap. Nu moet je ze ook onthouden en voor jezelf houden.

Beveilig je geheimen (Activiteit 3)

We breken de kluis open!

Het belang van het kiezen van een wachtwoord begrijpen en jezelf vertrouwd maken met de goede gewoonte om het te maken.

Doelstellingen

- ✓ **Samenwerken** in groep.
- ✓ **Leren** hoe je een sterk paswoord maakt.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- papier en pen
- whiteboard (met markers)
- 6-zijdige dobbelstenen (1 dobbelsteen per groep)

1. Jouw wachtwoord goed beschermen

Vraag aan de deelnemers op welke soorten platforms ze geregistreerd zijn (sociale netwerken, videogames, verschillende accounts). Vraag ook welk belang ze hechten aan de veiligheid van die accounts en op basis van welke criteria ze hun wachtwoord maken.

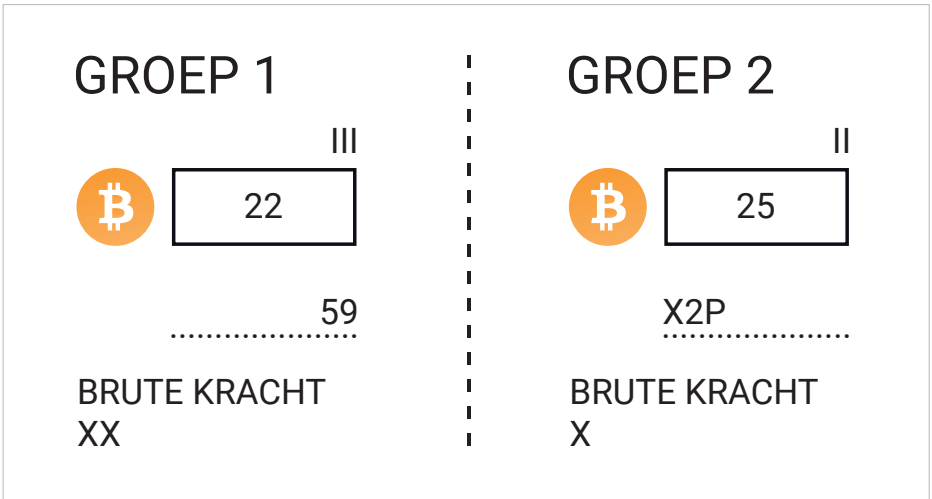
2. Breek de kluis open!

We kunnen nu beginnen met het opzetten van het spel. Verdeel de deelnemers in twee groepen. Elk team bepaalt zijn wachtwoord (met enkele voorwaarden: hoofdletters, speciale tekens, aantal tekens enz.). Het wachtwoord moet uit zes tekens bestaan en een hoofdletter, een kleine letter en ten minste één cijfer bevatten. De rest van de voorwaarden worden door jou gekozen.

Mogelijke voorwaarden:

[A-Z] [a-z] [0-9] !?$
[A-Z] [a-z] [0-9] !?$.-_
[A-Z] [a-z] [0-9] !?$.-_@+

Je verdeelt het bord in twee en bepaalt een gelijk aantal bitcoins voor de twee teams (bv. 30) die je aan beide kanten van het bord schrijft. Met hetzelfde idee als het hangspel (Galgje) teken je vervolgens voor elk team streepjes voor elk karakter van de wachtwoorden.



Elk team probeert om de beurt (maximum 10 beurten) een letter uit het wachtwoord van het andere team te raden. Het team dat aan het einde van de 10 ronden de meeste bitcoins op zijn account heeft, wint. Als een team erin slaagt om het volledige wachtwoord te raden, steelt dat team het volledige resterende bedrag van de account van hun tegenstander.

Het team waarvan het teken is geraden, krijgt een bevroren bitcoin (aangeduid met een stokje boven de som). Een bevroren bitcoin is altijd inbegrepen in het totaal, maar kan niet worden gebruikt om een actie te ondernemen.

Er zijn twee soorten acties die elk team kan uitvoeren:
• een willekeurige letter raden (kost het team dat het uitvoert 2 bitcoins);
• gebruik 'brute kracht'* (kost het team dat het uitvoert 3 bitcoins).

'Brute kracht' wordt uitgevoerd door een dobbelsteenworp van een lid van het team dat de actie uitvoert. Het resultaat dat door de dobbelsteen weergegeven wordt, moet groter zijn dan 3. Als dat het geval is, krijgt het team het teken dat het probeerde te raden.

Bijkomende informatie: cryptocurrency makkelijk uitgelegd
https://www.youtube.com/watch?v=gKC2oelL878

3. Feedback over de activiteit
Zodra het spel voorbij is, onthullen de teams hun wachtwoorden (als ze niet geraden werden) en leggen ze de verschillende stappen uit die ze gezet hebben om het te maken. Ze kunnen ook hun mening geven over de gebruikte methode van het andere team.

Meer informatie over sterke wachtwoorden:
https://www.safeonweb.be/nl/gebruik-sterke-wachtwoorden

*Brute kracht
Brute force is een van de methoden die kan worden gebruikt om het wachtwoord van iemands account te achterhalen. Die methode bestaat uit het lanceren van een software genaamd 'brute force software', die alle mogelijke combinaties (numerieke en/of alfanumerieke en/of speciale tekens) probeert. Het is aan te raden om bij het gebruik van software voor het definiëren van pre-sets die het aantal tests zullen verminderen (omdat het erg tijdrovend is), een tekenlimiet te definiëren of bepaalde combinaties vooraf te definiëren. Het is bijvoorbeeld mogelijk om een 'aanval' van bruut geweld te baseren op informatie met betrekking tot de persoon (namen/voornamen van familieleden, geboortedata, adres enz.), in welk geval alle mogelijke combinaties van die verschillende gegevens zullen worden uitgeprobeerd.

Lessen

Een sterk wachtwoord kiezen

Bespreek met de deelnemers de methodologie die zij gekozen hebben om hun wachtwoord te bepalen (en wat ze dus hadden moeten doen vanaf het begin). Geef hen informatie over het maken van een wachtwoord: hoe je een wachtwoord goed samenstelt, hoe je een wachtwoord opslaat, wat het belang is van een goede beveiliging van een account.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Marion Piecuck
Vertaling: Sara Van Zandycke

Val niet voor vals (activiteit 4)

Geef het een kader

De media worden gemaakt door mensen die keuzes maken. De meest elementaire keuze is wat wel en wat niet wordt uitgebracht. In deze les leren de leerlingen zichzelf beschouwen als mediamakers wanneer ze bepalen wat ze online delen.

Doelstellingen

- ✓ **Zichzelf zien** als mediamakers.
- ✓ **Begrijpen** welke keuzes ze als mediamakers maken over wat er naar buiten wordt gebracht en wat niet.
- ✓ **Plaatsen van een kader** om het verschil te begrijpen tussen wat zichtbaar en openbaar moet worden gemaakt en wat afgeschermd of onzichtbaar moet worden gelaten.

Even praten

De producenten van visuele media bepalen zelf hoeveel informatie ze willen delen door middel van 'framing' (kadering). Ze beslissen wat ze in dat kader opnemen (wat we kunnen zien), en wat buiten dat kader blijft (wat we niet kunnen zien).

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Indexfiches en een aantal scharen (één per student)
- Een werkblad met voorbeelden van 'framing' of een scherm of smartboard met geprojecteerde plaatjes

Doorloop elke activiteit in klasverband en bespreek vervolgens:

1. Framing.
Alle media-elementen (berichtjes, video's, posts, etc.) zijn het resultaat van de keuzes van hun mediamakers. De eerste belangrijke keuze is wat er moet worden uitgebracht en de tweede is wat er achterwege moet worden gelaten. Wanneer we foto's of video's maken, worden "wel" en "niet" van elkaar gescheiden door een kader.

Om te bekijken hoe dit werkt, neem je een indexfiche en knip je een rechthoek uit het midden om je eigen kader te maken.

Houd het kader op armlengte en beweeg het langzaam naar je gezicht toe en weer van je af (je kan dit ook proberen met de zoomfunctie van een camera). Wat valt je op aan wat je in het kader ziet? Wat gebeurt er als je het kader van de ene naar de andere kant beweegt? Is er een manier om het kader te fixeren zodat je sommige van je klasgenoten kunt zien, maar andere niet, of sommige dingen aan een muur, maar andere niet?
Wanneer je de controle over het frame hebt, ben je de mediamaker. Je hebt de macht om te beslissen wat je erin opneemt of wat je weglaat. Wat je buiten het kader laat, bestaat nog steeds in het echte leven, maar de mensen die je media bekijken zullen dat deel nooit zien.

2. Behouden of weglaten?
Neem een werkblad en bekijk foto 1A. Waar denk je naar te kijken en hoe bepaal je dat? Kijk nu naar 1B. Hoe krijg je met de aanvullende informatie een beter beeld van waar je naar kijkt?

Herhaal het met foto 2A. Hoe denk je dat de schaduw wordt gevormd? Wat is je bewijs? 2B biedt aanvullende informatie. Was je gok juist?

3. Te veel informatie?
Aanvullende informatie is niet altijd welkom. Soms is het een afleiding die ons verhindert om het kleinere kader te begrijpen of te waarderen. Bekijk voorbeeld 3 op het werkblad.

Soms is het leuk om te weten hoe dingen worden gemaakt. Maar hoe zou het zijn als je elke keer dat je een film, een tv-programma of video bekijkt niet alleen het kleine kader zou zien, maar ook alle camera's, microfoons, medewerkers en de hele set. Denk je dat je het verhaal dan net zo leuk zou vinden?

4. Jij beslist.
Elke keer als je iets deelt op het internet, maak je media. Net zoals de producenten van een film, video of tv-programma bepaal je zelf wat mensen zien, wat er in beeld wordt gebracht en wat buiten beeld blijft.

Lessen

Als mediamaker plaats je een «kader» om wat je online deelt, zodat anderen alleen zien wat jij wilt dat ze zien.

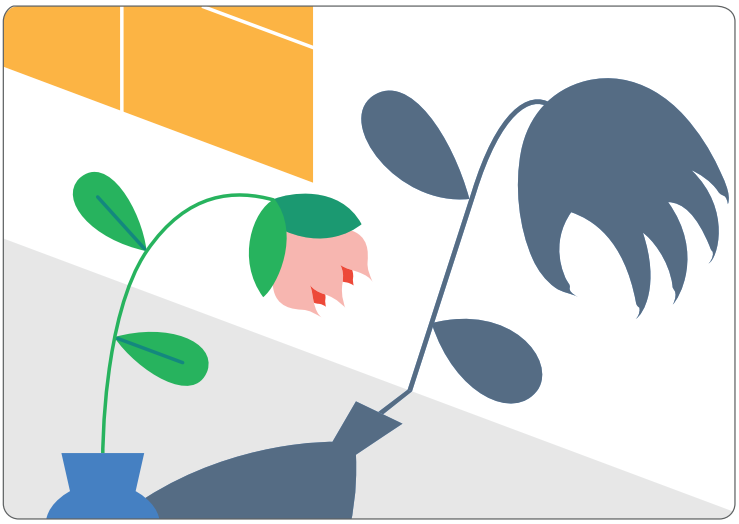
Werkblad: Activiteit 4

Geef het een kader

1A

1B

2A



2B

3A

3B

Beveilig je geheimen (Activiteit 5)

Interland: Schattentoren

Help! De Schattentoren is ontgrendeld en de waardevolle spullen van de internaut, zoals contactgegevens en privéberichten, zijn in gevaar. Vermijd de hacker en bouw een fort met sterke paswoorden om voor eens en voor altijd je geheimen te beveiligen.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

Gespreks-onderwerpen

Laat je leerlingen het spel 'Schattentoren' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Wat zijn de elementen van een supersterk paswoord?
- Wanneer is het belangrijk om in het echte leven sterke paswoorden te creëren? Welke tips heb je geleerd over hoe je dit kunt doen?
- Wat is een hacker? Beschrijf het gedrag van dit personage en hoe hij het spel beïnvloedt.
- Ga je je gegevens door de Schattentoren te spelen anders beschermen in de toekomst?
- Noem iets dat je anders gaat doen nadat je deze lessen hebt geleerd en het spel hebt gespeeld.
- Maak drie oefenpaswoorden die 'supersterk' zijn.
- Geef enkele voorbeelden van gevoelige informatie die je moet beschermen.

Wees Cyber Sterk

HET CREËREN VAN EEN VEILIG WACHTWOORD IS NIET ALLEEN LEUK MAAR OOK NOODZAKELIJK!

Zoek de ontbrekende woorden van de aanwijzingen. Om je te helpen, is hier de lijst met woorden die je op de juiste plaats in de tekst moet vervangen.

scherm – sterk – symbolen – onthouden – cijfers – verander – persoonlijke – verschillend – riskant – vertrouwenspersoon – letters – acht

Richtlijnen voor het maken van een ..... wachtwoord.

• Gebruik een ..... wachtwoord voor iedere account.

• Gebruik een wachtwoord van minstens ..... tekens.

• Combineer hoofd- en kleine ..... met ..... en ..... .

• Zord ervoor dat je wachtwoorden gemakkelijk kunt ..... zodat je ze niet hoeft op te schrijven (want dat zou ..... zijn.)

• ..... onmiddellijk je wachtwoorden als je weet (of zelfs vermoedt) dat iemand anders buiten een volwassene ze kent.

• Gebruik altijd een vergrendel ..... met een wachtwoord of een patroon op je toestellen (telefoon, tablet, laptop…). Zorg ervoor dat het toestel automatisch vergrendeld wordt, mocht het alsnog in de foute handen terechtkomen.

• Baseer je wachtwoord niet op ..... informatie en gebruik geen gemakkelijke wachtwoorden.

