

# OP VERKENNING IN MINECRAFT CYBERSAFE

Gekoppeld aan *Op verkenning 'Onderweg naar morgen'* themaschrift

## Inleiding

Minecraft streeft ernaar een veilige spelomgeving te bieden waarin leerlingen verantwoord kunnen spelen. Het aanleren van **schermtijdbeheer, sociale interactie en digitaal burgerschap** zijn essentiële aspecten van **veilig internetgebruik**.

Deze handleiding ondersteunt jou als leerkracht bij het gebruik van **Minecraft als educatief hulpmiddel** voor zowel gemakkelijk spelen als leren. De gids biedt een boeiende spelervaring die aanzet tot zinvolle klasdiscussies.

Het spel is een mooie aansluiting op het **themaschrift 'Onderweg naar morgen'**, waarin jij en je klas de evolutie van computers, smartphones en het internet verkennen. De verwerking van het thema kan nadien in de virtuele wereld **'Cybersafe' op Minecraft**.

Het spel duurt ongeveer een uur en is geschikt voor leerlingen van 7 tot 12 jaar. Het **themaschrift 'Onderweg naar morgen'** is geschikt voor het **vijfde** en het **zesde leerjaar**.

Ontdek meer over 'Cybersafe': [CyberSafe: Home Sweet Hmm Trailer - YouTube](#)

## Lesdoelen

De leerlingen:

- gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.
- kunnen zelfstandig oefenen in een door ICT ondersteunde leeromgeving.
- kunnen ICT gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

In de handleiding van 'Op verkenning' vind je de lesdoelen terug. Bij het onlinelesmateriaal vind je een overzicht met alle leerplandoelstellingen per les.

## Aan de slag

- Installeer Minecraft: Education Edition via [Minecraft download](#).
- Lees de handleiding door.
- Navigeer zelf door de wereld van Cybersafe zodat je jouw leerlingen kunt ondersteunen.



## Spel- en lesverloop

Op verkenning 'Onderweg naar morgen' themaschrift

### Voorkennis activeren (slides 1-8)

**TIP:** Deze slides kunnen een aanvulling zijn op **les 1** uit het themaschrift 'Onderweg naar morgen'. In deze les verkennen de leerlingen het thema aan de hand van prikkelende vragen en opdrachten. Er wordt al een tipje van de sluier gelicht om hen warm te maken voor het thema.

Start een discussie met de leerlingen.

Gebruik de volgende vragen om het gesprek te leiden:

- Hoe heeft het internet ons dagelijkse leven veranderd?
- Wat betekent 'veilig online surfen'?
- Welke problemen ervaarde jij of iemand die kent al online?

### Introductie (slides 9-17)

**Tip:** Verwijs regelmatig naar de inhoud van **les 8 en 9** uit het themaschrift 'Onderweg naar morgen'. Leerlingen hebben geleerd dat ICT ook ons sociale leven veranderd, niet in de laatste plaats door de opkomst van o.a. de sociale media.

Doel van de dag

Leg de leerlingen uit dat ze vandaag gaan werken aan CyberSafe: Home Sweet Hmm in Minecraft.

In het spel is het de bedoeling dat ze STOPPEN en DENKEN voordat ze klikken. Op deze manier kunnen de leerlingen veilige keuzes maken op het internet.

5 tips voor veiliger internet overlopen

1. Respecteer de instellingen van het apparaat/account.
2. Bescherm je persoonlijke informatie.
3. Geloof niet alles wat je hoort, leest of ziet op het internet.
4. Beperk schermtijd.
5. Je kunt altijd met een volwassene praten als je hulp nodig hebt.

Uitleg cyberspace & insluitende lezer

- Leg kort de bedoeling van het spel uit.
- Herhaal het principe 'stop en denk na voor je klikt'.
- Toon eventueel de werking van de insluitende lezer op het bord.



## Activiteit 1 – verifiëren van identiteit (slide 18)

### Doel

In deze activiteit leren leerlingen hoe belangrijk het is om de identiteit van vrienden te verifiëren, wat het is om onbekende/foute vriendverzoeken te accepteren en wat ze eraan kunnen doen.



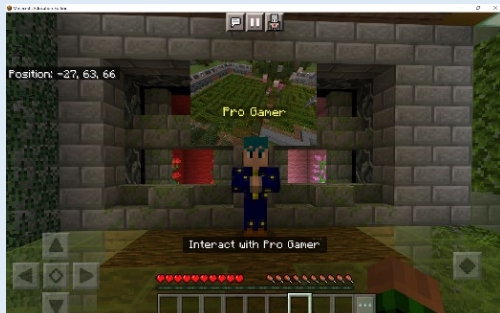
De speler wordt uitgenodigd om een online spel te spelen met een vriend van school. De speler ontvangt de gebruikersnaam van zijn vriend. Er komen 4 vriendschapsverzoeken, die allemaal erg op elkaar lijken. De speler moet beslissen welk vriendschapsverzoek die accepteert.



## Activiteit 2 – Wachtwoord beschermen (slide 19)

### Doel

Leerlingen leren hoe belangrijk het is om hun persoonlijke gegevens veilig te bewaren, omdat dit ernstige gevolgen kan hebben.



Is het verstandig om je wachtwoord te delen?

