



## HANDLEIDING BIJ DE SERIOUS GAME

Een project van



Met de steun van



**Website:** <https://squeeze.jes.be>

**Contact:** [squeeze@jes.be](mailto:squeeze@jes.be)

### **Credits game & manual**

Een product van JES vzw © 2019, alle rechten voorbehouden

Producer: Patrick Manghelinckx

Idee & concept: Lennert Mottar & Bram Allegaert

Technical & gamedesign: Lennert Mottar, Bram Allegaert & Jan Van Roy

Illustraties & artwork: Anne-Sophie Opara

Website & back-end: Jan Van Roy

Methodiek & handleiding: Pieter Delfosse

Coaching Technical Design: Bert Van Semmertier (Larian Studios)

Projectcoördinatie: Liselotte Vanheukelom

Personages: Pieter Delfosse, Lennert Mottar & Bram Allegaert

Ontwerp handleiding: Tom Packet

Beatmaker template: Fuzzy Orange

Font logo Squeeze: Woodcutter Manero,

Logo Squeeze: Jan Van Roy

Advies: MINTLAB (KU Leuven), Mediawijs, Lien Mostmans, Sofie De Cupere

**V.U:** Geert Van den Bossche, Drongenhof 38A, 9000 Gent

D/2019/12.737/1

### **LET OP!**

Als je zelfstandig aan de slag wil gaan met Squeeze in je klas of groep, raden we je aan deze handleiding grondig door te nemen en op voorhand een account en sessie aan te maken (zie instructies p.12). Hou je wachtwoord en pincode bij de hand als de sessie plaatsvindt. Op de website kan je onder MySqueeze het platform Squeeze voor 10 minuten uittesten.



# **INDEX**

|           |                                                 |    |
|-----------|-------------------------------------------------|----|
| <b>1.</b> | <b><u>DOELGROEP EN DOELEN</u></b>               | 4  |
| 1.1       | Doelgroep en methode                            | 4  |
| 1.2       | Doelstellingen                                  | 4  |
| 1.3       | Eindtermen                                      | 5  |
| 1.4       | Leerplandoelen                                  | 6  |
| <b>2.</b> | <b><u>SQUEEZE ONLINE APP</u></b>                | 7  |
| 2.1       | De apps                                         | 7  |
| 2.2       | Scores & rewards                                | 9  |
| 2.3       | Verborgen scores & Squeeze rapport              | 10 |
| <b>3.</b> | <b><u>SQUEEZE STARTEN</u></b>                   | 12 |
| 3.1       | Wat heb je nodig?                               | 12 |
| 3.2       | Squeeze website: account aanvragen en beheer    | 12 |
| <b>4.</b> | <b><u>SQUEEZE BASISMETHODIEK: LESFICHES</u></b> | 14 |
| <b>5.</b> | <b><u>MOGELIJKE VERWERKINGSOPDRACHTEN</u></b>   | 22 |
| <b>6.</b> | <b><u>EVALUATIE VAN DE LEERLING</u></b>         | 24 |
| <b>7.</b> | <b><u>BEGRIPPENLIJST</u></b>                    | 28 |
| <b>8.</b> | <b><u>BIJLAGEN</u></b>                          | 31 |



# 1.

## DOELGROEP EN DOELEN

### 1.1 Doelgroep & methode

De Squeeze basismethodiek werd uitgewerkt voor tieners van 10 tot en met 13 jaar oud. Dit betreft zowel de **laatste graad van het basisonderwijs** als het **eerste jaar van het secundaire onderwijs**.

Deze handleiding met methodieken moet jou als begeleider of leerkracht in staat stellen om de **volledige methode zelfstandig te begeleiden**. Voor de uitwerking van de specifieke methode werden de leerplannen van het zesde leerjaar als maatstaf gehanteerd.

Voor het uittesten van Squeeze en het werken met de basismethodiek wordt er uitgegaan van een **lesblok van 100 min.**

### 1.2 Doelstellingen

Squeeze is een rijk online-platform dat midden in de moderne wereld staat en bijgevolg een breed gamma aan sociaal-maatschappelijk doelen nastreeft, alsook een sterk **digitaal burgerschap**. Hieronder beperken we ons echter tot de ICT-doelstellingen, aangezien Squeeze zich hiermee duidelijk onderscheidt van andere leermiddelen en een leemte invult in het onderwijslandschap.

*De leerlingen denken bewust na over hun digitaal burgerschap:*

- Ze gaan bewust en kritisch om met de mogelijkheden en gevaren van hun eigen online-identiteit (bv. wat zijn persoonlijke gegevens en wat wil ik delen voor welke doeleinden).
- Ze zijn zich ervan bewust hoe hun online-gedrag anderen kan beïnvloeden en schaden en kunnen dit gedrag bijsturen (bv. cyberpesten)

De leerlingen kunnen op een kritische en doelbewuste manier gebruik maken van de mogelijkheden van een online-omgeving:

- Ze kunnen bewuste en doordachte keuzes maken uit het aanbod van toepassingen van een online-omgeving (bv. zichzelf informeren over toepassingen en consequenties van gebruik).
- Ze kunnen zich kritisch en weerbaar opstellen wanneer het aanbod van een online-omgeving hun gedrag probeert te beïnvloeden (bv. clickbait)

## 1.3 Eindtermen

Vanaf de **lagere school**

**ICT.ET 1** De leerlingen hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.

**ICT.ET 2** De leerlingen gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.

**ICT.ET 8** De leerlingen kunnen ICT gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

**Maatschappij ET 2.5** De leerlingen beseffen dat hun gedrag beïnvloed wordt door de reclame en de media.

Vanaf het **secundair onderwijs** (eindtermen geldig vanaf september 2019)

**ET 4.5** De leerlingen lichten de invloed van digitale en niet-digitale media op mens en samenleving toe.

**ET 4.6** De leerlingen passen aangereikte regels van de digitale wereld toe. Onderliggende kennis omvat o.a. regels van online pri-

vacy, principes van auteurs- en portretrecht, ethische en sociaal aanvaardbare gedragsregels binnen media,...