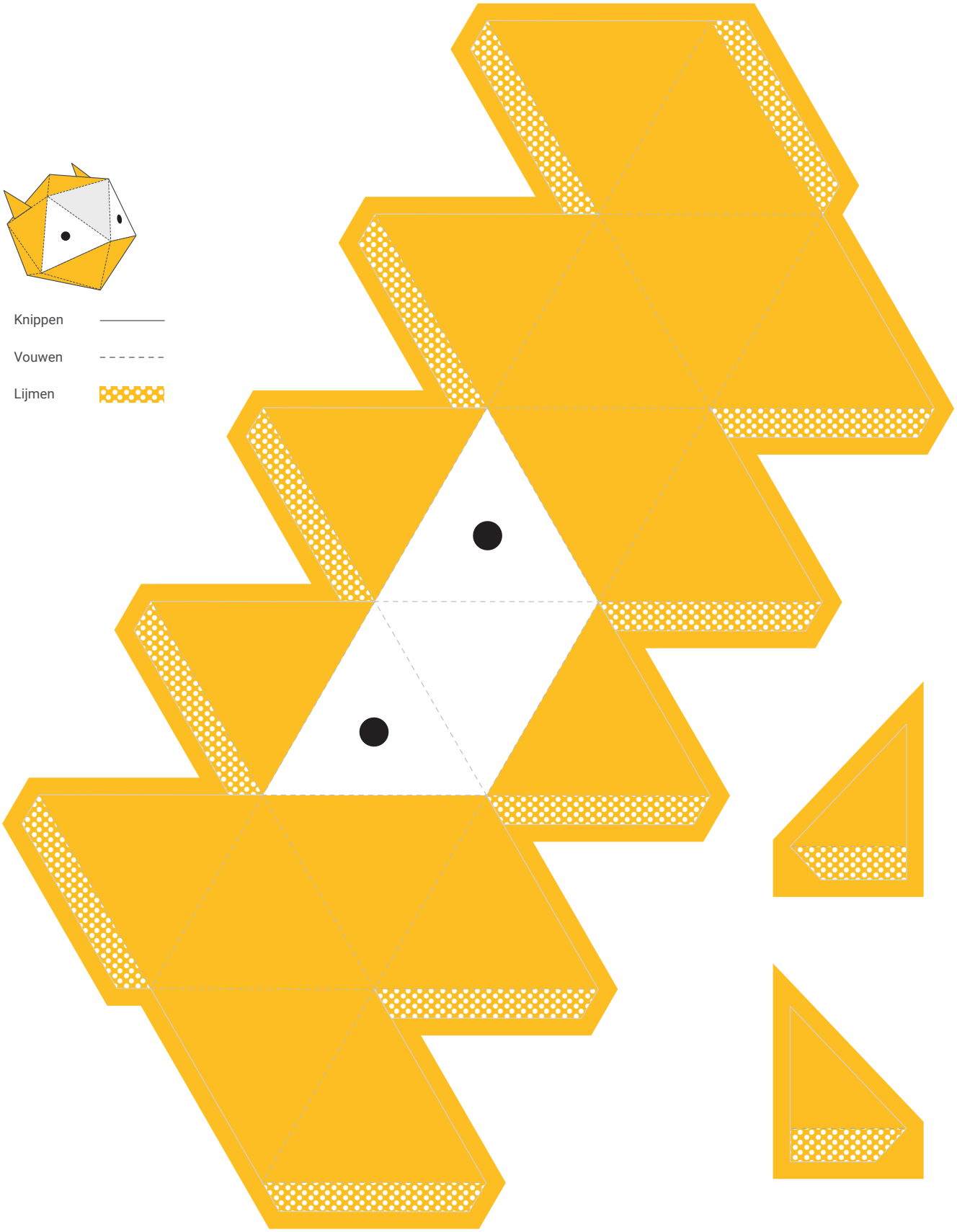
Omcirkel de veiligste wachtwoorden:

1a7R9b$8reE	1234Joke
Eenhoorn4ever	#eS47gKdR=@
Qlbarbecue70&5555	Koekjes

Knippen

Vouwen

Lijmen

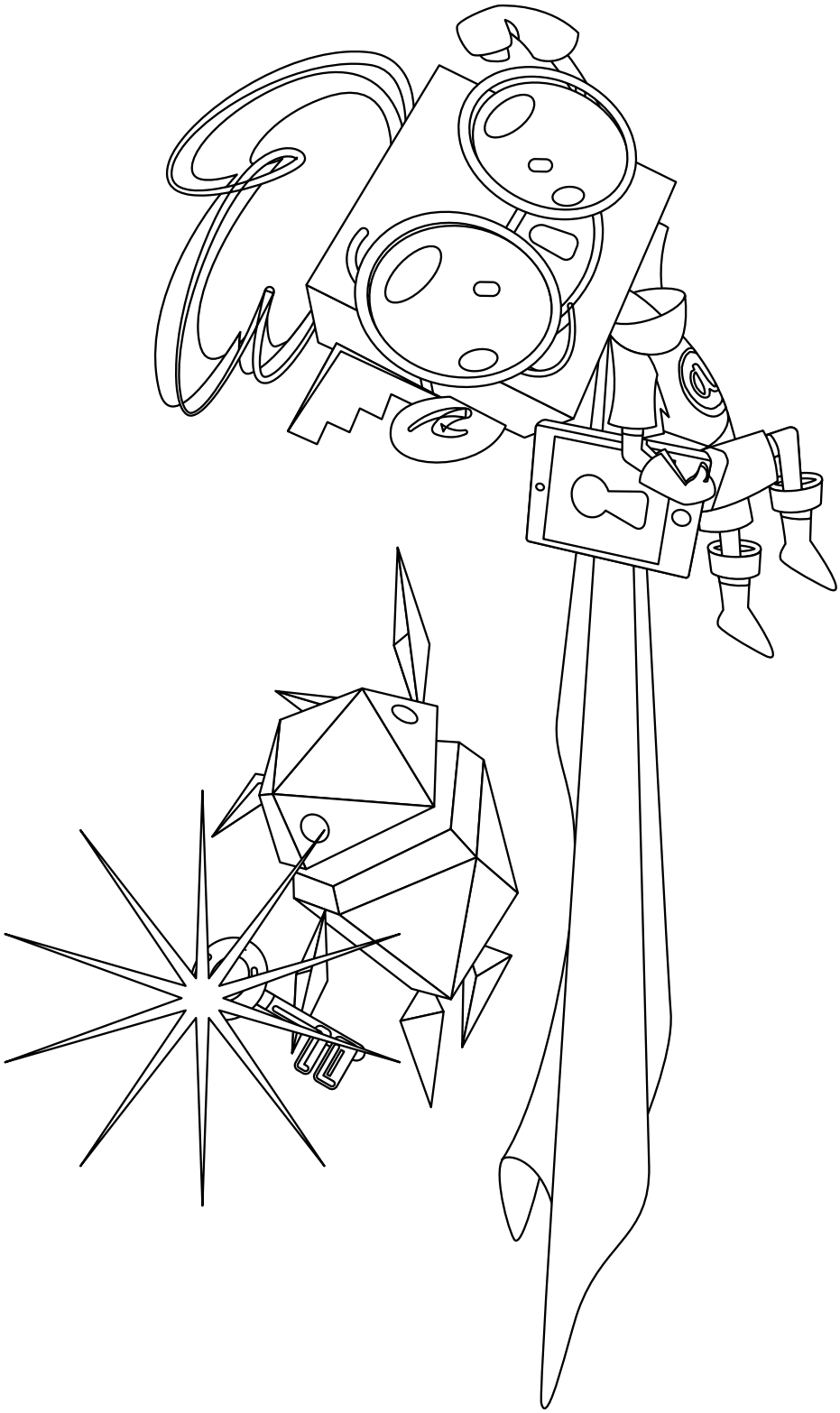


Sterk

Beveilig je geheimen

- Neem verantwoordelijkheid voor het beschermen van belangrijke informatie
- Kies een uniek en gemakkelijk te onthouden wachtwoord
- Maak een sterk wachtwoord door letters, cijfers en symbolen te combineren

Wees Cyber Sterk



Thema 04: Wees Cyber Vriendelijk

Vriendelijk zijn is cool

De kracht van onlinepositiviteit

Lesoverzicht

Activiteit 1: **Van omstaander naar beschermer**
Activiteit 2: **keuzes van de beschermer**
Activiteit 3: **… maar zeg het vriendelijk!**
Activiteit 4: **Een toontje lager**
Activiteit 5: **De daad bij het woord**
Activiteit 6**: Eén kleine woord, grote gevolgen**
Activiteit 7**: Onbegrepen opmerking**
Activiteit 8: **Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?**
Activiteit 9: **Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid**

Inhoud

De digitale wereld houdt nieuwe uitdagingen en kansen in voor sociale interactie, zowel voor kinderen als voor ieder van ons. Sociale signalen vang je online niet zo makkelijk op, voortdurend verbonden zijn kan zowel een comfortabel gevoel als angst teweegbrengen, en anonimiteit kan een stimulans zijn voor verliefdheid en complimentjes maar kan ook jezelf en anderen kwetsen.
Het is nogal ingewikkeld, maar we weten dat het internet zowel vriendelijkheid als negativiteit kan versterken. Leren vriendelijk zijn en empathie overbrengen – en hoe je reageert op negativiteit en intimidatie – is essentieel voor het opbouwen van gezonde relaties en het verminderen van een gevoel van isolement, wat soms kan leiden tot pesten, depressie, leer- en andere problemen.
Onderzoek toont aan dat, in plaats van simpelweg te zeggen dat kinderen online niet negatief mogen zijn, doeltreffende lessen in onlinebescherming de onderliggende oorzaken van negatief gedrag aanpakken. Deze activiteiten moedigen leerlingen aan om vanaf het begin positief te communiceren en hen te leren omgaan met negativiteit wanneer ze ermee in aanraking komen.

Doelstellingen

- ✓ **Bepalen** wat positief zijn betekent on- en offline.
- ✓ **Positiviteit** in onlinecommunicatie uitdragen.
- ✓ Situaties **identificeren** waarin je een vertrouwde volwassene zou moeten aanspreken.

Vriendelijk zijn is cool
Woordenschat

Pesten: doelbewust gemeen gedrag dat gewoonlijk herhaald wordt. Het doelwit heeft het vaak lastig om zichzelf te verdedigen.

Cyberpesten: pestgedrag online of via digitale apparaten.

Intimidatie: een meer algemene term dan pesten die vele vormen kan aannemen – lastigvallen, ergeren, intimideren, vernederen enz. – en ook online kan voorkomen.

Conflict: een argument of meningsverschil dat niet noodzakelijkerwijs wordt herhaald.

Agressor: de persoon die pest of intimideert; ook soms de 'pestkop' genoemd, maar experts in het voorkomen van pestgedrag raden aan mensen nooit zo te noemen.

Doelwit: de persoon die wordt gepest of het slachtoffer is.

Omstaander: iemand die de mogelijkheid heeft om in te grijpen of slecht gedrag te melden, maar niets doet om het te stoppen.

Beschermer: een getuige van intimidatie of pestgedrag die het doelwit privé of openlijk steunt, en soms het incident waarvan hij of zij getuige is, probeert te verhinderen en/of te melden.

Uitvergroten: iets luider of sterker laten klinken.

Uitsluiting: een vorm van intimidatie of pestgedrag die online en offline wordt gebruikt en waarnaar vaak wordt verwezen als 'sociale uitsluiting'

Blokkeren: : een manier om alle contacten met een andere persoon online te verbreken, door te voorkomen dat die persoon toegang krijgt tot je profiel, jou berichten stuurt, je posts kan bekijken enz. zonder die persoon daarvan te verwittigen (niet altijd ideaal in een context van pesten waarbij het doelwit wil weten wat de agressor zegt of wanneer het pesten ophoudt).

Muten: minder definitief dan blokkeren. Muten betekent dat je posts, commentaren enz. van de ander niet meer ziet in je socialemediafeed wanneer die berichten vervelend worden – zonder dat die persoon op de hoogte wordt gebracht of dat zijn feed wordt gedempt (niet zinvol bij pesten).

Anoniem: naamloos of onbekend – iemand online van wie je de naam of identiteit niet kent.

Trolling: een bericht of commentaar posten online op een manier die doelbewust wreed, beledigend of provocerend is.

Misbruik melden: onlinehulpmiddelen of -systemen van sociale media gebruiken om intimidatie, pesten, bedreigingen, en andere schadelijke inhoud te melden die doorgaans in strijd is met de servicevoorwaarden of communitystandaarden van de service.

Onderschrift: Tekst die een foto begeleidt en informatie geeft over wat er op de foto staat

Context: Aanvullende informatie over de foto of andere informatie die ons helpt om beter te begrijpen wat we te zien krijgen. De context kan informatie bevatten zoals de plaats waar de foto is genomen, het tijdstip waarop een bericht werd verstuurd, de situatie waarin de afzender zich bevond, enz.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 1)

Van omstaander naar beschermer

Leerlingen oefenen in het herkennen van de vier rollen bij pesterijen (de pester, het doelwit van de pester, de omstaander en de beschermer) en wat ze moeten doen als ze een omstaander of doelwit zijn.

Doelstellingen

- ✓ Intimidatie of pestgedrag online **herkennen.**
- ✓ **Evalueren** wat het betekent om een omstaander of beschermer te zijn online.
- ✓ Specifieke manieren **leren** om te reageren op pesten als je het ziet.
- ✓ **Weten** hoe je je moet gedragen als je je geïntimideerd voelt.

Even praten

Waarom is vriendelijk zijn zo belangrijk?

Soms is het belangrijk onszelf eraan te herinneren dat er achter elke gebruikersnaam en avatar een echte persoon met echte gevoelens zit, en we moeten hen ook op die manier behandelen. Als pesten of ander ongepast gedrag zich voordoet, zijn er meestal vier soorten mensen bij betrokken:

- de agressor, of de persoon die pestgedrag vertoont;
- er is ook iemand die wordt gepest – het doelwit;
- er zijn getuigen van wat er zich afspeelt, gewoonlijk omstaanders genoemd;
- er zijn getuigen van wat er zich afspeelt die positief proberen op te treden, vaak beschermers genoemd.

Ben je zelf het doelwit van pesterijen of ander gemeen gedrag online, dan kun je deze dingen doen:

Ben ik het doelwit, dan kan ik:

- niet antwoorden;
- de persoon blokkeren;
- de persoon melden – het vertellen aan een ouder, leerkracht, broers of zussen of iemand anders die ik vertrouw en de meldingsprogramma's in de app of service gebruiken om het intimiderende bericht, de reactie of de foto te melden.

Als je jezelf een omstaander vindt bij intimidatie of pesterijen, dan kun je ingrijpen en wreed gedrag melden. Soms proberen omstaanders het pesten niet te stoppen of het doelwit te helpen, maar wanneer ze dat wel doen, worden ze een beschermer. Je kunt ervoor kiezen een beschermer te zijn door te beslissen gemeen gedrag niet te steunen en op te komen voor vriendelijkheid en positiviteit. Met een beetje positiviteit kom je al een heel eind online. Het kan gebeuren dat negativiteit zich verspreidt, uitmondt in wreedheid en schade berokkent.

