

Online Grenzen

Duur van de klassenquest: 45 minuten

Doelgroep: Geschikt voor leerlingen tussen 7 en 12 jaar.

In deze klassenquest komen de leerlingen erachter wat hacken is, wat de gevolgen kunnen zijn van cyberpesten en welke keuzes je kunt maken. Sanne gaat op oorlogspad, want ze wordt gepest, en zet daarvoor hacken in. Ze komt er samen met de klas achter dat dit niet de beste manier is om pesten tegen te gaan, maar dat ze haar vaardigheden als hacker op een goede manier zou kunnen gebruiken.

Deze klassenquest kun je op twee manieren benaderen: met de focus op **cyberpesten** of juist op **hacken**. Bij elke insteek horen eigen vragen en opdrachten. Ook in de lesbrief wordt dit onderscheid duidelijk gemaakt.

Lesdoelen

Cyberpesten

Leerlingen weten...

1. Wat ze zelf kunnen doen wanneer ze online gepest worden.
2. Dat online pesten, net als offline pesten, grote gevolgen kan hebben.
3. Dat de rol van toeschouwers heel belangrijk is als het gaat om online pesten, en dat je daarin ook een verantwoordelijkheid hebt.

Hacken

Leerlingen weten...

1. Dat je als hacker kunt besluiten om je het goede of slechte pad op te gaan.
2. Welke gevolgen/consequenties hacken kan hebben voor henzelf en voor slachtoffers.
3. Hoe ze hun digitale skills veilig en op een goede manier kunnen inzetten.
4. Wat cybercrime inhoudt.

SLO

Digitale geletterdheid

Kerdoel 3: Veiligheid en privacy

Doelzin: De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

Het gaat hierbij om:

1. Adequaat omgaan met ongepaste content, ongepast gedrag en veiligheidsrisico's in digitale omgevingen.
2. Herkennen van veiligheidsrisico's bij het gebruik van digitale systemen en data

Kerdoel 8: Digitale technologie, jezelf en de ander

Doelzin: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media. Het gaat hierbij om:

1. Online communiceren en handelen op respectvolle en verantwoorde wijze;

Burgerschap

Kerdoel 1: Schoolcultuur

Doelzin: De school zorgt voor een democratische cultuur. Het gaat hierbij om:

1. Stimuleren van kritische denkvaardigheden, morele en ethische oordeelsvorming en het offline en online respectvol communiceren daarover;

Kerdoelen 2: Diversiteit

Doelzin: De leerling handelt respectvol vanuit kennis over diverse samenleving. Het gaat hierbij om:

1. In gedrag rekening houden met ervaringen en perspectieven van anderen.

Kerdoel 3: Democratische waarden

Doelzin: De leerling geeft aan hoe diens handelen verbonden is met democratische waarden. Het gaat hierbij om:

1. Verkennen op basis van morele en ethische perspectieven wat rechtvaardigheid en verantwoordelijk handelen betekent voor
2. Afwegen hoe het eigen handelen effect heeft op de omgeving en het welzijn van anderen, nu en in de toekomst.

Kerdoel 4: Maatschappelijke betrokkenheid

Doelzin: De leerling verkent verschillende mogelijkheden om bij te dragen aan de samenleving. Het gaat hierbij om:

1. Verkennen van de eigen mogelijkheden om maatschappelijke betrokkenheid vorm te geven.

Benodigdheden

1. Digibord/interactief bord
2. Maak alvast een leerkrachtenaccount [hier](#) aan. Wil je een quest vooraf bekijken? Klik aan het begin op 'oefenen'. Dit kost ongeveer een half uur.