**ET 4.7** De leerlingen evalueren de mogelijkheden en risico's van eigen en andermans mediagedrag.

**ET 4.6 BG** De leerling evalueert in functionele contexten de mogelijkheden en risico's van eigen mediagedrag.

**ET 5.3** De leerlingen demonstreren hoe ze respectvol reageren tegen pest- en uitsluitingsgedrag. (transversaal)

**ET 7.2** De leerlingen gaan respectvol en constructief om met individuen en groepen in een diverse samenleving. (transversaal - attitudinaal)

**ET 13.5** De leerlingen beoordelen aan de hand van aangereikte richtvragen de geselecteerde digitale en niet-digitale bronnen en informatie op bruikbaarheid, correctheid en betrouwbaarheid.

## 1.4   Leerplandoelen

Hieronder vind je de leerplandoelen uit het lager onderwijs voor de verschillende onderwijsnetten.

**GO!:**

7.4.3, 7.4.4, 7.4.5, 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5, 7.5.7, 7.5.8, 7.5.9

**Katholieke Onderwijs Vlaanderen**

'Ontwikkelveld mediakundige ontwikkeling' & 'Socio-emotionele ontwikkeling'

**OVSG:**

'Ontwikkelingsplan ICT'



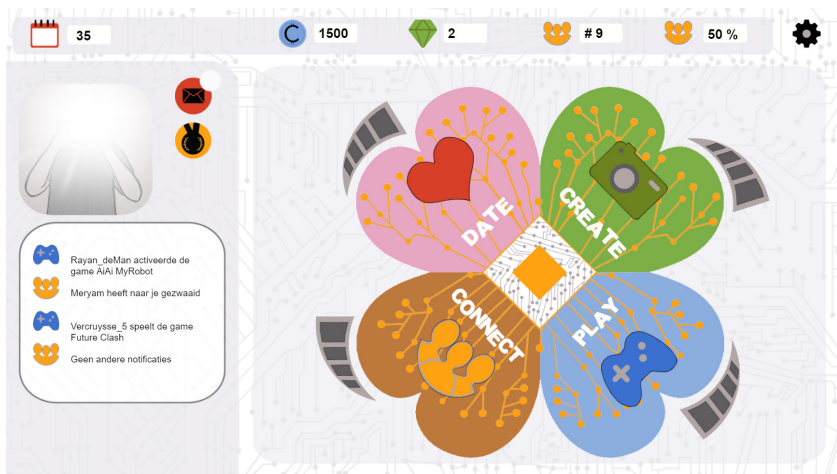
## 2.

# SQUEEZE ONLINE APP

De leerlingen testen het Squeeze platform gedurende **30 minuten** individueel uit. Squeeze bevat 4 'main' apps waarmee ze hun online identiteit gestalte kunnen geven. Hoe ze hun tijd gebruiken bepalen ze zelf. Gedurende hun sessie kunnen de leerlingen heel wat beloningen verdienen, maar uiteindelijk gaat het om de **keuzes** die ze in deze online omgeving maken. Zo zullen ze vaak gevraagd worden beslissingen te nemen in realistische dilemma's en zal hun online gedrag uiteindelijk in kaart gebracht worden.

## 2.1 De apps

De 'main' apps van Squeeze zijn **Connect, Date, Create** en **Play**.





## connect

**Connect** is het beschikbare sociale netwerk waar alles draait om publieke interacties met personages en het delen van statusupdates, creaties en nieuwtjes. Je kunt je netwerk uitbreiden door verzoeken te sturen naar andere profielen. Vanuit deze personages zal de speler regelmatig dilemma's voorgeschoteld krijgen waar hij op moet reageren.



## date

**Date** bevat 2 dating-apps: **Soulmate** en **Swiper**. Soulmate is een app die meer de nadruk op het innerlijke legt (op basis van interesses). Swiper legt de focus op het uiterlijke. Met deze apps kun je 'matches' zoeken die je vervolgens zult moeten onderhouden door er tijd in te investeren.



## create

**Create** is een app voor creatieve zelfexpressie en bevat de sub-apps **Vlogger** en **Beatmaker**. In Vlogger kun je vlogs maken over tal van onderwerpen (via keuzemenu's). In Beatmaker maak je op eenvoudige wijze een beat met behulp van een sequencer. Zowel je beats als je vlogs kun je delen via Connect.



## play

**Play** bevat 3 mini-games: **Killer Puppy 2: Drone Wars** is een kindvriendelijke shooter. **AiAi My Robot** is een tamagotchi-achtige game. En **Future Clash**, de hype onder de personages, is een game die draait op dobbelstenen-geluk. In deze games zitten kansspelen verborgen. Spelers kunnen voor credits een gok wagen voor betere voorwerpen.



Op het dashboard is er ook een module **Free Credits** die geregeld de aandacht van de speler trekt. Via 'Free Credits' kun je in snel tempo Credits (het betaalmiddel in de app) verdienen. Hiervoor zul je bepaalde acties moeten ondernemen, zoals het maken van reclame.

## 2.2   Scores & rewards

In Squeeze zit een vast beloningssysteem verwerkt. In totaal kunnen de spelers **20 rewards** verdienen. De gebruiker zal verleid worden om er zoveel mogelijk te vergaren.

Andere belangrijke **zichtbare scores** in Squeeze zijn het aantal Friends, Credits, Gems (diamanten die met andere personages worden uitgewisseld) en de 'Social Score'. Deze laatste is een indicatie van de populariteit van de gebruiker die door hun acties en keuzes bepaald wordt.

De gebruiker zal het idee hebben dat deze rewards en scores de belangrijkste factor van de game zijn. Ze zijn zich er niet bewust dat hun online-gedrag nauwkeurig in kaart wordt gebracht door middel van een verborgen scoringsmechanisme. Tenzij ze de tijd namen om in het begin van het spel de 'Gebruiksvoorwaarden en privacyverklaring' door te nemen alvorens op akkoord te klikken.



## 2.3    **Verborgen scores & Squeeze rapport**

Het gedrag van de gebruikers op Squeeze wordt via deze scores bijgehouden:

**De Privacy Score** houdt bij in welke mate de gebruiker kiest voor acties die de privacybescherming van zichzelf of anderen vooropstellen. Dit staat lijnrecht tegenover acties die eerder zichtbaarheid, populariteit, snellere service, enz. in de hand werken.

