

COLOFON

'De juiste click' is een uitgave van:

Centrum Informatieve Spelen vzw



Alles op het spel!

Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T. 016 22 25 17
F. 016 29 50 99
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be

In opdracht van:

Child Focus



child focus

Houba - de Strooperlaan 292
1020 Brussel
T. 02 475 44 11
F. 02 475 44 02
clicksafe@childfocus.org
www.childfocus.be

In samenwerking met:

Sensoa vzw



www.sensoa.be

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van het Centrum Informatieve Spelen vzw.

© Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven 2013.

v.u. Ines Leyn, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven.

In de speluitleg hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijk benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

INHOUD

INLEIDING	5
De juiste click	5
SPELKENMERKEN	6
Thema	6
Doel	6
Doelgroep	6
Aantal spelers	6
Spelbegeleiding	6
Duur van het spel	6
Accommodatie	6
MATERIAAL	7
Materiaal in de doos	7
Zelf voorzien	7
VOORBEREIDING	8
Lokaalschikking	8
Materiaalverdeling	8
SPELUITLEG	10
Algemeen speldoel	10
Spelverloop	10
Einde van het spel	12
Het spel voorstellen aan de spelers	13
DE NABESPREKING EN HET UITDELEN VAN DE PUNTEN	14
Verloop van de nabespreking	14
Doel van de nabespreking	14
De websites bespreken	14
Samenvattende tabellen met codewoorden	19
HET SPEL IN HET KORT	25
Spelregels	25
Codewoorden	25
DE WERKBLADJES	26
Wat onthouden we over veilig internetgebruik?	26
De tips	26

ACHTERGRONDINFORMATIE	28
Spel als leermethode	28
Spel en het leerplan	28
Leergebiedoverschrijdende eindtermen informatie- en communicatie-technologie	29
Leergebiedoverschrijdende eindtermen leren leren	29
Leergebiedoverschrijdende eindtermen sociale vaardigheden	30
Eindtermen leergebied lichamelijke opvoeding	31
Eindtermen leergebied muzische vorming	31
Eindtermen leergebied Nederlands	32
Eindtermen leergebied wereldoriëntatie	34
HANDIGE LINKS	35

INLEIDING

DE JUISTE CLICK

Internet is in onze wereld alomtegenwoordig en zeker voor kinderen is het een onlosmakelijk onderdeel geworden van hun leefwereld. Logisch, want het biedt heel veel mogelijkheden en kansen. Zo bevat internet een schat aan informatie en is het een ideale manier om te ontspannen of te communiceren met vrienden. Maar er zijn ook een aantal scherpe kantjes, risico's die kinderen vaak niet voldoende kunnen inschatten. Het is dan ook van essentieel belang dat we kinderen leren hoe ze op een veilige en verantwoorde manier met dit medium moeten omgaan. Dankzij de invoering van de eindtermen in Vlaanderen krijgt de school tijd en ruimte om hier rond te werken. Leerkrachten worden meer en meer op deze rol aangesproken, maar weten niet altijd even goed hoe ze hier in hun lessen concreet mee aan de slag kunnen gaan. Daarom heeft Child Focus, in samenwerking met Centrum Informatieve Spelen vzw en Sensoa vzw, voor u dit spel ontwikkeld.

Op een speelse, interactieve manier zetten we voor de leerlingen de belangrijkste tips op een rijtje. Al doende ervaren ze de do's en don'ts van internet. Het spel helpt u als leerkracht om het met uw leerlingen op een niet-belerende en vooral leuke manier over internet te hebben. Want internet is ook 'fun'! Wij hopen dat het spelen van dit spel voor u een begin kan zijn van internetopvoeding in de klas. Een manier om met uw leerlingen te praten over internet zodat zij veel van u kunnen leren. En u van hen. Zij kunnen u verbazen met hun gegoochel met de technologie en u kan hen leren hoe ze deze op een veilige en verantwoorde manier moeten gebruiken. De 'digitale kloof' hoeft dus geen afstand tussen kinderen en volwassenen te creëren, zolang communicatie maar de brug vormt tussen de beide zijden.

Veel spelplezier!!

Het Clicksafe-team

SPELKENMERKEN

THEMA

Op een verantwoorde manier omgaan met internet.

DOEL

Kinderen wijzen op de risico's van internetgebruik. De kinderen nemen een kritische houding aan t.o.v. wat ze zien en doen op internet.

DOELGROEP

Kinderen van 10 tot 12 jaar

AANTAL SPELERS

12 tot 25 spelers

SPELBEGELEIDING

Minimum 1 spelbegeleider

DUUR VAN HET SPEL

Minimum 100 minuten*:

- Speluitleg: 15 minuten
- Spel: 30 minuten
- Nabespreking: 30 tot 40 minuten

* Rekening houdend met verplaatsingen, klaarleggen van het materiaal voor de nabespreking en afronden van het spel.

ACCOMMODATIE

Een klaslokaal met:

- 3 speeltafels
- 1 kleine tafel met opdrachten
- 1 grote tafel met profielen
- 1 schoolbord met websites

MATERIAAL

MATERIAAL IN DE DOOS

- 2 bladen met 2 parcours
- 8 pionnen: 4 roze pionnen + 4 groene pionnen
- 18 muntjes met een @
- 4 kaartjes met een ☺
- 8 kaartjes met een ☹
- 72 opdrachtkaarten
- 24 websites
- 12 profielen
- Plakmemo's
- 1 blocnote met werkblaadjes/logboeken
- Poster



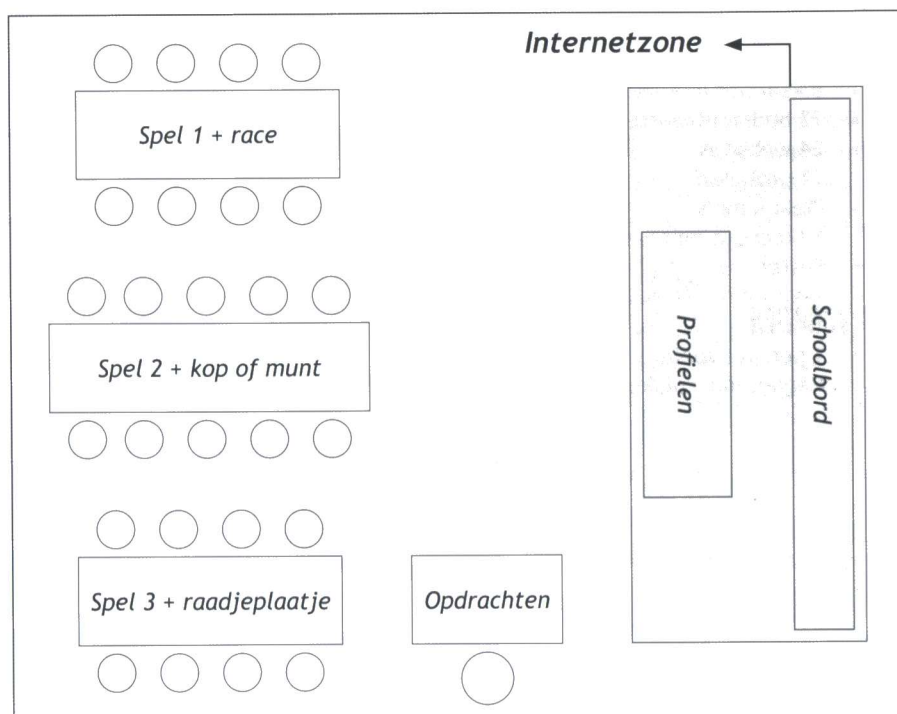
ZELF VOORZIEN

- 1 pen per speler
- Magneten of plakband om de websites op het bord te hangen

VOORBEREIDING

LOKAALSCHIKKING

De schikking van het lokaal ziet er als volgt uit:



MATERIAALVERDELING

De speeltafels

Achteraan in de klas vorm je 3 speeltafels. Aan de 1^e en de 3^e speeltafel zet je 8 stoelen. Aan de 2^e speeltafel zet je 10 stoelen. Afhankelijk van het aantal spelers kunnen er minder stoelen aan de tafels staan. Plaats de stoelen zo, dat de spelers per 2 tegenover elkaar zitten. Aan elke speeltafel kunnen spelers surftijd verdienen om opdrachten uit te voeren in de internetzone.