Woordenlijst

1. **Trollen:** nepaccounts die worden ingezet om met heel veel accounts tegelijkertijd één iemand te belagen.
2. **Omstanders:** mensen die getuige zijn van een situatie waarin iemand gepest wordt en er niet aan meedoen, maar ook niet iemand verdedigen.
3. **White hat hacker:** als ethisch hacker gebruik je je talent voor goede dingen. Je probeert systemen niet te hacken om geld of gegevens te stelen maar je probeert ze te hacken om te laten zien hoe ze de systemen veiliger kunnen maken.
4. **Black hat hacker:** een criminele hacker die zijn vaardigheden gebruikt om informatie of geld te stelen.
5. **Firewall:** een online 'brandmuur' die probeert jouw netwerk en computer virus en spyware vrij te houden.
6. **Malware:** een samenstelling van 'malicious' en 'software', oftewel kwaadaardige software. Het gaat om een stuk code dat is geschreven met het doel om gegevens, netwerken of hosts te stelen, beschadigen of verstoren.
7. **Virus scanner:** een programma dat de computer controleert op aanwezigheid van virussen.
8. **Server:** computer die diensten verleent aan andere computers, zoals berichten versturen, iets opzoeken of gegevens opslaat.

De les

Introductie - 10 min

Hacken

Vertel de leerlingen dat jullie het gaan hebben over hacken. Wat is hacken? Waarom zou je het doen? En mag dat eigenlijk wel?

Introductievragen

1. Is het je wel eens overkomen dat jij of iemand die je kent werd gehackt?
2. Wat heb je gedaan om dit op te lossen?
3. Wat doen jullie om hacken van jullie account tegen te gaan?
4. Heb je wel eens ingelogd op een account dat niet van jou was?
5. Heb je zelf wel eens gehackt? Waarom deed je dat?

Leuk om samen uit te proberen!

Ga met de klas naar de [wachtwoordkraaktest](https://www.veiliginternetten.nl/wachtwoordkraaktest) van Veiliginternetten.nl. Laat iemand uit de klas de tekens tellen van zijn of haar meest gebruikte wachtwoord en vul samen de test in. Hoe veilig is dat wachtwoord eigenlijk? Ligt het aan verschillende soorten tekens of juist de hoeveelheid tekens? Vertel dat het gemakkelijk en veilig is een wachtZIN te maken. Deze kun je goed onthouden en er zitten spaties tussen de woorden die bijna niet te kraken zijn!

Cyberpesten

Vertel de leerlingen dat jullie het gaan hebben over cyberpesten. Hoe verschilt cyberpesten van andere vormen van pesten, welke gevolgen kan het hebben en wat kun je er tegen doen?

Introductievragen

1. Hoe verschilt cyberpesten denk je van andere vormen van pesten?
2. Op welke soorten sociale media ben je weleens cyberpesten tegengekomen?
3. Moet je iets terugdoen als je online gepest wordt?
4. Was het vroeger of nu gemakkelijker voor ouders en leerkrachten om te weten wanneer er iemand gepest wordt?
5. Wat zou je kunnen doen om cyberpesten te voorkomen?

Optioneel

Laat leerlingen een papier pakken en uitrekenen hoe snel een nare 'meme' over iemand zich kan verspreiden als iedereen in een klas het weer doorstuurt, en die mensen het weer doorsturen, en die mensen het weer doorsturen, etc. Hoe snel gaat dat denk je? Maak het bruggetje naar 'viral' gaan van een bericht, foto of video.

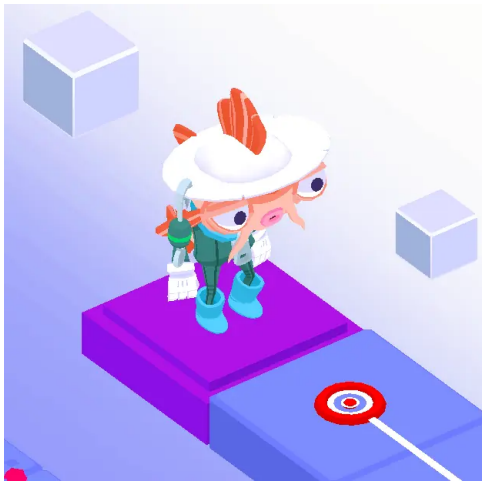
Kern - 30 min

Start de quest op het digibord. Geef aan dat jullie nu gaan starten met de game en bespreek regels die passen bij jouw klas wanneer jullie klassikaal een spel op het digibord spelen. Kijk naar onder het kopje "tips" voor extra uitleg over de les op het digibord.

Hoe maak ik de les interactiever?

