

DATA
DETOX
KIT

Lesbrieven

Data Detox Kit

Lesbrieven

Voor wie?
Groep 7-8

> Wat is het?

Een lespakket digitale geletterdheid gericht op de onderwerpen digitale beveiliging, digitale privacy, desinformatie en digitale gezondheid. De Data Detox kit bestaat uit een lessenreeks van vier lessen van 60 minuten. Al naar gelang zijn de lessen modulair uit te breiden met onder andere een bijpassende game en de Glass Room Experience: een poster expositie over digitaal bewustzijn. data-detox.nl

> Waarom?

In onze digitale samenleving waarin technologie en media een belangrijke plaats hebben, is het niet alleen nodig om geletterd te zijn, maar ook om digitaal geletterd te zijn. Pas dan kun je als actieve, verantwoordelijke en zelfstandige deelnemer hierin functioneren. Het is daarom gewenst dat kinderen kennis krijgen van digitale technologie en dat ze vaardigheden ontwikkelen in het omgaan hiermee. [Slo.nl](https://slo.nl)

> Voorbereiding

Het doorlezen van de lesbrieven en de Data Detox Kit, zelf printen of bestellen en doorlezen van de Data Detox Kits bij Fers.

Optioneel:

- Data Detox Kit game
- Mini Glass Room expositie posters bestellen/laten afdrukken en ophangen.

> Wat kost het?

De kit is **gratis** te bestellen bij Fers of te downloaden voor online gebruik (pdf) of als zelfprintversie.

Ook de bijbehorende game is gratis online te spelen. De mini Glass Room expositie is gratis aan te vragen via Fers.



Product van
Tactical Tech, Fers

Ondersteund door
Fries Bibliotheken Netwerk

Contact
info@data-detox.nl

datadetox.nl

INHOUDSOPGAVE

Data Detox Kit Lesbrieven	1
Inhoudsopgave	3
Les 1 Win het beveiligingsspel: digitale veiligheid	4
Les 2 Hou je data onder controle: digitale privacy	6
Les 3 Desinformatie neerslaan: desinformatie	8
Les 4 Zo kun je scheiden: digitale gezondheid	10
<hr/>	
Bijlage 1: Theaterlezen Welkom meneer De Hacker	12
Bijlage 2: Mastermind	14
Bijlage 3: Quiz	15
Bijlage 4: Theaterlezen Digitale Detox	16



WIN HET BEVEILIGINGSSPEL: DIGITALE VEILIGHEID



Lesduur

- > 60 minuten.

Bonusopdracht theaterlezen:
25 minuten.

Bonusopdracht mastermind:
20 minuten.



Leerdoelen

- > De leerlingen weten welke wachtwoorden ze niet moeten gebruiken.
- > Leerlingen weten de vijf basisprincipes over sterke en veilige wachtwoorden (lang, uniek, willekeurig, veilig en privé).
- > Leerlingen hebben tenminste één eigen unieke wachtzin gemaakt.
- > Optioneel: Leerlingen hebben een dubbele verificatie voor tenminste één account.



Benodigheden

- > Data Detox Kit + pen/potlood.
- > School-/digibord.

Optioneel:

- > Prints theaterlezen Welkom meneer De Hacker (bijlage 1).
- > Een Instagram, Snapchat, Google of ander sociale media account om dubbele verificatie in te voeren. Officieel mogen kinderen pas vanaf 16 jaar op sociale media of met toestemming van de ouders vanaf 13 jaar. Desalniettemin zitten veel kinderen al eerder op deze platforms en is het daarom goed om wel direct aandacht te schenken aan sterke wachtwoorden.



Begrippen

- > **Verificatie:** Controle. Er wordt nog wel eens gesproken van een dubbele verificatie. Dit betekent dat je twee keer (een andere) wachtzin of wachtcode invoert, het liefst op twee verschillende apparaten. Net zoals een hangslot en een gewoon fietsslot!
- > **Wachtzin:** Een wachtzin is een wachtwoord, maar dan een hele lange en daardoor heel sterk. Dit doe je door vier of vijf woorden achter elkaar te zetten en daar een wachtzin van te maken.



INTRODUCTIE (15 minuten)

Vertel de leerlingen dat jullie samen gaan onderzoeken waarom wachtwoorden belangrijk zijn, wat een sterk wachtwoord is – en deze ook gaan maken. Je kan hier ook de leerdoelen met de leerlingen delen.

Vragen die je aan de klas zou kunnen stellen: (waar mobiele telefoon staat kun je ook tablet invullen):

1. Wie heeft er een mobiele telefoon?
2. Waarvoor gebruik je je telefoon?
3. Wat zijn de voordelen van het hebben van een mobiele telefoon?
4. Wat zijn de nadelen van een mobiele telefoon?
5. Wie heeft er al een profiel op sociale media?
6. Waar gebruik je die voor?

Nu kunnen de leerlingen aan de slag met de Data Detox Kit zelf!



WEL JE WACHTWOORD GEHEIM HOUDEN HE?

KERN (30-45 minuten)

De kern bestaat uit een aantal verschillende opdrachten waaruit je zelf kan kiezen welke wel of niet te doen. Dit kan liggen aan de aansluitende les (theaterlezen voor leesbevordering of mastermind voor rekenen) of de beschikbare tijd. Kies bij ruimte voor maximaal één uur voor één opdracht.

Doeidoei '123456' (20 minuten)

Met het theaterlezen óf door het invullen van de vragen uit de Data Detox Kit hebben de leerlingen besproken wat slechte wachtwoorden zijn, maar hier gaan we kijken naar topwachtwoorden. Aan de hand van dit kopje in de Data Detox Kit kan je klassikaal bespreken wat topwachtwoorden zijn.