Als ik de omstaander ben, kan ik een beschermer zijn door:

- een manier te vinden om vriendelijk te zijn of steun te geven aan het doelwit.
- het gemene gedrag te melden in een comment of een reply (denk eraan om het gedrag en de persoon te melden), als je je daar goed bij voelt en denkt dat het veilig is.
- te beslissen de agressor niet te helpen en het pesten te verspreiden of erger te maken door een gemene post of onlinecommentaar te delen.
- een boel vrienden te krijgen om een 'stapel van vriendelijkheid' te maken – een heleboel vriendelijke berichten posten over het doelwit (maar niets gemeens over de agressor, omdat jij het goede voorbeeld geeft en geen wraak neemt).
- de intimidatie melden. Het vertellen aan iemand die kan helpen, zoals een ouder, een leerkracht of een vertrouwenspersoon op school.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Werkblad 'Van omstaander naar beschermer'

Antwoorden voor de verschillende scenario's:

Scenario 1 : O, B, O (omdat je niets doet om de situatie te verbeteren), B, B

Scenario 2 : B, O, B, B

Scenario 3 : B, B, O, O, B

1. Lees de scenario's en rangschik de antwoorden

Na het bespreken van de rollen, deel je het werkblad uit en geef je de leerlingen 15 minuten de tijd om de drie scenario's te lezen en elk antwoord te beoordelen. Is er tijd over, laat hen dan klassikaal een vierde scenario bedenken.

2. Bespreek de antwoorden

Vraag hen vóór of na de discussie of ze kunnen vertellen waarom het leuk kan zijn beschermers te hebben, online en op school.

3. Bespreek de antwoorden die moeilijk te rangschikken waren

Vraag de leerlingen of sommige antwoorden moeilijk te beoordelen waren en waarom. Bespreek dit.

Lessen

Of je nu opkomt voor anderen, iets kwetsend meldt, of iets negeert om te vermijden dat het nog wordt uitvergroot, je kunt uit een aantal strategieën kiezen afhankelijk van de situatie. Met een beetje vriendelijkheid kan iedereen een groot verschil maken om negatieve situaties om te buigen.

Werkblad - Activiteit 1

Van omstaander naar beschermer

Dus nu weet je dat een omstaander zijn krachten positief kan gebruiken en een beschermer kan zijn door iemand te helpen die gepest wordt. Hieronder staan drie scenario's die voorbeelden zijn van cyberpesten of intimidatie. Als je wilt, maak je een vierde scenario van iets dat gebeurd is met mensen die je kent en verzin je antwoorden over zowel beschermers als omstaanders. Voor elk van de drie gemaakte scenario's is er een lijst met antwoorden. Lees elk antwoord en beslis of het is wat een omstaander zou doen of wat een beschermer zou doen. Noteer dan een 'O' voor 'omstaander' of een 'B' voor 'Beschermer' in het witte vakje naast het antwoord.

Scenario 1

Een vriendin van jou liet haar telefoon vallen aan de drinkwaterfontein bij het voetbalveld van de school. Iemand heeft hem gevonden en een heel gemene boodschap over een andere leerling gestuurd naar een aantal mensen in haar voetbalteam en dan de telefoon teruggelegd aan de drinkwaterfontein. De leerling die het doelwit was, vertelde jouw vriendin dat ze een vreselijk iemand is omdat ze dat bericht heeft verzonden, ook al heeft zij het niet verzonden. Niemand weet wie het gemene bericht heeft gestuurd. Jij …

- ☐ voelt je slecht in de plaats van je vriendin, maar je doet niets omdat niemand weet wie haar die loer heeft gedraaid.
- ☐ gaat naar het doelwit en vraagt haar hoe ze zich voelt en of je kunt helpen.
- ☐ verspreidt het gemene verhaal door het te delen met andere vrienden.
- ☐ en je vriendin overtuigen iedereen van het voetbalteam om complimenten te posten over het doelwit.
- ☐ en je vriendin melden het incident anoniem aan de directeur, met de boodschap dat iedereen het moet hebben over een goede telefoonbeveiliging en het vergrendelen van hun telefoon.

Scenario 2

Je leerkracht heeft een klasblog gemaakt voor taal, waarmee de klas commentaren kan schrijven, bewerken en posten. De volgende dag is de leerkracht ziek en de vervanger merkt niet dat het fout loopt in de klasblog – iemand post echt gemene berichten over een van je medeleerlingen. Jij …

- ☐ geeft commentaar op de commentaren door dingen te zeggen als "Dit is niet zo cool" en "Ik ben de vriend van X en het is allemaal niet waar".
- ☐ negeert het tot de leerkracht terugkeert.
- ☐ overtuigt andere leerlingen om vriendelijke berichten en complimenten te posten over het doelwit.
- ☐ vertelt de vervanger dat sommige leerlingen zich gemeen gedragen in de klasblog en dat ze dat misschien aan de leerkracht moet melden.

Scenario 3

Er is een onlinegame die heel wat vrienden van jou spelen. Meestal gaat de chat in de game over wat er in de game gebeurt. Soms gaat het er wat gemeen aan toe, maar doorgaans is dat niet meer dan gezonde rivaliteit onder vrienden. Maar opeens begint een speler echt gemene dingen te zeggen over een van je vrienden die ook aan het spelen is en hij wil echt niet stoppen. Ook de volgende dag gaat hij ermee door. Jij …

- ☐ belt je vriend op en vertelt hem dat je dit ook helemaal niet leuk vindt en vraagt hem wat hij denkt dat jullie beiden best zouden doen.
- ☐ belt iedereen die je kent die met jullie gamet (en je zorgt ervoor dat je vriend weet dat je dit doet) om te zien of iedereen het erover eens is dat het tijd is om te zeggen dat iemand gemeen doet.
- ☐ beslist af te wachten tot de andere stopt en dan misschien iets te ondernemen.
- ☐ verlaat de game een tijdje.
- ☐ bekijkt de communityregels van de game en als pesten niet is toegestaan, meld je het gemene gedrag via het meldsysteem van de game.

Scenario 4

Creëer een scenario uit het echte leven op basis van een situatie waar een van jullie al over heeft gehoord, bedenk dan een reactie van zowel een omstaander als van een beschermer om te tonen hoe goed je begrijpt waar we het nu over hebben!

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 2)

Keuzes van de beschermer?

Vaak willen leerlingen een doelwit van pesten helpen, maar weten ze niet wat ze moeten doen. Deze activiteit laat zien dat ze keuzes hebben, toont voorbeelden en biedt hen de mogelijkheid om zelf positieve antwoorden te bieden.

Doelstellingen

- ✓ **Inzien** dat een beschermer zijn een keuze is.
- ✓ **Leren** dat er verschillende manieren zijn om op te treden in een specifieke situatie.
- ✓ **Kiezen** uit verschillende manieren om te reageren die voor jou passend en veilig aanvoelen.
- ✓ Je eigen antwoord **bedenken** op de situatie.

Even praten

Wanneer je iemand online gemeen ziet doen tegen iemand anders – iemand beschamen of uitsluiten, voor de gek houden, geen respect tonen, zijn gevoelens kwetsen enz. – dan heb je altijd een keuze. Ten eerste kun je ervoor kiezen om een beschermer te zijn in plaats van een omstaander door het doelwit te helpen. Ten tweede kun je als beschermer ook kiezen hoe je reageert. Het belangrijkste wat je moet weten, is dat je mensen die het doelwit zijn echt kan helpen door naar hen te luisteren als ze verdrietig zijn, zodat ze weten dat iemand om hen geeft.

Maar niet iedereen voelt er zich goed bij om in het openbaar op te komen voor anderen, zowel online als in de refter van de school. Doe je het wel, ga er dan voor! Je kunt …

- het gemene gedrag (niet de persoon) benoemen door te zeggen dat het niet cool is.
- iets leuks zeggen over het doelwit in een post of commentaar.
- vrienden overtuigen om het doelwit ook complimenten te geven online.
- de persoon offline vragen om je gezelschap te houden op de speelplaats en naast jou te zitten tijdens de lunchpauze.

Voel je je er ongemakkelijk bij iemand in het openbaar te helpen, dan is dat oké. Je kunt doelwitten ook privé helpen. Je kunt …

- vragen hoe het met hen gaat in een sms of een direct bericht.
- iets vriendelijks zeggen of een compliment geven in een anonieme post, commentaar of direct bericht (als je media gebruikt waarop je anoniem kunt blijven).
- zeggen dat je er voor hen bent als ze willen praten na schooltijd.
- ze tijdens een rustig gesprek of aan de telefoon vertellen dat je dat gemene gedrag verkeerd vond en vragen of ze willen praten over wat er gebeurd is.

Maakt niet uit hoe je een beschermer wilt zijn, je kunt het zowel privé als in het openbaar melden. Bijvoorbeeld pestgedrag melden via een website of app-interface, of vertellen wat er aan de hand is aan een volwassene die je vertrouwt.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Een whiteboard of een flip-over waarop leerlingen post-its kunnen kleven
- Hand-out: werkblad 'Keuzes van de beschermer?'
- Post-its voor elke groep leerlingen

In deze activiteit ervaren we wat het is om een beschermer te zijn. We gaan er dus van uit dat de hele klas ervoor gekozen heeft het doelwit te helpen.

1. Verdeling in groepjes van vijf
Elke groep duidt een lezer en een schrijver aan.

2. De groepjes lezen en bespreken samen de pijnlijke situaties
De drie situaties staan vermeld op het werkblad op de volgende pagina. *Terwijl de groepjes discussiëren, verdeel je het whiteboard of de flip-over in twee kolommen met als titel 'Publieke steun' en 'Privésteun'*.

3. De groepjes kiezen of creëren twee soorten antwoorden voor elk deel
De leerlingen kunnen aan de slag met de voorbeeldantwoorden uit 'Even praten' of kunnen eigen antwoorden bedenken.

4. Leerlingen posten hun keuzes op het bord en lezen ze voor aan de klas
Je kunt dan een klassikale discussie voeren op basis van de keuzes van de leerlingen.

Lessen

Als je ziet dat iemand gekwetst of lastiggevallen wordt, wil je vaak helpen maar weet je niet hoe. Je kent nu heel wat manieren om een doelwit te helpen – en je kunt zelf kiezen om hem of haar te helpen op de manier waar jij je het makkelijkst bij voelt. Jij hebt de macht om iemand te helpen op een manier die werkt voor jou!

Werkblad: Activiteit 2

Keuzes van de beschermer?

Nu jullie in groepjes zijn verdeeld, beslissen jullie per groep hoe jullie een beschermer kunnen zijn. Vraag één vrijwilliger in je groep als schrijver (van de post-its) en een andere om ze voor te lezen. De voorlezer leest de eerste situatie luidop en dan krijgen de groepjes vijf minuten om elke situatie te bespreken en te beslissen hoe ze het doelwit publiek of privé kunnen steunen. De schrijver noteert de beslissingen op post-its en kleeft één post-it in de kolom 'Publiek' en één in de kolom 'Privé' op het whiteboard. Om een beslissing te nemen, gebruik je de ideeën die we net hebben besproken OF verzin je zelf een manier om het doelwit te helpen. Herhaal deze werkwijze voor situaties 2 en 3.

Opmerking: er bestaat niet zoiets als één juiste manier om een doelwit te steunen, want iedereen (zowel doelwit als omstaander) is anders en elke situatie is ook anders. We proberen gewoon de verschillende keuzemogelijkheden van een beschermer uit

Situatie 1

Een leerling post een filmpje van zichzelf waarin te zien is dat hij een cover zingt van een bekend popnummer. Andere leerlingen beginnen gemene commentaren te posten bij het filmpje. Wat doe je om de leerling die het filmpje postte te steunen? Ga met enkele eerder besproken ideeën aan de slag of verzin als groep een antwoord.

Situatie 2

Een leerling stuurt een andere leerling een screenshot van een commentaar dat jouw vriend heeft gepost en maakt er een gemene grap over. De screenshot wordt opnieuw gepost en gaat viraal op school. Wat ga jij doen om de leerling te steunen van wie het commentaar met een screenshot werd gedeeld? Kies een van de ideeën die we net hebben besproken of formuleer een eigen antwoord.

Situatie 3

Je ontdekt dat een leerling op je school een nepprofiel heeft aangemaakt op sociale media, de naam van een andere leerling gebruikt en foto's en memes post met onaardige dingen over andere leerlingen, leerkrachten en de school. Wat beslis jij te doen om de leerling te steunen voor wie die andere leerling zich op deze gemene manier uitgeeft? Bekijk enkele van de ideeën die eerder werden besproken of bedenk een eigen antwoord.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 3)

... maar zeg het vriendelijk!

In deze activiteit werken leerlingen samen om negatieve commentaren te herformuleren en te leren hoe ze negatieve interacties in positieve kunnen ombuigen.

Doelstellingen

- ✓ Gevoelens en meningen positief en efficiënt **uitdrukken**.
- ✓ Opbouwend en beschaafd **reageren** op negativiteit.

Even praten

Negativiteit ombuigen in positiviteit

Kinderen van jouw leeftijd worden blootgesteld aan allerlei soorten inhoud, soms met negatieve boodschappen die slecht gedrag in de hand werken.

- Heb jij (of iemand die je kent) iemand gezien die negatief is op het internet? Hoe voelde je je daarbij?
- Heb jij (of iemand die je kent) ooit een vriendelijk gebaar gezien op het internet? Hoe voelde je je daarbij?
- Welke eenvoudige dingen kunnen we ondernemen om negatieve interacties om te buigen in positieve?

We kunnen op negatieve emoties constructief reageren door onvriendelijke commentaren te herformuleren of opnieuw te kaderen en ons meer bewust te worden van de toon die we aanslaan in onlinecommunicatie.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Een whiteboard of projectiescherm
- Hand-out: werkblad '... maar zeg het vriendelijk!'
- Post-its of apparaten voor leerlingen

1. Lees de commentaren

We bekijken allemaal de negatieve commentaren.

2. Schrijf een nieuwe versie

Laten we ons nu verdelen in groepjes van drie en werken aan twee soorten antwoorden op deze commentaren:

- Hoe zou je dezelfde of vergelijkbare opmerkingen op een positievere of meer constructieve manier kunnen formuleren?
- Mocht een van je klasgenoten een dergelijke opmerking maken, hoe kun jij dan reageren om het gesprek positiever te maken?

Opmerking voor de leerkracht

Jongere leerlingen hebben misschien wat begeleiding nodig bij het herformuleren van opmerkingen. Een voorbeeld klassikaal uitwerken kan een goede manier zijn om ervoor te zorgen dat leerlingen het goed doen als ze alleen aan de slag gaan.

3. Stel de antwoorden voor

Elk team geeft nu zijn antwoorden voor beide situaties.

Lessen

Op iets negatiefs positief reageren, kan tot een leuke en interessante conversatie leiden – wat veel beter is dan de sfeer te moeten herstellen na een onvriendelijk commentaar.

Werkblad - Activiteit 3

... maar zeg het vriendelijk!

