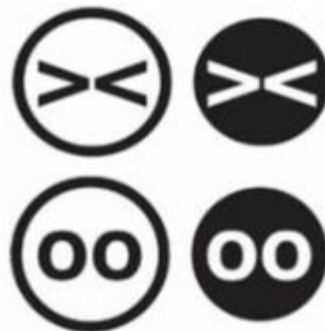


Lesprogramm

AUGMENTED REALITY GAME IDENTIFEYE



IDentifEYE is a product of the project 'Children, Data and Emerging Identities', funded by the European Union's Fundamental Rights and Citizenship Programme, Grant agreement JUST/2010/FRAC/AG/1107-30-CE-0377137/00-41. This document reflects the views only of the partners of the IDentifEYE project. The Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

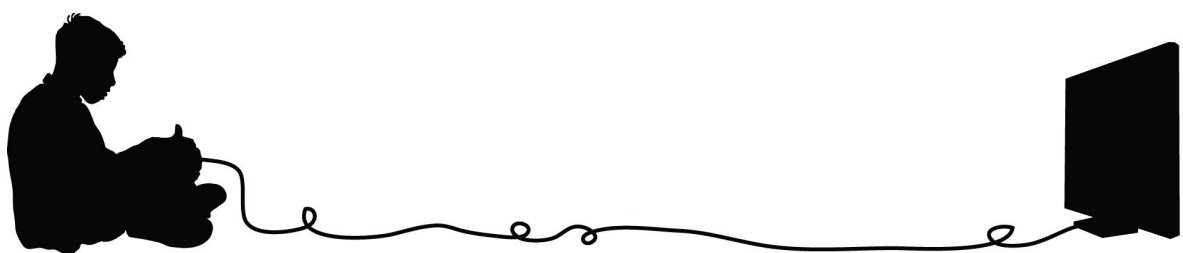
Voorwoord

Kinderen weten niet beter dan dat de wereld hun de mogelijkheid biedt om gebruik te maken van (spel)computers, iPads, smartphones en televisie. Media zijn overal: billboards, kranten, tijdschriften, radio's. Ze zijn handig in het oppikken van nieuwe technologie en kunnen zich niet voorstellen hoe je zou moeten leven zonder al die middelen. Hoe kunnen volwassenen ooit zonder internet hebben geleefd - moeten ze zich niet stierlijk hebben verveeld? Maar handigheid en gretigheid leiden nog niet tot bewust gebruik.

Kinderen en jongeren kunnen impulsief zijn. Ze denken vaak niet goed na over de gevolgen van hun eigen handelen, ook niet op internet, en zien vaak ook niet het probleem van het gebrek aan privacy op internet. Als het aan hen ligt, plaatsen ze alles online, van hun diepste zielenroerselen en gedetailleerde verslagen van ruzies tot hun meest sexy foto's. Ze realiseren zich niet dat internet een ijzeren geheugen heeft. Wat is wijsheid als het gaat om het gebruik van media? Wat willen we eigenlijk dat kinderen kunnen op dit gebied?

Met subsidie van de Europese Unie werd daarom een project opgezet om kinderen van 8 tot en met 14 jaar bekend te maken met het begrip 'online identiteit' en te laten ontdekken hoe eigen gedrag daaraan bijdraagt. Organisaties uit Nederland (EZZEV en stichting Mijn Kind Online), Engeland (OAKE) en Cyprus (CNTI) ontwikkelden een serious game, IDentifEYE. Het doorlopen van de game en het voeren van de dialoog over hun beslissingen in de game zal kinderen stimuleren tot bewuster keuzes te maken zodat zij beter omgaan met online risico's. Wat IDentifEYE bijzonder maakt: het is de eerste game waarin Augmented Reality-technologie wordt toegepast.

Deze handleiding geeft u handvatten om de game op een eenvoudige manier in uw lesprogramma op te nemen. U kunt zelf een keuze maken uit twee verschillende uitvoeringsvormen, voor het primair onderwijs en het voortgezet onderwijs, en daarmee anderhalf tot twee lessen vullen. De lessen helpen u met de kinderen te praten over een onderwerp waarover nog veel is te ontdekken.



Inhoudsopgave

Voorwoord.....	2
Inhoudsopgave.....	3
1. Inleiding	4
2. De game IDentifEYE.....	5
3. Leerdoelen.....	6
4. Lesinhoud	7
5. Lesopbouw	9
5.1 Fasering bij primair onderwijs	9
5.2 Fasering bij voortgezet onderwijs	9
5.3 Rol van de leraar.....	10
6. Voorbereiding van de les	10
6.1 Benodigde voorkennis.....	10
6.2 Zelf spelen van de game.....	11
6.3 Techniek.....	11
7. Didactiek	11
BIJLAGEN.....	13
BIJLAGE I AUGMENTED REALITY	14
BIJLAGE II ONLINE IDENTITY	16
BIJLAGE III PRIVACY.....	18
BIJLAGE IV DRAAIBOEK PRIMAIR ONDERWIJS	20
BIJLAGE V DRAAIBOEK VOORTGEZET ONDERWIJS.....	25
BIJLAGE VI WERKBLAD PRIMAIR ONDERWIJS	32
BIJLAGE VII WERKBLAD VOORTGEZET ONDERWIJS.....	33

1. Inleiding

Internet is op dit moment het medium dat de meeste invloed heeft op de leefwereld en de ontwikkeling van kinderen. Ze gebruiken internet ongeveer evenveel als de televisie, maar het verschil in omgang ermee is groot. Nieuwe mediatoepassingen zoals Twitter, Facebook, in Nederland Hyves, en Youtube (de sociale media), zijn gecompliceerder dan televisie of radio. Ze zijn interactief en vaak onzichtbaar verweven met commercie. Gebruik maken van deze nieuwe media betekent jezelf laten zien en horen, feedback krijgen en contact leggen met mensen over de hele wereld en samen iets maken wat er nog niet was.

Een mediawijs kind kan op zelfbewuste manier gebruikmaken van de positieve mogelijkheden die media bieden, zonder daarbij zichzelf of anderen te schaden. Daarvoor is meer nodig dan het aanleren van computervaardigheden of het goed leren zoeken op internet. Bewustwording is een essentiële basis.

Dit lespakket creëert bewustwording op een aantal aspecten:

- Delen van informatie delen
- Interpretieren van informatie
- Relaties met anderen

Deze aspecten worden via een aantal thema's behandeld aan de hand van een set van 20 vragen die geformuleerd zijn op basis van een onderzoek onder kinderen van 8 tot en met 14 jaar uit Nederland, Engeland en Cyprus.