Je kan de leerlingen vertellen: In de kit staat dat ieder wachtwoord voor iedere site anders moet zijn. Ook dat we lange wachtwoorden moeten gebruiken. Maar we hebben inmiddels zoveel accounts dat het steeds lastiger wordt om al onze wachtwoorden te onthouden. Hier hebben we een trucje voor: Bedenk één lang wachtwoord – een wachtzin en vervang bij ieder wachtzin op dezelfde plek twee tekens voor twee tekens uit de sociaal medium platform van het profiel (bijvoorbeeld Google). Zolang jij – en niemand anders – jouw wachtzin weet en welke tekens je vervangt blijven alle wachtzinnen veilig.

Door onderscheid te maken van Hoofdletters, kleine letters, cijfers en leestekens kan je er een taal aan toevoegen.
Voorbeeld: WasbEren RenneN w0est! @t de superMarkt
We vervangen de [a] in de wachtwoorden voor de tweede en laatste letter van het sociaal medium platform.
Google: W0sbEren RenneN w0est! @t de superMerk
Snapchat: WnsbEren RenneN w0est! @t de superMtrkt

Dubbele digitale deur (15 minuten)

Voor de leerlingen op de basisschool geldt dat zij wellicht nog niet een account hebben waar ze dubbele verificatie kunnen invoeren. Je zou de leerlingen kunnen vragen deze opdracht thuis samen met de ouders uit te voeren en/of er met de ouders over praten. De uitleg erover kan je wel doen, of misschien kan je het klassikaal laten zien met een eigen account.

We hebben het al eerder gehad over een sterk slot tegenover een zwak slot voor een fiets. Een dubbele verificatie is een extra sterk slot. Een dubbele verificatie betekent dat je voor je account op de laptop een wachtwoord invullen én dat je op je mobiel nog een wachtwoord moet invullen om in jouw account te komen. Je kan het vergelijken met een hangslot op de fiets met een gewoon fietsslot.

Nu mogen de leerlingen op hun eigen mobiel. Individueel of samen als leerlingen nog geen account hebben om een dubbele verificatie in te voeren.

WasbEren RenneN w0est! @t de superMarkt (10 min)

- > Individueel.
- > Benadruk dat de leerlingen hun wachtwoord niet aan anderen laten zien - of als ze dat wel doen (vergelijken is leuk) dat ze dan wel een nieuwe wachtzin maken!

AFSLUITING (10 minuten)

- > Stelling
- > Klassikaal
- > Laat de groep staan als ze het eens zijn. De groep blijft zitten als ze het oneens zijn. Laat ze hun mening beargumenteren.

Je kan afsluiten met een rondje stellingen en/of vragen:

1. Wie heeft hier het sterkste wachtwoord? En wil je ook zeggen wat dat is? (echt niet?)
2. Ik ga nu voor al mijn accounts een heel ingewikkeld en kort wachtwoord maken.
Antwoord: (natuurlijk niet, want een lange wachtzin is beter en dan hoeft die ook niet zo moeilijk te onthouden te zijn).
3. Een wachtwoord van 12 tekens is maar een beetje langer dan een wachtwoord van 8 tekens. Het raden van het wachtwoord van 12 tekens gaat dus bijna net zo snel als een wachtwoord van 8 tekens.
Antwoord: Nee! Een computer doet er ongeveer 2,6 dagen over om een wachtwoord van 8 tekens te kraken; een wachtwoord van 12 tekens kost hem 7,5 miljoen jaar.

Bonusvraag: Waarom willen we dan toch langere wachtwoorden dan 12 tekens?

- > Antwoord 1 - omdat computers steeds sneller kunnen rekenen – of kraken. Een wachtzin blijft dus langer veilig.
- > Antwoord 2 - Overheden of hele rijke bedrijven hebben héél véél computers die allemaal tegelijk rekenen. Die kunnen dus véél sneller een wachtwoord kraken dan jij alleen met jouw computer kan.

Bonusopdracht 1

Welkom meneer de Hacker (25 minuten)

Individueel of in duo's vragen uit de Data Detox Kit invullen.
Optie: theaterlezen 'Welkom meneer De Hacker' (bijlage 1). Door dit theaterlezen te doen loop je klassikaal door de opdracht van Welkom meneer de Hacker heen.

Bonusopdracht 2

Mastermind (20 minuten)

Speel klassikaal of in groepjes paar spelletjes mastermind om te laten zien hoe snel de moeilijkheidsgraad om te raden oploopt met meerdere tekens (bijlage 2). Begin bij een lengte van 3 tekens met 3 tekens als optie, vervolgens 3 tekens met 10 tekens (cijfers 0 t/m 9) als optie en zo kan je blijven opbouwen. In bijlage 2 vind je een voorbeeld.

**Lesduur**

- > 60 minuten.

**Leerdoelen**

- > Leerlingen hebben een app-schoonmaak gehouden en hun dataspooren verminderd.
- > Leerlingen hebben hun locatiepoor gewist.
- > Leerlingen hebben zichzelf door de ogen van Google gezien.
- > Leerlingen delen minder via sociale media.

**Benodigheden**

- > Data Detox Kit + pen/potlood.
- > School-/digibord.
- > Eigen smartphone – leerlingen die geen smartphone hebben kunnen de opdrachten samen doen.

