HackShield - Het Kaartspel
In de klas

Inhoud

1. Doelgroep
2. Achtergrondinformatie
3. Introductie
4. Thema's
5. Begrippen
6. Tijdsduur
7. Leerdoelen
8. Voorbereiding
9. Uitwerking
10. Bijlage

Doelgroep
Het kaartspel richt zich op de leerlingen in groep 7- 8 en is geschikt voor kinderen tussen de 8 en 12 jaar. Ingestoken op B1 niveau

Achtergrondinformatie
Kinderen in groep 7-8 komen thuis en op school voortdurend in aanraking met internet en de media. Zij ondergaan de digitale transformatie zonder zich daar altijd bewust van te zijn. Ze verwerven vaardigheden en kennis en passen die direct toe. Dit kaartspel is een offline introductie een veiliger en beter gedrag online.

Introductie van het kaartspel
Wie kent niet de gevaren van het verkeer? We zijn ons goed bewust van die gevaren en wijzen onze kinderen erop. Veel minder aandacht besteden we aan de bedreigingen van het digitale verkeer, want wij wapenen onze kinderen nauwelijks tegen de bedreigingen van hun digitale leven. Cybercriminelen, maar ook reguliere bedrijven, zoeken openingen om de kinderen te verleiden. Ook laten kinderen elkaar niet met rust op het internet. HackShield- Het Kaartspel is fun, praktisch, realistisch, uitdagend, confronterend en maakt de leerlingen weerbaar. Op natuurlijke wijze verbinden we in het kaartspel de zelfredzaamheid van kinderen met het worden van een Future Cyber Hero. In het kaartspel is het doel om Query, een karakter uit Hackshield te helpen haar verloren moneyblocks terug te vinden. Tijdens het spel moeten spelers problemen oplossen en 'helden' verzamelen.

Thema's
De thema's die van belang zijn als het gaat om de digitale bewustwording, de z.g. Digitale transformatie zijn:

- Mediawijsheid
- ICT- Basisvaardigheden
- Computational thinking
- Informatievaardigheden

Begrippen
Naast de vier grote thema's staat het internet bol van begrippen die het dagelijks gebruik voorkomen zoals browser, domein, copyright, downloaden, apps, phishing, hacking, URL, wifi, cookies, zoekmachine, virus, bug, data, in en uitloggen, etc. In het kaartspel gebruiken we er een aantal. In de leerdoelen komen we hierop terug.

Tijdsduur
De gehele les duurt 45 minuten met de volgende opbouw:

Introductie	10 minuten
Kern	35 minuten
Afsluiting	5 minuten

Leerdoelen *(Voor de gespiegelde leerdoelen voor de ouders, begeleiders en verzorgers zie lesbrief Ouderavond)*

Een leerling:

- kan de termen cyberveiligheid, verbinding, online, offline, wifi, virus, bug, data, apps, netwerk, uitloggen en browser omschrijven
- weet dat veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren.
- kan omschrijven wat het internet (in brede zin) is.
- kan de verschillende vormen van media benoemen.
- kan het begrip 'veiligheid' uitleggen in relatie tot media.
- kan losse elementen van een probleem in relatie brengen tot de kern van het probleem.
- is zich ervan bewust dat media overal aanwezig zijn en dat media een grote rol spelen in het dagelijks leven.
- ervaart de relevante dreigingen bij het gebruik van mobiele media en het internet.
- kan aan de hand van een voorbeeld uitleggen hoe het internet werkt.

Voorbereiding
Lees de spelregels van HackShield - Het kaartspel voor docenten (zie bijlage).

Uitwerking in vijf stappen
Introductie - 10 min

Inleiding voor de leerlingen
Vertel de leerlingen dat jullie het gaan hebben over cyberveiligheid. Vraag de leerlingen of iemand weet wat cyberveiligheid is. Ontleed het woord desnoods in twee aparte woorden en bespreek de betekenis(sen). Zorg voor een goed voorbeeld.

Uitwerken in een woordweb
Maak een woordweb over cyberveiligheid. Laat leerlingen in discussie gaan over dit onderwerp. Zorg dat het woord internet, gevaar en beschermen op het bord komen te staan (breng ze eventueel zelf in).

Vraag de leerlingen daarna:
- Waarom is het belangrijk om 'cyberveilig' te zijn?
- Waarom heeft het internet iets met cyberveiligheid te maken?
- Welke gevaren liggen er op de loer wanneer je op internet zit/online bent?
- Hebben jullie zelf wel eens zoiets meegemaakt?
- Hoe bescherm je jezelf daar tegen?

Introductie van het spel
Vertel de leerlingen dat ze een spel gaan spelen waarin ze van alles gaan leren over het internet, online, offline, etc. en hoe ze zichzelf kunnen beschermen tegen de gevaren waarmee je in aanraking kunt komen wanneer je online (op internet) bent.

Kern - 30 min

Vorm groepjes
Kies een groepje van vier leerlingen die het spel als eerste gaan spelen (duo's kan uiteraard ook, dus 8 leerlingen maximaal). Deze versie kan namelijk met maximaal vier leerlingen (of vier duo's) tegelijk gespeeld worden. Wissel hierna eventueel door zodat andere leerlingen ook aan de beurt komen. Zorg ervoor dat iedereen een grote tafel (of grote plek op de grond) heeft om het spel te spelen. Deel het pakje kaarten uit en leg de spelregelkaarten bovenop.

Korte samenvatting
Geef een korte samenvatting van HackShield - Het kaartspel. Vertel wat het doel van het spel is en waar ze moeten beginnen. Gebruik de spelregels in de bijlage. Nu zijn de leerlingen klaar om aan de slag te gaan!

Note: Wanneer kinderen het spel voor het eerst spelen is het belangrijk om een begeleidende rol aan te nemen. Vraag eventueel door bij het horen van bepaalde termen of opdrachten om de bewustwording bij jouw leerlingen aan te wakkeren. Gebruik ook hier de spelregels in de bijlage.

Tip: De leerlingen die het kaartspel nog niet kunnen spelen, kunnen aan de slag met HackShield online. Dit is te spelen op de computer, tablet of smartphone via **joinhackshield.nl**. Klik op de grote knop: SPEEL. Net als bij het kaartspel dat ze zojuist hebben gespeeld, is het belangrijk om goed te lezen en vooruit te denken. Dit is namelijk geen game waarin 'de snelste zijn' en 'doorklikken' belangrijk is. Door stap voor stap te lezen en na te denken over het beste antwoord of volgende stap haal je de meeste punten!

Afsluiting - 5 min

Vraag de leerlingen wat ze hebben geleerd. Weten ze bijvoorbeeld wat een netwerk is of wanneer je gehackt bent?

Vraag daarna wat ze van het spel vonden en laat ze daarvoor een argument geven. Schrijf dit bijvoorbeeld weer in twee mindmaps op het bord.

Vertel de leerlingen vervolgens dat ze ook (thuis) online verder kunnen spelen op **joinhackshield.nl**. Daar kunnen ze een online game spelen om nog meer te leren over cyberveiligheid.

** Maak een foto van de dingen die ze geleerd hebben (op het bord) en stuur deze foto naar **info@hackshield.nl**, zo kunnen we de uitbreidingen en volgende spellen nog beter maken.*

Bijlage
HackShield - Het kaartspel - Spelregels