In deze activiteit worden leerlingen uitgedaagd om een moeilijk doolhof te voltooien. Wanneer ze bij het doolhof aankomen, is er een Pro Gamer NPC. De NPC heeft een aantal cheatcodes om de speler door het moeilijke doolhof te helpen. De speler moet beslissen of die de eigen inloggegevens voor de cheatcodes wil delen.



### Activiteit 3 – Phishing voorkomen (slide 20)

#### Doel

Leerlingen leren over de gevaren van phishing (d.w.z. wanneer iemand zich voordoeft als iemand van een echt bedrijf om je accountgegevens te stelen).



Nieuw smaragden harnas?! Zeker weten!

Veel mensen bestellen vaak dingen online. Financiële en bankgegevens kunnen echter ook in gevaar komen tijdens aankopen als je niet voorzichtig bent!

De spelers worden door hun Vertrouwde Volwassene geïnformeerd worden dat ze hun nieuwe smaragden harnas bestelden bij MineMart.

De speler ontvangt een e-mail van MineMart over een probleem met de bestelling. De speler reist via het internet naar MineMart en krijgt daar te horen dat er een probleem is met de verzending en dat die hun accountgegevens moet invoeren. De speler moet beslissen of het verstandig is om de accountgegevens in te vullen.



## Activiteit 4 – Scams vermijden (slide 21)

### Doel

In deze activiteit leren leerlingen hoe belangrijk het is om geloofwaardige bronnen te vinden en te verifiëren en niet altijd alles te geloven wat ze zien of lezen op internet.



Lekker! Pompoentaart!

Wanneer we online winkelen, kunnen zoekmachines ons helpen bij het identificeren van bedrijven op het web! Maar wist je dat bedrijven vaak kunnen betalen om hun bedrijf bovenaan de zoekresultaten te plaatsen?

De vertrouwenspersoon vraagt de speler om pompoentaart te halen bij de Jungle Markt. Wanneer de speler de zoekmachine gebruikt om het webadres van de Jungle Markt te vinden, zal de speler verschillende winkels vinden die adverteren met de verkoop van pompoentaarten. De speler kiest of die de pompoentaarten van de Jungle Markt koopt of dat die de pompoentaarten van een andere bron koopt.



## CyberSafe voltooien: Home Sweet Hmm (slides 22)

**Tip:** Slide 22 en 23 kunnen een aanvulling zijn op **les 10** uit het themaschrift 'Onderweg naar morgen'. In die komen de onderwerpen uit het thema nogmaals aan de orde in gevarieerde opdrachten.

Overloop wat leerlingen geleerd hebben.

Bespreek de vragen op het bord.

## Reflectie (slide 23)

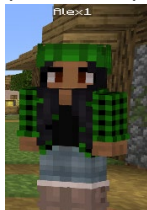
Na afloop van het spel volgt een reflectie.

Bespreek de reflectievragen op het bord.



## Account

een identiteit die voor een persoon is aangemaakt in een computer, website, app of ander programma.



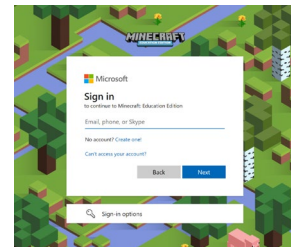
## Friend Request

Het verzoek komt van iemand die online in contact wil komen met een andere person.



## Login Information

een reeks referenties die worden gebruikt om een gebruiker te verifiëren.



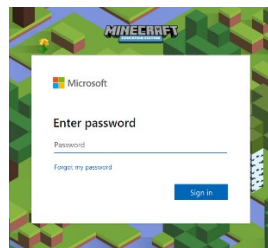
## Internet

een netwerk of systeem dat miljoenen computers wereldwijd met elkaar verbindt.



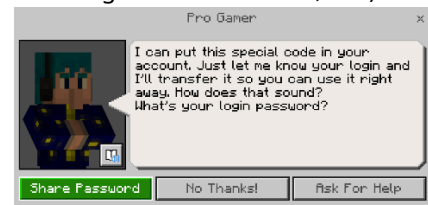
## Password

een geheim woord, zinsdeel of groep nummers die een persoon moet kennen om toegang te krijgen tot een account.



## Personal Information

informatie die een individu direct identificeert (bijv. naam, adres, telefoonnummer, burgerservicenummer, etc.).



## Phishing

Een poging om mensen hun persoonlijke of financiële informatie te laten delen.



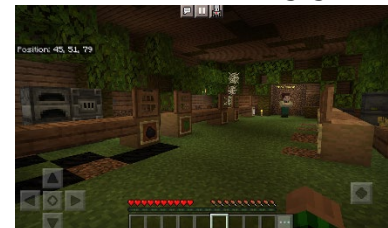
## Public Information

informatie die niet als vertrouwelijk of persoonlijk wordt beschouwd.



## Risk

alles wat schade kan toebrengen aan de vertrouwelijkheid, integriteit of beschikbaarheid van uw gegevens.





## Safety

alles wat mensen doen om zichzelf of anderen te beschermen tegen schade, verlies of gevaar.



## Scam

Een stiekem of oneerlijk plan dat bedoeld is om iemand te misleiden



## Username

De combinatie van letters en vaak cijfers die een gebruiker identificeert.