**De Research Score** houdt bij in welke mate de gebruiker eerst informatie raadpleegt vooraleer acties te ondernemen en kritisch is tegenover subjectieve meningen. Daartegenover staat gedrag dat eerder kiest voor snelheid en aantrekkelijke aanbiedingen (clickbait).

**De Control Score** houdt bij in welke mate de gebruikers actief het gebruik omvormt naar zijn eigen voorkeuren (Vb. privacy-instellingen aanpassen). Dit staat tegenover 'gebruiksgemak' waar je speler het gebruik aanneemt zoals de app het hem voorstelt.

**Het Squeeze rapport** dat de gebruiker aan het einde van het spel te zien krijgt omvat naast de zichtbare scores en rewards ook deze 3 verborgen scores. Dit rapport toont **geen goed of fout**, maar streeft naar de bewustwording van hun eigen gedrag online. **Op basis van dit gedrag worden de leerlingen ingedeeld in twee teams: het rode team of het blauwe team.** Dit is het vertrekpunt voor de verdere verdieping aan de hand van de basismethodiek, zie '4. Basismethodiek en fiches'.



## 3.

# SQUEEZE STARTEN

## 3.1 Wat heb je nodig?

Om met je groep Squeeze en de bijhorende basismethodiek te kunnen gebruiken heb je volgende zaken nodig:

- een **Squeeze account**, met een actieve sessie (zie verder)
- een begeleiderscomputer aangesloten op een **beamer of smartboard**
- **per leerling een tablet of computer** met (vlotte) draadloze internetverbinding, bij voorkeur met Firefox of Chrome web-browser, en indien mogelijk een hoofdtelefoon
- wat beweegruimte in de klas voor de klassikale naverwerking.
- een **lesblok van 100 min**, indien niet anders mogelijk: 2 aparte lesuren van 50 minuten

## 3.2 Squeeze website: account aanvragen en beheer

Op de website <https://squeeze.jes.be> vind je het portaal waar je als leerkracht of jeugdwerker terecht kunt. De site bestaat uit 4 tabs: **Info**, **MySqueeze**, **Play** en **Blog**.

### A. Info

Hier vind je algemene en uitgebreide informatie over de methode en doelstellingen.

### B. MySqueeze

Als je met je klas of groep Squeeze wilt gebruiken, kun je hier een '**account aanmaken**'. Je ontvangt van ons je persoonlijke paswoord in je mailbox. Met je eigen Squeeze account kun je '**inloggen**' op de MySqueeze module. Voer je e-mailadres en wachtwoord in. Nu kun je zelf een sessie aanmaken en deze beheren.



**B.1 Een nieuwe sessie aanmaken:** per sessie dien je als begeleider een nieuwe sessie aan te maken. Speel je een tweede maal met dezelfde klas, dan maak je dus een nieuwe sessie aan.

Vul per sessie de volgende gegevens in:

- **naam van de sessie:** geef een naam aan je sessie. Dit mag beknopt zijn: 'klas3b', '6leerjaarA', 'leefgroep2sessie3'...
- **gemiddelde leeftijd:** kies de gemiddelde leeftijd van de deelnemers van deze sessie

**B.2 Jouw sessies:** hier zie je welke sessies je reeds hebt aangemaakt en kan je een sessie afsluiten. Als je een sessie aanmaakt, verschijnt er een pincode van 6 cijfers die je aan gebruikers geeft. Vanaf dit moment is je sessie actief en kan je groep Squeeze uittesten. Volg dan deze stappen:

**B.3** Vraag je deelnemers om naar <https://squeeze.jes.be> te surfen, op 'Play' te klikken en daar de code in te geven. Zo loggen alle deelnemers in op dezelfde sessie. 30 minuten na het starten van het spel krijgen de spelers een individueel **Squeeze rapport**. Geef hen even de tijd om dit te lezen.

Klik vervolgens op 'sessie afsluiten'. Op dat moment krijg je als begeleider een teamverdeling van alle deelnemers in **Team Blauw** en **Team Rood**. Aansluitend klik je dan op 'slideshow nabespreking' om de bijhorende slideshow te starten. Zie '4. Basismethodiek lesfiches' voor een uitgebreide stap-voor-stap tutorial.

## **C. PLAY**

Deze tab verwijst de gebruiker door naar de online omgeving van Squeeze waar eerst een pincode moet worden ingegeven.

## **D. BLOG**

Deze pagina bevat verschillende artikels met nieuwtjes, promomateriaal en extra informatie over de methode Squeeze.

## 4.

## BASISMETHODIEK LESFICHES

Voor het uittesten van Squeeze en het werken met de basismethodiek wordt er uitgegaan van **een lesblok van 100 min.** Dit is de ideale werkwijze. Indien nodig, kan de inhoud ook verdeeld worden over **2 aparte lesuren van 50 min.** Het is in dat geval wenselijk om de fase 'Nabespreken' nog op te nemen in het eerste lesuur.

In deze methodiek worden er slides gebruikt die je kan terugvinden onder je sessie bij MySqueeze op <https://squeeze.jes.be>, of bij 'Downloads' onder de tab 'Info'.



## **OPSTART (5 min)**

Zorg ervoor dat elke leerling beschikt over een tablet of computer zodat iedereen Squeeze individueel kan uittesten. Laat de leerlingen meteen aan de slag gaan na een korte introductie:

- Squeeze is een nieuwe online-app die door jongeren wordt uitgetest. Een app om te connecteren, te gamen en te creëren.
- Probeer zoveel mogelijk jezelf te zijn tijdens de test: het gaat om de keuzes die jij zelf zou maken. Zo telt jouw ervaring het beste mee in de verdere ontwikkeling van de app.
- Niets wat je tijdens de test doet, heeft effect op de realiteit. Wat je doet zal niet openbaar worden gemaakt. Er is ook niets dat je fout kunt doen.
- Probeer tijdens de testsessie alles zelf uit te zoeken. Alleen bij technische problemen kun je hulp invoeren.