Mediawijzer door IDentifEYE:

- **Waarde van data leren**
- **Gegevens op het internet kunnen interpreteren**
- **Kritisch zijn op het delen van persoonlijke informatie;**
- **Kritisch zijn op het accepteren van onbekenden als vriend;**
- **Nadenken over online gedrag.**

2. De game IDentifEYE

IDentifEYE is geen game waarin je kunt winnen of verliezen. Het spelen draait niet om het verdienen van credits of het aangaan van uitdagingen waarbij behendigheid of analytisch vermogen vereist is. Je zou het eerder kunnen omschrijven als een vragenlijst. Maar daar houdt de vergelijking dan ook direct op. Het bijzondere aan IDentifEYE is dat het een interactieve set van vragen is die leerlingen op een directe en humorvolle manier inzicht geeft in de gevolgen van de keuzes die zij maken bij het delen van hun gegevens op het internet.

Dit wordt mogelijk gemaakt met de toepassing van Augmented Reality Technologie. Door deze technologie kan er een virtueel beeld worden toegevoegd aan de werkelijke weergave, zodat er voor het oog is alsof er een nieuwe werkelijkheid ontstaat. Een heel herkenbaar voorbeeld van de toepassing van deze technologie is een televisie uitzending van een voetbalwedstrijd. De kijker thuis ziet naast de goals reclameborden staan die er voor de toeschouwer in het stadion niet zijn.

Voor het spelen van de game neemt de leerling plaats voor een computer met webcam. De game is online bereikbaar en eenmaal opgestart ziet de leerling zichzelf gepresenteerd als stond hij voor een spiegel. Met het beantwoorden van de 20 vragen worden er virtuele elementen aan de werkelijkheid toegevoegd. In de uitleg naar leerlingen kun je het vergelijk maken dat Augmented Reality ervoor zorgt dat dit een toverspiegel wordt. Het laat zien wat je normaal niet kunt zien. In IDentifEYE representeert de weergave de online identiteit van de leerlingen.

Hoe werkt het?

De game heeft in totaal 20 vragen met multiple choice antwoordmogelijkheden. Voor het beantwoorden van de vragen wordt gevraagd zogenaamde 'markers' uit te printen waar de letters A, B, C en D op staan. Het beantwoorden van de vraag gebeurt wanneer de letter van het gekozen antwoord aan de webcam getoond wordt. De technologie herkent het antwoord en voegt iets aan de weergave toe. Soms tijdelijk, soms blijvend. Het maakt op deze manier zichtbaar dat je zelf (door houding en gedrag) invloed hebt op jouw online identiteit. Na het beantwoorden van de laatste vraag kan er een print gemaakt worden van het beeld dat ontstaan is. Dit beeld zal de basis zijn voor dialoog en reflectie.

Nadat de game klassikaal is gespeeld, kunnen leerlingen de game individueel spelen en ontdekken welke identiteit er gevormd wordt met hun persoonlijke antwoorden.

3. Leerdoelen

De doelstelling van IDentifEYE is om kinderen en jongeren bekend te maken met het begrip 'online identiteit' en hen te laten ontdekken hoe eigen gedrag en dat van anderen hieraan bijdragen.

Reflectie

- Wat vind ik van die vraag/dat onderwerp/die stelling? (houding)
- Wat doe ik/Hoe handel ik eigenlijk? (gedrag)
- Zou ik dat anders willen? (actie)

Inzicht

- Ik bepaal met wie ik welke informatie deel
- Informatie heeft een waarde
- Wat ik online laat zien en/of doe, bepaalt het beeld dat anderen van mij hebben
- Ik kan niet beïnvloeden wat anderen over mij vertellen of met mijn informatie doen
- Ik kan niet beïnvloeden hoe anderen zichzelf presenteren
- Een online identiteit zegt tegelijkertijd veel en weinig over wie iemand werkelijk is
- Wanneer je informatie eenmaal hebt gedeeld, kun je dit niet meer ongedaan maken
- Mensen met wie je jouw contactgegevens hebt gedeeld beschikken daar nog steeds over wanneer je ze 'ontvriend' hebt.

Bewust(er) handelen

- Interpretieren van online informatie
- Kritisch zijn op het delen van informatie
- Kritisch zijn op betrouwbaarheid van online contacten
- Nadenken voor Doen; stil staan bij effecten van eigen handelingen

4. Lesinhoud

Met het doorlopen van IDentifEYE worden een aantal thema's behandeld die in de dialoog nader uitgediept kunnen worden:

Privacy

Gebruik maken van sociale media is per definitie informatie over jezelf delen. Op allerlei manieren. Bijvoorbeeld door te vertellen wat je doet en waar je bent, door foto's te publiceren, door gegevens in te vullen wanneer daar om gevraagd wordt of door simpelweg zoektermen in te vullen op google. Jongeren beseffen zich lang niet altijd welke informatie ze publiek maken en dat deze jaren later nog steeds op het internet staat.

- In hoeverre hebben anderen toegang tot deze informatie en wat doen ze er mee?
- Kun je daar regie over voeren en zo ja, hoe dan?
- Wat is privacy voor jou?
- Is op maat gemaakte reclame door adverteerders een service of inbreuk op je privacy?

Contact

Verscholen achter een avatar kunnen jongeren zich voordoen zoals ze willen. Bijvoorbeeld als een ouder iemand, iemand van een ander geslacht of meer uitgesproken dan normaal. Door anoniem te experimenteren met verschillende identiteiten ontdekken ze wie ze zijn. Via online forums, virtuele werelden als Habbo, online games en profielsites komen jongeren in contact met de hele wereld.

- Hoe beoordeel je online of iemand betrouwbaar is?
- Wanneer wordt een onbekende een bekende?
- Wanneer vertrouw je iemand voldoende om informatie mee te delen?

Vriendschap

Via internet kun je veel meer vriendschappen tegelijkertijd onderhouden dan normaal, en dat is natuurlijk precies wat kinderen leuk vinden. Twee- of driehonderd vrienden via MSN en Hyves (in Nederland) of Facebook is geen uitzondering; voor sommige kinderen kunnen het er niet genoeg zijn.

- Wanneer is iemand nu eigenlijk een vriend?
- Is er een verschil tussen online vrienden en echte vrienden?
- Welke informatie deel je met vrienden?
- Wat gebeurt er met gedeelde informatie als de vriendschap verbroken wordt?

Liefde

Veel kinderen en jongeren beleven hun eerste liefdes en seksuele ervaringen op internet. Ze gebruiken daarvoor Facebook, MSN maar ook virtuele werelden als Habbo. Online flirten gebeurt veel. Het biedt voordelen ten opzichte van 'real life'. Je kunt even nadenken over wat je zegt, en doordat je elkaar niet ziet, durf je meer en worden de gesprekken al snel intiemer.

Jongeren maken ook via internet afspraakjes met elkaar.

- Hoe laat je online blijken dat je iemand leuk vindt?
- Is dat anders dan op het schoolplein?
- Wat is voor jou een grens?

Online Identiteit

Alles wat je op het internet doet, laat sporen na. Digitale puzzelstukjes van informatie die tezamen een beeld vormen van wie jij bent; wat doe je, waar ben je, wat vind je leuk en wat niet, hoe zie je eruit? Dit vormt de basis van jouw online identiteit. Anderen voegen daar vervolgens ook nog eens informatie aan toe: organisaties die informatie in hun database bewaard hebben, vrienden die je taggen in foto's, sportverenigingen die wedstrijdverslagen publiceren etc. Het schetst naar alle waarschijnlijkheid een beeld dat je niet had verwacht.

