



HackShield in de klas

Copy Koppie - Plagiaat

Doelgroep

HackShield 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, maar er liggen ook gevaren op de loer. HackShield leert kinderen de gevaren en kansen te herkennen en ermee om te gaan.

Introductie Copy Koppie*

Eén van de gevaren op het internet is dat het erg gemakkelijk is om foto's, video's of ander materiaal van iemand (ook van jou!) te kopiëren, zonder te vermelden waar het vandaan komt. Het gaat hier om plagiaat. Dat betekent dat je het werk van iemand anders overneemt, zonder er een bronvermelding bij te plaatsen, en dan te doen alsof het jouw werk is. Dit is inbreuk op het auteursrecht van de maker van het origineel. In de Quest (opdracht binnen HackShield) *Hoe Copy Koppie ben jij?* worden de kinderen meegenomen in de manier waarop je om moet gaan met iets wat iemand anders gemaakt heeft en wat jij graag wil gebruiken.

** Meer weten over auteursrecht en hoe je dat met kinderen kunt bespreken? Ga naar www.auteursrechtvoorjou.nl*



JoinHackShield.nl

Volg @JoinHackShield op    

Thema's

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

- Mediawijsheid
- ICT- Basisvaardigheden
- Computational thinking
- Informatievaardigheden

Daarnaast is deze Quest specifiek gericht op het thema: Plagiaat

Tijdsduur*

De gehele les duurt 30 minuten met de volgende opbouw:

Introductie	10 minuten
Kern	15 minuten
Afsluiting	5 minuten

** Wil je liever alleen een opdracht voor zelfstandig werken? Dat kan ook! Ga dan meteen naar de Kern en lees Optie 1.*

Leerdoelen

Een leerling:

- weet wat de term plagiaat en inbreuk op auteursrecht inhoudt.
- leert het belang van respect hebben voor de maker van het origineel.
- herkent wanneer er plagiaat is gepleegd.
- kan losse elementen van een probleem in relatie brengen tot de kern van het probleem.
- ervaart de relevante dreigingen bij het gebruik van mobiele media en het internet.

Benodigdheden*

- Kern Optie 1:

Voor iedere leerling: Een smartphone of tablet, met daarop de app HackShield geïnstalleerd. Of een computer of laptop met internet en de HackShield website geopend (www.joinhackshield.nl/game).

- Kern Optie 2:

Voor ieder tweetal: Een smartphone of tablet, met daarop de app HackShield geïnstalleerd. Of een computer of laptop met internet en de HackShield website geopend (www.joinhackshield.nl/game).



JoinHackShield.nl

Volg @JoinHackShield op    

- Kern Optie 3:
Een digibord met internet en de HackShield website geopend (www.joinhackshield.nl/game).

** Zorg dat je bij iedere optie een account hebt aangemaakt waarmee de leerlingen en jij aan de slag kunnen.*

DE LES

Introductie - 10 min

Inleiding voor de leerlingen

Vertel de leerlingen dat jullie het gaan hebben over auteursrechten en dan in het bijzonder plagiaat. Vraag de leerlingen of iemand weet wat plagiaat is. Zorg voor een goed voorbeeld.

Vraag de leerlingen daarna:

- Wie vindt het leuk om een foto van zijn/haar favoriete youtube ster op de muur te hebben?
- Mag dat? Waarom wel/niet? (ja, want het is voor eigen gebruik)
- En als je deze foto nu laat drukken op een t-shirt en verkoopt. Mag dat? Waarom wel/niet? (nee, want je doet alsof het van jou is en dat mag niet zonder het te vragen, zeker niet als je er geld mee verdient)
- Hebben jullie zelf wel eens zoiets meegemaakt?
- Hebben jullie zelf wel eens per ongeluk zoiets gedaan?
- Wat zou er gebeuren als iedereen alles zou namaken? Zouden er dan nog net zo veel nieuwe boeken, films of muziek worden uitgebracht?

Introductie van het spel

Vertel de leerlingen dat ze HackShield gaan spelen. Vraag de leerlingen wie dat wel eens gespeeld heeft. Vertel ze dat dit een game is waarin ze van alles gaan leren over internetveiligheid. Vraag ze waarom HackShield het in deze Quest dan over plagiaat heeft, als de game over internetveiligheid gaat. Vertel ze dan dat dit één van de gevaren is van het internet. Door het internet is het super makkelijk geworden om iets



JoinHackShield.nl

Volg @JoinHackShield op    

van iemand te kopiëren. Daar moeten we ons bewust van zijn, want het kan jou ook zomaar gebeuren. In het spel leren ze hoe ze om moeten gaan met plagiaat.

Kern - 15 min

De Quest kun je op drie manieren laten spelen.

1. Individueel
2. In tweetallen
3. Klassikaal

Optie 1. Individueel

Deel de smartphones, laptops of tablets uit aan iedere leerling of zet iedere leerling achter een computer. Zorg ervoor dat de app HackShield of de website van HackShield wordt geopend. Laat iedereen klikken op Quests en dan op *Hoe Copy Koppie ben jij?*. Nu kunnen ze aan de slag. Het spel spreekt voor zich.

Optie 2. In tweetallen

Deel de smartphones, laptops of tablets uit aan ieder tweetal of zet ieder tweetal achter een computer. Zorg ervoor dat de app HackShield of de website van HackShield wordt geopend. Laat ieder tweetal klikken op Quests en dan op *Hoe Copy Koppie ben jij?*. Nu kunnen ze aan de slag. Het spel spreekt voor zich. Zorg dat ze om de beurt de vragen beantwoorden, deze hardop aan elkaar voorlezen en overleggen waar nodig.

Optie 3: Klassikaal

Ga naar www.joinhackshield.nl/game klik op Quests en dan op *Hoe Copy Koppie ben jij?*. Nu kun je klassikaal de Quest spelen.

Tips tijdens het spelen

- Laat iedere handeling door een andere leerling op het digibord uitvoeren.
- Bespreek iedere vraag klassikaal. Start de discussie.

De discussie kun je op verschillende manier starten:

- Laat alle leerlingen die het eens zijn met antwoord A staan, alle leerlingen die het oneens zijn zitten, etc.
- Laat de leerlingen hun hand op steken bij het antwoord waar ze achter staan.
- Kies één leerling die een antwoord geeft en laat de rest daarop reageren.



JoinHackShield.nl

Volg @JoinHackShield op    

Afsluiting - 5 min

Vraag de leerlingen wat ze hebben geleerd. Weten ze bijvoorbeeld wanneer je wel materiaal van iemand mag gebruiken en wanneer niet?

Vraag daarna wat ze van het spel vonden en laat ze daarvoor een argument geven. Schrijf dit bijvoorbeeld 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 de game nog beter maken.*

MEER (gratis) LESMATERIAAL

Lesmateriaal over wijs met media omgaan dat goed te combineren is met de *Quest Hoe copy koppie ben jij?* vind je op:

www.klassetv.nl/pakket/wijsmetmediaomgaan/lessenoverzicht.html.

Deze Quest is bijvoorbeeld heel goed te combineren met de korte lessen over social media of over het maken van een werkstuk. Dit zijn lessen die zowel geschikt zijn voor het groepsgeprek in de klas, als voor onderwijs op afstand met zelfstandig werken.



JoinHackShield.nl

Volg @JoinHackShield op    