

KLASSENCOMPETITIE - TOOLKIT SCHOLEN



INTRODUCTIE

Beste leerkracht,

Zoals u wellicht weet zijn wij als gemeente aangesloten bij HackShield. De politie en burgemeester hebben een speciale oproep voor alle basisscholen in de gemeente: welke klas is de meest cyberveilige klas van de gemeente? Doe met je klas mee aan de HackShield Klassencompetitie en win een prijzenpakket voor jouw klas!

Klassencompetitie

Binnenkort start de klassencompetitie waaraan alle klassen uit jullie gemeente mee kunnen doen. Via HackShield in de Klas, een module met lessen die in 30-45 minuten behandeld kunnen worden, zijn klassikaal punten te verdienen. Daarna kunnen de leerlingen individueel met HackShield aan de slag om extra punten te scoren voor de klas. Daarna wordt de winnaar van de competitie bekend gemaakt door de politie en burgemeester.

Informatiepakket

In dit informatiepakket is alle benodigde informatie te vinden over de klassencompetitie. Via een Q&A, Tips & Tricks en voorbeeldberichten om op te nemen in bijvoorbeeld nieuwsbrieven ontvangt u alle informatie die nodig is voor deelname aan de competitie en het enthousiasmeren en activeren van jouw leerlingen. Want uiteindelijk gaat het om het teamwork. Welke klas scoort de meeste punten?

Wilt u meer weten over HackShield of de klassencompetitie? Ga dan naar www.joinhackshield.nl/klassencompetitie. Lees de informatie en voorwaarden goed door om teleurstelling te voorkomen.

Over HackShield

De game HackShield maakt van kinderen tussen de 8 en 12 jaar oud Cyber Agents die zichzelf en hun omgeving kunnen beschermen tegen online gevaar. Politie en burgemeester roepen de kinderen op om Cyber Agent van de gemeente te worden en de gemeente cyberveilig te houden. Hun hulp is immers hard nodig! Daarom dagen de politie en burgemeester alle klassen uit de gemeente uit: welke klas is de meest cyberveilige klas van de gemeente?

Veel succes en plezier met de klassencompetitie!

Met cyberveilige groet,

Team HackShield

Q&A

Wat is HackShield?

Cybercriminaliteit is nog altijd een groeiend probleem. Vrijwel wekelijks zien we berichten voorbij komen over gemeenten, ziekenhuizen en andere grote instanties die te maken krijgen met hackers of een andere vorm van criminaliteit.

Ook kinderen krijgen te maken met online gevaar. Omdat zij zichzelf niet goed weten te beschermen zijn ze een makkelijke prooi voor criminelen. Daar wil HackShield verandering in brengen. Niet door met een belerend vingertje te wijzen op de gevaren, maar via een spannende game via van kinderen Cyber Agents maakt. Cyber Agents die niet alleen zichzelf, maar ook anderen kunnen beschermen tegen online gevaar

Wat is HackShield in de Klas?

Het lesprogramma HackShield in de Klas bestaat uit klassenquests die worden aangevuld met missies. De klassenquests worden aangeboden in samenwerking met NTR/SchoolTV.

Een klassenquest is onderdeel van een klassikale les waarin onderwerpen zoals internet, data nepnieuws, phishing en cyberpesten aan bod komen. Deze lessen geven een solide basis van waaruit de leerkracht de onderwerpen verder uit kan diepen. Ook kunnen de leerlingen buiten schooltijd hun kennis uitbreiden via de individuele opdrachten in de game: de missies.

Iedere zes weken staat een nieuwe quest klaar, met een nieuw onderwerp om te bespreken met je klas. Alle eerder gepubliceerde quests blijven ook nog voor je beschikbaar. Je kunt de klassenquests dan ook op ieder gewenst moment behandelen in de klas.

Wat is de HackShield klassencompetitie?

Leerkrachten kunnen zich met hun groep aanmelden voor de competitie en deze aftrappen met HackShield in de Klas. Vervolgens kan de klas aan de slag en zoveel mogelijk punten scoren!

Punten kunnen behaald worden door het klassikaal spelen van HackShield in de Klas. Ook kunnen leerlingen individueel punten scoren door buiten de les om met HackShield aan de slag te gaan en hun individuele account te koppelen aan de competitiepagina van de klas. Al deze punten vormen de totale score van de klas.

Hoe doe ik mee?