Lees de onderstaande commentaren. Bespreek na elke commentaar:

1. **hoe je dezelfde of vergelijkbare opmerkingen op een positievere of meer constructieve manier zou kunnen formuleren.**
2. **hoe jij kunt reageren om het gesprek positiever te maken, mocht een van je klasgenoten een dergelijke opmerking maken.**

Gebruik de ruimte onder elk commentaar om ideeën op te schrijven.

LOL Brent is de enige van de klas die dit weekend niet mee gaat kamperen.

Iedereen draagt morgen paars, maar zeg er niets over tegen Jana.

Sorry, ik denk niet dat jij naar mijn feestje kunt komen. Het zou anders te veel kosten.

Niet slecht bedoeld, maar je handschrift is echt beschamend. Misschien verander je best van groep voor dit project.

Word ik hoorndol van – wie heeft haar gezegd dat ze kan zingen?

Je mag enkel in onze groep als je me de login van je account geeft.

Ben ik nu de enige die vindt dat Shana er uitziet als een smurf?

👎👎👎

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 4)

Een toontje lager

Leerlingen interpreteren de emoties achter sms'jes om kritisch te leren denken en om een verkeerde interpretatie en conflicten bij onlinecommunicatie te voorkomen.

Doelstellingen

- ✓ De juiste **beslissingen nemen** wanneer je kiest hoe en wat je communiceert – en of je wel communiceert.
- ✓ **Situaties herkennen** waarin het beter is te wachten tot je oog in oog staat met iemand, dan meteen een tekst of bericht te verzenden dat misschien verkeerd geïnterpreteerd kan worden.

Even praten

Dingen worden al snel verkeerd begrepen

Jongeren gebruiken verschillende communicatievormen door elkaar, maar onlineberichten kunnen anders worden geïnterpreteerd dan in een persoonlijk gesprek of via de telefoon.

Werd je ooit verkeerd begrepen online? Heb je bijvoorbeeld ooit een grapje gemaakt en nam je vriend jou serieus – of vond hij jou zelfs gemeen?

Heb je zelf iemand anders in een sms of chat ooit verkeerd begrepen? Wat heb je gedaan om de communicatie te verduidelijken? Wat zou je anders kunnen doen?

Activiteit

Wat heb je nodig?

Voorbeelden van berichtjes die je op het bord schrijft of projecteert

1. Berichten beoordelen

Laten we deze voorbeelden van tekstberichten op het bord bekijken. De klas heeft vast ook geweldige voorbeelden. We noteren er enkele op het bord om te bespreken.

- "Dat is zo cool"
- "Whatever"
- "Ik ben zo kwaad op jou"
- "BEL ME NU"
- "Oké, chill"

2. De berichten hardop voorlezen

Voor elk bericht gaan we nu één persoon vragen het hardop te lezen op een specifieke toon (bv. 🙁 🙃 😀).

Wat valt je op? Hoe kan dat overkomen bij andere mensen?

Hoe kan de afzender beter communiceren wat hij echt bedoelt?

Lessen

Uit wat iemand schrijft of sms't, kun je moeilijk afleiden hoe die persoon zich voelt. Zorg ervoor dat je de juiste manier kiest voor je volgende bericht – en ook dat je niet te veel zoekt achter dingen die mensen online schrijven. Ben je niet zeker wat iemand bedoelde, vraag het die persoon dan persoonlijk of via de telefoon.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 5)

De daad bij het woord

Leerlingen bespreken hoe ze ook het gedrag van volwassenen kunnen beïnvloeden.

Doelstellingen

- ✓ **Reflecteren** over het onlinegedrag van volwassenen.
- ✓ **Nadenken** over hoe het gedrag van volwassenen een voorbeeld kan zijn voor de jongere generaties.

Even praten

Wat kunnen volwassenen leren aan kinderen – en wat kunnen kinderen leren aan volwassenen?

Het is belangrijk om kinderen vriendelijkheid bij te brengen. Maar het is al even belangrijk om onze lessen in vriendelijkheid vorm te geven. Er zijn een heleboel voorbeelden waaruit blijkt dat pesten en intimidatie niet enkel betrekking hebben op kinderen. Kijk maar eens hoe volwassenen elkaar online, in nieuwsmedia of in de file behandelen.

We hebben al gepraat over hoe belangrijk het is om vriendelijk te zijn tegen je klasgenoten en vrienden on- en offline. Heb je ooit volwassenen gezien die gemeen deden tegen elkaar, in het gewone leven of in de media? Heb je al volwassenen gezien die elkaar pestten? (Je hoeft geen namen te noemen – laten we enkel praten over gedrag.)

Denk je dat jouw generatie een internet kan creëren dat vriendelijker en positiever is dan de omgeving die sommige volwassenen rondom zich hebben gecreëerd? (Veel volwassenen denken waarschijnlijk ook dat jij hier beter in bent dan zij.). Denk je dat sommige kinderen pestgedrag vertonen of onvriendelijke opmerkingen beginnen te maken omdat ze volwassenen rondom zich of in het nieuws net hetzelfde zien doen? Antwoord je 'ja' op al deze vragen? Geef enkele voorbeelden. Wat zou JIJ doen in de plaats – hoe zou jij een beter rolmodel kunnen zijn voor volwassenen?

Opmerking leerkracht

Overweeg deze discussie naar een hoger niveau te tillen door op jouw school een 'vriendelijkheidscampagne' te voeren! Aan het begin van een les schrijft en geeft elke leerling een verklaring aan een andere leerling, die de toon zet voor een positieve les en die herinnert aan het feit dat we zowel online als offline voor positiviteit kunnen zorgen. Je zou elke week zelfs een les op deze manier kunnen beginnen.

Lessen

Hoe jij en je vrienden elkaar online behandelen, zal een grote impact hebben op de digitale wereld die jouw generatie opbouwt – en zeker ook op de offlinewereld.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 6)

Eén klein woord, grote gevolgen

Deze activiteit is bedoeld om de leerlingen bewust te maken van cyberpesten.

Doelstellingen

- ✓ **Bewustmaking** van het jonge internetpubliek van hun onlinegedrag, met name op het gebied van cyberpesten.
- ✓ **Begrijpen** dat gedrag en emoties niet hetzelfde zijn wanneer hun interacties digitaal zijn.
- ✓ **Nadenken** over hoe te handelen tegen cyberpesten, of ze nu slachtoffers of getuigen zijn.

Even praten

Deze activiteit is bedoeld om de leerlingen bewuster te maken van cyberpesten. Het gaat er niet om de deelnemers een schuldgevoel te geven of ze slachtoffer te maken. Deze activiteit vereist weinig voorbereidingstijd: je kunt alleen de kaart lezen.

In 2003 stelde de Canadese professor Bill Belsey voor het eerst een definitie voor **cyberpesten** op:

“Cyberpesten is het gebruik van informatie- en communicatietechnologieën om opzettelijk, herhaaldelijk en agressief gedrag te stellen jegens individuen of een groep met de bedoeling anderen schade te berokkenen.”

Het is eigenlijk intimidatie 2.0. Informatie verspreidt zich zeer snel via internet: in tegenstelling tot klassieke intimidatie kan cyberpesten snel een enorme omvang aannemen. Dat is vooral wat het een zeer gevaarlijk fenomeen maakt: het slachtoffer kan in een mum van tijd het gevoel hebben dat iedereen tegen hem/haar is; informatie over hem/haar kan bijvoorbeeld heel snel bekend worden gemaakt aan honderden of zelfs duizenden mensen, die er op hun beurt mee lachen of kwaadaardig op reageren naar het slachtoffer toe.

Het is belangrijk te onthouden dat de meeste internetinteracties sociaal en positief zijn. Cyberpesten is absoluut geen meerderheidsfenomeen, maar toch moeten we opletten.

Activiteit

1. Offline workshop – Empathie op het internet

Deze offlineworkshop is gebaseerd op een factsheet, 'Inleiding tot cyberpesten: avatars en identiteit', van Habilomedias, het Canadese Centrum voor Mediageletterdheid en Onderwijs. Het heeft tot doel deelnemers duidelijk te maken dat wat wordt waargenomen, anders is wanneer de interacties indirect zijn en wanneer er een filter – zoals het scherm dat een computer weergeeft – zit tussen de gesprekspartners.

De deelnemers (2 of 3) gaan om de beurt opstaan, voor de rest van de groep.

Elke leerling krijgt een grappig woord toegewezen dat ze zullen gebruiken als antwoord op elke vraag die de andere deelnemers zullen stellen. Het doel voor de rest van de groep zal zijn om hem aan het lachen te brengen, terwijl zijn doel zal zijn om niet te lachen of te glimlachen.

Voorbeeldvragen: wat is de tweede naam van je moeder? Hoe groot zijn je schoenen? Wat is de geur van je douchegel? Wat is je lievelingseten? Wat eet je graag op je pannenkoeken? Wat zeg je als je jouw hond roept? Mogelijke antwoorden: Hottentotten, vogelbekdier, sjansj, skeer, fatoe, Axolotl,...

Feedback bij de activiteit

Hebben de deelnemers gelachen? Waarom is de situatie grappig? Waarom voelen ze zich niet op hun gemak? Heeft hun lichaamshouding enig ongemak aangegeven?

Herhaal dezelfde activiteit met twee of drie deelnemers, die deze keer hun gezicht verborgen houden achter een masker, een boek, een bord of wat ze ook vinden om voor hun gezicht te houden zodat ze de rest van de groep niet kunnen zien. Daarna beantwoorden ze de vragen door het woord op het bord te schrijven.

2. Discussie met de hele groep

Zien de deelnemers het verband tussen wat ze net gedaan hebben en hoe interacties tussen mensen op het internet veranderen?

Op het internet zien we niet met wie we spreken; we weten niet hoe ze zich voelen. We voelen ons vrij als we dingen op het internet schrijven. We voelen ons minder persoonlijk betrokken en hebben soms minder zelfbeheersing.

Vraag de leerlingen om voorbeelden te geven over cyberpesten. Je kunt hun antwoorden eventueel op het bord schrijven.

Feedback bij de activiteit

Waarom waren de deelnemers minder geneigd om te lachen? Wat is er veranderd?

De deelnemers hadden geen directe interactie meer: er stond een filter tussen hen.

De emoties waren niet meer hetzelfde. Zo is dat ook online. Je ziet de gelaatsuitdrukking van je gesprekspartner niet. Je voelt zijn stress, zijn angst of zijn verdriet niet. Het vermogen om in andermans schoenen te staan en te voelen wat de ander voelt, wordt 'empathie' genoemd.

3. Bewogen debat

Een bewogen debat is een offlineactiviteit om deelnemers aan het denken te zetten over zaken die je met hen wilt bespreken. Daarna zullen ze online gaan, en dan kan je de volgende verklaringen met hen bespreken.

Ze kunnen een stap vooruit doen als ze het ermee eens zijn of een stap terugzetten als ze het er niet mee eens zijn. Na elke vraag kunnen zij dan hun respectievelijke standpunten bespreken en hun standpunten toelichten.

In deze activiteit heb je de rol van bemiddelaar. Na elke feedback kun je de deelnemers de punten van reflectie of advies geven die onder de stellingen staan.

1. *Mijn vriend is slachtoffer van cyberpesten. Hij wil niet dat ik erover praat, dus zeg ik er liever niets over uit angst de situatie te verergeren.*

Om te voorkomen dat het erger wordt, kun je persoonlijk met het slachtoffer praten; je kunt erover spreken met familie of vrienden, of zelfs persoonlijk met de pester als de situatie het toelaat. Op dit punt kun je de deelnemers vertellen over de middelen die worden voorgesteld in de categorie 'hulpmiddelen om verder te gaan', inclusief luister- en begeleidingsinstrumenten voor slachtoffers, getuigen of zelfs stalkers.

2. *Ik heb onlangs een video gepost waarop te zien is dat ik aan het dansen ben. Mijn vrienden lachten mij uit. Een opmerking heeft me erg gekwetst, dus reageerde ik door diegene die dat geschreven had ook te beledigen.*

Of het bestand door jou gepost is of niet: jij hebt ook rechten op het internet!

Zoals rechten op de afbeelding, op basis waarvan een afbeelding/video van jezelf niet gepubliceerd kan worden zonder jouw toestemming.

Reageren op de dader door dezelfde gemene methoden te gebruiken kan de situatie alleen maar erger maken: je doen reageren, je kwetsen, kan precies zijn wat hij/zij wil. Er zijn andere manieren om te reageren:

- registreer het bewijs van zijn/haar gedrag;
- blokkeer de toegang voor de cyberpesters tot jouw verschillende profielen op de netwerken;
- rapporteer de acties aan het CLB van jouw school, aan je familie of aan de politie als de situatie ernstig is.

3. *Een vriend van mij beledigt mijn klasgenoot op Facebook. Ik heb zijn commentaar geliket, dus ben ik medeplichtig.*

Je zou kunnen denken dat een opmerking niet belangrijk is; cyberpesters voeden zich met de steun die ze van de anderen krijgen en de populariteit die dat soort gedrag hen kan geven. Als de cyberpester niet gevolgd zou worden, zou hij zich niet aangemoedigd voelen om door te gaan: aandacht trekken is vaak een leidmotief om iemand aan te pakken.

4. *De primus van de klas bleef maar haar notities posten op Facebook. Vandaag gaf ik commentaar op een van haar updates. Ik schreef dat ze misschien slim was, maar dat ze niet mooi was en dat de hele klas haar haatte.*

Het gaat hier, zoals we eerder vermeldden, om frustratie en jaloezie. Het kan misschien 'gewoon een grapje' zijn, maar woorden kunnen echt kwetsen. Waarom spreek je haar niet persoonlijk aan of stop je gewoon met het volgen van haar posts als haar gedrag je stoort?

Als je nog een stapje verder wilt gaan, kun je een bewustwordingscampagne opzetten met de kinderen (een of meerdere sessies), gebaseerd op wat er gezegd is, de ervaring van elk kind en wat deze workshop bij hen oproept.

Veel succes!

Hulpmiddelen om verder te gaan:

https://awel.be
http://www.childfocus.be/nl/preventie/clicksafe-veilig-internetten
https://www.cyberpesten.be/
https://www.caw.be/jac/

Er bestaan verschillende websites in België die je meer informatie kunnen bieden over cyberpesten: je bent niet alleen! Cyberpesten bestaat even lang als het internet zelf.

Lessen

Als je iets ziet of zelf gepest wordt, meld dat dan!