1. Tijdens de quest zullen er keuzes gemaakt moeten worden. Je kunt ervoor kiezen om een actieve werkvorm daarbij te gebruiken. Bijvoorbeeld: Als je denkt dat we rechts moeten gaan, mag je gaan staan. Als je denkt dat we rechtdoor moeten, dan mag je blijven zitten op je stoel. En als je denkt dat we links moeten, dan mag je op de grond gaan zitten.
 2. Doe de klassenactiviteiten!
-

Klasactiviteiten in de quest



Als leerkracht kun je kiezen of je de activiteiten wilt doen (tijdens de quest). Je kunt de vragen natuurlijk ook op een ander moment bespreken!

De volgende vragen worden door Koi aangeboden als klassikale activiteiten (zie illustratie):

Cyberpesten

Wat zouden redenen kunnen zijn voor iemand om te gaan cyberpesten? Suggesties:

1. Bang om zelf gepest te worden en dus bij het andere 'kamp' aansluiten.
2. Boos of verdrietig zijn en zich af willen reageren om beter te voelen.

Hacken

Sanne is nu aan het hacken, omdat ze gepest wordt. Maar wat zouden jullie een reden vinden om te gaan hacken?

Suggesties:

1. Om te kijken of een website wel veilig is.
2. Om geld te jatten
3. Nieuwsgierigheid
4. Erkenning of waardering
5. Gewoon heel tof
6. "Hij heeft vast ook wel eens iemand gehackt"
7. "Hij had een slecht wachtwoord"
8. "Het is niet onze schuld dat hij zijn computer/account niet beveiligt"
9. "Er zijn toch geen slachtoffers"
10. "Er is toch geen (financiële) schade"
11. "Het is niet alsof we iets kapot maken"
12. "Hier leert hij weer van"
13. "Het is maar een geintje"
14. "Ik doe niks fout"
15. "De hele klas doet mee" (groepsdruk)

Wat zouden de gevolgen van hacken kunnen zijn?

1. Halt / taakstraf
2. Schadevergoeding betalen
3. Boete! Kan behoorlijk oplopen..
4. Van school gestuurd worden
5. Naar de rechter
6. Aangifte tegen jou bij politie: strafblad
7. Geen zakgeld krijgen
8. Vrienden kwijtraken
9. Huisarrest
10. Iemand verdrietig hebben gemaakt
11. Een slecht geweten
12. Account verbannen op xbox/PS/steam etc.
13. Excuus aanbieden aan slachtoffer

Puzzels en Energizers

Naast klassenactiviteiten zitten er in iedere klassenquest ook minimaal 1 puzzel en energizer. De puzzel en de oplossing kun je terugvinden in bijlage 1.

De energizer in deze quest is "Ga staan als...". In de quest worden jullie stapje voor stapje meegenomen in de regels van dit spel. Maar je kunt ze hier ook teruglezen:

Ga allemaal zitten en ga staan als: Je vindt dat Sanne de school en haar klas terug mag pakken omdat ze gepest wordt. Bespreek waarom je bent gaan staan of blijven zitten.

Wat valt voor jullie eigenlijk onder online pesten? Ga allemaal weer zitten, en ga staan als: Je wel eens online gepest bent. Bespreek waarom je bent gaan staan of blijven zitten.

Ga daarna weer allemaal zitten, en ga staan als: Jij wel eens iemand online hebt gepest. Dit is echt super belangrijk om met elkaar te bespreken, klas!

Afsluiting - 10 min

Hacken

Wat kun je doen om te zorgen dat je niet makkelijk gehackt kunt worden?

Afsluitende vragen

Wat kun je doen om te zorgen dat je niet makkelijk gehackt kunt worden?

Antwoord:

1. Zorgen voor een goed wachtwoord, of beter nog, een wachtZIN!
2. Zorgen voor verschillende wachtwoorden bij verschillende accounts
3. Zorgen voor tweestapsverificatie
4. Je wachtwoord nooit met iemand delen!
5. Gebruikmaken van een virusscanner
6. Gebruikmaken van een firewall

Wat mag je wel doen als je goed bent in hacken? Wat kun je met die vaardigheden?