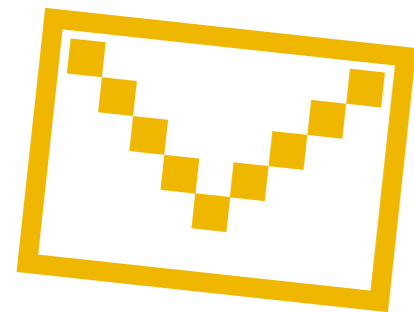
- > Een zak met voorwerpen: knikkers, ballen, fruit of iets dergelijks.

Optioneel:

- > Huiswerk voor kinderen: Indien een groot gedeelte van de klas nog geen smartphone heeft – en opdrachten dus niet samengedaan kunnen worden – kan je de leerlingen een paar dagen tot een week van tevoren de opdracht geven hun computeruren thuis bij te houden (zie 'Bij geen gebruik smartphone')
- > Prints Quiz (bijlage 3).
- > Als alternatief voor 'Weet je telefoon waar je bent geweest? En/of Wat denkt Google over jou?' kan je Lightbeam (alleen voor Firefox) gebruiken. Het installeren van de (gratis) add-on en zien hoe het werkt vergt een korte voorbereiding: addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/lightbeam-chikl/

**Begrippen**

- > Als we op het internet gaan laten we allemaal stukjes informatie achter. Op welke site ben je geweest? Welke filmpjes en video's heb je geliked? En ga zo maar door. Net alsof we rondlopen en iedere keer een kruimeltje laten vallen. Alleen nu niet van brood, maar van data – informatie.



IS EEN GRATIS APP WEL ÉCHT GRATIS?

INTRODUCTIE (10 minuten)

Vraag de leerlingen wat ze nog van de vorige les weten. Wat zijn de vijf basisprincipes van een wachtwoord? Heeft iemand (thuis) nog een dubbele verificatie ingesteld? En hoe ging dat?

De vorige keer hebben we gekeken naar het slot op de deur van onze apps en telefoon. Nu gaan we onze kamer (de telefoon of computer) opruimen.

Quiz

Deze opdracht kan in quizvorm (bijlage 3) gespeeld worden of via een Kahoot. Dit kan in groepjes of individueel. Laat de kinderen eerst nadenken wat de woorden zouden kunnen betekenen en mogelijk later zelf opzoeken op hun telefoon of computer of hun eigen ideeën kloppen.

KERN (30-45 minuten)**Bij geen of weinig smartphones in de klas**

Samen met de leerlingen ga je kijken naar de dataspooren die ze achterlaten. Het kan zijn dat de leerlingen zelf nog geen telefoon hebben. In dat geval kan je ze ook vragen hoeveel uur zij thuis achter de computer zitten – en welke apps of spelletjes ze daar gebruiken. In de les kunnen de leerlingen zonder telefoon dit aantal nog niet controleren. Wel kan het als huiswerk meegegeven worden om een dag tot een week bij te houden hoe vaak en hoe lang zij achter de computer zitten en wat zij daar doen. Vervolgens kan daar waar 'apps' staat de spelletjes of andere software invullen die de leerlingen thuis gebruiken.

Bij veel smartphones in de klas

Voordat de leerlingen individueel (of samen als sommigen nog geen telefoon hebben) met de opdrachten van de Data Detox Kit bezig gaan vraag je de leerlingen hoeveel apps zij denken op hun telefoon te hebben en dit op te schrijven. Dit kan in de kit, maar met een kleine klas is het ook leuk om een lijn op het bord te tekenen met 0 – 100 en te strepen waar de leerlingen denken te zitten.

Grote schoonmaak

Leerlingen die geen smartphone hebben, maar wel de huiswerkopdracht hebben gedaan kunnen ook een plan maken om hun computer thuis minder vol te maken en hoe zij minder tijd achter de computer doorbrengen.

Weet je telefoon waar je bent geweest?/ Wat denkt Google over jou?

Een alternatieve optie om leerlingen te laten zien wat servers van ons kunnen zien is om de add-on Lightbeam van Mozilla (alleen voor Firefox) te gebruiken. Dit vergt wel wat extra voorbereiding, namelijk het installeren van de add-on op de browser op het digibord (5-10 minuten) en van tevoren oefenen om te weten hoe het werkt (5-10 minuten). addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/lightbeam-chikl/

LET OP! Als leerkracht kan je je eigen Google account als voorbeeld gebruiken, maar als je dit wilt controleer dan altijd van tevoren of er geen dingen in staan die je echt niet met de leerlingen wilt delen. Als alternatief kan een screenshot van Lightbeam ook heel inzichtelijk zijn.

Delen wordt onthullen

Leerlingen voeren individueel de opdrachten in de Data Detox Kit uit. Als ze klaar zijn kan je nog vragen stellen als:

1. Wie had de meeste apps op de telefoon?
 - Als je eerder een lijn op het bord hebt getekend kan je nu kijken waar de klas ongeveer *echt* zit.
2. Wie heeft de meeste apps verwijderd?
 - Welke apps?
 - Hoeveel had je eerst en hoeveel heb je nu?
3. Stonden er nog apps op je telefoon die je helemaal vergeten was?

Als leerlingen een Google account hebben:

4. Wie had het gekste profiel van Google?
5. Waar had Google het goed?

6. Waar zat Google er helemaal naast?

7. Hoe denk je dat dit komt?

Alternatieve apps (20 min)

Na te hebben geleerd over de risico's van het gebruiken van de telefoon en bijvoorbeeld Google kan je nu met de klas onderzoeken wat alternatieve apps zijn en wat deze anders maakt.

