



HackShield Lesbrief Quest 3

Hacken & Cyberpesten

Lesduur

45 minuten

Welke les wil je doen?

In deze klassenquest worden de onderwerpen 'Hacken' en 'Cyberpesten' besproken. Je kunt zelf kiezen waar je de nadruk op legt. We hebben beide onderwerpen in deze les voor je uitgewerkt. Je kunt deze quest daarom twee keer met jouw klas spelen! De eerste uitwerking gaat over Hacken en de tweede uitwerking gaat is over Cyberpesten. Veel plezier!

Doelgroep

Groep 5 t/m 8

Geschikt voor leerlingen tussen de 8 en 12 jaar.

Ingestoken op B1 niveau.

Leerdoelen

Cyberpesten

Leerlingen leren...

- dat online pesten, net als offline pesten, grote gevolgen kan hebben.
- dat via internet nare berichten ontzettend snel naar veel verschillende mensen kunnen worden verspreid.
- hoe je online rekening kunt houden met elkaar.
- wat ze zelf kunnen doen wanneer ze online gepest worden.
- dat de rol van toeschouwers heel belangrijk is als het gaat om online pesten, en dat je daarin ook een verantwoordelijkheid hebt.

Hacken

Leerlingen leren...

- hoe ze kunnen uitleggen wat cybercrime is.
- Dat je als hacker kunt besluiten om je bij de goede of juist de slechte mensen aan te sluiten.
- de parallel/koppeling te leggen tussen online/offline criminaliteit (inbreken in een huis is illegaal, inbreken in een digitale omgeving is ook illegaal).
- welke gevolgen/consequenties cybercrime kan hebben voor henzelf en voor slachtoffers.
- hoe ze hun digitale skills veilig en op een goede manier kunnen trainen.

Benodigdheden

- Digibord,
- Leerkracht account voor HackShield (maak deze [hier](#) aan).

Begrippen*:

Trollen:

Nepaccounts die worden ingezet om met heel veel accounts tegelijkertijd één iemand te belagen.

Omstanders:

Mensen die getuige zijn van een situatie waarin iemand gepest wordt en er niet aan meedoen, maar ook niet iemand verdedigen.

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 te kunnen maken.

Black hat hacker:

Een criminele hacker die zijn vaardigheden gebruikt om informatie of geld te stelen.

Firewall:

Een online 'brandmuur' die probeert jouw netwerk en computer virus en spyware vrij te houden.

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.
Virus scanner:	Een programma dat de computer controleert op aanwezigheid van virussen.
Server:	Computer die diensten verleent aan andere computers, zoals berichten versturen, iets opzoeken of gegevens opslaat.

Algemeen

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.

Handig om te weten

Neem zelf een kijkje op de website van [HackShield](#), zodat je kunt zien hoe HackShield en de klassenquest eruit zien. Dit kost ongeveer een half uur. Vergeet niet dat je een leerkracht account nodig hebt om dit met de klas te spelen. Die kun je [hier](#) aanmaken. De legenda van belangrijke knoppen in de game, vind je in bijlage 3.

Uitwerking - Hacken

Introductie - 10 min

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

Introductievragen

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

Leuk om samen uit te proberen!

Ga met de klas naar de [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!

Kern - 30 min

Geef aan dat jullie nu klassikaal gaan starten met de game en bespreek van tevoren de spelregels en de verdeling van de leerlingen over de verschillende groepjes. Start de quest op het digibord!

Tips

- Je kunt ervoor kiezen om de leerlingen de tekst van een specifiek karakter te laten voorlezen (bijvoorbeeld kind x leest de tekst van André en kind y de tekst van Sanne).
- Tijdens de quest zullen er keuzes gemaakt moeten worden. Je kunt er voor kiezen om een actieve werkvorm daarbij te gebruiken. Zet staan/zitten, gekleurde potloden/briefjes of verschillende groepjes in om keuzes visueel te verduidelijken.

Antwoorden op klassenactiviteiten in de klassenquest

De vragen die je met de klas kunt bespreken, zijn in de quest verwerkt in de paarse Query's (een soort robotje) die rondzweven. We adviseren deze vragen met je klas te bespreken om de bewustwording van de online keuzes die ze kunnen maken te bevorderen. Uiteraard kun je ervoor kiezen om deze over te slaan of op een ander moment te bespreken.