Het kunnen dingen zijn zoals:

- wrede of dreigende berichten sturen of doorsturen aan iemand;
- het tonen van foto's of opmerkingen die iemand in verlegenheid zullen brengen;
- een website maken om iemand uit te lachen;
- beledigingen op iemands pagina publiceren;
- valse accounts op sociale netwerken aanmaken om anderen te bespotten;
- online geheimen of geruchten over iemand verspreiden;
- iemand filmen zonder het te vertellen en de video online publiceren.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Creatie: Nothing2Hide
Vertaling: Sara Van Zandycke

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 7)

Onbegrepen opmerking

Leerlingen leren door te spelen en te debatteren dat onlinereacties, die vaak uit hun context gelezen worden, tot zeer verschillende interpretaties van de oorspronkelijke woorden kunnen leiden.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** dat e-mails, berichten op sociale media en een SMS op verschillende manieren geïnterpreteerd kunnen worden.
- ✓ **Begrijpen** dat de context en de bedoeling van gepubliceerde opmerkingen via e-mail, sociale media of SMS vaak verwarrend kunnen zijn.
- ✓ Strategieën **vinden** die de intenties verduidelijken en conflicten vermijden.

Even praten

Internet is een discussieruimte en zoals in elke discussieruimte is de context belangrijk. Het probleem is dat in tegenstelling tot het echte leven, waar we de persoon met wie we spreken voor ons hebben, onlinereacties vaak uit de context gelezen worden nadat ze geschreven zijn, en dit soms door mensen die we niet kennen. Dat leidt vaak tot interpretaties die mogelijk veraf liggen van de betekenis die de auteur eraan wilde geven.

Activiteit

1. Voorbereiding

Knip alle kaarten uit (zie werkblad – Activiteit 8)

2. Het spel der opmerkingen

Deel het eerste kaartspel uit en vraag aan de leerlingen om ze in drie categorieën te delen:

1. Commentaar die een positieve toon heeft.
2. Commentaar die een negatieve toon heeft.
3. Commentaar die ofwel een positieve ofwel een negatieve toon kan hebben volgens de context.

Stel deze twee vragen zodra de opmerkingen gesorteerd zijn:

1. Geef de drie opmerkingen aan die het grootste aantal verschillende interpretaties kunnen hebben.
2. Geef de drie opmerkingen aan die het meest waarschijnlijk conflicten kunnen veroorzaken als ze verkeerd geïnterpreteerd worden.

Vraag hen ten slotte om verschillende interpretaties voor elke opmerking te vinden. Daarbij kun je het tweede kaartspel gebruiken, dat je voor jezelf houdt.

3. Eén vraag, meerdere mogelijke antwoorden

Vraag voor elke onderstaande situatie:

- aan een van de leerlingen om te antwoorden met een commentaarkaart;
- aan een tweede leerling om te zeggen hoe dat antwoord geïnterpreteerd kan worden;
- aan de eerste leerling om zijn antwoord te herformuleren om dubbelzinnigheid te voorkomen.

Situaties:

1. Je hoort dat je vriend gekozen werd om deel uit te maken van het voetbalteam van de school.
2. De school sluit wegens overstroming.
3. Een nieuwe leraar komt naar school.
4. Je struikelde net op de speelplaats voor alle leerlingen.
5. ...

4. Gesprek

Start een gesprek binnen de groep met de volgende vragen:

- Werd er al een keer een schriftelijke opmerking van jou verkeerd geïnterpreteerd (zelfs lang nadat je die geschreven had)? Heeft die opmerking je in conflict of problemen gebracht?
- Werd je ooit gekwetst door een opmerking die naar jou gestuurd werd of die op jouw socialemediafeed gepost werd? Heeft de interpretatie van de opmerking je in de problemen gebracht?
- Is de context van een opmerking of een bericht belangrijk?
- Zou een opmerking die we niet hardop zouden zeggen schriftelijk verzonden moeten worden?
- Welke strategieën kunnen we gebruiken om dubbelzinnigheden in onze onlinecommunicatie te voorkomen?

Bv. Wees zo nauwkeurig mogelijk, omschrijf goed wat je bedoelt, laat de opmerking door iemand anders voorlezen enz.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Creatie: Nothing2Hide
Vertaling: Sara Van Zandycke

Werkblad - Activiteit 7

Onbegrepen opmerking

1. Kaartspel om aan leerlingen uit te delen

Ik sta op ontploffen.	Vandaag zal een onvergetelijke dag worden.
Ik heb er geen meer!	Wow! Dat is gek!
Heb je haar jurk gezien?	Ik kan niet geloven wat er mij net is overkomen
Waar dacht je aan?	Mijn ‘vriend’ laat me niet met rust!
Gelukkig is deze dag bijna voorbij!	Hmmmmm....

2. Kaartenspel voor jou

Ik sta op ontploffen.

vreugde, euforie, frustratie, ontevredenheid, depressie, zelfmoordgedachten

Vandaag zal een onvergetelijke dag worden.

blijdschap, euforie, ontevredenheid, depressie

Ik heb er geen meer!

onverdraagzaamheid, verveling, woede, frustratie, ontevredenheid, depressie

Wow! Dat is gek!

blijdschap, irritatie, kritiek, belediging, verveling, frustratie, ontevredenheid

Heb je haar jurk gezien?

goedkeuring, appreciatie, lof, kritiek, aanval, afkeuring, berisping

Ik kan niet geloven wat er mij net is overkomen.

vreugde, euforie, frustratie, ontevredenheid

Waar dacht je aan?

goedkeuring, appreciatie, lof, kritiek, aanval, afkeuring, woede, berisping

Mijn 'vriend' laat me niet met rust!

frustratie, ontevredenheid, woede, situatie van geweld

Gelukkig is deze dag bijna voorbij!

opluchting, verveling, frustratie, ontevredenheid, depressie

Hmmmmm....

reflectie, verwarring, kritiek, afkeuring, ontevredenheid

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 8)

Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?

Tijdens deze les worden leerlingen in het basisonderwijs gevraagd eenvoudige onderschriften over individuele personen te beoordelen. De volgende mediawijsheidconcepten en -vragen worden tijdens deze activiteit op een educatief verantwoorde manier behandeld:

- **Weten** dat alle mediaberichten «samengesteld» zijn en dus opgesteld door mensen die keuzes maken over wat ze erin opnemen en hoe ze dat naar buiten brengen.
- **Vragen stellen** over “wie dit heeft opgesteld en waarom”.
- **Rekening houden met** de invloed van de media die we creëren op anderen.

Doelstellingen

- ✓ **Leer** dat we een betekenis creëren door een combinatie van afbeeldingen en woorden.
- ✓ **Begrijp** hoe een titel kan veranderen wat we denken dat een afbeelding weergeeft.
- ✓ **Eerbiedig** de kracht van je woorden, vooral in combinatie met de afbeeldingen die je post.
- ✓ **Bepaal** hoe je een verantwoorde mediamaker kan zijn.
- ✓ **Ontwikkel de gewoonte** om jezelf vragen te stellen, “Wie heeft dit gepost en waarom?”.

Even praten

Hoe kunnen woorden een beeld veranderen?!

Afbeeldingen in combinatie met woorden zijn krachtige manieren om te communiceren. Denk bijvoorbeeld aan een foto in het nieuws van een huis dat in brand staat. Een onderschrift zegt «Familie verliest huis, maar iedereen kon gered worden, ook de hond.» Dat is triest en ook een beetje eng, nietwaar? Wat als het bijschrift zegt: «Brandweermannen zetten leeg huis in brand om te oefenen met nieuwe brandbestrijdingsmiddelen». Je kijkt nog steeds naar een huis dat in brand staat, maar je hebt een heel ander idee over wat er gebeurt. Je voelt je mogelijk zelfs veilig in plaats van verdrietig.

Activiteit

Verdeel de klas onder in kleine groepen. Geef, zonder de leerlingen te laten zien dat je twee verschillende versies uitdeelt, de helft van de groepen de hand-out met het positieve onderschrift en de andere helft die met het negatieve onderschrift.

Wat heb je nodig?

- Foto's van leerkrachten en personeel van jouw school die hun dagelijkse taken uitvoeren. Je kunt 2 tot 3 weken voor de activiteit een aantal digitale foto's verzamelen, of de leerlingen opdracht geven om dat te doen zonder te onthullen wat de bedoeling is van deze foto's (uiteraard altijd met de toestemming van diegenen die worden gefotografeerd). Als dat niet mogelijk is, kan de leerkracht foto's uit tijdschriften of nieuwsbronnen bundelen die aangepast zijn aan de leeftijd van de leerlingen.
- Optioneel: Minstens één foto van elke leerling in de klas
- 2 hand-outs met het voorbeeld van de sportfoto, één met een positief en één met een negatief onderschrift. Voorbeelden van foto's met zowel positieve als negatieve onderschriften en een manier om ze te projecteren of te delen (zie einde van de les).

1. Foto's + woorden

Bekijk de foto. Beschrijf samen met jouw groep de persoon op de foto. Wat voor soort persoon denk je dat het is? Denk je dat je tijd met hen wilt doorbrengen of hun ploeggenoot wilt zijn? Waarom wel of waarom niet?

Het zal snel duidelijk worden dat de groepen foto's hebben bekeken met verschillende onderschriften. Laat elke groep hun foto omhoog houden, zodat de anderen het verschil kunnen zien.

Bespreek dit tot slot in het kort: Wat laat dit zien over de kracht die woorden hebben bij het vormen van onze ideeën?

2. Nog niet helemaal zeker?

Bekijk meer voorbeelden (Hand-out #2)...

Bedenk hoe het zou voelen om een bericht te ontvangen of te zien met een van de foto's met het negatieve onderschrift. Het zien of horen van negatieve berichten kwetst niet alleen de persoon op de foto, het kan er ook voor zorgen dat andere mensen die de foto zien, zich ongemakkelijk voelen.

Als je het bericht of de foto ontvangt, wat doe je dan? Je hebt altijd een keuze. Je kunt...

- ervoor kiezen om de foto niet met iemand anders te delen;
- de afzender vertellen dat je liever geen berichten krijgt die bedoeld zijn om iemand te kwetsen;
- de persoon op de foto steunen door hen te laten weten dat je weet dat het niet waar is, of
- alle bovenstaande acties doen.

Je zou ook een positief bericht kunnen sturen. Geen antwoord, maargewoon je eigen positieve boodschap.
Het zien of horen van positieve berichten steunt de persoon op de foto en kan ertoe leiden dat anderen op hun beurt een positieve boodschap willen plaatsen.

3. Iemand op onze school

De leerkracht selecteert een willekeurige foto uit foto's van het schoolpersoneel.

Probeer verschillende soorten onderschriften op te stellen. Verzin eerst een aantal onderschriften waardoor de persoon op de foto zich prettig of trots zou voelen. Hoeveel verschillende onderschriften kun je bedenken?

Nu gaan we het hebben over grappige onderschriften. Is er een verschil tussen wat voor jou grappig is en wat voor de persoon op de foto grappig zou kunnen zijn? Is er een verschil tussen een grap die aardig bedoeld en grappig voor iedereen is, en een grap om iemand uit te lachen die slechts voor sommigen «grappig» is?

Bedenk een aantal onderschriften die voorbeelden zijn van wat we hebben besproken, kies er vervolgens eentje uit voor elke foto dat zowel grappig als aardig is, niet kwetsend voor de persoon op de foto.

Blijf oefenen met foto's van anderen van onze school. Kreeg je nieuwe ideeën van aardige dingen die je kan zeggen door de boodschappen van je klasgenoten te lezen?

4. Maak een collage met foto's van iedereen in je klas en voorzie elke foto van een vriendelijk onderschrift.

Lessen

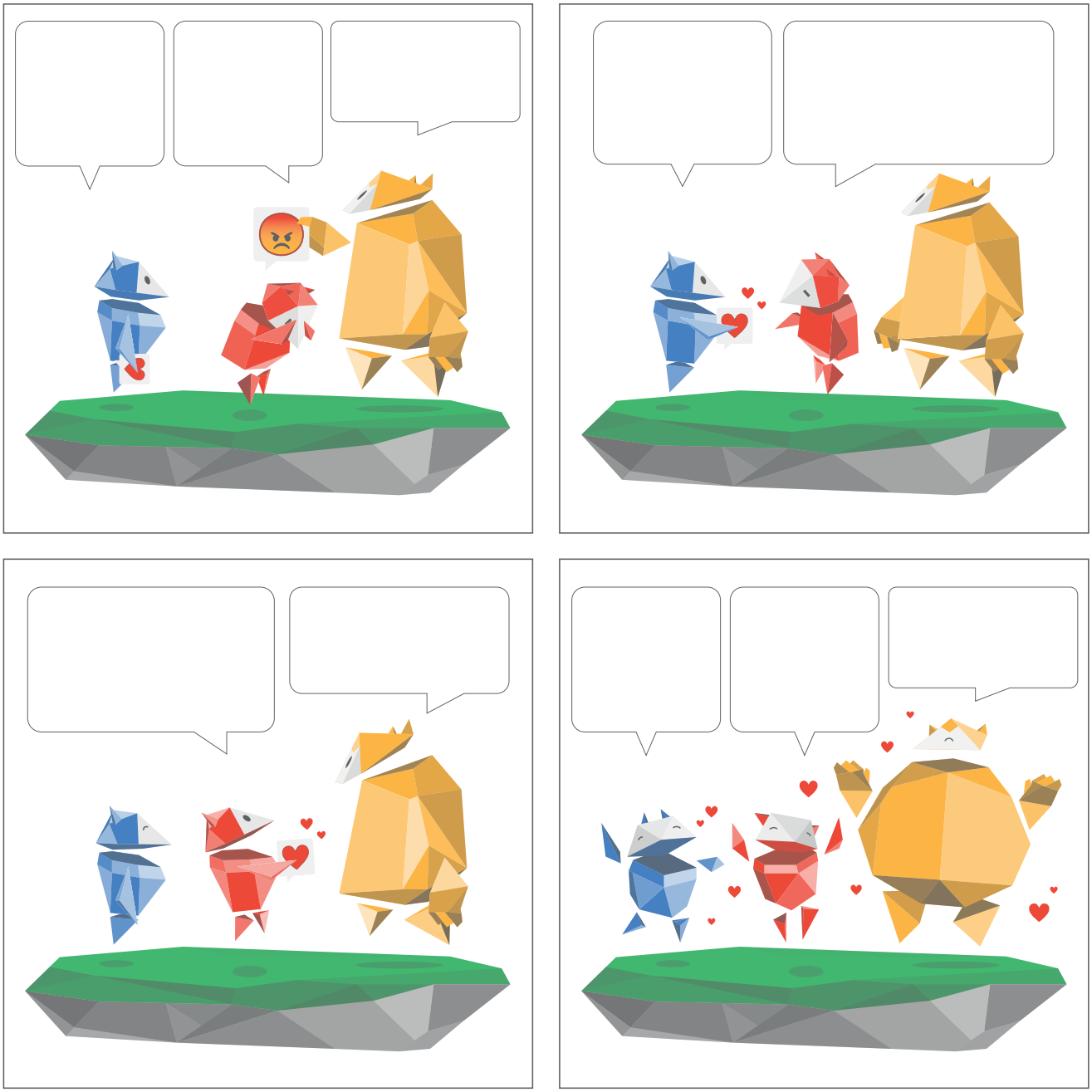
Onderschriften kunnen een invloed hebben op wat we denken over en hoe we ons voelen bij een beeld. Scroll je voorbij een foto met onderschrift, sta dan even stil bij hoe anderen zich bij deze post kunnen voelen. Vraag jezelf af "Wie heeft dit gepost en waarom?" voordat je foto's en onderschriften van anderen accepteert.