- Weet jij zelf wat er op het internet over jou te vinden is?
- Wat voor beeld zouden onbekenden van jou hebben?
- Hoe zou je invloed kunnen uitoefenen op jouw online identiteit?

5. Lesopbouw

Tijdsduur : 90 minuten

Benodigd : Computer, webcam, Digiboard (of beamer met scherm)

De game wordt klassikaal gespeeld via het Digibord. Een van de leerlingen of de leraar zelf neemt plaats voor de webcam. Vragen worden plenair behandeld. Iedere vraag kan kort ingeleid worden met een gerichte vraag naar ervaringen van leerlingen. Vervolgens worden alle leerlingen gestimuleerd om na te denken over welk antwoord zij zouden kiezen. Het antwoord met de meeste stemmen wordt voor de webcam getoond en gezamenlijk wordt gekeken naar het resultaat op het scherm. Desgewenst kan worden stil gestaan bij de virtuele toevoeging; wat is er gebeurd? Wat zou dat kunnen betekenen?

De nadruk ligt op het inzichtelijk maken van situaties, de keuzes die je daarbij hebt en de consequentie van de keuze die je maakt. Doordat de dialoog per vraag gevoerd wordt, is deze toegespitst op een specifieke situatie die voor iedere leerling herkenbaar is. Zij worden daardoor uitgenodigd om te vertellen over persoonlijke ervaringen en horen de verschillende motivaties voor keuzes van klasgenoten. Op deze manier is het voor leerlingen eenvoudig om het verband tussen dilemma, keuzes en consequentie te overzien en zijn ze voortdurend aan het reflecteren.

Samenvatting

- één persoon voor de webcam (leraar of leerling)
- korte dialoog per vraag
- reflectie per vraag
- direct inzicht in verband tussen handelen en online

5.1 Fasering bij primair onderwijs

- Gezamenlijk doorlopen van de game;
- Dialoog per vraag en eventueel antwoord;
- Introductie op online identiteit;
- Reflectie via uitwerken van tekening.

5.2 Fasering bij voortgezet onderwijs

- Gezamenlijk doorlopen van de game;
- Dialoog per vraag en eventueel antwoord;
- Introductie op online identiteit;
- Reflectie via dialoog.

5.3 Rol van de leraar

De rol van de leraar is die van begeleider van het groepsproces. Belangrijkste doel is te zorgen voor een vertrouwelijke sfeer waarin iedereen zich veilig voelt om zich uit te spreken. In het proces kunnen openingen tot reflectie en verdieping in verschillende subthema's gecreëerd worden. Ook kan er actief verband gelegd worden tussen keuzes van handelen en de online identiteit.

Wanneer er in de klas sprake is van een veilige sfeer waarin leerlingen respectvol met elkaar omgaan, kan de leraar besluiten om één van de leerlingen te vragen voor de webcam plaats te nemen. De leraar kan ook besluiten zelf op deze plaats te gaan zitten. Dit geeft een extra dimensie aan de sfeer aan de klas. Leerlingen zullen geamuseerd reageren op de virtuele toevoegingen en zich wat makkelijker open stellen om te praten over persoonlijke en vaak niet school-gerelateerde ervaringen.

6. Voorbereiding van de les

6.1 Benodigde voorkennis

U hoeft geen internetdeskundige te zijn en ook geen verstand te hebben van Augmented Reality. De achtergrondinformatie die u met deze handleiding ter beschikking heeft, is in principe voldoende voor het geven van de lessen.

Dat betekent natuurlijk niet dat kennis over internet en begrip over de rol dit medium in het leven van kinderen speelt, onbelangrijk is. Er kunnen nu eenmaal vragen over komen. Kunt u zo'n vraag niet direct beantwoorden, zeg dat dan eerlijk. Sta open voor hetgeen ze u te leren hebben. Vraag kinderen naar hun mening en laat anderen daarop reageren. U zult merken dat de dialoog uiteindelijk niet zozeer gaat om sociale media en internet, maar dat de kern vooral neerkomt op sociale omgangsvormen, vertrouwen en kritisch denken. Daarover kunt u als leerkracht niet alleen meepraten, maar de kinderen vooral wat leren in uw rol als opvoeder.

In bijlagen I, II en III vindt u achtergrondinformatie over Augmented Reality, Online Identiteit en Privacy.

6.2 Zelf spelen van de game

Het is raadzaam de game vooraf zelf ook te spelen en te ervaren hoe de Augmented Reality-toepassing werkt. Daarmee krijgt u een goed beeld van de duur van de game en de inhoud van de vragen en antwoordmogelijkheden. Daarnaast is het belangrijk om de instellingen te fine-tunen op de specifieke omgeving van het klaslokaal waar u de les wilt geven. Ter ondersteuning bij de voorbereiding zijn instructiefilms beschikbaar op: <http://www.ezzev.eu/identifeye/film>.

Als u de game heeft doorlopen en kennis heeft genomen van de vragen, kunt u zich verdiepen in de verschillende antwoordmogelijkheden en de symboliek van bijbehorende virtuele toevoegingen.

Met het draaiboek in bijlage IV en V kunt u zich inhoudelijk voorbereiden op de les:

- Welke vragen wilt u uw leerlingen stellen? Waar bent u nieuwsgierig naar?
- Bij welke vragen uit de game wilt u langer stil staan?
- Op welke augmentaties zou u willen inzoomen? Hoe pakt u dat aan?
- Wat heeft u nodig?
- Wat moet u nog regelen?

6.3 Techniek

In de voorbereiding van deze les is het cruciaal dat u vooraf goede voorbereidingen treft ten aanzien van de techniek. Test in de dagen voorafgaand aan de les de werking van de game met behulp van onderstaande checklist en de technische gids. Wanneer u dit heeft gedaan, hoeft u zich geen zorgen te maken dat u voor onaangename verrassingen komt te staan.

- ✓ Computer met webcam
- ✓ Browser met Silverlight 4+ plugin
- ✓ 2+ GHz CPU
- ✓ 1+ GB RAM
- ✓ Internet verbinding
- ✓ Digibord (of beamer met projectie scherm)

7. Didactiek

Voor de lessen zijn verschillende didactische werkvormen mogelijk. Onderstaande tips kunnen u misschien helpen bij de les.

- Let er bij de voorbereiding goed op dat, als u plaatsneemt voor de webcam, deze op een zodanige plaats staat dat u wel goed zichtbaar bent voor de kinderen zodat u in staat bent om voortdurend contact met hen te maken.