**Opzet:** klassikaal / **Materiaal:** computer/tablet voor elke ll.; evt. hoofdtelefoons; draadloze internetverbinding.

## **SQUEEZE TESTFASE (30 min)**

De leerlingen gaan individueel met Squeeze aan de slag. Op ieders scherm staat een timer van 30 min die aftelt. Ze kiezen zelf welke toepassingen ze in deze tijd gebruiken, op welke manier ze dat doen en welke keuzes ze tijdens dilemma's maken.

Na 30 minuten stopt Squeeze automatisch en krijgen de gebruikers hun individueel rapport te zien: zie 'Squeeze rapport'.

**Opzet:** individueel / **Materiaal:** computer/tablet voor elke ll.; evt. hoofdtelefoons; draadloze internetverbinding.



## SQUEEZE RAPPORT (5 min)

De leerlingen lezen hun individueel rapport waarin, naast een overzicht van hun behaalde rewards, hun online-gedrag 'gescoord' wordt:

**Hoe zijn ze omgegaan met online privacy en met hun persoonlijke gegevens en in hoeverre hebben ze zich doelbewust over het gebruik en de werking van Squeeze geïnformeerd?**

Op basis van de resultaten worden leerlingen in 2 teams ingedeeld:

Het blauwe team: staat voor keuzes die eerder een snel, gebruiksvriendelijk en open gebruik behelzen.

Het rode team: staat voor keuzes die eerder een bedachtzaam en beschermend gebruik behelzen.

Wanneer je op 'sessie stoppen' klikt, krijg je alle scores, alsook een groepsscore binnen die de algemene tendens van de klas weergeeft.

In de fase **Nabespreken** wordt het rapport verder bekeken.



## **NABESPREKEN (10 min)**

Peil na het uittesten van Squeeze naar de ervaringen van de leerlingen. Dit kan a.d.h.v. volgende slides en vragen. Het gaat hier in eerste instantie over het delen van de eerste indrukken. Een verdere verdieping en mogelijkheid tot discussie zijn voor de volgende fase. Je vindt de slides voor de nabespreking bij 'Info' onder '**Downloads**' op de site. Zie ook hoofdstuk '**8. Bijlagen**' voor een overzicht.

### **Slide 'De 4 apps'**

**Welke apps heb je gebruikt, welke niet? Waarom?**

### **Slide 'Personages'**

**Welke profielen vond je interessant? Waarom?**

**Vond je sommige profielen storend of onbetrouwbaar? Waarom?**

### **Slide 'Squeeze rapport'**

**Kun je jezelf vinden in het profiel van je rapport? Waarom wel/niet?**

### **Slide 'Teamverdeling'**

Overloop kort de mogelijke acties die ze hebben ondernomen om in het rode of blauwe team terecht te komen. Deze handelingen zeggen immers veel over hun online-gedrag, waar ze kritisch naar zullen kijken in het volgende 'stellingenspel'. Benadruk dat het niet om goed of fout gaat, maar om een persoonlijk voorkeur en de keuzes die ze hebben gemaakt.

**Opzet:** klassikaal / **Info - Downloads** 'Slides Nabespreking'

**Materiaal:** draadloze internetverbinding; beamer of smartboard.

## **STELLINGENSPEL (30 min)**

Vervolgens speel je met de leerlingen het stellingenspel. Maak wat ruimte in het lokaal en zorg ervoor dat de leerlingen zich dadelijk kunnen verdelen over een lijn (bv. in de breedte van de ruimte). Bij elke stelling zullen de leerlingen zich positioneren op deze lijn die zich begeeft tussen 2 uiterste standpunten bij deze stelling. Begrippen met een asterisk worden onder **'7. Begrippenlijst'** uitgelegd.

Wanneer de leerlingen zich (in 10 sec) gepositioneerd hebben, kun je vragen om hun plaats op het spectrum te verklaren. Daarna kun je leerlingen die ergens anders op het spectrum staan laten reageren om de discussie te starten. Bij elke stelling staan enkele vragen die kunnen helpen in het uitdiepen van de discussie. Ook hier bestaat er geen goed of fout. Het zijn persoonlijke keuzes die door de discussie gewijzigd kunnen worden. Laat elke discussie minstens 5 min duren. Een klassikale consensus kan maar moet niet. Je kunt bij het afsluiten van elke stelling, de leerlingen zich opnieuw laten positioneren en peilen waarom ze van plaats zijn veranderd.

Hieronder vind je telkens de stelling, een indicatie waarvoor de 2 uitersten van het spectrum staan (100% blauwe team of 100% rode team) en enkele hulpvragen.

### **STELLING 1 (slide)**

**"Ik heb er geen probleem mee om persoonlijke gegevens te delen in ruil voor een gratis app of game."**

- **Rood:** Neen. Ik deel niets, ook al kan ik dan de app of game niet gebruiken.
- **Blauw:** Ja. Geen probleem, ik heb niets te verbergen.

#### **Hulpvragen:**

- Wat zijn allemaal persoonlijke gegevens?

- Herken je zelf zo'n situatie waarbij je persoonlijke gegevens moest delen? Wat deed je toen?
- Wat zouden bedrijven doen met jouw gegevens? Zouden er mogelijk nadelige gevolgen kunnen zijn? (Vb. gepersonaliseerde reclame)
- Wat wil je delen en onder welke voorwaarden?
- Heb je altijd een keuze?

### STELLING 2 (slide)

**"Ik vind het niet oké om zomaar een foto te delen waarop anderen herkend kunnen worden."**

- **Rood:** Ja. Ik deel niets zonder de toestemming van de anderen die betrokken zijn.
- **Blauw:** Neen. Ik vind het wel oké. Ik vind dat we niets te verbergen moeten hebben.

### Hulpvragen:

- Onder welke voorwaarden mag het wel/niet? Waarom? (bv. met wie deel je wel en met wie niet, al dan niet 'taggen' van de persoon)
- Wat kunnen mogelijke nadelige gevolgen zijn? (Vb. schending van **online privacy\***, **cyberpesten\***)
- Zijn er ook positieve gevolgen mogelijk? (Vb. zichtbaarheid, populariteit, herinneringen bijhouden)

### STELLING 3 (slide)

**"Als ik surf of een app gebruik, laat ik me nooit misleiden door sites of apps die me proberen te verleiden ergens op te klikken."**

- **Rood:** Neen. Apps en websites gebruiken veel manieren om je te lokken en je klikgedrag te sturen. Daar is iedereen vatbaar voor.
- **Blauw:** Ja, ik laat me niet misleiden.