1. Maak een lerarenaccount aan. Zorg ervoor dat je de gemeente van je school invult. Je klas doet nu automatisch mee aan de Klassencompetitie van de gemeente. Via je profiel kun je de naam van je klas, en dus jullie team, aanpassen.
2. Scoor de eerste punten voor je klas via de klassenquests van HackShield in de Klas. Je kan hiervoor een quest naar keuze uitkiezen.
3. Aan het eind van de quest krijg je een code. Deel deze met je leerlingen.
4. Laat je leerlingen een individueel account aanmaken. Als ze de code uit stap 3 toevoegen worden ze automatisch toegevoegd aan jullie team en de klassencompetitie.

De code toevoegen kan via www.joinhackshield.nl/game. Klik vervolgens op onderstaande afbeelding om de code in te vullen. Let op dat de leerlingen met hun eigen account zijn ingelogd!



5. En nu.. Punten verzamelen! Speel de overige klassenquests en laat je leerlingen extra punten scoren via de levels van HackShield. Hou de website van HackShield goed in de gaten, want er zijn regelmatig extra punten te verdienen.
6. Behaal met jouw klas de hoogste score. De voortgang van jullie klas is voortdurend te volgen via www.joinhackshield.nl/gemeente/gemeentenaam.

Wat kost het?

HackShield in de Klas en HackShield zijn en blijven gratis voor alle scholen en kinderen in Nederland. Ook deelname aan de competitie is helemaal gratis.

Hoeveel tijd kost het?

De klassenquests zijn te spelen in 30-45 minuten. Je kan deze op elk gewenst moment behandelen.

De leerlingen kunnen zoveel tijd als ze willen besteden aan HackShield. Hun schermtijd is hierin leidend ;-). Er zijn altijd extra punten te verdienen via de levels, missies en Level Maker. Ook zijn er tijdens de kerstvakantie.

Wat wordt er verwacht van mij en mijn leerlingen?

Zin om met elkaar aan de slag te gaan en zoveel mogelijk punten te verzamelen voor de klas! Iedereen kan de eigen gewenste hoeveelheid tijd besteden aan het spelen van HackShield en deze tijd zelf indelen.

Wat als mijn leerlingen HackShield al gespeeld hebben?

Heb je al een Cyber Agent in de klas? Maak hier dan gebruik van door de Cyber Agents tips en trics te

laten geven aan de overige leerlingen. Misschien kan de Cyber Agent wel een HackShield demonstratie geven in de klas, of een spreekbeurt geven.

Tip: laat leerlingen die HackShield al gespeeld hebben de game nog eens spelen om ook de verborgen en nog niet behaalde Shields te scoren en daarmee extra punten te verdienen voor de klas. Ook in de Level Maker zijn altijd punten te verdienen!

Waarom geldt er een limiet van minstens 6 en maximaal 40 leerlingen?

Om de competitie zo eerlijk mogelijk te houden hebben we als voorwaarde gesteld dat een klassenteam uit 6 en maximaal 40 leerlingen moet bestaan. Zo weten we zeker dat de gemiddelde punten door meerdere leerlingen gehaald zijn en voorkomen we dat leerlingen meerdere accounts aanmaken waarmee ze punten verdienen voor hun klas. Bij het instellen van het limiet is rekening gehouden met zowel kleine als grote(re) klassen.

Waarom moet minstens 80% van de leerlingen uit mijn klas gekoppeld zijn aan het klassenteam?

De prijs is een prijs voor de hele klas. Daarom geldt "samen uit, samen thuis": door samen te strijden voor de prijs kun je dit samen delen. Zo draagt iedereen zijn steentje aan de gezamenlijke prijs! Op deze manier blijft de competitie eerlijk en we hopen natuurlijk dat de leerlingen elkaar motiveren om via HackShield actief aan de slag te gaan met hun digitale vaardigheden.

Wat is er nodig om HackShield (in de Klas) te spelen?

HackShield is klassikaal te spelen op het digibord. De individuele game is te spelen via de website (www.joinhackshield.nl) en via de app die is te downloaden voor tablet en smartphone. De spelers worden stap voor stap meegenomen in de game, je hoeft dan ook geen game expert te zijn om HackShield te spelen. Een flinke dosis zin om met je klas de strijd aan te gaan tegen cybercrime is natuurlijk wel heel belangrijk!

Hoe werken gemiddelde punten?

De punten die je op de gemeentepagina vindt zijn de gemiddelden van je klas. Op deze manier maakt een kleine klas net zoveel kans op de winst als een grote klas.