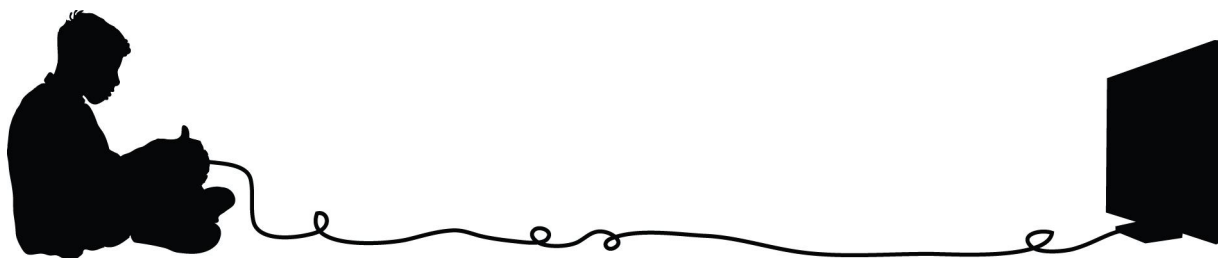
- U bent bij het spelen van de game in de klassikale setting leidend in tijd, inhoud en vragen. U luistert actief naar opmerkingen van leerlingen, zodat u hierop kunt anticiperen.
- Kap hen af op het moment dat ze een toelichting willen geven die te algemeen is. Neem een specifieke situatie, of leg de theorie uit.
- Bouw in de klas vooraf aan de game een dusdanige sfeer, dat de kinderen in vertrouwen hun ervaringen of ideeën kunnen ventileren. Het kan zijn dat een leerling moeite heeft met uiten, zich verkeerd uitdrukt, en anderen aan het lachen maakt.
- Diegene die voor de webcam zit, zal er straks heel anders uitzien. Maak daarom afspraken aan het begin van de les en spreek met de klas het volgende af:
 - Niemand lacht een ander uit
 - Niemand wordt gekwetst
 - Er is geen goed of fout
 - Je mag zelf bepalen of je iets persoonlijks vertelt of niet. Alleen luisteren mag ook.
 - Alles wat besproken wordt, blijft in de groep (niet roddelen)
- Wees u ervan bewust dat leerlingen online al veel meer hebben meegemaakt dan u zich wellicht voorstelt. Het is goed mogelijk dat een leerling deze ervaringen tijdens de les deelt of u na de les in vertrouwen neemt.
- Als een leerling een vervelende persoonlijke ervaring vertelt, spreek dan af dat er niet wordt doorgevraagd als hij of zij dat niet wil. Bedank de leerling in ieder geval direct als hij of zij persoonlijke ontboezemingen doet, en complimenteer de groep dat deze leerling zich veilig genoeg voelde om deze ervaring te vertellen. Voordat de groep losbarst met vragen naar details, vraagt u de leerling of hij/zij het goed vindt om daar als klas verder op in te gaan. Zo ja, maak er dan dankbaar gebruik van. Zo nee, merk dan op dat het inderdaad heel moeilijk is om persoonlijke onderwerpen in een grote groep te bespreken.

Mocht de ervaringsdeskundige er buiten de klas nog verder over willen praten, geef dan aan wat de mogelijkheden zijn (met uzelf na de les, met de mentor, met een vertrouwenspersoon van school, enzovoorts). Benadruk de vertrouwelijkheid van dergelijke gesprekken. De kans bestaat dat kinderen in de les helemaal niet willen praten, omdat ze niet durven, maar na de les u zullen aanschieten. Houd daar rekening mee.

- Luister naar leerlingen en laat ze uitpraten. Neem ze serieus bij de toelichting op de virtuele toevoegingen.
- Vermijd zoveel mogelijk het stellen van ‘waarom’-vragen. Het gevaar van dat soort vragen is dat zij normatief kunnen overkomen. Handiger is het gebruik van formuleringen als: “Goh, vertel eens...”, “Leg eens uit...”, “Wat bedoel je daarmee?”

BIJLAGEN

- I. Augmented Reality
- II. Online identiteit
- III. Privacy
- IV. Draaiboek Primair Onderwijs
- V. Draaiboek Voortgezet Onderwijs
- VI. Werkblad Primair Onderwijs
- VII. Werkblad Voortgezet Onderwijs



BIJLAGE I AUGMENTED REALITY

Augmented Reality is een technologie waarbij virtuele objecten worden toegevoegd aan de werkelijkheid. Augmented Reality applicaties worden al in vele disciplines gebruikt, variërend van geneeskunde, het leger, industrie en marketing. Ook op het gebied van onderwijs zijn in de afgelopen tien jaar verschillende Augmented Reality applicaties ontwikkeld, maar tot een brede toepassing ervan in dit veld is het nog niet gekomen.

Augmented Reality neemt de werkelijkheid als uitgangspunt. Deze realiteit wordt uitgebreid met virtuele elementen zoals 3D animaties, video, beeld, geluid en andere bestandstypen. De virtuele elementen worden gepresenteerd in het kader van de werkelijkheid. Hoewel de werkelijkheid wordt gewijzigd, blijft het voor ons het referentiepunt. De toevoeging van de virtuele elementen verandert niets aan het fundament maar voegt slechts een of meerdere virtuele lagen toe.

Om Augmented Reality te ervaren zijn er een paar voorwaarden om de werkelijkheid en het virtuele samen te kunnen voegen. Zowel de werkelijkheid als Augmented Reality hebben ieder hun eigen voorwaarden. Om te beginnen hebben we een camera nodig om de werkelijkheid in real-time te kunnen registreren. Het maakt echter niet uit waar de camera real-time registreert: de stream kan lokaal worden geregistreerd of worden geïmporteerd als een live stream. Komt de stream ergens anders vandaan dan is het logisch dat er een kleine, maar onbelangrijke, vertraging optreedt vanwege het netwerk en de hardware die worden gebruikt. Ook zal er ruis ontstaan, maar ook deze ruis is onbelangrijk. De camera kan een webcam, een smartphoncamera, een professionele analoge camera of elke andere camera zijn die een digitaal signaal kan leveren wat omgezet kan worden naar een digitale stream.

Om de digitale stream te kunnen verwerken hebben we hardware nodig. Dit kan een computer, een smartphone of een ander geschikt apparaat zijn. Vervolgens is er een scherm nodig voor de verwerkte stream om de real-time beelden te kunnen zien. Dit kan een computerscherm of een smartphonescherm zijn, maar het kan net zo goed een speciale HMD bril of een autovoorraat zijn.

Om de virtuele componenten van Augmented Reality te genereren moeten we relevante hardware en software gebruiken.

Augmented Reality is begonnen als een mobiele applicatie om een groot publiek te bereiken. Augmented Reality browsers zoals Layar of Wikitude zijn vaker wel dan niet vooraf geïnstalleerd op de nieuwste smartphones. Meer recenter wordt deze trend ook gevolgd door de aanbieders van tablets (met name de Ipad 2) en spelcomputers (zoals Nintendo 3DS). Augmented Reality lokaal of via het internet op computers komt nauwelijks voor. Dit geldt ook voor speciale apparaten zoals een bril of een autovoorraat.