Antwoord:

1. Ethisch hacker / White hat hacker worden om ervoor te zorgen dat bedrijven of personen weten waar ze niet goed beschermd zijn en daar iets aan kunnen doen.
2. Bij HackShield een account aanmaken.

Cyberpesten

Vraag de leerlingen wat ze hebben geleerd. Kunnen ze vertellen wat er met Sanne aan de hand was?

Vragen:

Wat kun je doen als je online gepest wordt?

Antwoord: hoe graag je het ook wilt, het is niet de beste optie om iemand terug te pakken, uiteindelijk wordt de ruzie zo juist groter en voel je je ook niet beter. Dit zijn dingen die je wel kunt doen:

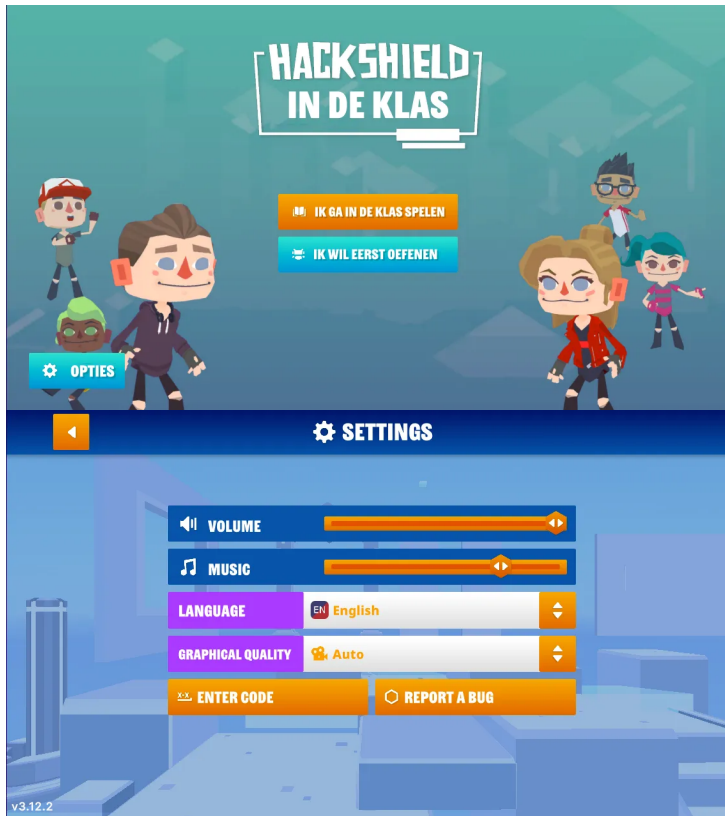
1. Het vertellen aan je vrienden of/en je ouders; iemand die je vertrouwt. Dan kunnen zij jou steunen en helpen.
2. Het vertellen aan de docent/vertrouwenspersoon op school, die kan je verder helpen.
3. Met iemand praten over hoe je je voelt, dat lucht op.

Wat kun je doen als je ziet dat iemand anders online gepest wordt?

1. Hetzelfde wanneer het bij jou zelf zou gebeuren. Zie de punten hierboven.

Tips

1. Om een levendig gevoel toe te voegen, kun je leerlingen om de beurt de tekst laten lezen, waardoor de ervaring nog boeiender wordt.
2. Als je de voorkeur geeft aan een stille quest, kun je het geluid uitschakelen. Navigeer naar het optiemenu van het spel waar je de muziek uit kan zetten.



Verdieping

1. Interactieve schoolplaat - SchoolTV: <https://schooltv.nl/link/hackshield/>
2. Video - NPO Zapp: [Hoe hack je je school?](#)
3. Video - NOS Jeugdjournaal: [Kinderen in Den Haag leren hacken](#)
4. Achtergrond - HoeZoMediawijs: [Gehackt worden](#)
5. Achtergrond - Laat je niet Hack maken: [handleiding tegen Hackers](#)
6. Video - Mr. Right: [Omgaan met cyberpesten](#)

Bijlage

Puzzel

				5
2	5			1
	1			
	3	4		2
1	2		3	
2	?	?	?	?

Oplossing

3	4	1	2	5
2	5	3	4	1
4	1	2	5	3
5	3	4	1	2
1	2	5	3	4
2	4	5	5	4