Omdat we uitgaan van het gemiddelde aantal punten beginnen alle leerlingen bij de start van de klassencompetitie op 0. Hierdoor hebben alle klassen evenveel kans op de winst en hebben klassen geen "achterstand" omdat leerlingen uit een andere klas al voor aanvang van de competitie veel punten hebben gescoord. Zo houden we de competitie eerlijk en toegankelijk voor iedereen!

Hoe kan ik de highscore van mijn gemeente en klas bekijken?

De voortgang van jullie klas is voortdurend te volgen via www.joinhackshield.nl/gemeente/gemeentenaam.

Ontvang ik campagnemateriaal?

Campagnemateriaal is te downloaden op www.joinhackshield.nl/klassencompetitie.

Wat zijn de algemene voorwaarden van de competitie?

Een leerkrachtaccount moet door een leerkracht worden aangemaakt en beheerd. Dit account moet worden geverifieerd met het e-mailadres van de school. Enkel op deze manier kunnen we bevestigen dat het deelnemende account aan een school gelieerd is.

Het is niet verplicht voor de meespelende kinderen hun persoonlijke account te verifiëren. Het contact zal via de leerkracht verlopen. Wanneer kinderen bijvoorbeeld levels willen publiceren of kans willen maken op prijzen in andere competities, is het wel noodzakelijk het account te verifiëren met een email adres van de ouders/verzorgers.

Een klas en leerkracht account moet minimaal 6 en mag niet meer dan 40 kinderen gekoppeld hebben.

In een klas moet minimaal 80% (naar boven afgerond) van de leerlingen zijn gekoppeld

De score op de scorelijst wordt berekend op basis van het gemiddelde puntenaantal van alle gekoppelde kinderen.

De prijs wordt aan de winnende klas aangeboden door de gemeente waar je de uitnodiging van hebt gekregen.

De beste klas de beste klas van de drie gemeenten wint de prijs.

De prijs is niet overdraagbaar en kan niet ingewisseld worden voor geld of andere spullen.

Het is niet toegestaan om met meer dan 1 team per klas mee te spelen.

Iedere leerling mag zich maximaal aan 1 leerkrachtaccount koppelen en dus slechts voor één klas meespelen.

HackShield behoudt zich het recht om een deelnemer te diskwalificeren wanneer er sprake is van verdachte activiteiten, vals spel of wanneer blijkt dat een groep/leerkrachtaccount niet gelieerd is aan een school.

De gegevens die we met deze competitie verzamelen, zoals bijvoorbeeld het e-mailadres van een leerkracht, gebruiken we enkel om te communiceren over de klassencompetitie wanneer je aangeeft dat je geen nieuwsbrief of verdere informatie wil ontvangen.

Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd en de algemene voorwaarden van HackShield zijn van toepassing op deze competitie.

TIPS & TRICKS

Om de competitie te winnen en er met de felbegeerde prijs vandoor te gaan is het belangrijk dat je als klas zoveel mogelijk punten scoort. Dit kan via de klassenquests, maar ook door de leerlingen individueel met de game aan de slag te laten gaan en zoveel mogelijk punten te laten scoren voor de klas. Om het maximale uit de competitie te halen hebben we hier een aantal tips & tricks voor je verzameld!

Speel op vaste tijden

Plan tijd om in de klas met HackShield aan de slag te gaan. Bijvoorbeeld door een klassenquest te spelen, of door leerlingen individueel HackShield te laten spelen.

Controleer of de accounts van je leerlingen zijn gekoppeld aan de competitiepagina van de klas

Het zou natuurlijk erg zonde zijn als punten die wel zijn gehaald, en waarvoor hard is gewerkt, niet worden meegeteld in de totaalscore van de klas. Controleer daarom regelmatig of alle accounts die door de leerlingen zijn aangemaakt ook aan de competitiepagina van de klas zijn toegevoegd, bijvoorbeeld door de leerlingen te vragen naar hun spelersnamen en te controleren of de spelersnaam aan jullie team is toegevoegd. Via je profiel kun je zien welke leerlingen in jouw team zitten. Log hiervoor in met je leerkrachtaccount en ga naar je profiel.

Klopt er iets niet of kom je er niet uit? Neem dan contact op met HackShield via info@joinhackshield.nl.

Hou de score bij in de klas

Door jullie voortgang bij te houden in de klas zie je het puntenaantal steeds meer stijgen. Een grotere motivatie is er niet!