Speeltafel 1: Race

Leg het parcours op de speeltafel. Zet op elk parcours 1 roze pion en 1 groene pion op het vakje 'start'. Leg ook 2 muntjes naast elk parcours.

Speeltafel 2: Verstoppertje

Leg een muntje op de plaats van elke speler.

Speeltafel 3: Raadje plaatje

Leg 3 kaarten tussen elk spelersduo: 2 droevige emoticons en 1 vrolijke emoticon.

De opdrachtentafel

Voor de speeltafels zet je een kleine tafel met de opdrachtkaarten. Hierachter staat een stoel voor de spelbegeleider. Leg de opdrachtkaarten, met de opdracht naar onder gericht, op deze tafel. Leg ze in 3 kolommen: informatie op internet, plezier op internet en vrienden op internet. Orden de kaarten volgens nummer. Elke opdracht komt 2 keer voor, leg dezelfde opdrachten op elkaar.

De profielentafel

Voor het schoolbord vorm je een lange tafel. Leg de profielen langs elkaar op deze tafel. Hierop leg je ook de plakmemo's.

Het schoolbord

Op het schoolbord hang je de websites. Hang de websites over informatie aan de linkerhelft, de websites over plezier op internet hang je aan de rechterhelft van het bord. Hang de bladen per 2 boven elkaar, op ooghoogte van de spelers zodat ze alles goed kunnen lezen.

De spelers

Deel de werkblaadjes uit aan de spelers. In de nabespreking noteren de spelers hierop hun score. Zorg ervoor dat elke speler een pen heeft.

SPELUITLEG

ALGEMEEN SPELDOEL

De spelers spelen het spel individueel. Ze proberen zo veel mogelijk punten te verdienen. Hiervoor moeten de spelers opdrachten uitvoeren in de internetzone van de klas. Zo'n internetopdracht levert een codewoord op. Dit noteren de spelers in hun logboek.

In de nabespreking zal blijken dat de codewoorden voor veilige beslissingen een punt opleveren. De codewoorden voor onveilige beslissingen leveren geen punt op. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.

SPELVERLOOP

Deel 1: Toegang tot de internetzone verdienen

Om een internetopdracht te mogen uitvoeren spelen de spelers een spel aan 1 van de speeltafels. Ze spelen aan de speeltafels altijd per 2. Na elk spel mag de winnaar 2 internetopdrachten kiezen. De verliezer kiest er slechts 1.

Speeltafel 1: Race

Tussen de spelers ligt een parcours. Op het vakje 'start' staat voor elke speler een pion. De spelers gooien nu tegelijkertijd de bijhorende muntjes op. Gooit een speler @, dan mag hij zijn pion 1 vakje vooruit zetten. Gooit een speler de blanco zijde van de munt, dan blijft zijn pion staan. De speler die als eerste het vakje 'finish' bereikt, is de winnaar van het spel.

Speeltafel 2: Verstoppertje

Elke speler heeft een munt. Speler A verstopt zijn munt in 1 van zijn handen, zonder dat Speler B dit ziet. Speler A steekt zijn handen gesloten vooruit. Speler B raadt in welke hand de munt verstopt zit en wijst 1 hand van Speler A aan. Ter controle opent Speler A zijn handen. Als Speler B de juiste hand kon aanwijzen, wint hij. Als Speler B de juiste hand kon aanwijzen, wint hij. Als speler B de foute hand aanwees, wint speler A. De spelers herhalen dit en draaien de rollen om: speler B verstopt een munt en speler A wijst een hand aan. Is er een gelijke stand, dan spelen het duo nog 1 keer.

Speeltafel 3: Raadge plaatje

Tussen 2 spelers liggen 3 kaarten: 2 met een droevige emoticon en 1 met een vrolijke emoticon. Eén speler schudt de 3 kaarten en legt ze met de emoticons naar onder weer op tafel. De spelers tellen tot 3 en wijzen dan allebei 1 kaart aan. De spelers draaien de kaart die ze aanwijzen om. De speler die de vrolijke emoticon heeft omgedraaid, is de winnaar. Wijzen ze allebei dezelfde kaart aan, dan draaien ze de kaart niet om. Ze tellen opnieuw af en wijzen opnieuw een kaart aan.

Deel 2: De internetzone

Als het spel gespeeld is, gaat het duo naar de tafel met internetopdrachten. Hier zit de spelbegeleider. De spelers krijgen nu toegang tot de internetzone. De spelers mogen opdrachtkaarten kiezen over vrienden, informatie of plezier op internet. De winnaar van het spel aan de speeltafel kiest 2 opdrachtkaarten, de verliezer kiest maar 1 opdrachtkaart.

1. De internetopdrachten uitvoeren

De speler leest nu de opdrachtkaart. Hij noteert het nummer van de opdracht in zijn logboek. Daarna zoekt hij het profiel of de website waarnaar de opdracht verwijst op het schoolbord of op de profielentafel.

2. De websites en de profielen

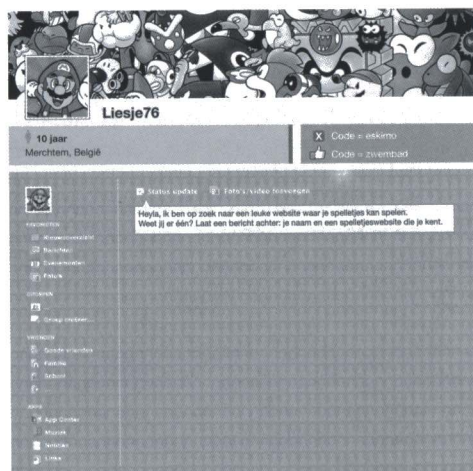
Een website schetst een situatie, waarover de spelers een keuze moeten maken. Als de speler akkoord gaat met wat de website van hem vraagt, noteert hij in het logboek het codewoord, dat hij bij de 'OK'-knop op de website vindt. Als de speler liever niet doet wat de website van hem vraagt, noteert hij in zijn logboek het codewoord dat hij vindt bij de 'X'-knop op de website.

Een website ziet er, bijvoorbeeld, als volgt uit:



Ook op een profiel moet een speler een keuze maken. Dit gebeurt op dezelfde manier als bij de websites. Hij noteert een codewoord in zijn logboek én laat (indien nodig) een bericht achter op het profiel. Hij schrijft zijn naam en een antwoord op de vraag van het profiel op een plakmemo. Deze plakmemo hangt de speler onderaan het profiel.