Klassikaal kan je twee apps vergelijken. Bijvoorbeeld Signal en WhatsApp of Breeze (Nederlandse datingapp) en Lexa. De makkelijkste plek om te beginnen zijn de algemene voorwaarden en privacystatements. Het kan helpen om van tevoren al een keer te hebben gekeken, maar dit is niet per se nodig.

1. Waarom zou een app gratis zijn? Is die dan ook echt gratis?
 - Een app kan ook gratis zijn (zoals Signal) omdat deze voornamelijk met vrijwilligers en donaties werkt.
2. Heb je recent nieuws over de app/bedrijf kunnen vinden?
3. Welke gegevens worden er van jou bewaard?

Bonusvragen

4. Is het open-source?
5. Is het end-to-end versleuteld?

Meer informatie over alternatieve apps, wachtwoordmanagers en meer vind je op de site van Bits of Freedom: [Fixjeprivacy.nl](https://fixjeprivacy.nl)

AFSLUITING (10 minuten)

Nodig: De zak voorwerpen.

Vraag een leerling je te assisteren. Vertel de leerlingen dat de zak voorwerpen een (WhatsApp of mail)bericht is dat je verstuurt naar je assistent (of andersom). De overige leerlingen zijn het internet. Laat de zak met voorwerpen of fruit via de klas naar de assistent doorgeven. De leerlingen mogen, maar hoeven niet, er iets uit pakken. Je kan dit een keer herhalen. Uiteindelijk komt de zak aan bij de assistent.

Vragen die je de klas kan stellen:

- > Wie heeft er iets uit de zak gepakt?
- > Wat heb je uit de zak gepakt en waarom?
- > Wat zou dit met het internet te maken kunnen hebben? Op het internet gaan berichten ook via verschillende partijen. Die kunnen vaak allemaal een stukje informatie pakken. Als er verschillende vormen of voorwerpen in de zak zitten kunnen die ook allemaal een ander stukje informatie (bijv. leeftijd, klas, of iets anders) voorstellen.
- > De eerste en de tweede ronde zijn natuurlijk niet hetzelfde gegaan: zo weet je ook niet welke route een bericht op het internet af gaat.
- > Hoe zou je kunnen voorkomen dat de zak helemaal leeg is voordat hij bij de assistent aankomt?
- > Hoe zou je online een knoop of een slot op je berichten kunnen zetten? Gebruik hiervoor wat je uit de Data Detox Kit hebt geleerd.
- > Hoe zou je op een andere manier kunnen voorkomen dat anderen bij jou informatie komen? Gebruik hiervoor wat je uit de Data Detox Kit hebt geleerd. Door bijvoorbeeld de zak minder vol te stoppen.

DESINFORMATIE NEERSLAAN: DESINFORMATIE

**Lesduur**

> 60 minuten.

Bonusopdracht clickbait-poster maken: 30-60 minuten.

**Leerdoelen**

> Leerlingen hebben uitgezocht hoe hun filterbubbel eruitziet.

> Leerlingen weten hoe zij clickbaits herkennen.

> Leerlingen denken twee keer na voordat ze iets delen via social media.

> Leerlingen kunnen hun kennis inzetten voor onderwerpen die zij belangrijk vinden.

**Benodigheden**

> Data Detox Kit + pen/potlood.

> School-/digibord.

> Eigen smartphone – leerlingen die geen smartphone hebben kunnen de opdrachten samen doen.

> Een zak met voorwerpen: knikkers, ballen, fruit of iets dergelijks.

Optioneel:

> Knutselmateriaal voor het maken van een clickbait-poster.

**Begrippen**

> **Content:** het bericht dat je te zien krijgt. Dit kan een afbeelding zijn, maar ook een filmpje, een stuk tekst, een geluidsbericht of een combinatie van deze dingen.

> **Desinformatie:** nepnieuws of informatie die jou iets anders laat denken dan hoe het werkelijk zit.

> **Filterbubbel:** is de content die jij ziet, waarbij de computer bepaalt wat jij leuk vindt. Daardoor blijf je altijd informatie zien die op elkaar lijkt in plaats van eens wat anders.

> **Clickbait:** is content er zo uit te laten zien dat jij er op gaat klikken. Dit kan door HOOFDLETTERS te gebruiken, veel uitroeptekens of vraagtekens, bepaalde kleuren etc.

> **Circuleren:** wanneer een bericht verstuurd wordt en later weer op dezelfde plek zichtbaar is – en opnieuw via (ongeveer) dezelfde plekken wordt doorgestuurd.

> **Content:** informatie die jij te zien krijgt, maar ook wat jij zelf online plaatst.

INTRODUCTIE (15 minuten)

Klassengesprek: Vragen die je klassikaal aan de leerlingen kan stellen:

1. Ben je wel eens informatie tegengekomen waarvan je dacht dat het niet waar kon zijn?
2. Was het uiteindelijk waar?
3. Hoe heb je dit gecontroleerd?
4. Ben je wel eens nepinformatie tegengekomen waarvan je zeker wist dat het waar was?
5. Hoe ben je erachter gekomen dat het niet waar was?
6. Hoe herken je nepnieuws?

Nepnieuws is te herkennen aan een aantal dingen:

- > **Vage termen:** zonder bron of aantallen. “Veel experts zeggen dat...” Je kan met de leerlingen samen de vragen stellen: Wie zijn die experts? Zijn ze expert in het onderwerp? Wie zijn deze mensen? Waar werken ze voor? Hoeveel zijn het er eigenlijk?
- > **Emotie:** nepnieuws probeert mensen bang of boos te maken. “Adem eens diep in en besef wat dit betekent.” “Dit geloof je toch niet?!” Zie ook onder het kopje ‘De clickbait-val herkennen’ in de Data Detox Kit.