### Hulpvragen:

- Op welke manieren proberen sites en apps je klikgedrag te beïnvloeden? (Vb. **clickbait\*** door pop ups, aantrekkelijke titels, rewards in games, **loot boxes\***)
- Welke voordelen halen apps en sites hieruit? (Vb. reclame)
- Zijn er sites of apps die je mijdt om die reden?
- Zoek je soms informatie op over de betrouwbaarheid voor je een site of app gebruikt? Hoe dan? (Vb. gebruiksvoorwaarden, online reviews, mening van vrienden). En laat je je hierdoor beïnvloeden?

**Opzet:** klassikaal / **Info - Downloads** 'Slides Nabespreking'

**Materiaal:** draadloze internetverbinding; beamer of smartboard.

### REFLECTIE (20 min)

Ter afsluiting toon je de leerlingen enkele slides met elementen of situaties uit Squeeze, waarop ze na het stellingenspel mogelijks bedachtzamer op zullen reageren. Bij elke slide staan richtvragen.

**Slide 'Situatie 1'** (Username666 deelt een foto van Emmmma)

- Is dit volgens jou schending van **online privacy\***? Waarom?
- Wat kunnen de gevolgen voor Emmmma zijn? (bv. **cyberpesten\***)
- Hoe zou je nu op dit bericht reageren en waarom?

**Slide 'Situatie 2'** (tiago-chan deelt een interessant artikel)

- Als je even stilstaat bij de post, vallen jou dan enkele dingen op?
- Waarom zou dit artikel **clickbait\*** kunnen zijn?

**Slide 'Situatie 3'** (**loot box\*** uit de game Killer Puppy 2)

- Zou je nog steeds ingaan op het aanbod van het schatkistje om speciale voorwerpen vrij te spelen? Waarom wel/niet?
- Waarom zorgden ze ervoor dat je nooit weet wat je krijgt?

#### Slide 'Situatie 4' (data-tabel van Squeeze)

- Wat denk je hier te zien? Herken je iets? (Antwoord: Deze data-tabel zijn alle gegevens die Squeeze bewaart. Ze bevat de verschillende keuzes die de gebruiker maakte.)
- Waarom zouden makers van apps, games en sociale media gegevens bijhouden? (Antwoord: Op deze manier leren ze jou goed kennen. Daar kunnen ze op inspelen met aanbiedingen en reclame of kunnen ze je makkelijker beïnvloeden. Soms worden deze gegevens voor geld doorverkocht aan andere bedrijven.)

Sluit de les af met onderstaande reflectievragen. Stuur deze bevindingen naar **squeeze@jes.be** We gaan hier graag mee aan de slag.

- Zou je Squeeze in je dagelijks leven willen gebruiken?
- Heb je iets nieuws geleerd dat je verrast heeft?
- Waar zal je in de toekomst nu op letten als je online bent?

---

**Opzet:** klassikaal / **Info - Downloads** 'Slides Nabespreking'

**Materiaal:** draadloze internetverbinding; beamer of smartboard.



## 5.

## MOGELIJKE

## VERWERKINGSOPDRACHTEN

Je hebt nog verschillende mogelijkheden om de leerinhoud van de basismethodiek verder te verwerken. Hieronder volgen enkele suggesties die een verdere verdieping mogelijk maken.

### 1 Een kleine campagne

Je kunt ter verwerking de leerlingen een sensibiliseringsposter, flyer of folder laten maken. Wat zijn de tips die ze anderen willen meegeven voor een veiliger, en verantwoorder internetgebruik? Laat hen deze tips vormgeven en kenbaar maken aan andere leerlingen (die Squeeze niet hebben uitgetest). Je kunt hen zelfs een kleine campagne laten voeren in andere klassen.

### 2 Een blog volgens de kunst van de clickbait\*

Je kunt ook rond sensibilisering werken op een digitale manier. Bestaat er reeds een school- of klasblog waarmee de leerlingen aan de slag kunnen gaan of wordt er eventueel een kersverse blog opgericht? Op deze blog kunnen de leerlingen ook hun tips delen met anderen. Laat hen titels bedenken die (volgens de regels van **clickbait\***) anderen aanzetten tot lezen.

Mogelijke titels voor artikels zijn: 'Clickbait ontmaskerd', '5 internetgevaren die u nog niet kende!', 'De 10 do's en dont's op het internet die je niet mag missen!', ...

### 3 Het stellingenspel gaat verder

Laat de leerlingen zelf in kleine groepjes nog enkele nieuwe stellingen bedenken vanuit hun ervaringen met Squeeze. Je kunt opnieuw met een spectrum werken, waardoor de leerlingen ook de 2 uiterste

standpunten moeten bedenken, zodoende kan de werkvorm uit de basismethode hernomen worden. Of je kunt de stellingen op zich laten staan als leidraad voor een groepsgesprek in kleinere bezetting. Leg ditmaal de leiding bij de leerlingen. Duid telkens een gespreksleider en een verslaggever aan.

## 4 Een Connect-wall

Maak in de klas een (stuk van de) muur of een prikbord vrij om een 'Connect-wall' te maken (volgens de regels van Connect/Facebook). Op deze wall kunnen de leerlingen berichten posten voor de klas, foto's delen, commenten op lessen en klasprojecten, klassikale vragen stellen, evenementen kenbaar maken, enz. Er kan gereageerd worden en likes kunnen worden uitgedeeld. Laat de leerlingen zelf brainstormen over de regels en mogelijkheden en laat hen eventueel een systeem bedenken waar bepaalde acties die de (privacy)regels overschrijden kunnen worden gerapporteerd.