Werkblad - Activiteit 8

Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?

1. Maak je eigen stripverhaal

Probeer dit experiment. Deel een kort stripverhaal uit waaruit alle woorden zijn verwijderd. Laat vervolgens elke leerling individueel de tekstballonnetjes invullen om het verhaal te vertellen dat ze in gedachten hebben. Vergelijk de resultaten. Had iedereen hetzelfde verhaal met dezelfde woorden in gedachten? Waarom niet? Hoe toont het experiment aan dat we woorden gebruiken om de context van een afbeelding te bepalen of te verduidelijken?



2. De sportfoto-bijschrift

Een afbeelding, korte video of GIF van een leuk sportmoment (indien mogelijk met een jong iemand en liever geen beroemdheid).

Indrukwekkend!

Dikkenek!

Indrukwekkend!

Dikkenek!

3. Andere voorbeelden

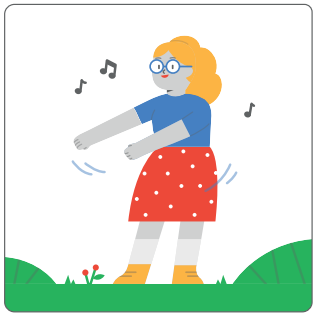
De voorbeelden moeten als volgt worden getoond: de afbeelding met onderschrift A en dezelfde afbeelding met onderschrift B moeten naast elkaar liggen (zodat ze tegelijkertijd kunnen worden bekeken).

Orgineel kunstwerk valt in de prijzen.

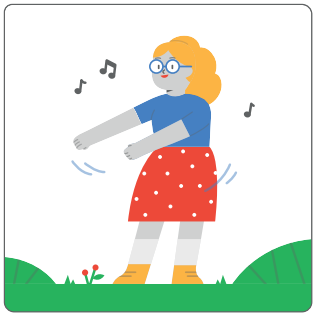
Prutswerk.

Ik ontdekte een nieuwe soort sprinkhaan!

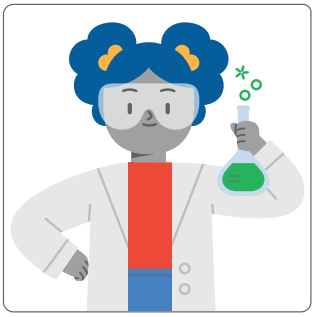
Mmmm, lekker!



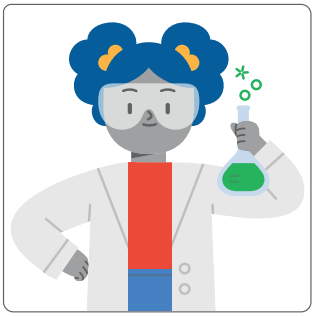
Dit dansje gaat viraal!



Zo genant. Komt niet eens in de buurt!



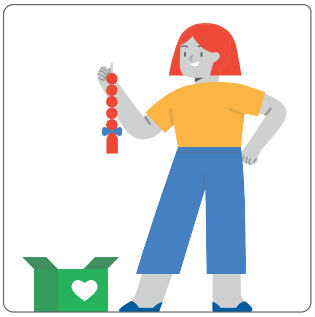
Jongste wetenschapper ter wereld!



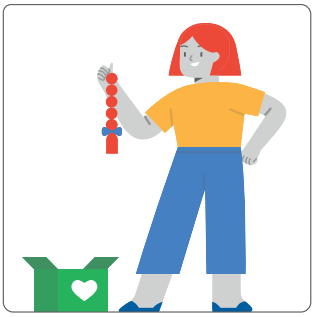
Nerd! #zielig

Eindelijk, mijn nieuwe gsm!

Gebruik ff mijn mama's oude gsm :/



Ik liet mijn haar groeien en doneerde het voor Think Pink! <3



SLECHTSTE.KAPSEL.OOIT.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 9)

Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid

Geruchten kunnen besmettelijk zijn – zowel positief als negatief. In de zonnigste hoek van de stad lopen cyberpesters rond die overal negativiteit verspreiden. Blokkeer en meld pestkoppen, maar wees wel vriendelijk tegen andere internetgebruikers om de vrede in dit land te herstellen.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

Even praten

Laat je leerlingen 'Koninkrijk der vriendelijkheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Welk scenario in 'Koninkrijk der vriendelijkheid' ligt jou het best en waarom?
- Beschrijf een moment waarop je actie hebt ondernomen om vriendelijkheid online te verspreiden.
- In welke situatie zou het gepast zijn iemand online te blokkeren?
- In welke situatie zou het gepast zijn iemands gedrag te melden?
- Waarom denk je dat het personage in 'Koninkrijk der vriendelijkheid' een agressor wordt genoemd? Beschrijf de eigenschappen van dit personage en hoe zijn acties het spel beïnvloeden.
- Heeft het spel de manier veranderd waarop jij je in de toekomst tegenover anderen zal gedragen online? Zo ja, hoe?

Wees Cyber Vriendelijk

Leg cyberpesten uit met je eigen woorden.

Teken een situatie van cyberpesten naar keuze en identificeer het doelwit, de aanvaller en de toeschouwer.

Benoem minstens twee acties die het slachtoffer van intimidatie of van slechte houding online kan ondernemen.

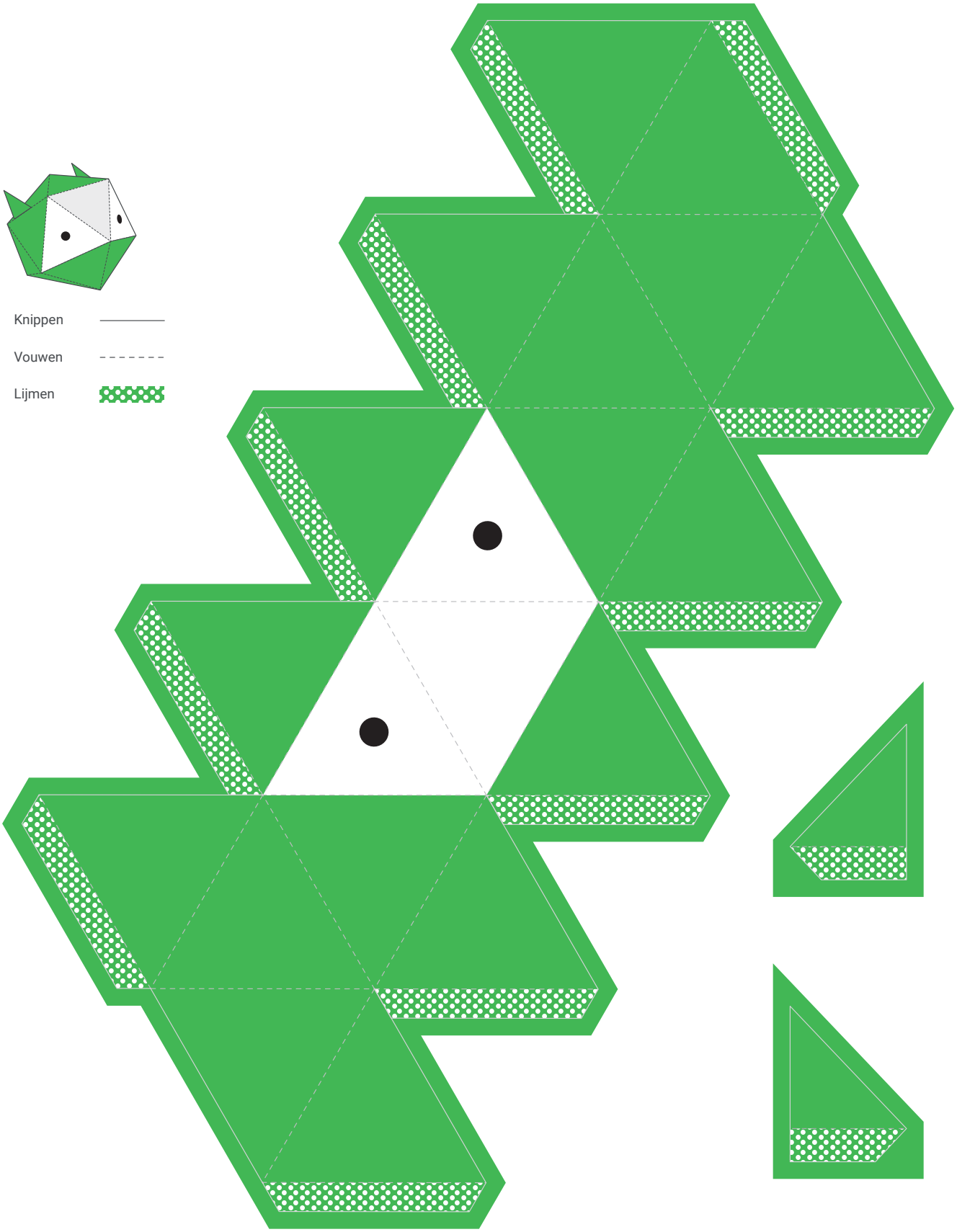
Benoem minstens twee manieren waarop iemand tussenbeide kan komen.

Wat kan een omstaander doen wanneer hij cyberpesten ziet?

Knippen

Vouwen

Lijmen

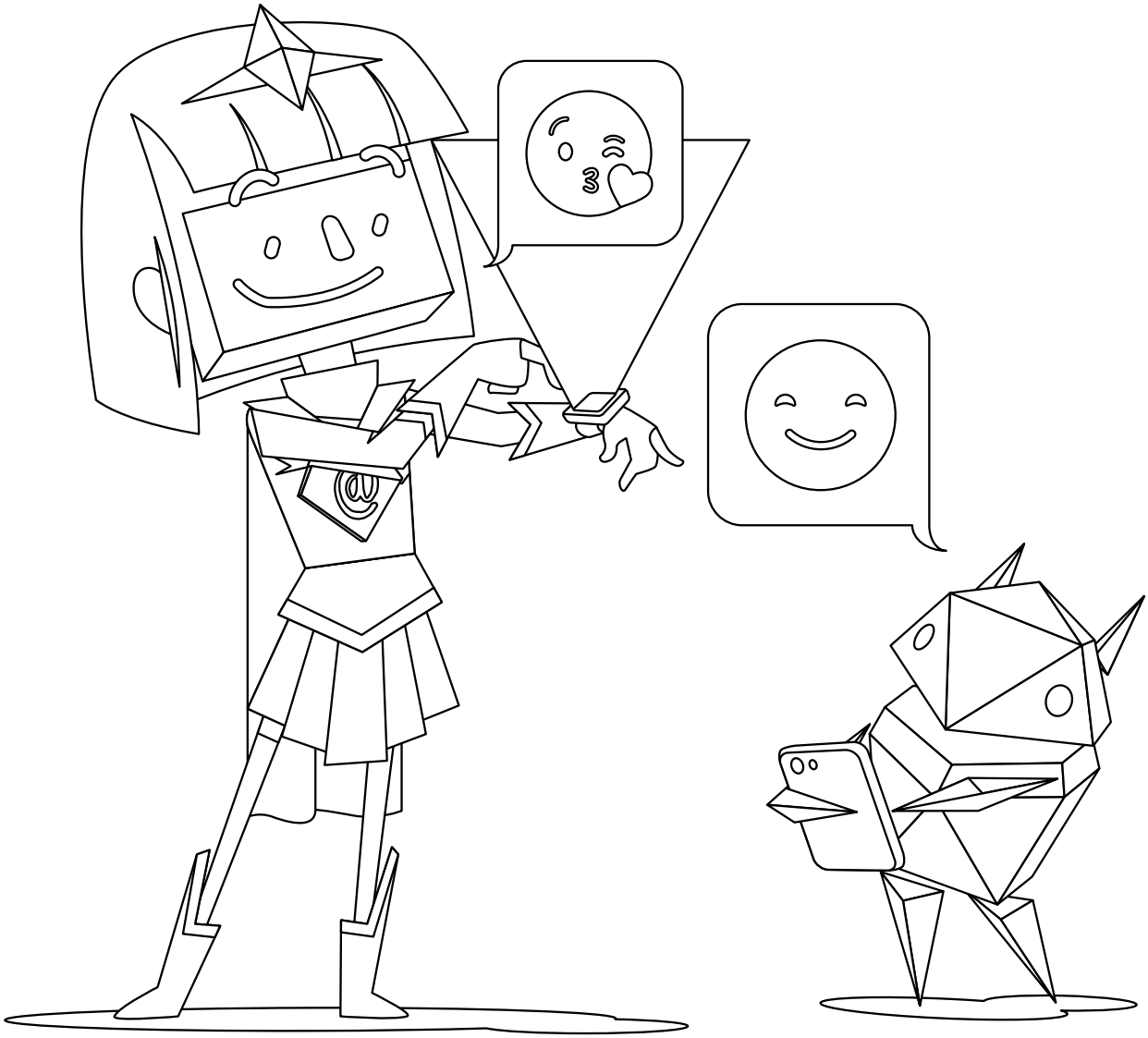


Vriendelijk

Vriendelijk zijn is cool

- Gebruik de kracht van internet om positieve boodschappen te verspreiden
- Blokkeer kwaadaardig of ongepast gedrag
- Reageer tegen intimidatie en rapporteer elke zaak waarvan je getuige bent

Wees Cyber Vriendelijk



Praat erover als je twijfelt

Moedig gedrag online definiëren en stimuleren

Thema's

Activiteit 1: **Wanneer hulp inroepen?**
Activiteit 2: **Meld het ook online!**
Activiteit 3: **Wat houdt moedig zijn in?**

Inhoud

Het is belangrijk dat leerlingen snappen dat ze niet alleen zijn wanneer ze content online zien waarbij ze zich ongemakkelijk voelen – vooral wanneer het lijkt alsof ze zelf of iemand anders gekwetst kunnen worden. Ze mogen nooit aarzelen om hulp te vragen aan iemand die ze vertrouwen. Het is ook goed dat ze weten dat er verschillende manieren bestaan om moedig te zijn en actie te ondernemen, van dingen uitpraten online tot het gebruiken van meldingstools online.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** in welk soort situaties je hulp moet inroepen of erover praten met een volwassene die je vertrouwt.
- ✓ **Bedenken** welke mogelijkheden er zijn om moedig te zijn online en waarom het belangrijk is om volwassenen bij het gesprek te betrekken.