**VEEL
EXPERTS
ZEGGEN
DAT...**

KERN (30-45 minuten)

Aan de slag met de Data Detox Kit. Laat de leerlingen in duo's de opdrachten invullen.

Filterbubbel (10 minuten)

Deze opdracht kan ook in duo's op een computer of tablet gedaan worden door niet op Instagram, maar op Google of YouTube te gaan zoeken. Als het om schoolcomputers gaat kan de start min of meer gelijk zijn. Je kan de leerlingen dan opdracht geven 3 rondes ergens op te klikken en dan te vergelijken. Wat ziet het ene duo? Wat ziet de ander? Wat zien allebei?

De clickbait-val herkennen (10 minuten)

Als de leerlingen in de vorige opdracht op Google of Youtube zijn wezen zoeken zijn zij ongetwijfeld clickbait tegengekomen. Met de voorbeelden in de Data Detox Kit kunnen ze in dezelfde duo's bespreken wat zij zijn tegengekomen. Zijn ze clickbait tegengekomen die niet in de voorbeelden staan?

Eerst denken, dan delen (5 minuten)

De leerlingen kunnen in dezelfde duo's de vragen beantwoorden die in de Data Detox Kit staan. Je kan ze er ook op wijzen dat 'delen' niet alleen via internet gebeurt, maar ook door elkaar dingen te vertellen.

De macht om iets te veranderen (10 minuten)

De leerlingen kunnen weer samen, of alleen, de vragen uit de Data Detox Kit invullen.

Bespreek vervolgens klassikaal het laatste blok op deze pagina van de kit: of de leerlingen uitdragen wat zij belangrijk vinden en hoe zij hier op letten.

Je kan ook klassikaal één of twee problemen of onderwerpen benoemen waar de leerlingen gezamenlijk een plan op kunnen zetten.

AFSLUITING (10 minuten)**Doorfluisteren**

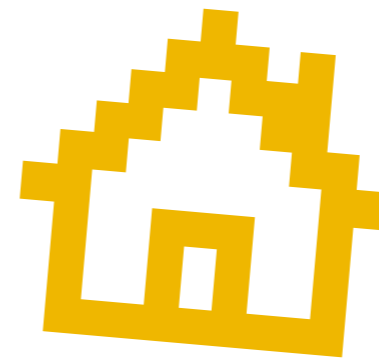
Het klassieke doorfluisterspel, waarbij iemand begint met doorfluisteren van een zin die de laatste in de rij hardop moet uitspreken. Dit kan een goed voorbeeld zijn om de leerlingen te laten zien hoe een verhaal kan veranderen. Doe één of twee fluisterrondjes met de klas – of in groepjes van 5-6 leerlingen. Daarna kan je het gesprek aan gaan hoe het nou komt dat die ene zin verandert. Je kan hierbij wijzen op niet goed begrijpen van een bericht en hoe online ook berichten worden gedeeld, vaak zonder dat er wordt gekeken naar wat er nou écht staat.

Bonusopdracht**Clickbait-poster maken (30-60 minuten)**

Bonusopdracht bij de clickbait-val herkennen: Tijdens of aansluitend op een handvaardigheidsles kunnen de leerlingen zelf hun clickbait-poster maken. Hiervoor kan je bijvoorbeeld gebruik maken van oude tijdschriften, gekleurd papier enzovoorts. De posters kunnen de leerlingen daarna mee naar huis nemen, of in de klas ophangen bijvoorbeeld als een herinnering aan de clickbaittrucs.

Als je deze bonusopdracht aan het eind van de reeks lessen doet kan je de leerlingen vragen een clickbait-poster te maken over wat zij het allerbelangrijkst/gekst/leukst vonden. Eventueel met een korte schrijfopdracht om ze meer op de inhoud in te laten gaan.

.....> Vergeet niet @wijzijnFers te taggen als je een foto van de mooie posters op Instagram zet!



**DIT GELOOF JE
TOCH NIET?!**

LES 4

ZO KUN JE SCHEIDEN: DIGITALE GEZONDHEID



Lesduur

> 60 minuten.

Bonusopdracht theaterlezen:
20 minuten.



Leerdoelen

- > Leerlingen beseffen wat ze leuk en niet leuk vinden aan technologie.
- > Leerlingen herkennen veel voorkomende slim ontworpen functies in apps.
- > Leerlingen weten hoe zij sommige van deze functies uit kunnen zetten.
- > Leerlingen hebben een evenwichtiger relatie met hun apparaten.



Benodigheden

- > Data Detox Kit + pen/potlood.
- > Eigen smartphone – leerlingen die geen smartphone hebben kunnen de opdrachten samen doen.
- > Prints theaterlezen Digitale Detox (bijlage 4).



Deze les haakt aan, en borduurt voort op les 2 van deze reeks lessen, maar ook clickbait speelt een belangrijke rol in het aantal uren dat leerlingen online zijn. Je kan daarom de les beginnen met vragen of en hoe zij uitdragen wat zij belangrijk vinden en/of zij op clickbaits letten. Zijn ze nog andere vormen tegengekomen? Zijn ze er in getrapt? En zo ja, waarom – en dat is natuurlijk ook helemaal niet erg, want dat gebeurt iedereen wel eens.

INTRODUCTIE (15 minuten)

Theaterlezen: Digitale Gezondheid door Bas en Kees.
Zie bijlage 4.