Een profiel ziet er, bijvoorbeeld, als volgt uit:



3. Opdracht(en) volbracht

Na het uitvoeren van de internetopdracht(en) brengt de speler de kaart(en) terug naar de spelbegeleider. De speler zet zich nu aan de volgende speeltafel en speelt een spel tegen een andere speler om opnieuw surftijd te verdienen.

4. De spelbegeleiding

Van de spelbegeleider is een hoge mate van betrokkenheid nodig. Tijdens het spel is de spelbegeleider immers het aanspreekpunt voor vragen en problemen. Maar hij moet ook kunnen reageren op spelsituaties, conclusies trekken tijdens het spel en leerprocessen begeleiden. Tijdens het spel komen vaak interessante punten aan bod voor de nabespreking, je kan deze elementen tijdens het spel noteren en hier later op terugkomen.

EINDE VAN HET SPEL

Na 30 minuten spelen, kondigt de spelbegeleider het einde van het spel aan. Iedereen zet zich aan een tafel voor de nabespreking. De spelers die nog bezig zijn met het uitvoeren van een internetopdracht, kunnen deze nog snel afronden.

HET SPEL VOORSTELLEN AAN DE SPELERS

Doel van het spel

In 'De juiste click' staat de alomtegenwoordigheid van internet in het dagelijkse leven centraal. We gebruiken internet niet alleen voor praktische zaken, zoals het maken van huiswerk of om andere informatie op te zoeken. Internet is voor veel mensen ook een bron van ontspanning. Op internet kan je leuke en minder leuke dingen meemaken. Tijdens het surfen hou je dus best je ogen goed open! Dit spel wil kinderen sensibiliseren en een veilig en verantwoord gebruik van het internet promoten.

Schets het verloop van het spel

Leg de spelers uit welke verschillende stappen er in het spel aan bod komen. Namelijk: de speluitleg, het spel zelf en de nabespreking.

Zorg voor een duidelijke en logische speluitleg

Elke speler probeert zoveel mogelijk punten te verdienen, door op een verstandige manier internetopdrachten uit te voeren. Hiervoor moeten de spelers eerst internettijd verdienen aan 1 van de speel tafels. Daarna kiezen ze (een) internetopdracht(en) bij de spelbegeleider. Deze opdrachten lossen ze op in de internetzone van de klas, nl. aan het bord of aan de profielentafel. Dit is 1 speelbeurt. De spelers herhalen dit met andere spelers, totdat de spelbegeleider het einde van het spel aangeeft.

Maak de speluitleg zo visueel mogelijk

Kies een duo spelers uit dat een volledige speelbeurt 'voorspeelt'. Toon ondertussen het spelmateriaal dat ze gebruiken, om aan te duiden waar ze iets moeten zoeken of schrijven. Zo voorkom je tijdens het spel heel wat vragen. Ook als je de spelletjes van de speel tafels uitlegt, gebruik je het spelmateriaal om het spel voor te doen.

DE NABESPREKING EN HET UITDELEN VAN DE PUNTEN

VERLOOP VAN DE NABESPREKING

De nabespreking legt de link tussen het spel en de realiteit. Per type website (plezier, informatie, vrienden) maken we een onderscheid tussen veilige en onveilige sites. De deelnemers wisselen hun internetervaringen uit, we bespreken de websites en tenslotte delen we de punten uit. Hierbij is het belangrijk om de punten pas uit te delen als de websites en de keuzes van de spelers besproken zijn. Op het einde van de nabespreking weten we wie de winnaar van het spel is.

DOEL VAN DE NABESPREKING

In dit gedeelte van het spel zullen we:

- de spelers sensibiliseren over de risico's die aan internet verbonden zijn;
- concrete voorbeelden geven van (on)veilige websites;
- een kritische houding leren aannemen t.o.v. wat je ziet op internet;
- leren welk internetgedrag risico's kan opleveren en begrijpen waarom;
- onveilige websites leren herkennen.

De spelers merken dat schijnbaar onschuldige websites toch onveilig kunnen zijn. De spelbegeleider bespreekt de websites die de spelers in de val gelokt hebben met de spelers.

DE WEBSITES BESPREKEN

1. Vrienden op internet

Aan de hand van de profielen van Skaterke27, Niekske03 en Lotje35 bespreken we de mogelijke risico's die verbonden zijn aan sociale netwerksites zoals Netlog, MSN spaces of Facebook.

Wat vertel je wel en wat vertel je niet over jezelf op internet?

Hebben de spelers zelf een profiel op internet en waarvoor gebruiken zij dit?

Niet alleen je vrienden lezen je profielpagina en bekijken de foto's op je profiel. Ook mensen die je niet kent, komen veel over jou te weten via internet. Je kan dit voorkomen door de instellingen van je profiel zó in te stellen dat enkel mensen die jouw toestemming hebben, je profiel kunnen bekijken. Maar nog beter is, goed na te denken over wat je wel of niet over jezelf vertelt op internet.

De spelbegeleider neemt het profiel van Skaterke27. Op dit profiel vraagt een persoon aan de spelers om hun adres achter te laten. Welke spelers hebben hun adres gegeven? Zij hebben heel persoonlijke informatie openbaar gemaakt. De spelbegeleider kan dit aflezen op de plakmemo's onderaan het profiel.

We maken een onderscheid tussen rode, oranje en groene persoonlijke informatie:

- Rode informatie vertel je alleen aan je beste vrienden of andere mensen die je vertrouwt.
- Groene informatie mag iedereen van je weten.
- Oranje informatie geef je niet aan iedereen, maar mensen die je persoonlijk kennen, mogen dit gerust van je weten.

De spelbegeleider maakt voor elke categorie (rood, oranje, groen) een kolom op het bord. De spelbegeleider leest de profielen voor en de spelers plaatsen de profielen in 1 van de 3 kolommen (rood, oranje of groen) op het bord. De profielen hebben allemaal een kleurcode ter controle: een kleine groene/oranje/rode lijn langs het bericht. Het profiel van Skaterke27 bijvoorbeeld, komt in de rode kolom terecht.

Contact met anderen op internet

De spelbegeleider neemt het profiel van Lotje35 van het bord en leest het voor. Welke spelers hebben een bericht achtergelaten op dit profiel en wie niet? Waarom? Dit soort gedrag noemen we cyberpesten. Waar denk je aan als je het woord cyberpesten hoort? Hoe kan je dit voorkomen?

Tips:

- Je voegt alleen mensen toe aan je vriendenlijst als ze ook in het echte leven je vrienden zijn.
- Als je mensen niet vertrouwt of ze vallen je lastig, dan blokkeer je ze of verwijder je ze uit je vriendenlijst.
- Ben je toch nog slachtoffer van cyberpesten, bewaar dan de e-mails of chatgesprekken als bewijs. Zo kan de dader opgespoord worden. Op deze websites kan je dit soort situaties melden: www.stopchildporno.be, www.cyberhate.be, www.ecops.be.

Zelf behandel je mensen op internet ook met respect.

- Verstop je niet achter je scherm door onder een valse naam berichten te posten.
- Verspreid geen berichten, foto's of filmpjes waarmee je anderen kwetst.

Zelfpresentatie

De spelbegeleider neemt het profiel van Niekske03 van het bord. Wie heeft een bericht op het profiel achtergelaten en wie heeft dit niet gedaan? Waarom? Als je haar profielfoto bekijkt, wat denk je dan over deze persoon?