Praat erover als je twijfelt
Woordenschat

Dapper: moedig, niet noodzakelijk onverschrokken, want mensen zijn heel moedig wanneer ze bang of nerveus zijn maar toch positief reageren.

Gehackt account: een onlineaccount dat door iemand anders is overgenomen, zodat je er zelf geen controle meer over hebt.

Leerlingenbemiddeling: een stap verder dan een leerling die erover praat, is leerlingenbemiddeling, om zaken aan te pakken of te veranderen; ook opkomen voor jezelf en anderen; vaak beschouwd als een essentieel onderdeel van burgerschap.

Vertrouwen: sterke overtuiging dat iets of iemand betrouwbaar, oprecht of bekwaam is.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 1)

Wanneer hulp inroepen?

Een advies dat steevast terugkeert in alle lessen geldt voor elke onlineactiviteit: komen kinderen iets tegen waarbij ze zich ongemakkelijk voelen of erger, moedig hen dan aan om erover te praten – ze moeten moedig zijn en erover praten met iemand die ze vertrouwen en kan helpen, ook jij, de directeur of een ouder. Kinderen zouden dat moeten oppikken uit elke les, maar om zeker te zijn, volgt nu een gesprek in een gezin dat specifiek gericht is op het principe 'praat erover als je twijfelt'. Hieronder vind je een lijst met situaties waarin het uitpraten echt kan helpen.

Belangrijke opmerkingen voor de leerkracht

1. *Kinderen worden al vele generaties lang onderwezen of geconditioneerd om niet te 'klikken', waardoor dat is uitgegroeid tot een sociale norm, en experts in het voorkomen van pestgedrag hebben hard gewerkt om kinderen het verschil te helpen inzien tussen het 'vertellen' en hulp inroepen. Help de leerlingen in te zien dat steun zoeken wanneer er online kwetsende dingen gebeuren, niet hetzelfde is als 'klikken'; het gaat om hulp zoeken voor zichzelf of voor klasgenootjes wanneer iemand gekwetst wordt.*
2. *Open communicatie bevorderen en kinderen eraan herinneren dat je er altijd bent om hen te steunen en om het op de juiste manier te melden.*
3. *In de onderstaande discussie moet je ervoor zorgen dat telkens als leerlingen iets delen over momenten dat ze hulp van een volwassene hebben gezocht, het gesprek zo verloopt dat ze zich trots voelen en moedig dat ze iets hebben ondernomen, vooral omdat ze ervoor uitkomen voor hun klasgenoten.*

Doelstellingen

- ✓ **Erkennen** dat hulp zoeken voor jezelf of anderen een teken is van sterkte.
- ✓ **Hardop nadenken** over situaties waarin erover praten echt kan helpen.

Even praten

Dit is een lijst met situaties waarin je online kunt terechtkomen. We kunnen ze misschien niet allemaal bekijken, want je mag het ook zeggen wanneer iets op die lijst jou doet denken aan een situatie waarin je terechtkwam en vertellen wat je toen hebt gedaan. Zo kunnen we samen over die situaties praten.

Lessen

1. Lees de lijst in stilte

Terwijl je dat doet, vraag je je af of een van deze situaties je ooit is overkomen, of je hulp zou zoeken als je in een van deze situaties terechtkwam en of je het al dan niet hebt gedaan.

- Je had het vermoeden dat je account werd gehackt. (Discussiemogelijkheid: wat kun je doen om je account nog beter te beveiligen?)
- Je had hulp nodig om je paswoord te onthouden.

- Je wist niet zeker of iets al dan niet een scam was, of dat je er was ingetrapt. (Discussiemogelijkheid: wat zijn de waarschuwingssignalen?)
- Iemand probeerde online iets met jou te bespreken waarbij je je ongemakkelijk voelde.
- Je ontving een akelig bericht of commentaar van een onbekende. (Discussiemogelijkheid: wat maakt iets akelig?)
- Je wilde iets bespreken dat iemand online vertelde en echt aardig OF echt gemeen was.
- Je was bezorgd dat je misschien iets had gedeeld online wat niet mocht. Vertel ons enkel wat het was als je je er goed bij voelt om dat te delen, maar als je dat niet doet, vertel ons dan toch maar hoe je erop reageerde.
- Je stelde vast dat een klasgenoot een andere leerling online kwetste.
- Je zag dat iemand ermee dreigde te vechten of iemand te kwetsen.
- Iemand postte een fake profiel over een andere leerling.
- Je was bezorgd over een andere leerling door iets wat gepost of ge-sms't werd. (Discussiemogelijkheid: soms is het moeilijk en zou je je vriend boos kunnen maken, maar zijn zijn veiligheid en welzijn niet belangrijker?)

2. **Steek je hand op** als je ons wilt vertellen wat je deed (of niet deed) en waarom. Heeft iemand dat voorbeeld al gekozen, bekijk dan of je een ander voorbeeld hebt waarover je kunt praten.

3. **Laat ons die situaties bespreken**.

Opmerking voor directeurs

Een leerlingenpanel of werkgroep op school (hogere graad basisschool, lagere graad middelbaar) kan bijzonder efficiënt zijn om leerlingenbemiddeling op te bouwen rond dit thema. Bestaat er al een panel of mentorschap op jouw school, laat de mentors dan de bovenstaande scenario's doornemen met de jongere leerlingen en hun eigen ervaringen delen.

Lessen

Misschien lijkt het niet altijd zo, maar hulp kunnen vragen wanneer je niet zeker bent wat je moet doen, is moedig. Als het jou of iemand anders helpt iets pijnlijks te verzachten of te voorkomen dat het gebeurt, dan is dat zowel slim als moedig.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 2)

Meld het ook online!

Er wordt online getoond waar de leerlingen ongepaste inhoud en gedrag moeten melden in apps. Daarna bekijken ze diverse soorten content, beslissen ze of het gemeld moet worden en bespreken ze waarom.

Doelstellingen

- ✓ **Zich bewust** zijn van de onlinetools om misbruik te melden.
- ✓ **Overwegen** wanneer je ze moet gebruiken.
- ✓ **Praten** over waarom en wanneer misbruik moet worden gemeld.

Even praten

Wanneer er online gemene en andere ongepaste zaken opduiken, dan hebben mensen verschillende mogelijkheden om te reageren. In de vorige activiteit hadden we het over de belangrijkste mogelijkheid: erover praten met iemand die je vertrouwt. Een andere mogelijkheid is het melden via de app of service waar je de inhoud hebt aangetroffen, wat kan helpen om de inhoud te laten verwijderen. Het is belangrijk om de onlinemeldingstools te leren gebruiken.

Kinderen moeten het gewoon worden om een screenshot te nemen van gesprekken of activiteiten die kwetsend of verdacht zijn alvorens de blokkerings- en meldingstools te gebruiken (anders is de activiteit misschien niet meer zichtbaar). Dat zorgt ervoor dat vertrouwde volwassenen kunnen zien wat er is gebeurd en het probleem kunnen helpen oplossen.

Activiteit

Wat heb je nodig?

Hand-out: werkblad
'Meld het ook online!'

1. Zoek hoe je een probleem meldt

Gebruik alle apparaten waarover je in de klas beschikt. Zijn er verscheidene apparaten, verdeel de klas dan in groepjes. Zoek samen naar de tools in minstens drie schoolgerelateerde accounts om ongepaste inhoud of ongepast gedrag te melden. (Is er maar een apparaat of computer in de klas, dan moeten de groepen zich rond dat scherm zetten.)

2. Bekijk de scenario's

Bekijk klassikaal de zeven scenario's op het werkblad.

3. Zou je dit melden?

Vraag de leerlingen om te vertellen of ze deze inhoud zouden melden of niet.

4. Zo ja, waarom?
Vraag iemand die het zou melden om de klas te vertellen waarom, en stel dezelfde vraag aan wie het niet zou melden.

Opmerking: er is zelden één juiste reactie of aanpak. Zorg ervoor dat de klas dat weet voor de discussie start.

Lessen

De meeste apps en apparaten hebben tools om ongepaste inhoud te melden en/of te blokkeren, en het kan de betrokken mensen, hun community en de platformen zelfs helpen als we die tools gebruiken. Voor je ongepaste inhoud blokkeert of meldt, is het altijd verstandig om een screenshot te nemen, zodat je een bewijs hebt.

Werkblad - Activiteit 2

Meld het ook online!

Lees elk van de onderstaande scenario's, steek je hand op en vertel of je het zou melden via de app of service waarin je de inhoud hebt aangetroffen. Bereid voor waarom je het al dan niet zouden melden, en bespreek daarna die keuzes met de hele klas.

Opmerking: iedereen moet beseffen dat er meestal meer dan één juiste keuze is. Daarom is discussiëren zo zinvol. Niemand mag zich slecht voelen bij wat hij of zij doet. Zelfs volwassenen weten niet altijd wanneer of hoe ze iets moeten melden.

Situatie 1

Een leerling post een groepsfoto op een publiek account en jij haat de manier waarop je op de foto staat. Zou je die foto melden of niet? Hoe kun je reageren?

Situatie 2

Iemand maakt een account aan en gebruikt de naam en foto van een andere. Die persoon heeft een meme gemaakt van de foto en er een snor en andere vreemde gezichtskenmerken bij getekend, waardoor de foto een grap lijkt. Zou jij de account melden of niet?

Situatie 3

Iemand post een heleboel gemene commentaren over een leerling uit jouw school zonder zijn naam te gebruiken, maar jij denkt te weten over wie het gaat. Zou jij die commentaren melden of niet?

Situatie 4

Een leerling creëert een account met de naam van je school in de schermnaam en post foto's van leerlingen met commentaren die iedereen oppikt. Sommige zijn complimenten, andere zijn gemeen tegenover leerlingen. Meld je de gemene commentaren, de hele account of beide?

Situatie 5

Op een nacht merk je dat een leerling online een commentaar heeft gepost met de mededeling dat ze de volgende dag gaan vechten met een andere leerling in de eetzaal. Meld je dat onlinecommentaar of niet? Meld je het bij de leerkracht of directeur de volgende dag of niet? Of beide?

Situatie 6

Je bekijkt een cartoonfilmpje en plots verschijnt er vreemde inhoud die duidelijk niet geschikt is voor kinderen en je voelt je er ongemakkelijk bij. Meld je het of niet?

Situatie 7

Je speelt een onlinespel met vrienden en plots begint iemand die niet meespeelt met jou te chatten. Die persoon is niet gemeen of zo, maar je kent hem niet. Negeer je die persoon of meld je het?

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 3)

Wat houdt moedig zijn in?

De leerlingen beschrijven iemand die volgens hen iets gedaan heeft wat moedig is. Door dieper na te denken over hun keuze en dit met elkaar te bespreken, moeten ze nagaan waar hun opvattingen over moedig zijn vandaan komen.

We weten dat wat mensen denken kan worden beïnvloed door de media.
Om de leerlingen hiervan bewust te maken, kan het helpen erover te praten en luidop in groepsverband te bespreken hoe dit gebeurt. Hier volgen een aantal belangrijke punten om in gedachten te houden:

- *Onze opvattingen worden gevormd door alles wat we zien, horen en lezen.*
- *We interpreteren wat we zien door de lens van onze eigen ervaringen. Daardoor kunnen dezelfde media zeer verschillende boodschappen brengen.*
- *We leren evenveel (en soms meer) van foto's als van woorden.*
- *Mediawijsheid draagt bij aan het tegengaan van stereotypen door ons bewust te maken van patronen, en deze in vraag te stellen. Als bijvoorbeeld alle helden die we kennen mannelijk zijn, krijgen we mogelijk het idee dat mannen vaker helden zijn, ook al vertelde ons nooit iemand letterlijk dat vrouwen geen helden kunnen zijn (het ontbreken van informatie is een ander aandachtspunt).*

Doelstellingen

- ✓ **Denk na** over wat het betekent om moedig te zijn, ook als we online zijn.
- ✓ **Identificeer** de bron(nen) van onze opvattingen over moedig zijn.
- ✓ **Neem de gewoonte** aan om je af te vragen: "Welke informatie hebben ze achterwege gelaten?"

Even praten

Als je denkt aan moedig zijn, denk je dan aan superhelden uit de bioscoop of misschien eerder aan brandweermannen? Dat zijn prachtige voorbeelden, maar het is belangrijk om te onthouden dat ook wij moedig kunnen zijn.

Activiteit

Wat heb je nodig?

- Een vel papier en een pen voor elke leerling
- Een manier om een lijst op te stellen die iedereen kan bekijken

Plaats voor aanvang een bord in 3 hoeken van het klaslokaal.

1. Vandaag gaan we het hebben over moedig zijn. Noteer iemands naam (of baan als je de naam niet kent). Dit kan een echte of fictieve persoon zijn uit het heden of verleden, iemand die iets deed wat jij moedig vindt. Laat (nog niet) zien wie je hebt opgeschreven...

2. Was het eerder makkelijk of moeilijk om iemand te bedenken? Geef aan waarom je het makkelijk vond. Als het moeilijk was, waardoor kwam dat dan? Praten we veel over moedig zijn, of juist zelden? Waar zie of hoor je meestal over mensen die dappere dingen doen?

• 3 grote borden met vette letters die de leerlingen vanop 3 meter kunnen zien, eentje voor elke categorie: “Een mediapersoonlijkheid” (geen echt iemand); “Iemand die ik persoonlijk ken”; “Iemand die ik ken” (uit de geschiedenis of het nieuws)

3. De grote onthulling. Je kunt nu laten zien welke persoon of personage je hebt gekozen door naar het label te gaan dat past bij de persoon die jij koos.

Laten we dat bespreken. Opvallend is dat velen onder jullie een mediafiguur of een echt iemand hebben gekozen die jullie alleen via media kennen (zoals uit een boek of film). Wat zegt dat over waar je opvattingen over “moedig zijn” vandaan komen?

De media moeten geld opbrengen, en dat betekent dat zij willen dat zoveel mogelijk mensen aandacht aan hen besteden.
Ze overladen ons met de meest dramatische, actiegerichte vormen van moedigheid. Daarom zien we veel superhelden en hulpverleners en soldaten. Dat kunnen mooie voorbeelden zijn, maar er zijn er nog vele anderen, toch?. Het is altijd slim om te vragen: “Wat werd er niet verteld?”

Welke andere voorbeelden van moed bestaan er? Waar heb je nog geleerd wat het betekent om moedig te zijn?