Laat de leerlingen in tweetallen de theatertekst oefenen en vraag vervolgens één tweetal het gesprek op te voeren. Na het opvoeren kan je aan de klas vragen stellen zoals:

- > Was er iets dat opviel in de tekst?
- > Was er iets herkenbaar?
 - Bijvoorbeeld dat Kees wordt afgeleid door de telefoon. Herkennen leerlingen dat van elkaar? Of misschien van de ouders?
 - Hoe voelt dat?
 - Als je dat zelf doet en je vindt het vervelend bij anderen, hoe komt het dat ze dat dan toch doen?



KERN (30-45 minuten)

Bij geen of weinig smartphones in de klas

Net als bij les 2 kan ook hier het geval zijn dat een groot gedeelte van de leerlingen geen telefoon heeft. In dit geval kan je terugkomen op het plan dat de leerlingen voor die voorgaande les hebben gemaakt. Houden zij zich daar nog aan? Wat maakt dat het wel/niet lukt? Hierbij kan je ook weer de clickbaits erbij betrekken en bespreken welke trucs er allemaal bestaan om ons langer online te houden.

Bij veel smartphones in de klas

- Hoeveel tijd denk je dat je op je telefoon zit?
 - Laat de leerlingen opschrijven wat ze verwachten, voor zij dit op de telefoon opzoeken.
- Hoeveel tijd zit je daadwerkelijk op je telefoon?
 - De leerlingen kunnen dit opzoeken
 - > Android bij [instellingen] > [digitaal welzijn en ouderlijk toezicht]
 - > Iphone [instellingen] > [schermtijd]
- Zat je meer of minder op je telefoon dan je dacht?
- Op welke apps zit je het meest? Dit kan je op dezelfde plek als hierboven vinden.
 - Laat de leerlingen opschrijven wat ze verwachten, voor zij dit op de telefoon opzoeken.
- Welke app gebruik je het minst of nooit?
- Waarom staat de app nog op je telefoon?

Maak een top 5 van de meest favoriete apps van de groep.
Schrijf de top 5 op een groot bord.

- Bij hoeveel apps gebruik je een profielfoto van jezelf?
- Hoe vaak gebruik je sociale media per dag?
- Welke app zou er nog bedacht moeten worden?
Bijvoorbeeld: een leerling opperde dat een app om zijn cavia te voeren op afstand erg handig zou zijn. De leerling vergat het namelijk nogal eens en kwam daar dan op school achter.

Data Detox Kit (15-20 minuten)

Laat de leerlingen individueel de oefeningen op de groene pagina's van 'digitale gezondheid' in het boekje invullen.

Nabespreken

Denk aan de goede tijden:

- > Wat doen de leerlingen het meest op het internet?
- > Vinden ze dat ook leuk om te doen?
- > Zijn er dingen die niet leuk zijn die ze kunnen schrappen/ermee kunnen stoppen?

Het ligt niet aan jou:

- > Waren er functies die je niet herkende?
- > Welke is het meest irritant?
- > Welke functie is eigenlijk wel heel handig?

AFSLUITING

Klassikaal: maak gezamenlijk een lijst (indien deze er nog niet is) met regels over hoe om te gaan met de smartphone op school. In de klas én op het schoolplein. Laat de leerlingen hiervoor gebruik maken van alle tips die de afgelopen lessen voorbij zijn gekomen.

Deze lijst kan (ook) in de klas worden opgehangen. Om het minder streng over te laten komen kan de lijst worden aangevuld met waarden. Bijvoorbeeld: Omdat wij het belangrijk vinden om te luisteren en dat er naar ons geluisterd wordt (=norm), laat ik mijn telefoon liggen als wij in gesprek met iemand zijn (=waarde).

Norm: de regel van fatsoen.

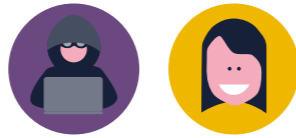
Waarde: is de invulling hoe je de norm uitvoert.