Je kunt een kleine groep leerlingen verantwoordelijk maken voor deze wall (verwijderen van oude berichten, letten op regels, enz.). Deze groep mag de regels ook steeds aanpassen en deze kenbaar maken voor de groep (als een nieuwe 'gebruiksvoorwaarden'). Zo kan het gebruik van de wall steeds aangepast worden om hem levend en functioneel te houden.

Een mogelijke variant is de wall op een meer openbare plek maken: bv. op de ramen van het klaslokaal naar buiten toe, op de muur van de speelplaats, enz. In hoeverre veranderen hierdoor de privacy-regels?



## 6.

# EVALUATIE VAN DE LEERLING

Na de basismethodiek kan je, indien gewenst, de leerlingen evalueren. Dit kan aan de hand van een verwerkingsopdracht (zie '5. Mogelijke verwerkingsopdrachten') of aan de hand van volgende evaluatie. Deze evaluatie bestaan uit enkele concrete dilemma's die de leerlingen zullen bespreken.

Binnen het domein van online-burgerschap gaat het in eerste instantie om een zekere bewustwording en het ontwikkelen van een kritische houding. Dit zijn dan ook de belangrijkste factoren in het evalueren. Net zoals tijdens het stellingenspel gaat het hier ook niet zozeer over goede of slechte keuzes.

### Evaluatieopdracht

Je kunt de evaluatie schriftelijk maken, maar je kunt er ook voor kiezen om de vragen te gebruiken voor een groepsdiscussie in kleine aantallen. Voor de evaluatieopdracht: Zie fiches volgende pagina's.

### Evaluatiewijzer

Voor de evaluatieopdracht kunt u gebruik maken van volgende evaluatiewijzer voor het scoren van de leerlingen. Het gaat er in eerste plaats om een bewuste en kritische attitude. Daarnaast raden we ook aan om een actieve houding in het voorgaande stellingenspel mee te nemen in het scoren van de leerlingen.

### Opdracht 1:

Onderbouwt de leerling zijn/haar keuze voor het al dan niet gebruiken van de app? Is de leerling er zich van bewust dat hij/zij een deel van de privacy opgeeft?



Kan de leerling aangeven waarom een systeem dergelijke persoonlijke gegevens verzamelt? Interesses worden immers vaak in kaart gebracht voor gepersonaliseerde reclamedoeleinden.

### **Opdracht 2:**

Onderbouwt de leerling zijn/haar keuze voor het al dan niet delen van de foto? Is de leerling er zich van bewust dat de privacy van anderen in gevaar wordt gebracht?

Kan de leerling de concrete gevolgen van zijn/haar keuze inschatten? Vb. Cyberpesten; door openlijk foto's te delen met anderen verlies je er de controle over.



## **OPDRACHT 1**

Een app die je vaak gebruikt om met je vrienden te chatten, verandert plots zijn voorwaarden. Als je de app nog wil gebruiken, moet je naast je e-mailadres ook je geboortedatum en je volledige naam ingeven en toegang tot je locatie verschaffen. Daarnaast moet je ook je belangrijkste interesses aanvinken.

Geef je al je gegevens, of beslis je de app niet meer te gebruiken?

.....

Waarom?

.....

.....

.....

Waarom zouden ze jouw interesses vragen?

.....

.....

.....

.....

## **OPDRACHT 2**

Je hebt een foto van je klas in je bezit die gemaakt werd tijdens een uitstap. Op de foto is te zien hoe een van je klasgenoten voluit in de modder valt. Wat doe je (omcirkel)?

- Je besluit de foto meteen online te posten. Het is immers een grappige foto.
- Je besluit de foto enkel door te sturen naar enkele klasgenoten.
- Je besluit de foto enkel door te sturen naar vrienden of familie buiten de school.
- Je besluit de foto te delen omdat je er ook geen probleem mee zou hebben moest zo'n foto van jou gepost worden.
- Je bewaart de foto gewoon voor jezelf.

Verklaar jouw keuze.

.....

.....

.....

Welk mogelijk voordeel is er verbonden aan jouw keuze?

.....

.....

Welk mogelijk nadeel is er verbonden aan jouw keuze?

.....

.....

## 7.

# BEGRIPPENLIJST

### Online privacy:

Het bewaken van je online privacy gaat over het beschermen van je persoonlijke gegevens online. Wat deel je met anderen en wat houd je privé? Op sociale media kiezen we meestal bewust met wie we een foto of status delen, maar even vaak geven we zonder te weten een app de toestemming om alle gegevens over wat we in de app doen bij te houden en soms zelfs te delen met derden.

Voorbeelden in Squeeze:

- In Squeeze kunnen de gebruikers in 'Instellingen' aanpassen welke gegevens ze delen en welke niet.
- Bij de start van Squeeze krijgen de gebruikers het scherm 'Privacy en Gebruiksvoorwaarden' te zien. Als ze doorklikken, krijgen ze een uitvoerig overzicht van welke gegevens ze met de app delen. Maar wie leest zo'n lange tekst, als je gewoon aan de slag wil gaan?
- Sommige apps in Squeeze vragen toestemming te verbinden met het persoonlijk profiel om de app te kunnen gebruiken of gebruiksvriendelijker te maken. Hierdoor delen de gebruikers al hun profielgegevens met de app.

Zie ook Stelling 1 en 2 van het 'stellingenspel'.

### Cyberpesten:

Cyberpesten, ook wel 'cyberbullying' genoemd, is online pestgedrag. Het gaat om het verzenden of posten van negatieve of schadelijke inhoud over iemand anders, of het delen van iemands persoonlijke of intieme gegevens om deze persoon te vernederen. Aangezien het pesten vaak binnen een besloten online-omgeving plaatsvindt, kan het lang duren voor het gedrag door de buitenwereld wordt opgemerkt, soms met de fatale gevolgen vandien.

Voorbeelden in Squeeze:

- Username666 verspreidt een foto waarop Emmmma's moeder naakt te zien is (Live Story).
- Luna verspreidt een pestvideo. De spelers kiezen of ze de video delen of rapporteren (Live Story).
- Meryam is het mikpunt van discriminerende opmerkingen wanneer ze een foto van zichzelf deelt op een rockfestival (Live Story).

Zie ook Stelling 2 van het 'stellingenspel'.