De klassenactiviteiten met de nadruk op **Hacken** zijn **oranje**:

1. Wat zou iemand die cyberpest volgens jou voor reden kunnen hebben?

Suggesties:

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

2. Sanne hackt hier omdat ze gepest wordt. Maar wat zouden andere redenen kunnen zijn om te gaan hacken?

Suggesties:

- *Om te kijken of een website wel veilig is.*
- *Om geld te jatten*
- *Nieuwsgierigheid*
- *Erkenning of waardering*
- *Gewoon heel tof*
- *"Hij heeft vast ook wel eens iemand gehackt"*
- *"Hij had een slecht wachtwoord"*
- *"Het is niet onze schuld dat hij zijn computer/account niet beveiligd"*
- *"Er zijn toch geen slachtoffers"*
- *"Er is toch geen (financiële) schade"*
- *"Het is niet alsof we iets kapot maken"*
- *"Hier leert hij weer van"*
- *"Het is maar een geintje"*
- *"Ik doe niks fout"*
- *"De hele klas doet mee" (groepsdruk)*

3. Wat zouden gevolgen kunnen zijn van hacken? Wat kan jou te wachten staan?

- Halt / taakstraf
- Schadevergoeding betalen
- Boete! Kan behoorlijk oplopen..
- Van school gestuurd worden
- Naar de rechter
- Aangifte tegen jou bij politie: strafblad
- Geen zakgeld krijgen
- Vrienden kwijtraken
- Huisarrest
- Iemand verdrietig hebben gemaakt
- Een slecht geweten
- Account verbannen op xbox/PS/steam etc.
- Excuus aanbieden aan slachtoffer

Afsluiting - 5 min

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

Vragen

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

Antwoord:

- Zorgen voor een goed wachtwoord, of beter nog, een wachtZIN!
- Zorgen voor verschillende wachtwoorden bij verschillende accounts
- Zorgen voor tweestapsverificatie
- Je wachtwoord nooit met iemand delen!
- Gebruikmaken van een virusscanner
- Gebruikmaken van een firewall

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

Antwoord:

- 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.
- Bij HackShield een account aanmaken.

Een van mijn leerlingen hackt en gaat misschien de grens over, waar kan ik terecht?

Er zijn verschillende initiatieven waar jongeren legaal aan hun digitale skills kunnen werken. Daar zou je ze naartoe kunnen verwijzen.

Laat ze kennismaken en oefenen op bijvoorbeeld deze websites:

- Gamechangers <https://publicaties.politie.nl/changeyourgame/>
- Crimediggers <https://www.crimediggers.nl>
- Cyber workplace <https://cyberworkplace.tech>
- Hack in the Class <https://hackintheclass.nl>

Bijv: <https://lab.hackintheclass.org/>

Shield & punten

Wanneer je met de leerlingen de quest uitspeelt, ontvang je aan het einde een code. Wanneer leerlingen op www.joinhackshield.nl een eigen profiel hebben aangemaakt (bekijk in bijlage twee hoe je hen hierin zou kunnen begeleiden), kunnen zij deze code invullen waardoor een shield en extra punten worden verdiend.

TIP:

Schrijf de code op het bord of laat de leerlingen de code zelf opschrijven om mee naar huis te nemen. Zo stimuleer je dat de leerlingen zich thuis ook verder zullen verdiepen in cyberveiligheid. Wat wil je nog meer!?

Wil je jouw leerlingen in de klas al meer HackShield laten spelen? Dat kan natuurlijk ook. In bijlage 1 staat stap voor stap uitgelegd hoe je de kinderen kunt begeleiden een account aan te maken.

Uitwerking - Cyberpesten

Introductie - 10 min

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

- Hoe verschilt cyberpesten denk je van andere vormen van pesten?
- Op welke soorten sociale media ben je wel eens cyberpesten tegengekomen?
- Moet je iets terugdoen als je online gepest wordt?
- Was het vroeger of nu gemakkelijker voor ouders en leerkrachten om te weten wanneer er iemand gepest wordt?
- 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.. Hoe snel gaat dat denk je? Maak het bruggetje naar 'viral' gaan gaan van een bericht, foto of video.

Kern - 30 min

Geef aan dat jullie nu klassikaal gaan starten met de game en bespreek van tevoren de spelregels en verdelingen tussen leerlingen of groepjes die passen bij jouw klas. Start de quest op het digibord!