**WAT IS DAT,
DIE TOK SEN?**



BIJLAGE 1

WELKOM MENEER DE HACKER



- Plien:** Goedemorgen meneer De Hacker, voelt u zich al welkom?
- Meneer De Hacker:** Nou je kan me wel welkom laten voelen. Kan jij tot zes tellen?
- Plien:** Ja meneer De Hacker. Dat kan ik heel goed. Luister maar: 123456
- Meneer De Hacker:** Dank je wel
- Plien:** Graag gedaan meneer De Hacker. Zeg, wat heb je eigenlijk nodig om in een account te komen?
- Meneer De Hacker:** Nou een wachtwoord.
- Plien:** O, dan type ik wel gewoon 'wachtwoord' in.
- Meneer De Hacker:** Je zou ook wat anders kunnen gebruiken. Wat dacht je van de eerste zes letters van jouw toetsenbord?
- Plien:** Qwerty?
- Meneer De Hacker:** Heel slim, maar je kan ook een dier gebruiken dat door de bomen slingert en bananen eet.
- Plien:** Een aap! Ik google wel wat leuke plaatjes. Voel je je al welkom?
- Meneer De Hacker:** Ja nu voel ik mij heel erg welkom, nu je mij al jouw meest gebruikte wachtwoorden hebt gegeven. 123456, Qwerty, aap, google, wachtwoord en natuurlijk welkom. Makkelijk he? Daarom kom ik ook zo makkelijk in jouw account.
- Plien:** Dat is inderdaad wel heel makkelijk. Wat zou ik daaraan kunnen doen?
- Meneer De Hacker:** Als je unieke wachtwoorden gebruikt maak je het mij al een stuk lastiger.
- Plien:** Wat is een uniek wachtwoord meneer De Hacker?
- Meneer De Hacker:** Dat is een wachtwoord dat niemand anders gebruikt.
- Plien:** Moet ik dan alle wachtwoorden van iedereen weten?
- Meneer De Hacker:** Voor mij zou dat heel makkelijk zijn. Dan zou ik overal binnenkomen. Daarom moet je jouw wachtwoord nooit aan anderen vertellen. Een wachtwoord is geheim.
- Plien:** Maar meneer De Hacker, als alle wachtwoorden geheim zijn, hoe weet ik dan of mijn wachtwoord uniek is?
- Meneer De Hacker:** Je weet natuurlijk niet écht of jouw wachtwoord uniek is, maar je kan het wel lastig maken om te raden. Dat noemen we dan uniek.
- Plien:** Oh?
- Meneer De Hacker:** Iemand die goed kan raden, of zelfs een geautomatiseerd programma kan heel makkelijk jouw wachtwoorden raden.
- Plien:** Maar meneer De Hacker, ik gebruik liever een wachtwoord dat ik zelf ook makkelijk kan onthouden. Hoe moet dat dan?
- Meneer De Hacker:** Je kan ook een sterk wachtwoord, of zelfs een wachtzin maken.
- Plien:** Een wachtzin meneer De Hacker? Dat maakt het nog moeilijker om te onthouden!

- Meneer De Hacker:** Een wachtzin bestaat uit vier of vijf woorden achter elkaar. Dat is voor jou makkelijker te onthouden dan een willekeurige reeks cijfers en letters, maar voor een geautomatiseerd programma veel lastiger om te raden.
- Plien:** Hoe kan dat meneer De Hacker?
- Meneer De Hacker:** Als je een wachtwoord hebt van drie cijfers van 1 tot en met 3, dan heb je 3x3 kansen om het goed te raden. De eerste 3 staat voor het aantal tekens, de tweede 3 voor het aantal mogelijkheden op die tekens.
- Plien:** 3x3 = 9. Dat is dan vast heel snel te raden of niet meneer De Hacker?
- Meneer De Hacker:** Ja precies. Probeer dat maar eens uit hoe snel dat gaat.
- Plien:** Oe, dat gaat heel snel. En ik ben niet eens een computer.
- Meneer De Hacker:** Dus je kan een wachtwoord moeilijker te raden maken als het wachtwoord meer leestekens bevat, zoals cijfers, dat zijn er 10...
- Plien:** 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10... O nee, de laatste zijn twee cijfers, dat moet dus een 0 zijn...
- Meneer De Hacker:** ...én letters, dat zijn er 26...
- Plien:** abcdefghijklmnopqrstuvwxyz...
- Meneer De Hacker:** ...én hoofdletters, nog een keer 26.
- Plien:** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ...
- Meneer De Hacker:** Voor een wachtwoord van drie tekens krijg je dan al de rekensom 10...
- Plien:** ...de cijfers...
- Meneer De Hacker:** ...keer 26...
- Plien:** de kleine letters...
- Meneer De Hacker:** ...keer nog een keer 26...
- Plien:** ...de hoofdletters...
- Meneer De Hacker:** ...keer 3...
- Plien:** ...het aantal tekens in het wachtwoord.
- Meneer De Hacker:** Precies!
- Plien:** Jeetje dat is een flinke rekensom! Dat is dus 10x26x26x3. Dat is 20.280 mogelijkheden. Poeh!
- Meneer De Hacker:** Dat heb jij goed uitgerekend! Ben jij stiekem toch een computer?
- Plien:** Nee echt niet meneer De Hacker.
- Meneer De Hacker:** Als je dus een wachtzin gebruikt, dan heb je dus nog veel meer mogelijkheden. Hoe meer mogelijkheden, hoe lastiger het voor mij wordt om jouw wachtwoord te raden. Tenzij je natuurlijk die zes meest gebruikte wachtwoorden gebruikt.
- Plien:** O ja, welke waren dat ook alweer? 123456, Qwerty, aap, google, wachtwoord en welkom. Die niet dus.
- Meneer De Hacker:** Nee die dus niet.
- Plien:** Dank je wel meneer De Hacker. Ik ga hier direct mee aan de slag! W@sberen rennen w0est... Paarden gaan in galop...
- Meneer De Hacker:** Wel geheim houden he? Ik kan nu al horen wat je bedenkt!

BIJLAGE 2

MASTERMIND

Aan de hand van het bekende spel mastermind kan je leerlingen laten zien hoe snel het moeilijker wordt om wachtwoorden te raden.

Opzetten

> Begin met drie tekens om te plaatsen: ___ en vier om uit te kiezen: 0,1,2,3

> Bedenk een code met drie tekens uit de reeks 0,1,2,3.

> Bovenaan het bord/vel schrijf je welke tekens zijn toegestaan, daaronder een tabel met het aantal pogingen. Dan begint het raden.

- Als een teken goed is én op de goede plek staat schrijf je deze op de volgende regel over.
- Als een teken wel in de code zit, maar niet op de goede plek staat omcirkel je deze
- Als een teken niet in de code zit doorkruis je deze in de regel.

> Bij ronde 2 kan je beginnen met vijf tekens om te plaatsen: _____ en zes om uit te kiezen: 0,1,2,3,4,5

> Bij ronde 3 kan je beginnen met vijf tekens om te plaatsen, en 10 tekens om uit te kiezen: 0,1,2,3,4,a,b,c,d,e

> De leerlingen zien dan voor hun ogen hoe snel het lastiger wordt om het wachtwoord te raden. Je zou hier ook (zoals in de theaterleestekst 'Welkom meneer De Hacker') rekensommen aan kunnen koppelen.