### Clickbait:

Clickbait is het online aanbieden van aanlokkelijke content om de gebruiker te verleiden tot een 'klik'. Dit kan gaan van artikels, video's of afbeeldingen met een misleidende, sensationele titel, tot 'interessante' online cadeautjes of reclame-aanbiedingen. Clickbait heeft als doel de gebruiker aan hen te binden, meestal om zo meer reclame-inkomsten te genereren.

Voorbeelden in Squeeze:

- In Squeeze kunnen de gebruikers 'Free Credits' verdienen door reclame-stickers op hun profiel te zetten.
- Tiago-Chan deelt een artikel met sensationele titel en vraagt anderen om het te delen. Wie goed oplet, merkt op dat het om fake news gaat (Live Stories).
- Selena zal in een chatconversatie vragen om een Gem in ruil voor een geheim.
- Het verdienen van Rewards moet de gebruikers aanzetten om langer en vaker te spelen. Het idee dat ze bepaalde scores en doelstellingen kunnen bereiken kan echter verslavend werken bij games.

Zie ook Stelling 3 van het 'stellingenspel'.

### Loot boxes:

Loot boxes zijn verborgen kansspelen in video games en apps. Deze beloningen of aan te kopen 'verrassingen', vaak voorgesteld als een schatkistje, bevatten digitale voorwerpen waarmee ze het gebruik van een game of app kunnen verbeteren. De inhoud van deze loot boxes zijn willekeurig, waardoor de kans op het voorwerp dat de gebruiker wil vrijspelen eerder klein is. Dit zet aan tot het kopen van meer loot boxes .

Voorbeelden in Squeeze:

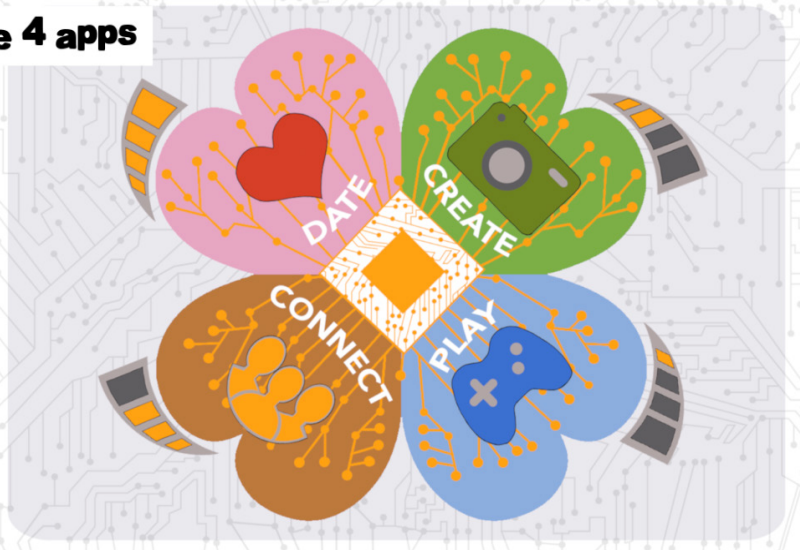
- In 'AiAi My Robot' kunnen gebruikers een upgrade aanschaffen voor hun robot. De loot box bevat ofwel een voorwerp ofwel niets.
- In 'Killer Puppy 2' kunnen ze een loot box kopen om andere munitie vrij te spelen. Deze munitie is willekeurig, met een kans dat ze gewoon dezelfde krijgen.
- Om de game 'Future Clash' te spelen moeten ze credits betalen. Als ze het spel winnen, verdienen ze een Gem. De geluksfactor overweegt echter in deze minigame.

Zie ook Stelling 3 van het 'stellingenspel'.

# 8.

## BIJLAGEN

### De 4 apps



### Personages



Je speelde 35 minuten/dagen op het Squeeze platform.  
Dit zijn jouw behaalde resultaten:

## Behaalde REWARDS: 4



**Maak 1 vlogserie**



**Deel 1 vlog**



**Deel 3 creaties**



**Link Connect aan 3 apps**

CREDITS: 1500

GEMS: 2

SOCIAL SCORE: 69

FRIENDS: 9

## TEAMSCORE / Verborgene scores

Aan de hand van de manier waarop Squeeze werd gebruikt, hebben we iedereen ingedeeld in team ROOD of team BLAUW op basis van de 3 onderstaande verborgene scores. Het ene team is zeker niet beter of slechter dan het andere! :-)

Volgens jouw gedrag op Squeeze hebben we je opgedeeld in TEAM BLAUW.

### CONTROLScore:

Je volgt graag de door Squeeze voorgestelde keuzes. Dat maakt alles gemakkelijker en zorgt er voor dat je weinig tijd verliest.

### PRIVACYScore:

Je deelt graag veel van je eigen leven en dat van anderen (met je vrienden en met de wereld). Je vindt het ook geen probleem dat apps en games je gegevens gebruiken, zodat die ook beter werken (op jouw maat).

### RESEARCHScore:

Je verliest niet graag tijd door veel informatie op te zoeken en alles na te lezen. Je gaat graag in op de voorstellen die Squeeze je aanbiedt.

## Teamverdeling

### 100% ROOD

- Je **deelt weinig** of enkel met vrienden
- Je gebruikt **geen of weinig apps** die je connect-profiel gebruiken of je spendeert credits om geen persoonlijke informatie te hoeven delen.
-  Je **past je instellingen zelf aan** in settings
-  Je **raadpleegt regelmatig info en help** om een app te gebruiken
- Je gaat **niet automatisch** in op de suggesties van Squeeze
- Je maakt zelf **geen reclame** voor Squeeze-merken
- Je klikte op de **Privacyverklaring of Gebruikersovereenkomst**.
- Je besteedt geen Credits aan gokspelletjes.



PRIVACYVERKLARING

GEBRUIKSOVEREENKOMST



**SURPRISE BOX**

### 100% BLAUW

- Je **deelt vaak** informatie openbaar
- **Apps aan elkaar linken** door je profielgegevens van Connect te delen vind je handig.
-  Je houdt je **niet bezig** met het aanpassen van instellingen
-  Je **verliest geen tijd** om een app te gebruiken door info en help op te zoeken
- Je **gaat in op de suggesties** van Squeeze om credits te krijgen of kans te maken op extra's van een app of game
- Je **maakt al eens reclame** voor een product binnen Squeeze
- Je sloeg de **Privacyverklaring en Gebruikersovereenkomst** over.
- Je besteedt al eens Credits aan gokspelletjes.