De foto's en berichtjes die je over jezelf op internet zet, kunnen mensen een verkeerd beeld geven van jou als persoon. Sexy foto's kunnen ervoor zorgen dat (on)-bekenden je heel intieme vragen gaan stellen, bv. om je ondergoed te laten zien voor de webcam.

Doe voor een webcam nooit dingen, die je voor een groot publiek ook niet zou doen. De beelden kunnen immers bewaard en verspreid worden.

Puntenverdeling - Vrienden op internet

De spelers geven hun logboek 1 plaats door naar rechts. We kijken nu in de kolom 'Vrienden op internet'.

- Alle codewoorden die een kledingstuk zijn, zijn 0 punten waard. Deze spelers hebben veel persoonlijke informatie doorgegeven.
- Alle andere codewoorden zijn 1 punt waard. Deze spelers hebben berichten gepost, zonder persoonlijke informatie door te geven.

In het vakje achter de codewoorden noteren de spelers een 0 of een 1. Daarna geeft iedereen het logboek weer aan de eigenaar.

2. Plezier op internet

Gebruik de websites 'www.gratisdownloaden.com', 'www.videos.com' en 'www.woordspel.com'. Haal ze van het bord en leg ze op de tafels waarrond de spelers zitten.

Internet, een gratis jukebox?

Neem de website 'www.gratisdownloaden.com' en lees de inhoud voor. Kennen of bezoeken de spelers gelijkaardige websites? Welke spelers hebben in hun logboek, in de kolom 'Plezier op internet', het codewoord 'paard' genoteerd? Downloaden zij in het echte leven ook muziek via gratis programma's? Welke spelers hebben het codewoord 'fietsband' genoteerd? Waarom hebben zij beslist om de muziek niet gratis te downloaden?

Op internet kan je heel gemakkelijk muziek, films en tv-programma's downloaden waarvoor je in de winkel geld moet betalen. Dit is verboden. Bovendien kan je virussen op je computer krijgen als je via zulke websites bestanden downloadt.



Invullen en winnen!

Neem de website 'www.woordspel.com' en lees de inhoud voor. Wedstrijden en andere acties op internet beloven vaak mooie prijzen. In ruil hoef je enkel een vraag op te lossen of een formulier met contactgegevens in te vullen. Kennen of bezoeken de spelers gelijkaardige websites? Welke personen hebben het codewoord 'leeuw' genoteerd? Waarom hebben zij beslist om mee te spelen? Welke personen hebben codewoord 'aardbei' in hun logboek genoteerd? Waarom hebben zij beslist om niet mee te spelen?

Voordat je op internet deelneemt aan een wedstrijd, denk je best na over:

- Wie vraagt mijn gegevens en waarvoor worden ze gebruikt?
- Worden de winnaars van de wedstrijd bekendgemaakt op een website?
- Wordt de juiste oplossing van het spel of de wedstrijd gegeven?

18+ of de toestemming van je ouders?

Neem de website 'www.videos.com' en lees de inhoud voor. Kennen of bezoeken de spelers ooit gelijkaardige websites? Welke spelers hebben het codewoord 'giraf' genoteerd? Waarom hebben zij gekozen om de filmpjes te bekijken? Welke spelers hebben het codewoord 'leesbril' opgeschreven? Waarom hebben zij beslist om de filmpjes niet te bekijken?

Deze websites zijn bedoeld voor volwassenen, maar ook kinderen kunnen hier gemakkelijk op terecht komen.

- Vaak is men nieuwsgierig of komt men per toeval op zo'n website terecht. Meisjes en jongens reageren hier vaak heel anders op. Vooral op meisjes laat geweld en porno een diepe indruk na. Stuur zo'n filmpjes dus zeker niet zomaar door!
- Weet ook dat beelden van seks die je op internet ziet, heel sterk verschillen van seks in het echte leven.
- Kom je op een website terecht die je doet schrikken, blijf dan niet met je verhaal zitten, maar vertel het aan iemand. Je kan zelfs een mail sturen met je verhaal naar clicksafe@childfocus.org.

Puntenverdeling - Plezier op internet

De spelers geven hun logboek 1 plaats door naar links. We kijken nu in de kolom 'Plezier op internet'.

- Alle codewoorden die een dier zijn, zijn 0 punten waard. Deze websites zijn niet voor volledig te vertrouwen.
- Alle andere codewoorden zijn 1 punt waard. Deze websites kan je wel vertrouwen.

In het vakje achter de codewoorden noteren de spelers een 0 of een 1. Daarna geeft iedereen het logboek weer aan de eigenaar.

3. Informatie op internet

Haal de websites over informatie van het bord en verdeel ze over de tafels met spelers. Zij verdelen de websites in 2 groepen: websites met betrouwbare informatie en websites met onbetrouwbare informatie. Gebruiken de spelers internet voor schoolwerk? Kom je wel eens onbetrouwbare informatie tegen op websites? Hoe weet je dat die informatie niet bruikbaar is?

Tips om dit te onderzoeken:

- Zoek naar de bron of schrijver van de tekst die je vindt op een website.
- Is de tekst al oud of is hij niet zo lang geleden geschreven?
- Kan je de schrijver van de tekst een mailtje sturen met vragen? Staan er contactgegevens op de website?
- Staan er links op de website naar andere pagina's over hetzelfde onderwerp?
- Wordt er een mening gegeven of lees je een verhaal gebaseerd op feiten?

Ter controle:

<i>Betrouwbare websites</i>	<i>Onbetrouwbare websites</i>
www.wetenschap.org (datum)	www.internetencyclopedie.org (datum)
www.wereldatlas.be (bron)	www.safari.com (doel website)
www.wereldgeschiedenis.nl (contactgegevens)	www.zoekmachine.com (foute zoekterm)
www.dinosaurussen.be (bron)	www.huistaak.be (geen contactgegevens)
www.hetdierenrijk.org (links)	www.marcpeeters.be (mening i.p.v. feiten)
www.allesoverseks.be (bron)	www.zoekrobot.com (foute zoekterm)

Vergelijk de informatie die je op internet vindt altijd met informatie over hetzelfde onderwerp die je in boeken kan lezen.

Op internet kan je spreekbeurten en huistaken van andere leerlingen vinden. Internet kan je dus goede ideeën geven, maar een huistaak of spreekbeurt gewoon kopiëren, is geen goed idee. Check liever zelf alle informatie in plaats van mogelijke fouten over te nemen uit een tekst van internet.

Puntenverdeling - Informatie op internet

De spelers geven hun logboek opnieuw 1 plaats door naar rechts. We kijken nu in de kolom 'Informatie op internet'.

- Alle codewoorden die een kleur zijn, zijn 0 punten waard. Deze websites zijn onbetrouwbaar.
- Alle andere codewoorden zijn 1 punt waard. Deze websites zijn wel betrouwbaar.

In het vakje achter de codewoorden noteren de spelers een 0 of een 1. Daarna geeft iedereen het logboek weer aan de eigenaar.