Op dit moment associëren veel mensen Augmented Reality met zwarte en witte vierkantjes die bepaalde Augmented Reality elementen aanroepen. Deze zwarte en witte vierkanten worden ook wel markers genoemd.

Populaire markers zijn de QR (snelle reactie) code of de Semacode. Een QR-code is een tweedimensionale streepjescode waarmee inhoud op hoge snelheid ontsloten kan worden. Terwijl een QR code pagina's of bestanden online opent, worden ze niet gezien als Augmented Reality markers. QR codes prikkelen niet een virtuele inhoud die met de realiteit in real-time vermengd is; ze koppelen alleen de virtuele en werkelijke wereld als een soort van hyperlink in de werkelijkheid.

Een Augmented Reality marker bestaat meestal uit een vierkante afbeelding met een zwart frame omheen die ongeveer een tiende van de grootte van de afbeelding is. Wanneer de markering aan de camera getoond wordt, worden virtuele elementen (augmentatie) aan de werkelijkheid toegevoegd, vaak op de plaats waar de marker anders zichtbaar zou zijn geweest. De augmentatie verschijnt meestal op de plek van de marker, maar theoretisch kan deze overal op het scherm verschijnen.

Markeringen functioneren op dezelfde manier als het commando 'get' in software code: ze roepen een gebeurtenis aan. In theorie kan alles dit get-commando geven: iedere afbeelding, ieder geluid en zelfs iedere geur.

BIJLAGE II ONLINE IDENTITY

Wat is een online identiteit?

Alle persoonlijke informatie die je achterlaat op internet vormt je 'digitale' of 'online identiteit'. De foto's, krabbels, blogpostings, je reactie op Twitter die je zelf plaatst, maar ook wat anderen over jou zeggen bepalen wie je bent maar meer nog: hoe je wordt gezien door anderen.

Dat is bijvoorbeeld van groot belang bij het solliciteren naar een baan. Een groot deel van de werkgevers googlet op de naam van de sollicitant. Ze laten hun oordeel afhangen van wat ze tegenkomen op sociale media. Houd je een weblog bij of ben je actief op Twitter of Facebook en de informatie is openbaar, dan bepaalt dat mede hoe er tegen je aan wordt gekeken.

Dat kan negatief uitpakken. Ben je een journalist en wil je aan de slag op een serieuze nieuwsredactie, dan kan het niet in je voordeel uitpakken als je jezelf profileert als een grote fan van Bassie en Adriaan, die zich in het liefste hult in Bassie-outfit zodra hij de redactie heeft verlaten. Ben je een juf met een verleden als erotisch model en de foto's zwerven nog rond op internet, dan kan tegen je gebruikt worden, hoe oneerlijk dat ook is.

Het kan ook positief werken. Ben je een geschiedenisdocent en je wilt aan de slag op een andere middelbare school, dan strekt het tot je voordeel wanneer je actief een weblog over een historisch onderwerp bijhoudt waarop je levendige discussies voert en kennis deelt met geschiedenisdocenten uit andere landen. Dat hoeft niet de doorslag te geven, je hebt ook je papieren nodig en goede referenties van andere scholen zijn belangrijk. Maar een betere referentie dan andere geschiedenisdocenten die je online roemen om je expertise, is er eigenlijk niet.

Waarvoor wordt het gevormd?

Kinderen moeten al vroeg leren dat communiceren publiceren is. Door met anderen te communiceren, via sociale netwerken, maak je informatie openbaar, ook al is dat je bedoeling misschien niet. Iedereen kan lezen wat je zegt en iedereen kan delen wat je zegt. Heb je een leuk feestje gehad waarop je geen alcohol dronk maar hield je voor de grap wel een fles Wodka vast en werd daar met de mobiele telefoon een foto van gemaakt die op Facebook terecht kwam? Je kunt zomaar als een dronkelap overkomen.

Die werkelijkheid vergt nogal wat van kinderen. Ze moeten leren nadenken over wat ze delen met anderen via sociale media. Tel tot tien als je informatie deelt. Tegelijkertijd moeten ze leren goed na te denken en te relativiseren. Hoe een ander overkomt op internet, zijn of haar imago, hoeft niet overeen te komen met wie hij of zij in het echt is.

Hoe stuur je je eigen imago?

Iedereen die actief is met sociale media, is in wezen zijn eigen imagomanager. Hoe doe je dat, je imago managen? Ten eerste kun je checken wat er over jou wordt gezegd op internet. Zoek jezelf maar op met Google, houdt in de gaten wat er over jou op Hyves, Facebook of Twitter wordt gezegd. Is dat negatief, is dat onterecht, wil je dat het wordt weggehaald, dan kan dat soms als je vroeg bij bent. Zet iemand bijvoorbeeld tegen je zin een filmpje over jou op YouTube, dan kun je dat markeren als ongepast (flaggen). YouTube haalt dan dat filmpje weg. Blijft iemand dat filmpje posten, dan kun je aangifte doen bij de politie wegens schending van je privacy. Je kunt ook je best doen positieve informatie over jezelf op internet te zetten. Creëer je eigen imago en zorg dat de eerste zoekresultaten van jou zijn mocht iemand op je googelen.

Tip: maak een onderscheid aan tussen echt persoonlijk (wat echt alleen voor je beste vrienden is) en scherm dat af met een wachtwoord en nickname, en profileer jezelf via een zakelijk profiel, als je bijvoorbeeld carrière wilt maken als dj.

BIJLAGE III PRIVACY

1. Privacy? Wat heb ik daarmee te maken?

Over de bedreiging van onze privacy hoor je de laatste tijd steeds meer. Als er gegevens gelekt worden van personen, is dat een privacy-probleem. En ook als de overheid onze vingerafdrukken wil voor in de paspoorten, dan gaat dat volgens sommigen ten koste van onze privacy.

2. Wat is privacy?

Maar wat is privacy nu eigenlijk precies? Probeer het eens onder woorden te brengen: zo gemakkelijk is het nog niet. Zelfs juristen hebben het er nog moeilijk mee. Sommige mensen verwijzen eerst naar het slot op de badkamerdeur: je wilt soms je privacy. Anderen denken meteen aan internet: 'privacy is dood' zeggen ze dan, omdat internet het geheugen heeft van een olifant. Alles wat je online zet, blijft daar immers voor altijd. Je kunt het wel weer proberen weg te halen, maar ondertussen is het waarschijnlijk al ergens gekopieerd, bijvoorbeeld op de servers van Google.

3. Grondrecht

Het belangrijkste om te weten is dat privacy een grondrecht is: burgers hebben het recht om met rust gelaten te worden door de overheid. In de wet heet dat: 'eerbiediging van de persoonlijke levenssfeer'. Anders gezegd: hoe jij leeft, wat je gelooft, of je homo of hetero bent, wat je eet, wat je mooi vindt, met wie je omgaat, welke boeken leest, op welke partij je stemt, dat zijn allemaal dingen waar de overheid niets mee te maken heeft.