Tips

- Je kunt ervoor kiezen om de leerlingen de tekst van een specifiek karakter te laten voorlezen (bijvoorbeeld kind x leest de tekst van André en kind y de tekst van Sanne).
- Tijdens de quest zullen er keuzes gemaakt moeten worden. Je kunt er voor kiezen om een actieve werkvorm daarbij te gebruiken. Zet staan/zitten, gekleurde potloden/briefjes of verschillende groepjes in om keuzes visueel te verduidelijken.

Antwoorden op klasactiviteiten in de klassenquest

De vragen die je met de klas kunt bespreken, zijn in de quest verwerkt in de paarse Query's (een soort robotje) die rondzwerven. We adviseren deze vragen met je klas te bespreken om de bewustwording van de online keuzes die ze kunnen maken te bevorderen. Uiteraard kun je ervoor kiezen om deze over te slaan of op een ander moment te bespreken.

De klassenactiviteiten met de nadruk op **cyberpesten** zijn **oranje**:

1. Wat zou iemand die cyberpest volgens jou voor redenen kunnen hebben?

Suggesties:

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

2. Sanne hackt hier omdat ze gepest wordt. Maar wat zouden nog meer redenen kunnen zijn om te gaan hacken?

Suggesties:

- *Om te kijken of een website wel veilig is.*
- *Om geld te jatten*
- *Nieuwsgierigheid*
- *Erkenning of waardering*
- *Gewoon heel tof*
- *"Hij heeft vast ook wel eens iemand gehackt"*
- *"Hij had een slecht wachtwoord"*
- *"Het is niet onze schuld dat hij zijn computer/account niet beveiligd"*
- *"Er zijn toch geen slachtoffers"*
- *"Er is toch geen (financiële) schade"*
- *"Het is niet alsof we iets kapot maken"*
- *"Hier leert hij weer van"*
- *"Het is maar een geintje"*
- *"Ik kon het"*
- *"Ik doe niks fout"*
- *"De hele klas doet mee" (groepsdruk)*

3. Wat zouden gevolgen zijn van hacken? Wat kan je gebeuren?

- Halt / taakstraf
- Van school gestuurd
- Geen zakgeld
- Vrienden kwijtraken
- Huisarrest
- Iemand verdrietig hebben gemaakt
- Een slecht geweten
- Account banned op xbox/PS/steam etc
- Schadevergoeding betalen
- Excuus aanbieden aan slachtoffer
- Boete! Kan behoorlijk oplopen

Afsluiting - 5 min

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:

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

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

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

**Bekijk bijlage 2 voor nog meer tips hoe om te gaan met cyberpesten

Shield & punten

Wanneer je met de leerlingen de quest uitspeelt, ontvang je aan het einde een code. Wanneer leerlingen op www.joinhackshield.nl een eigen profiel hebben aangemaakt (bekijk in bijlage 1 hoe je hen hierin zou kunnen begeleiden), kunnen zij deze code invullen waardoor een shield en extra punten worden verdiend.

TIP:

Schrijf de code op het bord of laat de leerlingen de code zelf opschrijven om mee naar huis te nemen. Zo stimuleer je dat de leerlingen zich thuis ook verder zullen verdiepen in cyberveiligheid. Wat wil je nog meer!?

Wil je jouw leerlingen in de klas al meer HackShield laten spelen? Dat kan natuurlijk ook. In bijlage 1 staat stap voor stap uitgelegd hoe je de kinderen kunt begeleiden een account aan te maken.

Bijlage 1

Een HackShield account aanmaken

De leerlingen kunnen thuis of op school verder op cyberpad in HackShield, maar daar hebben ze wel een eigen account voor nodig. Door hen te stimuleren een passende gebruikersnaam en wachtwoord te laten bedenken, help je hen op weg in het maken van veilige keuzes online. Hieronder volgen een aantal tips:

(Wil je alleen weten hoe je een account aanmaakt op joinhackshield.nl? Lees dan alleen het dikgedrukte stukje tekst bij punt 4)