SAMENVATTENDE TABELLEN MET CODEWOORDEN

Plezier op internet

<i>Naam van de kaart</i>	<i>Juist</i>	<i>Fout</i>
www.wineenmp3speler.com	Fles	Zebra
Het invullen van dit formulier is geen goed idee omdat de verzamelde gegevens kunnen gebruikt worden in een andere context, bijvoorbeeld voor reclamadoeleinden. Bovendien is de gevraagde informatie persoonlijke informatie.		
www.woordspel.com	Aardbei	Leeuw
Je zal geen 1000 euro winnen als je de vraag beantwoord hebt. Je moet niet alles geloven op het internet en zeker niet wat té mooi lijkt om waar te zijn!		
www.webonderzoek.be	Ladder / Paraplu	
Geen enkel probleem. Hier wordt er geen persoonlijke info gevraagd. De namen van de winnaars worden bekendgemaakt via de site en niet via e-mail. De beloning is ook realistisch.		
www.krantonline.be	Kraan / Tandpasta	
Het deelnemen aan de wedstrijd veroorzaakt op zich geen probleem, maar het e-mailadres zal door de wedstrijdorganisatoren zeker gebruikt worden voor andere doeleinden zoals reclame, mailinglists,... Het is aangewezen om het wedstrijdreglement heel aandachtig te lezen.		
www.gratisdownloaden.be	Fiets	Paard
Wanneer men inhoud downloadt op het internet is het belangrijk om rekening te houden met de auteursrechten zodat alles legaal verloopt. Op bepaalde online platformen moet je betalen om iets te downloaden, dit als vergoeding voor de auteur. De gratis platforms waar men kan downloaden, respecteren niet altijd de auteursrechten. Daarenboven kan het downloaden op illegale platforms zorgen voor virussen en spam op je pc.		

Naam van de kaart	Juist	Fout
www.mp3winkel.com	Make-up / Bus	
Dit is een legaal platform waar je kan downloaden. Het is niet altijd zo, maar in de meeste gevallen dekt de prijs van een online cd of single de auteursrechten van de artiest. Bovendien loop je bij legaal downloaden geen risico's op virussen.		
www.beltonen.com	Ketchup	Kikker
Een heel slecht idee: let op de kleine lettertjes. Bij dit soort van handelingen gaat het vaak om een verdoken abonnement. Bijvoorbeeld : 2€ per gestuurde én per ontvangen sms... In dit geval zijn de ringtonen niet gratis...		
www.chatbox.com	Brieven / Brandweer	
Indien de computer is uitgerust met een anti-virus is er geen probleem.		
www.kastvolspelletjes.be	Valkuil / Weegschaal	
Geen probleem omdat er geen persoonlijke gegevens gevraagd worden, geen enkele software hoeft geïnstalleerd te worden. Aandachtspunt: als er een mogelijkheid is om te chatten met andere spelers, wees dan voorzichtig met de informatie die zij geven, die is niet noodzakelijk waarheidsgetrouw.		
www.topmodel.be	Sneeuw	Octopus
Een zeer slecht idee. Je weet immers nooit wie achter het agentschap schuilt. Men mag geen foto's van zichzelf naar een onbekende sturen, zelfs al lijkt de ontvanger te vertrouwen. Het zenden of delen van persoonlijke foto's of of intieme beelden (zoals in badpak) is ten sterkste af te raden. Eens de foto verzonden of gepost is op het internet, leidt dit een eigen leven en is men al de controle kwijt.		
www.videos.com	Leesbril	Giraf
Gezien de leeftijd van onze spelers is het bekijken van deze video niet aangewezen. Bovendien zal, eens de spot gezien is door de gebruiker, hij/zij naar andere video's geleid worden die choquerend kunnen zijn, zeker voor de jonge surfers.		
www.spelletjesxxx.com	Paperclip	Kameel
Geen goed idee. De vraag is niet aangepast aan de leeftijd van de gebruiker en bovendien zal het spel je naar andere content leiden die erg choquerend kan zijn voor jonge surfers.		

2. Informatie op internet

Naam van de kaart	Juist	Fout
www.internetencyclopedie.org	Tijdschrift	Zwart
Hier gaat het echt om een actueel thema. Zelfs al geeft de website een betrouwbare indruk, dan nog kijkt men best eerst de bron en de datum van publicatie van de gegeven informatie na. Maar als het gaat over een algemeen thema zoals een recept voor aarbeienconfituur, dan is de datum van de informatie niet van zo'n groot belang.		
www.wetenschap.org	Vuilnis / Weide	
Je huiswerk maken op basis van deze website is geen probleem aangezien de datum van de laatste wijziging niet echt van belang is. Het gaat hier om een fenomeen dat niet verandert. Toch is het ideale deze informatie nog eens af te toetsen met een tweede bron.		
www.wereldatlas.org	Auto / Deurbel	
Je huiswerk maken op basis van de informatie op deze website is geen probleem omdat de bron betrouwbaar is: geciteerd met "Wetenschappelijk Instituut van de Fysica". Het gaat hier niet om een commerciële website. Hoe dan ook is het een goed advies om de inhoud dubbel te checken via een tweede bron en eveneens de waarheidsgetrouwheid van de bron na te gaan.		
www.safari.org	Winkelkar	Bruin
Deze website gebruiken als informatiebron is niet echt relevant, want het gaat hier duidelijk om een commerciële website. Raadpleeg een andere bron van informatie die meer te vertrouwen is.		
www.wereldgeschiedenis.nl	Deur / Zeilschip	
Wat interessant is aan deze website, is het feit dat je via mail de auteur en moderator kan contacteren. Op die manier laat de auteur van deze site duidelijk zien dat hij openstaat voor vragen en bereid is om meer informatie te verstrekken over het onderwerp. Toch is het ideaal om nog eens af te stemmen met een tweede bron en de identiteit van de bron na te gaan.		
www.zoekmachine.com	Potlood	Wit
Simpelweg een woord in een zoekmachine plaatsen is niet voldoende. Men moet de zoektocht verfijnen, om te vermijden dat men op ongepaste inhoud stoot. Hoe? Door bijvoorbeeld maximum drie woorden te gebruiken met de aanhalingstekens " " en de plusteken. Het tabblad 'geavanceerd zoeken', is te vinden bij de meeste zoekmachines en is tevens een goede optie.		

Naam van de kaart	Juist	Fout
www.huistaak.be	Tapijt	Blauw
Zich op deze website baseren voor een huistaak is niet echt een goed idee, want de inhoud is nogal pover. Ook de bron is niet bijzonder betrouwbaar. Het is niet mogelijk om contact op te nemen met de auteur en er is geen link die je naar andere informatiebronnen brengt. Indien het gaat om een website zoals Wikipedia, moet men waakzaam zijn en de informatie vergelijken met ander bronmateriaal.		
www.marcpeeters.be	Baard	Rood
Wie is Marc Peeters? Gaat het om een wetenschapper? Op wat/welke bron baseert hij zich bij het geven van deze informatie? Men moet sowieso de inhoud en de bron verder nagaan.		
www.dinosaurussen.be	Bal / Kassa	
Een huistaak maken op basis van deze bron is geen probleem omdat de informatiebron betrouwbaar is en afkomstig van "het Museum van Natuurwetenschappen". Het gaat hier niet om een commerciële website. Toch is het aangewezen om de informatie met een tweede bron te vergelijken en de bron te verifiëren.		
www.hetdierenrijk.be	Toetsenbord / Kaart	
Het is geen probleem om deze website te gebruiken, omdat het duidelijk geen commerciële website betreft en omdat deze website andere links voorstelt naar diverse informatiebronnen over eenzelfde onderwerp. Deze website verzoekt de gebruiker om andere bronnen na te gaan.		
www.allesoverseks.be	Badjas / Map	
Het gebruik van deze website vormt geen groot probleem, op voorwaarde dat men de bron verifieert en de informatie vergelijkt met andere bronnen.		
www.zoekrobot.com	Televisie	Geel
Bij het zoeken naar informatie via zoekmachines is het belangrijk om de zoekopdracht te verfijnen om ongepaste inhoud te vermijden. Een enkele term invoeren is een slecht idee zeker wanneer het woord een dubbele betekenis heeft. Men moet verschillende zoektermen invoeren, aanhalingstekens gebruiken " " en plusteken om misverstanden te voorkomen.		

