

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 II.; 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 II.; 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, aantlokkelijke 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 be-
dachtzamer 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.