TOEGESTAAN	0	1	2	3
Poging 1	1	0	2	
Poging 2	0		3	3
Poging 3	0		3	0

BIJLAGE 3

QUIZ

Tracking

- Lange wandeltochten maken
- Google of andere programma's die jouw informatie op het internet volgen
- Touwtrekken

> B is juist. A is trekking (anders geschreven)

Hacker

- Iemand die in jouw computer kan inbreken
- Iemand die systemen naar zijn hand zet
- Iemand die dingen in jouw computer kan aanpassen

> A, b en c zijn juist. Een offline hacker is iemand die bijvoorbeeld een ikea kast met handleiding op een heel andere manier in elkaar zet zoals hij/zij dat mooi vindt.

'Het internet der dingen'

- Computers, kabels, muizen
- Een pop, koelkast of lampen die je via een app kan besturen
- Boeken, borden, stoelen

> B is juist. Alle dingen die aan het internet verbonden zijn en bestuurd kunnen worden. A is hardware, dat heb je wel nodig voor internet, maar is geen internet der dingen (Internet of Things).

Whatsapp-fraude

- 'Een vriend' vraagt in nood om geld via Whatsapp
- Een screenshot van een bericht maken en met iemand anders delen
- Je op whatsapp voordoen als iemand anders

> A is juist. B en c zijn geen whatsapp-fraude, maar dat is natuurlijk ook niet heel netjes

Privacy

- Een slot op de deur als je naar de wc moet
- Op instagram posten zonder dat iemand mee kijkt
- Een appje naar een vriend sturen zonder dat whatsapp meekijkt

> A en c zijn juist. B niet, want een instagrampost is natuurlijk voor meer mensen zichtbaar.

BIJLAGE 4

THEATERLEZEN DIGITALE DETOX



- Bas:** Welkom! Dus jij gaat detoxen?
- Kees:** Wat is dat die tok sen?
- Bas:** Dat betekent ontgiften of ontslakken.
- Kees:** Slakken?? Ieee!!!
- Bas:** Nee geen slakken. Het betekent gewoon reinigen, schoonmaken.
- Kees:** O dat doe ik wel eens hoor. Met een doekje en glassex enzo.
- Bas:** Niet jouw telefoon, maar jou.
Jij zit de hele tijd op je telefoon en dat is helemaal niet gezellig. Daar gaan verandering in aanbrengen.
- Kees:** Ik zit helemaal niet de hele tijd op mijn... PLING!
O, wacht even! Een nieuwe snap! Ik moet hier op reageren voor m'n snapreeks
- Bas:** Je wat?
- Kees:** Dat is dit vlammetje hier! Zie je?
Ik moet bij ieder bericht binnen 24 uur reageren.
- Bas:** Pff dat klinkt vermoeiend..
- Kees:** Nee dat is juist heel leuk. Kijk ik heb een streak van 100!
- Bas:** Wat gebeurt er als je die mist?
- Kees:** Dan mis ik mijn reeks. Daar word ik wel een beetje boos van.
- Bas:** Zal ik je dan eens wat vertellen?
- Kees:** Nou vooruit.
- Bas:** Dat klinkt als een typisch trucje dat heet 'beloning voor loyaliteit'. Om ervoor te zorgen dat jij online blijft komen. En zo tikken, klikken en swipen we gemiddeld 2600 keer per dag op onze telefoon.
- Kees:** Jeetje dat is veel! Dat doe ik echt niet hoor!
- Bas:** O nee? Je kan op je telefoon zien hoe lang je per dag op je telefoon zit. Er zijn mensen die wel 8 uren per dag op hun telefoon zitten.
- Kees:** Jee dat is veel! Kan ik ook vinden hoeveel ik op mijn telefoon zit?
- Bas:** Jazeker. Onder je instellingen.
- Kees:** O ik zit veel meer online dan dat ik dacht.
- Bas:** Maar weet dat het niet jouw schuld is dat je zo veel online bent. Functies zijn zo ontworpen dat je extra lang online blijft, maar hier kan je wat aan doen. Een simpele manier is om je instellingen te wijzigen zodat je je leesbewijzen niet of minder ontvangt.
- Kees:** Niet? Ik doe het toch zelf?
- Bas:** Functies zijn zo ontworpen dat je extra lang online blijft, maar hier kan je wat aan doen.

Kees: O ja? Hoe dan?

Bas: Een simpele manier is om je instellingen te wijzigen zodat je je leesbewijzen niet of minder ontvangt.

Kees: Soms vind ik al die meldingen ook wel vreselijk irritant!
Zijn er ook nog andere dingen die ik kan doen?

Bas: Leg je telefoon eens buiten zicht weg.

Kees: Dat vind ik wel spannend hoor. Straks mis ik nog iets.

Bas: Als je dat heel spannend vindt, of automatisch je telefoon pakt vraag jezelf eens af waarom je dat doet.

Kees: Dat zeg ik toch net: straks mis ik nog iets!

Bas: Probeer het eens. Heb je dan écht iets gemist? Vraag je dan af of dit echt heel belangrijk was. De truc is dat je het wel naar je zin moet hebben online – en offline. We hebben nu al een heel gesprek zonder dat je weer naar je telefoon grijpt.

Kees: Je hebt gelijk. Heel erg bedankt!