3. Vrienden op internet.

Naam van de kaart	Juist	Fout
Skaterke27	Pennenzak	Jurk
Het is cruciaal om eerst goed na te denken alvorens persoonlijke informatie te geven (online en offline) en indien men de persoon in kwestie niet persoonlijk kent, moet men dubbel zo waakzaam zijn. Niets communiceren is in dit geval de beste optie.		
Niekske03	Bureau	Sok
Een foto is vaak persoonlijk. Wanneer men dit stuurt naar een persoon die men niet kent, verliest men er de controle over. Men weet niet wat de intenties zijn van de persoon die deze beelden ontvangt. Deze zou de beelden kunnen misbruiken.		
Dri3s19	Kiwi	Handschoen
Het is belangrijk om goed na te denken alvorens men persoonlijke informatie doorgeeft, zowel offline als online. Een gsmnummer is privé. Een telefoonnummer mag enkel met vertrouwenspersonen gedeeld worden. In dit geval is het geen goed idee om een mobiel nummer op het profiel te plaatsen.		
Bellemie95	Spel	T-shirt
Eerst moet men nagaan wat de bedoeling is van deze toepassing. Het gaat hier om het verzamelen van e-mailadressen om deze voor commerciële doeleinden te gebruiken. Men moet niet reageren op dit verzoek. Bovendien gaat het misshien om een link naar een onbeveiligde website.		
Rikkie67	Nachtlampje	Muts
Men moet de webcam met de nodige voorzichtigheid gebruiken omdat het mogelijk is om beelden op te nemen zonder medeweten van de gebruiker. Een goede raad: "Doe geen dingen voor de webcam die je ook niet zou doen voor je grootmoeder."		
Lotje35	Raam	Regenjas
Deze actie is duidelijk een vorm van cyberpesten. Het gaat hier niet om plagerij of een grap en dit is dus helemaal niet aanvaardbaar. Men mag dergelijke handelingen en beelden niet aanmoedigen en er zeker zelf niet aan deelnemen.		

<i>Naam van de kaart</i>	<i>Juist</i>	<i>Fout</i>
<i>Stoffel72</i>	<i>Spar</i>	<i>Zwembroek</i>
Is Jef akkoord met deze situatie? Het gaat om een intieme foto, en is dus niet bedoeld om te delen op sociale netwerksites. Men heeft uiteindelijk helemaal geen idee van wie deze foto te zien krijgt.		
<i>Marieke48</i>	<i>Sleutel / Fles</i>	
Deze vraag is niet problematisch omdat het hier niet gaat om een vraag naar persoonlijke informatie maar enkel om een vraag in verband met een website.		
<i>Koenie53</i>	<i>Autostop / Vliegtuig</i>	
Een hobby kan worden beschouwd als persoonlijke informatie, zeker wat de naam van mijn team betreft. Dergelijke informatie moet je met voorzichtigheid communiceren en enkel aan de mensen die je persoonlijk kent.		
<i>Annie25</i>	<i>Bloemen</i>	<i>Rok</i>
Zelfs al is het leuk om bepaalde initiatieven te steunen, toch is het essentieel om de informatie eerst goed na te gaan alvorens men deelneemt en deze info verspreidt, zeker als ze gelinkt zijn aan geld.		
<i>Janneman39</i>	<i>Bed / Schilderij</i>	
Hier is er geen probleem want het gaat niet om persoonlijke informatie, maar om een vraag naar een grap.		
<i>Liesje76</i>	<i>Ballon / Eskimo</i>	
Dit lijkt misschien wel onschuldig en het is heel leuk om muzieksmaak te delen met andere mensen, maar het hangt ervan af met wie. Mijn muzieksmaak kan gezien worden als persoonlijke informatie die men enkel en alleen deelt met vertrouwenspersonen.		

HET SPEL IN HET KORT

SPELREGELS

1. Elke speler probeert zoveel mogelijk punten te verdienen.
2. Om punten te verdienen, moet een speler internetopdrachten uitvoeren.
3. Vóór een speler een internetopdracht mag uitvoeren, moet hij surftijd verdienen aan de speeltafels.
4. Aan de speeltafels speelt de speler een spel tegen een andere speler. Wanneer het spel afgelopen is, gaat dit duo naar de tafel met internetopdrachten.
5. De winnaar van het spel kiest 2 internetopdrachten. De verliezer kiest maar 1 internetopdracht.
6. Daarna voert de speler zijn internetopdracht(en) uit: hij leest de opdrachtkaart en zoekt de bijhorende website op het schoolbord of het bijhorende profiel op de profielentafel.
7. Op de websites en de profielen wordt een situatie geschetst. De speler moet hierbij een keuze maken: doen wat de website van hem vraagt of niet doen wat de website van hem vraagt.
8. Bij elke keuze hoort een codewoord dat de speler op de website vindt. In zijn logboek noteert de speler het nummer van de opdracht en het codewoord van zijn keuze.
9. Bij de profielen verloopt dit op dezelfde manier. Maar als de speler beslist om te doen wat de persoon van het profiel van hem vraagt, noteert hij het codewoord in zijn logboek én laat hij een bericht achter op het profiel d.m.v. een plakmemo.
10. Na het uitvoeren van de opdracht(en) brengt de speler zijn opdrachtkaart(en) terug naar de spelbegeleider. Hij gaat aan de volgende speeltafel zitten en speelt opnieuw een spel, met een andere speler, om surftijd te verdienen.

CODEWOORDEN

Vrienden op internet

De codewoorden die de naam van een kledingstuk hebben, zijn 0 punten waard.

Plezier op internet

De codewoorden die de naam van een dier hebben, zijn 0 punten waard.

Informatie op internet

De codewoorden die de naam van een kleur hebben, zijn 0 punten waard.

DE WERKBLAADJES

WAT ONTHOUDEN WE OVER VEILIG INTERNETGEBRUIK?

Na het spelen van het spel, kan je de tips voor veilig internetgebruik nog eens overlopen met de spelers. Dit doe je aan de hand van de werkblaadjes en de poster met tips. Op het werkblaadje staan zinnen die je samen met de spelers aanvult. De tips zijn opgebouwd rond de 3 categorieën die in het spel aan bod komen: plezier, informatie en vrienden op internet.

DE TIPS

Deze zinnen vullen de spelers aan in hun werkblaadje. De woorden die de spelers invullen, zijn hier onderstreept.

1. Vrienden op internet

Maak een veilig profiel:

- Denk na over wat je wel of niet over jezelf vertelt op internet. Geef nooit persoonlijke informatie vrij.
- Pas je instellingen aan, zodat mensen jouw toestemming nodig hebben om je webpagina te zien.
- Gebruik een webcam alleen met mensen die je ook in het echte leven kent. Doe nooit iets waar je je niet goed bij voelt.
- Deel foto's alleen met mensen die je in het echte leven kent en vertrouwt.