4. Nog meer onthullen. Bespreek, in de groepen waar je nu in zit, de redenen voor je keuzes: Wat maakt de door jou gekozen persoon moedig? Waren er verschillen in de soorten dappere dingen die echte mensen deden en de dappere acties van mediapersonages? Zo ja, wat waren de verschillen?

Na de groepsdiscussie maak je aantekeningen op het whiteboard of het bord...

Denk hier even over na en steek je hand op als het antwoord op de vraag “ja” is:

- Noemde iemand een persoon die anderen heeft gered van fysiek gevaar?
  De meeste onder ons zullen het erover eens zijn dat voorkomen dat iemand fysiek gekwetst wordt moedig is, vooral als je daardoor het risico loopt zelf gekwetst te raken.
- Noemde iemand een persoon die opkwam voor iemand die gepest werd?
  Hoe zit het met het voorkomen dat de gevoelens van iemand gekwetst worden, of vriendelijk of behulpzaam zijn als hun gevoelens reeds gekwetst zijn? Is dat ook moedig?

Steek je hand op als je me meer kunt vertellen over iemand die op deze andere manier moedig was of je nog een ander voorbeeld van moedig gedrag kent.

Optioneel: Verdeel de groep opnieuw in drie, maar deze keer met de onderverdeling:
a) De persoon is vrouwelijk, b) De persoon is mannelijk en c) De persoon identificeert zich niet als mannelijk of vrouwelijk.

Als je denkt aan het woord “moedig”, stel je je dan een man of een jongen voor? Een vrouw of een meisje? Hoe zijn vrouwen/meisjes moedig? Is dit anders dan mannen/jongens? Waarom denk je dat?

5. Bekijk de lijst met wat moedig zijn inhoudt en bespreek:
- Kun je je voorstellen dat je één van de dingen op de lijst doet?
- Kun je een situatie bedenken waar aardig zijn gelijk is aan moedig zijn?
- Hoe verloopt dat online (of via telefoon)? Kan je voorbeelden aanhalen van manieren om online moedig te zijn?

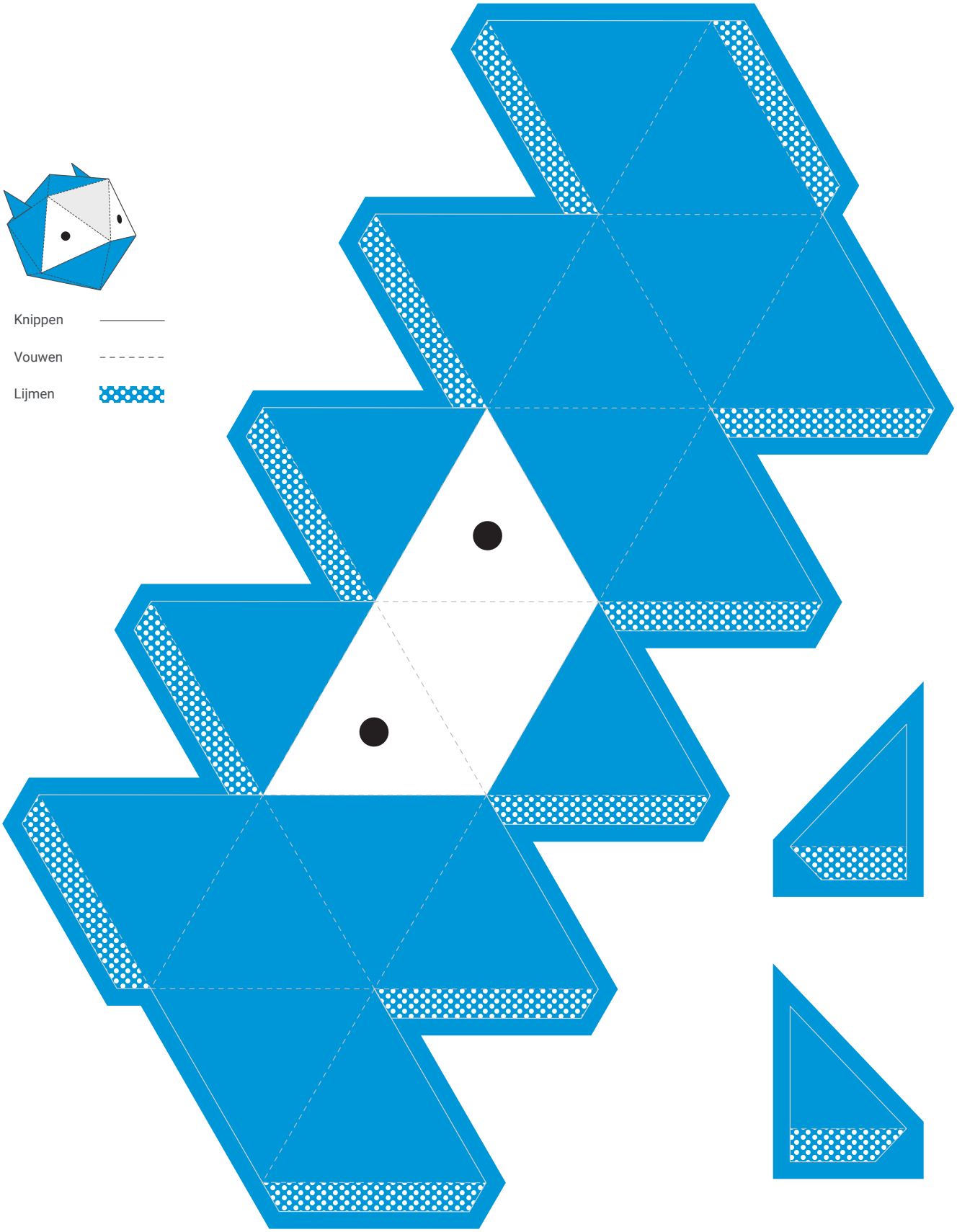
Lessen

Moed gaat over het nemen van risico’s om mensen te helpen op uiteenlopende manieren. De media kunnen de manier waarop we over dingen denken beïnvloeden, zoals wat het betekent om moedig te zijn. Opgepast, want ze stellen niet altijd alle mogelijkheden voor. Daarom moeten we ons afvragen: “Wat of wie laten ze niet zien?”. Als we online zijn, moeten we ook nadenken over het niet kwetsen van de gevoelens van anderen. Dat is ook moedig en iedereen kan ervoor kiezen om moedig te zijn.

Knippen

Vouwen

Lijmen



Moedig

Praat erover als je twijfelt

- Druk jezelf uit als je met ongepast gedrag geconfronteerd wordt
- Reageer als een situatie je ongemakkelijk laat voelen
- Rapporteer onaanvaardbaar gedrag dat je online ziet

Wees Cyber Moedig

Dynamisch debat – Videospellen

De leerlingen worden aangezet om over games waarin ze goed of minder goed zijn en media waarover ze al een besliste mening hebben, na te denken. Ze zullen hun standpunt moeten toelichten, waardoor ze misschien de gedachten van hun klasgenoten zullen doen veranderen!

Doelstellingen

- ✓ De eigen opvattingen over videogames **toelichten.**
- ✓ Een visie over videogames **ontwikkelen**.
- ✓ **Argumenten aanbrengen** om videogames te verdedigen.
- ✓ Zich **positioneren** in relatie tot de media.

Context

De geschiedenis van games

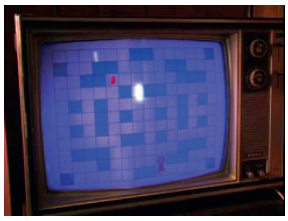
Tennis for two: beschouwd als het eerste videospel

Dit simpele tennisspel werd in een laboratorium in 1958 ontwikkeld door William Higinbotham. Die heeft echter nooit een octrooi ingediend voor zijn uitvinding, omdat het voor hem enkel en alleen ter ontspanning was tijdens de pauzes.

Het spelletje werd gespeeld op een analoge computer en je moest door een oscilloscoop kijken om te zien wat er gebeurde.

De eerste consoles thuis

In 1966 diende Ralp Bauer, die ervan droomde de televisie een andere dimensie te geven, zijn eerste patent in voor een thuisconsole. In 1972 stuurde hij de Magnovox Odyssey, de voorouder van alle consoles, de wereld in. Leuk weetje: toen moesten gamers transparante plastieken laagjes over hun televisiescherm plakken om zo een 'grafische interface' te verkrijgen.



Bron foto's: https://hackaday.com/2017/09/14/retrotectacular-a-video-game-odyssey/

In hetzelfde jaar 1972 werd ook het arcadespel 'Pong' gereleased door Atari. Pas in 1977 werd het bedrijf wereldberoemd dankzij de Atari 2600. Atari 2600 bleek populairder te zijn dan de andere thuisconsoles. Tegelijk werden arcadegames ook bekender bij het brede publiek. De gamingindustrie leek open te bloeien.

Het is stil aan de overkant!

Heel snel waren er talrijke bedrijven die het idee hadden om een variant te maken van de spelconsole of het arcadespel. Tegen 1983 was de markt verzadigd, werden de spelcomputers te duur en gingen veel bedrijven failliet. (Dat was toen Pong, Space Invaders, Pacman enz. werden uitgebracht.)

Nintendo to the rescue!

Rond 1985 besloot Nintendo (dat stiekem al games aan het ontwikkelen was) een nieuwe spelcomputer op de markt te brengen: NES. Eén jaar later bleek dat de NES tien keer meer werd verkocht dan zijn concurrenten. Kleinere studio's voelden zich verplicht om games te ontwikkelen voor Nintendo om zo het hoofd boven water te houden. Nintendo werd groter (dankzij een paar slimme businesstrucs), terwijl spelers zoals Atari hulpeloos moesten toekijken hoe de verkoop van hun consoles kelderde.
De komst van Nintendo zorgde voor een frisse wind in de gamingindustrie, maar er waren kapers op de kust…

En toen waren ze met…

Nintendo, Sega, Atari, Sony… Allemaal bedrijven die een thuisconsole hebben ontwikkeld. Spelontwikkelaars werden ook verplicht om speciale licenties te bemachtigen als ze een spel wilden uitbrengen op een van die consoles, dus werden er meer en meer games ontwikkeld voor de computer.

Hoe gaat het nu met de gamingindustrie?

De gamingindustrie is nog steeds big business. België heeft zelf ook bedrijven die gespecialiseerd zijn in het ontwikkelen van games. Tegenwoordig gamen wij op onze computer, console, telefoon en zelfs op een rekenmachine kun je spelletjes spelen!

De eerste videospelletjes werden ontwikkeld op analoge computers en gebruikten een soort radar om te zien wat je kon doen. Om de eerste spelcomputer te gebruiken, moest je vreemde plastieken bladen over je televisie plakken.

Nu hebben we virtuele realiteit, kun je actief meespelen in plaats van hangend in de zetel en speel je met vrienden van over de hele wereld.

Meer informatie over videogames:
http://www.classicgaming.nl/
https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/40582/Game-Geschiedenis/

Activiteit

Dit is een debat waar de deelnemers op een fysieke manier zullen aan deelnemen. Met andere woorden, ze zullen op basis van hun antwoorden (akkoord/neutraal/niet akkoord) in de ruimte bewegen.
Ze gaan allemaal op een lijn naast elkaar staan. Als ze akkoord zijn, moeten ze een stap naar voren zetten. Als ze geen mening hebben, blijven ze op hun plaats en als ze niet akkoord zijn, moeten ze een stap naar achteren zetten. Simpel toch?

In de eerste fase zullen de deelnemers niets zeggen, om elkaar niet te beïnvloeden.

In de tweede fase krijgen de deelnemers tijd om hun mening te geven over de gestelde vraag en waarom ze zich zo verplaatst hebben.

Je mag zelf ook deelnemen aan het debat. Het is zelfs beter als je ook je eigen mening geeft (doe dat wel als laatste, want je hebt deze fiche al gelezen en zal daardoor misschien beïnvloed zijn!).

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.
Inhoud: Marion Piecuck
Vertaling: Sara Van Zandycke

Werkblad

Boeiend debat – Videogames

Afhankelijk van het aantal deelnemers duurt het ongeveer 10-15 minuten per vraag. Je kunt ook je eigen vragen stellen.

Vraag 1: “Er is een verband tussen gewelddadige videogames en echt geweld.”

Er is tot nu toe geen verband gevonden en volgens sommige studies kunnen videogames een van de vele factoren zijn (naast familiegeweld, verslaving enz.). Er kon niets concreets aangetoond worden. Sommige studies bewijzen, integendeel, dat de videogames een positieve invloed hebben op de ruimtelijke representatie, het probleemoplossend vermogen of de coördinatie.

Vraag 2: “Videospellen zijn de hoogste kunstvorm, omdat ze alle andere kunsten omvatten.”

Het is moeilijk om de oorsprong van deze zin te achterhalen. Toch is het een vraag die regelmatig terugkomt: zijn videogames de tiende kunst?

Traditionele kunstvormen:
- Toegepaste kunst (architectuur)
- Sculptuur
- Beeldende kunst
- Muziek
- Literatuur
- Woordkunst en drama (theater, dans, nabootsen, circus)
- Filmkunst (cinema)

Minder gebruikelijk:
- Televisie
- Stripverhalen

Het videospel heeft (zoals alle andere kunsten) een eigen taal, codes en conventies.

We vinden de regels van de architectuur in level design (het creëren van niveaus en levels), we beeldhouwen 3D-modellen om karakters te creëren, we hebben het over de cinematografie tijdens laadbeelden. En muziek is bijna altijd aanwezig.

Vraag 3: “Videogames waren eerst speels, daarna verhalend.”

In het begin waren videogames speels (de verhalende dimensie was beperkt), de arcades waren slechts elektronische flippers. Vandaag is dat niet meer zo, want er bestaan enorm veel games en het is een echte trend geworden om verhalen te creëren.

Vraag 4: “Ik kan eender welk spel door wie dan ook laten spelen.”

Sommige spelletjes worden geclassificeerd als 7+. Dat wil zeggen dat er beelden in een spel kunnen voorkomen die best angstaanjagend kunnen zijn voor jongere kinderen.
PEGI is een raad van volwassenen die kopers (ouders) begeleidt bij de aankoop van een spel. Wat jij angstaanjagend vindt, kan een ander net grappig vinden.
Sommige ouders vinden geweld in videospelletjes niet verkeerd, zolang het maar niet realistisch is, maar gaan niet akkoord met andere elementen uit een spel (chatten met onbekenden, bonussen die verslavend kunnen zijn…).

Meer informatie over veilig spelen:
https://pegi.info/nl
https://www.kijkwijzer.nl/pegi

Dit document valt onder de Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationale Publieke Licentie.