1. Doe klassikaal de [wachtwoordkraaktest](#). Laat leerlingen tellen uit hoeveel tekens hun meest gebruikte wachtwoord bestaat. Vraag dus ook door of er bijvoorbeeld hoofdletters of cijfers in voor komen. Vul een wachtwoord in op de website en je ziet hoeveel jaren of soms zelfs secondes ervoor nodig is om een wachtwoord te kunnen kraken.
2. Benoem dat een wachtZIN een goede en veilige optie is. Zo'n zin hoeft juist niet lastig te zijn. Laat ze, net als in een geschreven zin, ook de spaties tussen de woorden als tekens inzetten. Wedden dat een hacker die lastig kan kraken? Hackers, maar ook geautomatiseerde wachtwoordkrakers, hebben er veel werk aan om veel opeenvolgende tekens te achterhalen. Tel maar eens de tekens van een wachtzin en vul die in op [wachtwoordkraaktest](#). Zie je het verschil?
3. Hackers gaan altijd na wat ze over jou al online kunnen vinden. Gebruik dus nooit je naam of geboortedatum in je gebruikersnaam of wachtZIN!
4. **Laat de leerlingen zien dat ze rechtsboven op joinhackshield.nl kunnen klikken op INLOGGEN/REGISTREREN. Vervolgens moeten ze op de grote blauwe knop REGISTREREN klikken en kunnen ze daar al hun gegevens invullen. Hebben ze een account aangemaakt? Dan kunnen ze op de grote oranje knop SPELEN klikken, rechtsboven op de website.**
5. Voordat iedereen aan de slag gaat neem je de eerste stappen samen door. Het spel spreekt voor zich. Benoem dat het bij dit spel niet gaat om de snelheid, maar om de meeste vragen GOED beantwoorden. Overal zitten tips en nieuwe inzichten in verwerkt die goed van pas kunnen komen om hacken te voorkomen.
6. Er komen heel wat moeilijke woorden in voor. Die mogen leerlingen natuurlijk altijd Googlen! Handig is als ze het gelijk opschrijven, zodat je op het einde van de les een aantal van die begrippen met elkaar kunt bespreken (kracht van herhaling).

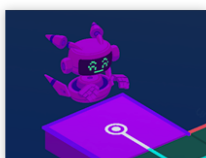
Bijlage 2

Waar kun je terecht als je met cyberpesten te maken hebt?

- Iets vervelends (Pesten, seks, oplichting, lastige gevallen) gebeurd op het internet? [Meldknop.nl](#) is een initiatief van Veilig internetten en wordt ondersteund door de politie. Let op: het doen van valse aangifte bij de politie is strafbaar.
- Met de [Kindertelefoon](#) kun je over alles praten.
- [Helpwanted.nl](#) is een website voor kinderen, jongeren en opvoeders die informatie willen of melding willen doen van seksueel misbruik via internet. Helpwanted.nl is een onderdeel van het Expertisebureau Online Kindermisbruik (EOKM). De medewerkers zijn allemaal professionals met kennis over online seksueel misbruik en datgene wat je kunt doen wanneer jij er mee te maken hebt. Natuurlijk behandelen zij alle meldingen vertrouwelijk.
- [Pestweb](#) is bedoeld voor iedereen die in Nederland op school zit en op wat voor manier dan ook met pesten te maken heeft. Niet alleen leerlingen die gepest worden, maar ook kinderen en jongeren die iemand kennen die gepest wordt en pesters zelf, zijn welkom bij Pestweb.
- <https://www.vraaghetdepolitie.nl/pesten-en-online>
- https://veiliginternetten.nl/veilig-digitaal-opgroeien/#locatie_d
- Op de website van [Stop Pesten NU](#) vind je tips over hoe jij kan omgaan met pesten. Of je nu zelf pest of gepest wordt. Ook zijn er veel verhalen van anderen (vaak bekende Nederlanders) die vertellen over gepest worden (of pesten).
<https://www.stoppestennu.nl/voor-leerlingen>

Bijlage 3

LEGENDA



Paarse Query

Hier kun je een activiteit doen waarbij de hele klas kan meedoen.



Karakter loopt

Dit icoon geeft aan dat het karakter in beweging is.



Spreekwolk

Hier vind je alle teksten die je tot nu toe in de klassenquest tegen bent gekomen.



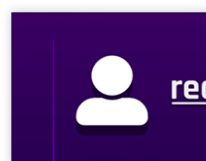
Shield

Bekijk hier welke shields je al behaald hebt.



Money Blocks

Dit zijn de moneyblocks die je verzameld hebt. Het online geld van HackShield.



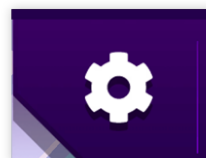
Profiel

Bekijk je profiel en pas eventueel aan.



Klikpunt

Klik hier voor interactie.



Instellingen

Pas hier het volume, effecten, taal en het geluid van de video aan.