Behandel mensen op internet met respect:

- Verstop je niet achter je scherm en de anonimiteit op internet.
- Verspreid geen berichten, foto's of ander materiaal waarmee je anderen kwetst.

Contact met vreemden:

- Voeg enkel personen die je in het echte leven ook kent, toe aan je vriendenlijst.
- Spreek niet af met mensen die je alleen online kent. Doe je dit toch, vertel dit dan zeker aan je ouders.
- Als je mensen niet vertrouwt, verwijder hen dan uit je vriendenlijst of blokkeer ze.

2. Plezier op internet

Als iets te mooi lijkt om waar te zijn, wees dan op je hoede:

- Pop-ups die vertellen dat er een prijs op je wacht.
- Gratis ringtones, wallpapers, muziek zijn vaak een fabeltje.
- Een wedstrijd met heel mooie prijzen en gemakkelijke opdrachten.

Downloaden:

- Installeer een virusscanner op je computer die alles scant wat je downloadt van internet.
- Gratis muziek, films en games downloaden is meestal illegaal.
- Open nooit bijlagen van e-mailberichten van vreemden.

Formulieren en enquêtes

- Vul deze persoonlijke info alleen in als je de bron voor 100% vertrouwt.
- Geef nooit informatie of foto's van vrienden door zonder eerst hun toestemming te vragen.

3. Informatie op internet

Zo herken je een betrouwbare website:

- Er wordt vermeld waar de schrijver van de tekst zijn informatie gehaald heeft. Dit noemt men een bron.
- Je kan de schrijver van de tekst of maker van de website contacteren. Zijn e-mailadres of andere gegevens worden vermeld op de website.
- De website wordt nog steeds up-to-date gehouden. Controleer de datum waarop de tekst geschreven is.
- Het doel van de website. Als een website gemaakt is om iets te verkopen, worden vaak alleen de goede kanten van iets beschreven.
- Wordt er een mening gegeven of gaat het hier om exacte gegevens?
- Bekijk verschillende websites. Een goede website geeft je links naar websites over hetzelfde onderwerp. Kom je op meerdere sites dezelfde info tegen, dan zal dit waarschijnlijk juiste informatie zijn.

ACHTERGRONDINFORMATIE

SPEL ALS LEERMETHODE

De leerlingen uit een klas leren niet allemaal op dezelfde manier. De ene leerling is na het horen van de theorie al in staat om de kennis in de praktijk om te zetten, de andere leerling heeft meer nood aan voorbeelden uit het echte leven en nóg een andere leerling leert het gemakkelijkst door persoonlijke ervaring. Als leerkracht is het heel belangrijk om deze verschillen tussen leerlingen te onderkennen en hierop in te spelen met verschillende vormen van leren. Een informatief spel biedt leerlingen de mogelijkheid om op een interactieve manier te leren. Een informatief spel heeft specifieke kenmerken, waarmee een leerkracht extra troeven in handen heeft om leerlingen een boodschap over te brengen.

Een informatief spel:

- kan je met een grote groep spelen
- is interactie en niet pure overdracht
- is plezierig
- is visueel sterk
- beklijft, het blijft beter bij
- is vakoverschrijdend (zie verder)
- is een andere manier om op een thema dieper in te gaan
- is ervaringsgericht
- laat deelnemers van elkaar leren in de nabespreking

SPEL EN HET LEERPLAN

De eindtermen baseren zich op volgende principes: brede vorming, actief leren, zorgbreedte en samenhang. Informatieve spelen benadrukken deze principes. Een informatief spel biedt kinderen de mogelijkheid om competenties te verwerven in een situatie die voor hen realistisch is. Bovendien komen hierbij verschillende aspecten van de ontwikkeling aan bod. Naast het principe van brede vorming, stimuleert een informatief spel ook actief leren. Dit principe gaat ervan uit dat materialen en opdrachten in de klas erg gevarieerd en zo uitdagend mogelijk moeten zijn. De informatie die kinderen op deze manier verkrijgen, verwerken ze op hun eigen manier en samen met anderen.

Hieronder sommen we de eindtermen op die in 'De juiste click' aan bod komen. De leergebiedoverschrijdende eindtermen lichten we nog eens kort toe. Onderaan vermelden we ook de bijhorende vakspecifieke eindtermen voor dit spel.

LEERGBIEDOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN INFORMATIE- EN COMMUNICATIE-TECHNOLOGIE

Dit spel maakt geen gebruik van computers of een internetverbinding. Het richt zich vooral op het aanleren van attitudes in verband met het gebruik van ICT. Kennis van computerprogramma's en technische aspecten van ICT komen in dit spel dus niet aan bod. Toch past dit spel binnen de eindtermen ICT:

De leerlingen:

1. hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken om zich te ondersteunen bij het leren.
2. gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.
4. kunnen ICT gebruiken bij het voorstellen van informatie aan anderen.
5. kunnen ICT gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

LEERGBIEDOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN LEREN LEREN

Een spel is een leeractieve werkvorm. De deelnemers kunnen op een niet-schoolse manier ervaringen opdoen die beter bijblijven. Een spel maakt een vereenvoudiging van de werkelijkheid. De deelnemers kunnen hierdoor gemakkelijk experimenteren en verschillende situaties uitproberen. Een groot voordeel is dat de leerkracht hierdoor kan vertrekken vanuit de ervaringen van de kinderen zelf. In dit spel komen de volgende eindtermen rond leren leren specifiek aan bod:

De leerlingen:

1. kunnen losse gegevens verwerven en gebruiken door ze betekenis te geven en te memoriseren
2. kunnen op systematische wijze verschillende informatiebronnen op hun niveau zelfstandig gebruiken
3. kunnen op systematische wijze samenhangende informatie (ook andere dan teksten) verwerven en gebruiken
4. kunnen eenvoudige problemen op systematische en inzichtelijke wijze oplossen

Houdingen en overtuigingen

6. De leerlingen kunnen op hun niveau leren met:
 - nauwkeurigheid
 - efficiëntie
 - wil tot zelfstandigheid
 - voldoende zelfvertrouwen
 - houding van openheid
 - kritische zin

LEERGEBIEDOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN SOCIALE VAARDIGHEDEN

Deze vakoverschrijdende eindtermen hebben als doel: de leerlingen gepaste sociale vaardigheden aan te leren, die ze gebruiken als een situatie hierom vraagt. Naargelang de situatie zal een kind op eigen initiatief handelen of als reactie op een situatie. Een informatief spel creëert een omgeving waarin kinderen de vaardigheden die ze minder goed beheersen, kunnen inoefenen. De deelnemers treden met anderen in gesprek en zorgen ervoor dat dit gesprek op een bevredigende manier verloopt en eindigt. Daarnaast stimuleert het spel samenwerking met anderen. Dit biedt een onvervangbare kans om van anderen te leren. Concreet gaat het in dit spel om de volgende eindtermen:

Domein relatiewijzen

De leerlingen:

- 1.2 kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen.
- 1.3 kunnen zorg opbrengen voor iets of iemand anders.
- 1.4 kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- 1.6 kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- 1.7 kunnen zich weerbaar opstellen naar leeftijdgenoten en volwassenen toe door signalen te geven die voor anderen begrijpelijk en aanvaardbaar zijn.
- 1.8 kunnen zich discreet opstellen.
- 1.9 kunnen ongelijk of onmacht toegeven, kritiek beluisteren en eruit leren.

Domein gespreksconventies

De leerlingen:

- 2. kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven.