Dat betekent ook dat de overheid niet zomaar je huis mag betreden, je brieven mag openen, je telefoons mag afluisteren of iets van je lichaam mag wegnemen. Maar daar komt al aardig de klad in, want onze overheid eigent zich allerlei rechten toe als er problemen zijn of om problemen te voorkomen. Denk aan huiszoekingen, afluisterpraktijken, preventief fouilleren, bodyscans op het vliegveld en het nemen van vingerafdrukken. De reden? Vanwege de veiligheid. Na '11 september' is onze privacy er dus op achteruit gegaan en daar is niet iedereen blij mee.

Ook al heb je 'niets te verbergen' omdat je geen criminele dingen doet, het kan toch voelen als een aantasting van jezelf, als je gedwongen wordt om iets prijs te geven wat je als privé beschouwt. Voor de burgers zelf wordt het helemaal niet veiliger. Denk maar aan de Tweede Wereldoorlog: omdat Nederland toen precies wist waar Joodse gezinnen woonden, konden ze wel heel erg gemakkelijk worden weggehaald.

4. Geld waard

Persoonlijke informatie is ook gewoon geld waard. Zo verdienen veel ‘gratis’ websites, games en sites als Hyves en Facebook ook hun geld: ze verzamelen veel gegevens over alle bezoekers, en verkopen die gegevens dan aan bedrijven. Sites zijn zo slim in het verzamelen van veel persoonlijke gegevens, dat ze durven te zeggen dat ze hun gebruikers beter kennen dan dat zij zichzelf kennen...

Over die eerste twee privacy-soorten – je rechten tegenover de staat en tegenover bedrijven – is er van alles in de wet geregeld, ook al gaat het vaak mis. Je kunt daarover alles vinden op www.mijnprivacy.nl.

5. Gezellig alles delen?

Er is nog een derde privacy-soort, die eigenlijk vrij nieuw is in de geschiedenis, en dat is je recht op privacy tegenover andere burgers. Maar daar is bij wet helemaal niets over geregeld: je ex, je schoonmoeder, je burens of je vrienden kunnen van alles over jou vertellen aan anderen, en daarmee jouw privacy schenden. Alleen als je kunt aantonen dat jij daar schade van ondervindt, kun je naar de rechter stappen (voor smaad of laster). Veel BN-ers doen dat: zo proberen ze nog iets van een privé-leven te houden.

Wij bepalen dus graag zelf wat we delen met anderen. Toch? Als je kijkt wat mensen allemaal op internet zetten, krijg je de indruk dat mensen zelf heel veel willen delen met anderen. Dat ze soms helemaal niets te verbergen hebben. Hoe zit dat bij jou? Heb jij iets te verbergen? Nee? Durf je dan naakt de straat op te gaan?

BIJLAGE IV DRAAIBOEK PRIMAIR ONDERWIJS

Niveau	: groep 8	
Tijdsduur	: ca. 90 minuten	
Benodigd	: Laptop (of computer) met webcam en Internet verbinding, Digibord of beamer met projectiescherm	
Tijd	Wat	Opmerkingen
vooraf	<ul style="list-style-type: none"> • Start de computer • Ga naar http://identifeye.ezzev.eu • De game laadt automatisch • Test de webcam en de game • Gebruik de debug-functionaliteit om de game af te stellen op de omgeving (en de persoon die de game zal gaan spelen) 	Raadpleeg de technische gids bij problemen of voor meer informatie over de debug-functionaliteit
15 min.	Vorbereiding <ul style="list-style-type: none"> • Start de computer • Plaats de webcam zodanig dat je goed zichtbaar blijft voor interactie met de klas • Ga naar http://identifeye.ezzev.eu • De game laadt automatisch • Test de webcam en de game 	

15 min.	<p>Inleiding op de game</p> <p>1. Inventarisatie: hoe maken kinderen op dit moment gebruik van de computer?</p> <p>Maak de vertaling naar webcam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie gebruikt dit? - Waarvoor gebruikt iemand dit? - Voor welke programma's gebruikt iemand dit? - Het doel van de game: de webcam <p>2. Inleiding op 'identiteit' en relatie 'online'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Helder maken definitie 'identiteit' via interactie <ul style="list-style-type: none"> • Wat is identiteit? • Hoe weten anderen dat jij jij bent? • Waar herkennen ze je aan? - Helder maken dat je ook een 'online identiteit' hebt via interactie: <ul style="list-style-type: none"> • Wat doe jij online? Waar? Noemen van verschillende sociale media: Hyves, Facebook, Twitter, profielensites • Hoe weten anderen dat jij jij bent? • Waar herkennen ze je aan? • Weet jij hoe anderen over jou denken? - Reflectievraag <ul style="list-style-type: none"> • ben je op internet iemand anders dan hier in de klas of thuis of dezelfde? • Vraag de leerlingen naar hun avatar. Ziet die er anders uit dan zichzelf in Real Life? <p>3. Introductie op IDentifEYE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Game spelen met een bijzondere technologie (AR). Je kijkt in een toverspiegel. Je ziet jezelf zoals je online bent. Jouw online identiteit dus. - Die online identiteit zie je normaal niet, maar met AR kun je dat wèl zien... - Je krijgt 20 vragen over wat je op het internet doet en de antwoorden die je geeft, gaan wat toevoegen aan jouw online identiteit; sommige duren maar even, anderen blijven. - Vandaag gaan we de game met z'n allen doen. 	<p>Tip: maak een onderscheid in hardware (soorten apparaten) en software (internet, spellen, downloads etc.)</p> <p>Tip: benadruk dat de game geen informatie bewaart op computer of server. De informatie wordt alleen gebruikt om de game te spelen.</p>
5 min.	<p>Vorbereiding op het spelen</p> <p>Creëren van veilige sfeer d.m.v. spelregels Diegene die voor de webcam zit, zal er straks heel anders uitzien. Daarom afspraak;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niemand lacht een ander uit - Niemand wordt gekwetst - Er is geen goed of fout 	<p>Tip: je kunt overwegen een leerling te vragen voor de webcam te zitten.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Je mag zelf bepalen of je iets persoonlijks vertelt of niet. Alleen luisteren mag ook. - Alles wat besproken wordt, blijft in de groep (niet roddelen) <p>De leraar neemt plaats voor de webcam.</p>	
30 min.	<p>Spelen van de game</p> <p>Leerling of leraar neemt plaats voor de webcam en het spel wordt gestart met een invulveld. Relevante vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vullen we deze velden in? • Zo ja, vertellen we de waarheid of niet? • Zo ja, welke gegevens vullen we in? <p>Doorlopen van de game</p> <p>Alle leerlingen worden per vraag gestimuleerd om na te denken wat zij zouden doen. Verschillende vragen lenen zich zeer goed voor interactie door:</p> <ul style="list-style-type: none"> • het schetsen van praktijksituaties • stellen van concrete vragen over ervaringen <p>Inventarisatie van de meningen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie kiest er voor antwoord A? Wie B? C? D? • Waarom? <p>Het antwoord met de meeste stemmen wordt ingevuld en gezamenlijk wordt gekeken naar hetgeen er op het scherm plaatsvindt.</p> <p>Interactie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stilstaan bij de virtuele toevoeging en de verandering in de tickertape. <ul style="list-style-type: none"> ○ Waarneming; wat is er gebeurd? ○ Evt. verduidelijking van symboliek • Wat vind je ervan? <p>Attentie:</p> <p>Let erop dat je niet te lang bij een vraag stil staat en weet ook welke vraag er gaat komen. Anders geef je in de uitleg al antwoord op volgende vragen...</p> <p>Goed om te weten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antwoord 8B: vormt een goede basis voor reflectie*. 	<p>Houd hiervoor de documenten “Storyboard IDentifEYE” en “Toelichting virtuele toevoegingen” bij de hand zodat u leerlingen een korte toelichting kunt van wat er gebeurd is en waarom.</p> <p>De tickertape bevindt zich boven het webcambeeld. Hierin kunnen teksten verschijnen.</p> <p>*Bij het antwoord 8B zal de verwachting zijn dat</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Antwoord 9A, 9B or 9C zullen toelichting nodig hebben. - Antwoord 12A in combinatie met 19A zal prikkelen tot reflectie. - Antwoord 13B geeft gelegenheid om reflectie te verdiepen. - De virtuele toevoegingen van vraag 15 hebben toelichting nodig - Antwoord 20A biedt een direct inzicht dat je niet alles meer ongedaan kunt maken en is een heel concreet uitgangspunt voor dialoog. <p>Presentatie van het eindresultaat</p> <p>Dit is de basis om een verdere verdieping in begrip en reflectie aan te brengen op begrip Online Identiteit en de overstap te maken naar een stukje theorie:</p>	<p>een treurige toevoeging zal verschijnen. Dit is echter een 'smiley'. In het document 'toelichting op de virtuele toevoegingen staat toegelicht waarom dit is.</p>
10 min.	<p>Online Identiteit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analyse/vaststellen online identiteit <ul style="list-style-type: none"> o Waar kijken we nu eigenlijk naar? o Wie is dit? o Wat valt op? o Wat vertelt het je? 2. Bruggetje naar een stukje theorie We kijken naar een online identiteit... Wiens online identiteit is dit eigenlijk? -> Niet van speler X, maar van de klas! Speler X is even het gezicht geweest, maar de identiteit is gevormd door de antwoorden die we samen gegeven hebben. 3. Behandelen van de theorie (presentatievorm) <ul style="list-style-type: none"> o Omschrijving van online identiteit o Hoe wordt die gevormd (houding/gedrag) o Wat je kunt beïnvloeden is o Een deel kun je niet beïnvloeden, nl. ... <p>Tip: stimuleer leerlingen om de game ook individueel te spelen om uit te vinden hoe hun eigen online identiteit eruit ziet.</p>	<p>Zie bijlage I, II en III voor theorie</p>