Scoor extra punten in de Level Maker Competitie

Binnen HackShield zijn regelmatig extra punten te verdienen. Bijvoorbeeld via de [Level Maker Competitie](#), waarbij spelers hun eigen level kunnen maken en inzenden. De winnaar wint een exclusief Shield en scoort daarmee natuurlijk extra punten.

De Level Maker Competitie is een doorlopende competitie. Dat betekent dat er altijd levels ingezonden kunnen worden en er dus altijd kans is om te winnen!

Doe mee aan Challenges en Competities

Naast de doorlopende Level Maker Competitie zijn er regelmatig speciale challenges en competities die vaak samenhangen met een feestdag of thema.

VOORBEELDBERICHTEN

Om je leerlingen te attenderen op HackShield en om te laten weten dat jouw klas meedoet aan de klassencompetitie hebben we een aantal berichten opgesteld die je kan gebruiken in bijvoorbeeld de nieuwsbrief of op de website. Ook zijn er afbeeldingen toegevoegd die je bij de berichten kan toevoegen. Uiteraard ben je vrij om de berichten naar eigen inzicht aan te passen.

Voorbeeldbericht 1

Alle Cyber Agents verzamelen... Strijd mee om de titel “meest cyberveilige klas van de gemeente”!

Cybercriminaliteit is een groeiend probleem. Ook in de gemeente <naam gemeente>. Daarom roepen de politie en burgemeester de kinderen uit de gemeente op om Cyber Agent te worden. Als Cyber Agent help je de politie en burgemeester de gemeente cyberveilig te houden. En dat doe je niet alleen, maar met je hele klas!

Onze school doet namelijk mee aan de klassencompetitie van HackShield. HackShield maakt van jou een Cyber Agent die zichzelf en anderen kan beschermen tegen online gevaar. Hoe? Door een spannende game te spelen!

Meedoen is eenvoudig: ga naar www.joinhackshield.nl, begin meteen met spelen en scoor zoveel mogelijk punten. Via je leerkracht krijg je een speciale code. Hiermee wordt je toegevoegd aan het team van jouw klas. Jouw punten worden dan meteen opgeteld bij de punten van je klas. De winnende klas wint een HackShield prijzenpakket. Dus... waar wacht je nog op? Aan de slag!

Heel veel succes en speelplezier! Maak van jouw klas de meest cyberveilige klas van de gemeente <naam gemeente>!

Voorbeeldbericht 2

De politie en burgemeester hebben jouw hulp nodig!

Heb jij het in je om jezelf en anderen te beschermen tegen online gevaar? En wil je een toffe, spannende game spelen? Dan zijn de politie en burgemeester op zoek naar jou!

Onze school doet na een oproep van de politie en burgemeester mee aan de klassencompetitie van HackShield. HackShield maakt van jou een Cyber Agent die zichzelf en anderen kan beschermen tegen online gevaar. Hoe? Door een spannende game te spelen!

Meedoen is eenvoudig: ga naar www.joinhackshield.nl, begin meteen met spelen en scoor zoveel mogelijk punten. Via je leerkracht krijg je een speciale code. Hiermee wordt je toegevoegd aan het

team van jouw klas. Jouw punten worden dan meteen opgeteld bij de punten van je klas. De winnende klas wint een HackShield prijzenpakket. Dus... waar wacht je nog op? Aan de slag!

Heel veel succes en speelplezier! Maak van jouw klas de meest cyberveilige klas van de gemeente <naam gemeente>!

Voorbeeldbericht 3

Speciaal bericht van de politie en burgemeester

Heb jij het in je om jezelf en anderen te beschermen tegen online gevaar? En wil je een toffe, spannende game spelen? Dan zijn de politie en burgemeester op zoek naar jou!

In een speciale video-oproep roepen de politie en burgemeester de hulp in van alle klassen uit de gemeente. De schoolklassen moeten namelijk helpen om de gemeente cyberveilig te houden.

Meedoen is eenvoudig: ga naar www.joinhackshield.nl, begin meteen met spelen en scoor zoveel mogelijk punten. Via je leerkracht krijg je een speciale code. Hiermee wordt je toegevoegd aan het team van jouw klas. Jouw punten worden dan meteen opgeteld bij de punten van je klas. De winnende klas wint een HackShield prijzenpakket. Dus... waar wacht je nog op? Aan de slag!

Heel veel succes en speelplezier! Maak van jouw klas de meest cyberveilige klas van de gemeente <naam gemeente>!