Domein samenwerking

De leerlingen:

- 3. kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

EINDTERMEN LEERGEBIED LICHAAMELIJKE OPVOEDING

Tijdens het spel komen de volgende eindtermen voor het leergebied lichamelijke opvoeding aan bod:

Spel en sportspelen

De leerlingen:

- 1.17 beheersen fundamentele bewegingsvaardigheden die nodig zijn om een eenvoudig bewegingsspel zinvol te kunnen spelen in eenvoudige sport- en spelsituaties.
- 1.18 kunnen eenvoudige spelideeën uitvoeren in eenvoudige bewegingsspel.
- 1.19 kunnen zich in een spel inleven en hierbij verschillende rollen waarnemen.
- 1.20 bis passen de afgesproken spelregels toe en aanvaarden de sancties bij overtredingen.

EINDTERMEN LEERGEBIED MUZISCHE VORMING

In de nabespreking leggen de leerlingen linken tussen het spel en de realiteit. In dat gedeelte komen de volgende eindtermen voor het leergebied muzische vorming aan bod:

Beeld

De leerlingen:

- 1.3 herkennen, begrijpen, interpreteren en staan kritisch tegenover beeldinformatie.

Attitudes

De leerlingen:

- 1.5 tonen respect voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

EINDTERMEN LEERGEBIED NEDERLANDS

Ook de eindtermen voor het leergebied Nederlands komen uitvoerig aan bod in de nabespreking. Tijdens het klasgesprek oefenen de leerlingen vaardigheden in op vlak van luisteren en spreken. De vaardigheden i.v.m. lezen en schrijven worden eerder tijdens het spel ingeoefend.

Luisteren

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beschrijven*) de informatie achterhalen in:

- 1.1 een voor hen bestemde mededeling met betrekking tot het school- en klasgebeuren.
- 1.3 een uiteenzetting of instructie van een medeleerling, bestemd voor de leerkracht.

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = structureren*) de informatie op een persoonlijke en overzichtelijke wijze ordenen bij:

- 1.5 een uiteenzetting of instructie van de leerkracht.
- 1.6 een voor hen bestemde instructie voor een buitenschoolse situatie.

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beoordelen*) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in:

- 1.8 een discussie met bekende leeftijdgenoten.
- 1.9 een gesprek met bekende leeftijdgenoten.

Spreken

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beschrijven*) het gepaste taalregister hanteren als ze:

- 2.1 aan leeftijdgenoten over zichzelf informatie verschaffen.
- 2.3 over een op school behandeld onderwerp aan de leerkracht verslag uitbrengen.

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = structureren*) het gepaste taalregister hanteren als ze:

- 2.5 vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden.
- 2.6 van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.
- 2.7 bij een behandeld onderwerp vragen stellen die begrepen en beantwoord kunnen worden door leeftijdgenoten.
- 2.8 een instructie geven zodat iemand die vertrouwd is met de situatie, ze kan uitvoeren.

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beoordelen*) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen:

- 2.9 in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen.
- 2.10 tijdens een discussie met bekende volwassenen over een behandeld onderwerp passende argumenten naar voren brengen.

Lezen

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beschrijven*) de informatie achterhalen in:

- 3.1 voor hen bestemde instructies voor handelingen van gevarieerde aard.

Schrijven

De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = kopiëren*):

- 4.1 overzichten, aantekeningen, mededelingen op- en overschrijven.

EINDTERMEN LEERGEBIED WERELDORIËNTATIE

Tenslotte is er ook aandacht voor de eindtermen voor het leergebied wereldoriëntatie. In de nabespreking leren de leerlingen van elkaars ervaringen en oefenen ze vaardigheden en attitudes in, ten opzichte van mogelijke probleemsituaties.

Mens: ik en mezelf

De leerlingen:

- 3.1 drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- 3.2 kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.

Mens: ik en de ander

De leerlingen:

- 3.4 kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
- 3.5 tonen de bereidheid zich te oefenen in omgangswijzen met anderen waarin ze minder sterk zijn.

Mens: in groep

De leerlingen:

- 3.7 hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden.

Maatschappij: sociaal-economische verschijnselen

De leerlingen:

- 4.5 beseffen dat hun gedrag beïnvloed wordt door de reclame en de media.
- 4.6 tonen zich bereid om actieve en passieve vormen van vrijetijdsbesteding te onderzoeken en te evalueren.

Brongebruik

De leerlingen:

- 7 kunnen op hun niveau verschillende informatiebronnen raadplegen.

HANDIGE LINKS



www.clicksafe.be

Deze portaalsite van Child Focus verzamelt vier verschillende websites: voor kinderen, voor jongeren, voor ouders en voor leerkrachten. Ieder vindt op z'n eigen site wat hij of zij zoekt: informatie over de vele voordelen van het internet, maar ook over de scherpe kantjes en vooral hoe je ze kan voorkomen. Voor kinderen zijn er leuke verhaaltjes die ze samen met hun ouders kunnen lezen. Jongeren hebben een eigen stoere site met filmpjes en blogs. Ouders krijgen heel wat tips over hoe ze met hun kinderen over het internet kunnen praten.

Voor leerkrachten staat op de website heel wat materiaal waar u concreet mee aan de slag kan gaan tijdens uw lessen. Zo vindt u er het lespakket 'Kids in Cyberland' van Sensoa. Wil u na het spelen van dit spel nog extra aandacht besteden aan privacy, seksualiteit en respect voor persoonlijke gegevens? Dan vindt u hier alles wat u zoekt.



- Het departement Onderwijs van het Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap bracht in 2007 in samenwerking met onder andere Child Focus en Sensoa de publicatie "Veilig online. Tips voor veilig ICT-gebruik op school" uit. Meer informatie hierover vind je op www.ond.vlaanderen.be/publicaties/?nr=306.
- www.ikbeslis.be
Website van de Privacycommissie
- www.veiligonline.be
Website van Child Focus en de Gezinsbond voor ouders met informatie, opvoedingstips en beeldfragmenten over veilig internet en het gebruik van multimedia door kinderen en door jongeren.
- www.mijnleerlingonline.nl
Nederlandse site voor leerkrachten over het begeleiden van leerlingen op internet.
- www.internetsoa.nl
Nederlandse website over veilig internet.

- www.anti-piracy.be
Site die meer informatie geeft over het (il)legale aspect van het downloaden van muziek. Je vindt er ook heel wat links naar websites waar je legaal muziek kan downloaden.
- www.digikids.be
Verzamelt heel wat huiswerksites.
- www.sensoa.be
Website van het Vlaams service- en expertisecentrum voor seksuele gezondheid en hiv. Je vindt er ook linken en adressen van andere organisaties die zich bezighouden met seksualiteit.
- www.allesoverseks.be
Website waar jongeren informatie kunnen vinden over alle vragen die ze zich stellen over seks, seksualiteit en relaties. Deze website is geschikt voor jongeren vanaf 15 jaar. Jongere kinderen kunnen mogelijk gechoqueerd worden door de inhoud van deze site.
- www.childfocus.be
Algemene website van Child Focus.

Meldpunten

- www.stopchildporno.be
Burgerlijk meldpunt van Child Focus voor beelden van seksueel misbruik op internet.
- www.cyberhate.be
Meldpunt voor racisme en hatespeech op internet.
- www.ecops.be
Meldpunt van de Federale politie voor criminaliteit op internet.