20 min.	<p>Individuele reflectie door leerlingen</p> <p>Alle leerlingen maken een tekening van hoe hun online identiteit eruit ziet. Zij mogen daarbij zelf bedenken welke symbolische toevoegingen aan hun online identiteit te zien zijn en wat dit betekent.</p> <p><u>Ondersteunend materiaal:</u></p> <p>Zij krijgen een A4 met de omstreking van een hoofd en ter inspiratie een overzichtje met de onderliggende thema's met de centrale vraag "Wie ben ik op internet en hoe denk ik over..."</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vriendschap • Liefde • Delen van informatie • Contact met anderen 	<p>Zie bijlage VI</p> <p>Houd rekening met leerlingen die iets willen uitbeelden, maar niet weten hoe. Sommige kinderen zullen te realistisch willen tekenen. Houd hen de toevoegingen uit de game voor.</p>
10 min.	<p>Plenaire terugkoppeling.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie wil er wat vertellen over zijn tekening? • Vraag door over de dubbele betekenis van de afbeelding • Is er iets dat je na vandaag anders wilt doen? Zou iemand willen uitvinden hoe zijn online identiteit eruit ziet? Speel de game zelf! 	
<p>Afronding</p> <p>Het is heel waarschijnlijk dat in de plenaire terugkoppeling duidelijk wordt dat een of meerdere onderwerpen in aanmerking komen om in een vervolgles aandacht te geven. Inventariseer desgewenst waar leerlingen meer over zouden willen leren.</p>		

BIJLAGE V DRAAIBOEK VOORTGEZET ONDERWIJS

Niveau : Brugklas Tijdsduur : ca. 90 minuten Benodigd : Laptop (of computer) met webcam en Internetverbinding, Digibord of beamer met projectiescherm		
Tijd	Wat	Opmerkingen
BEFORE	<ul style="list-style-type: none"> • Start de computer • Ga naar http://identifeye.ezdev.eu • De game laadt automatisch • Test de webcam en de game • Gebruik de debug-functionaliteit om de game af te stellen op de omgeving (en de persoon die de game zal gaan spelen) 	Raadpleeg de technische gids bij problemen of voor meer informatie over de debug-functionaliteit
15 min.	Vorbereiding <ul style="list-style-type: none"> • Start de computer • Plaats de webcam zodanig dat je goed zichtbaar blijft voor interactie met de klas • Ga naar http://identifeye.ezdev.eu • De game laadt automatisch • Test de webcam en de game 	
15 min.	Inleiding op de game <ol style="list-style-type: none"> 1. Inventarisatie: hoe maken kinderen op dit moment gebruik van de computer? Maak de vertaling naar webcam: <ul style="list-style-type: none"> - Wie gebruikt dit? - Waarvoor gebruikt iemand dit? - Voor welke programma's gebruikt iemand dit? - Het doel van de game: de webcam 2. Inleiding op 'identiteit' en relatie 'online' <ul style="list-style-type: none"> - Helder maken definitie 'identiteit' via interactie <ul style="list-style-type: none"> • Wat is identiteit? • Hoe weten anderen dat jij jij bent? • Waar herkennen ze je aan? - Helder maken dat je ook een 'online identiteit' hebt via interactie: <ul style="list-style-type: none"> • Wat doe jij online? Waar? Noemen van verschillende sociale media: Hyves, Facebook, 	Tip: maak een onderscheid in hardware (soorten apparaten) en software (internet, spellen, downloads etc.)