PRIVACYVERKLARING

GEBRUIKSOVEREENKOMST



## Stelling 1

"Ik heb er geen probleem mee om persoonlijke gegevens (voornaam, naam, e-mailadres en leeftijd) te delen in ruil voor een gratis app of game."

### Team Rood:

"Neen. Ik deel geen gegevens ook al kan ik de app of game daardoor niet gebruiken."

### Team Blauw:

"Ja. Geen probleem, ik heb niets te verbergen."

## Stelling 2

"Ik vind het oké om een foto te delen waar anderen herkend kunnen worden."

### Team Rood:

"Neen. Ik deel niets zonder de toestemming van de anderen die betrokken zijn."

### Team Blauw:

"Ja. Het is oké om op de foto te staan."

## Stelling 3

"Als ik surf of een app gebruik, laat ik me nooit misleiden door sites of apps die me proberen te verleiden ergens op te klikken."

### Team Rood:

"Neen. Apps en websites gebruiken veel manieren om je te lokken en te sturen, waarvoor iedereen vatbaar is."

### Team Blauw:

"Ja. Als een site suggesties doet om op te klikken, dan is dat vooral gewoon handig. Maar ik behoud altijd de controle"

# Situatie 1

Nieuws
Vrienden
Andere profielen

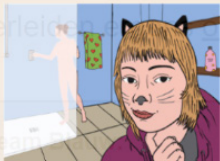
i

X

Username666 heeft een foto gedeeld:

'Kijk eens wat Emmmma nu post. Is dat haar mama op de achtergrond?'





Emmma: Hoe kom je aan die foto?? Ik had die wel gewist!

Je vrienden wachten op je reactie:

Je ontvriendt Username666.

Je rapporteert dit voorval aan Connect.

Je deelt de foto: 'Niet erg, iedereen moet zich wassen! :-p'

# Situatie 2

Nieuws
Vrienden
Andere profielen

i

X

tiago-chan heeft een artikel gedeeld:

'Zot! Leerkracht verkoopt toetsvragen voor Gems! Deel dit snel!!'





**WWW.SCHOOLIEREN.NET**  
**Wat deze leerkracht doet, geloof je nooit!**  
On the other hand, we discuss with righteous individuals and men who are so logical and determined to the choice of pleasant the internet, so that it is clear, that this cannot become the

Maaiken heeft het artikel opnieuw gedeeld.

Je vrienden wachten op je reactie:

Je deelt het bericht.

Je reageert: 'Lol, zeker dat Potlood van 't 4de dat ook doet!'

Je reageert: 'Geloof ik niet. Is dat een goede website?'

Je reageert 'Cool! Iemand Gems voor mij :-p ?!'

## Situatie 3



## Situatie 4

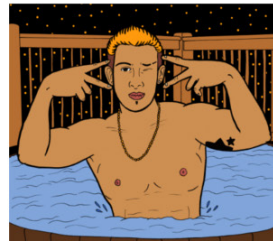
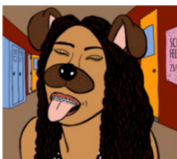
Toegekomen om 14:07

```

{"c2dictionary":true,"data":{"1":{"SEND":"END","TEAM":"BLAUW","TEAMScores":61,"ControlScore":15,"PrivacyScore":0,"ResearchScore":20,"SocialScore":86,"Gems":6,"Credits":1650,"Friends":8,"Totaal Rewards":12,"Rewards":Deel 5 posts,Deel 3 creaties,maak 1 vlogserie,Social Score = 75,Deel 1 vlog,Match 8 dagen,Killer Puppy 2 - Level 1,Battlewin Future Clash,Link Connect aan 3 apps,1 Swiper Match,1 Soulmate Match,Killer Puppy 2 - Level 2,0,0,0,0,0,0,0,0,"DILEMMA AANTAL":8,"CONNECT":2,"DATES":9,"CREATES":2,"PLAY":25,"FUTURE CLASH":3,"AIAI":1,"KILLER PUPPY":1,"SOULMATE":3,"SWIPER":6,"BEATMAKER":2,"VLOGGER":2,"SETTINGS":3,"AANTAL INFO":1,"DILEMMAKEUZES":["A1o2,A2o3,A4o3,83o2,B5o2,C1o4,D1o3,D4o2,0,0","INFOKEUZES":"settings,help,0,0,0,0,0,0,0,0","SOULMATE geslacht played":"VW","SWIPER geslacht played":"VW","SOULMATE geslacht zoeken":"M","Soulmate interesses":"fashion,film,sport,gamen","privacyverklaringen":"gebruiksvoorwaarden"},"Soulmate Matches":{"JorGen,XxXDevonXxX0","Swiper Matches":{"Vercruysse_5,Rayan.deManOTTO_de_echte","pollia":"Ik ontbijt elke dag!","pollib":"Koffiekoeken","pollic":"In de namiddag","poll2a":"","poll2b":"","poll2c":"","poll3a":"","poll3b":"","poll3c":"","minPrivacyScore":0,"maxPrivacyScore":15,"minResearchScore":14,"maxResearchScore":20,"minControlScore":7,"maxControlScore":17,"minSocialScore":50,"maxSocialScore":86,"firstConnect":5,"lastConnect":19,"firstSwiper":10,"firstSoulmate":6,"lastSoulmate":34,"lastSwiper":34,"firstBeatermaker":19,"firstVlogger":33,"lastVlogger":32,"lastBeatermaker":31,"firstAiai":11,"lastAiai":0,"firstKillerpuppy":1,"lastKillerpuppy":0,"firstFoc":13,"lastFoc":26,"firstSettings":6,"lastSettings":17,"FreeCredits":55}}

```

```
De Pincode = 949333
deelnemer: 958521105
einde
```



# SQUEEZE

connect date play create