	<p>Twitter, profielensites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoe weten anderen dat jij jij bent? • Waar herkennen ze je aan? • Weet jij hoe anderen over jou denken? <p>- Reflectievraag</p> <ul style="list-style-type: none"> • ben je op internet iemand anders dan hier in de klas of thuis of dezelfde? • Vraag de leerlingen naar hun avatar. Ziet die er anders uit dan zichzelf in Real Life? <p>3. Introductie op IDentifEYE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Game spelen met een bijzondere technologie (AR). Je kijkt in een toverspiegel. Je ziet jezelf zoals je online bent. Jouw online identiteit dus. - Die online identiteit zie je normaal niet, maar met AR kun je dat wèl zien... - Je krijgt 20 vragen over wat je op het internet doet en de antwoorden die je geeft, gaan wat toevoegen aan jouw online identiteit; sommige duren maar even, anderen blijven. - Vandaag gaan we de game met z'n allen doen. 	<p>Tip: benadruk dat de game geen informatie bewaart op computer of server. De informatie wordt alleen gebruikt om de game te spelen.</p>
5 min.	<p>Vorbereiding op het spelen</p> <p>Creëren van veilige sfeer d.m.v. spelregels Diegene die voor de webcam zit, zal er straks heel anders uitzien. Daarom afspraak;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niemand lacht een ander uit - Niemand wordt gekwetst - Er is geen goed of fout - Je mag zelf bepalen of je iets persoonlijks vertelt of niet. Alleen luisteren mag ook. - Alles wat besproken wordt, blijft in de groep (niet roddelen) 	
25 min.	<p>Spelen van de game</p> <p>De leraar (of één van de leerlingen) neemt plaats voor de webcam en het spel wordt gestart met een invulveld.</p> <p>Relevante vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vullen we deze velden in? • Zo ja, vertellen we de waarheid of niet? • Zo ja, welke gegevens vullen we in? 	

	<p>Doorlopen van de game</p> <p>Alle leerlingen worden per vraag gestimuleerd om na te denken wat zij zouden doen. Verschillende vragen lenen zich zeer goed voor interactie door:</p> <ul style="list-style-type: none"> • het schetsen van praktijksituaties • stellen van concrete vragen over ervaringen <p>Inventarisatie van de meningen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie kiest er voor antwoord A? Wie B? C? D? • Waarom? <p>Het antwoord met de meeste stemmen wordt ingevuld en gezamenlijk wordt gekeken naar hetgeen er op het scherm plaatsvindt.</p> <p>Interactie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stilstaan bij de virtuele toevoeging en de verandering in de tickertape. <ul style="list-style-type: none"> ○ Waarneming; wat is er gebeurd? ○ Evt. verduidelijking van symboliek • Wat vind je ervan? <p>Attentie:</p> <p>Let erop dat je niet te lang bij een vraag stil staat en weet ook welke vraag er gaat komen. Anders geef je in de uitleg al antwoord op volgende vragen...</p> <p>Goed om te weten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antwoord 8B: vormt een goede basis voor reflectie*. - Antwoord 9A, 9B or 9C zullen toelichting nodig hebben. - Antwoord 12A in combinatie met 19A zal prikkelen tot reflectie. - Antwoord 13B geeft gelegenheid om reflectie te verdiepen. - De virtuele toevoegingen van vraag 15 hebben toelichting nodig - Antwoord 20A biedt een direct inzicht dat je niet alles meer ongedaan kunt maken en is een heel concreet uitgangspunt voor dialoog. 	<p>Houd hiervoor de documenten “Storyboard IDentifEYE” en “Toelichting virtuele toevoegingen” bij de hand zodat u leerlingen een korte toelichting kunt van wat er gebeurd is en waarom.</p> <p>De tickertape bevindt zich boven het webcameeld. Hierin kunnen teksten verschijnen.</p> <p>*Bij het antwoord 8B zal de verwachting zijn dat een treurige toevoeging zal verschijnen. Dit is echter een ‘smiley’. In het document ‘toelichting op de virtuele toevoegingen staat toegelicht waarom dit is.</p>
--	--	---

	<p>Presentatie van het eindresultaat</p> <p>Dit is de basis om een verdere verdieping in begrip en reflectie aan te brengen op begrip Online Identiteit en de overstap te maken naar een stukje theorie:</p>	
10 min.	<p>Online Identiteit</p> <ol style="list-style-type: none"> Analyse/vaststellen online identiteit <ul style="list-style-type: none"> Waar kijken we nu eigenlijk naar? Wie is dit? Wat valt op? Wat vertelt het je? Bruggetje naar een stukje theorie We kijken naar een online identiteit... Wiens online identiteit is dit eigenlijk? -> Niet van speler X, maar van de klas! Speler X is even het gezicht geweest, maar de identiteit is gevormd door de antwoorden die we samen gegeven hebben. Behandelen van de theorie (presentatievorm) <ul style="list-style-type: none"> Omschrijving van online identiteit Hoe wordt die gevormd (houding/gedrag) Wat je kunt beïnvloeden is Een deel kun je niet beïnvloeden, nl. ... <p>Tip: stimuleer leerlingen om de game ook individueel te spelen om uit te vinden hoe hun eigen online identiteit eruit ziet.</p>	Zie bijlage I, II en III voor theorie
20 min.	<p>Dialoog en reflectie “Wat vind jij?!”</p> <ul style="list-style-type: none"> Reminder aan ‘spelregels’ <p>Leerlingen gaan reflecteren en met elkaar dialoog voeren over de verschillende thema’s die in de game aan de orde zijn geweest. Dit kan obv een schets van een herkenbare praktijksituatie, een gerichte vraag of het inzoomen op een element van het eindresultaat waarmee leerlingen worden gestimuleerd om na te denken:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wat vind ik van die vraag? (houding) Wat doe ik eigenlijk? (gedrag) Zou ik dat anders willen? <p>Het is raadzaam om de dialoog te verdelen in drie</p>	

onderdelen. Tijdsverdeling is afhankelijk van beschikbare tijd, het niveau van de klas of reeds gevoerde dialoog. De leerkracht kan dialoog starten met een insteek die hij het meest geschikt acht:

- Via herkenbare praktijk reflectie op handelen
- Door analyse van element van eindresultaat

I Wat laat je van jezelf zien ? (Delen)

Via herkenbare praktijk, reflectie op handelen

- Wie zit er op Hyves, twitter of anders?
- Welke informatie zet je daarop?
- Wie kan die informatie zien?
- Wat kunnen anderen daarmee doen?
- Wat vinden jullie: een vakantiefoto van jezelf in bikini op het strand... Zou je die laten zien aan je beste vriendin? mensen op straat? Aan mij?

Inzoomen op element van eindresultaat

(tickertape, grootte van fonts, ei/poep)

- Toelichting symboliek augmentation
- Wat zegt de online identiteit die we net samen gevormd hebben? Hoe gaat deze om met het delen van informatie? (veel? weinig? Hoe persoonlijk is informatie voor hem/haar?)
- Wie denkt te weten hoe het bij zijn online identiteit is als jij dit spel zelf gespeeld zou hebben?

Bruggetje naar het volgende onderdeel:

Laten we nog eens kijken naar een kenmerk van de identiteit die we hebben gemaakt... Dat gaat over hoe je naar anderen kijkt. Wat valt jullie op aan het gezicht?

II Hoe kijk je naar anderen? (Interpreteren)

Inzoomen op element van eindresultaat

(mond/neus/oren/hersenen)

- Toelichting op symboliek van de augmentation
- Wat denken jullie; heeft deze persoon veel online vrienden? Waarom/waarom niet?
- Wanneer is een vriend eigenlijk een vriend?

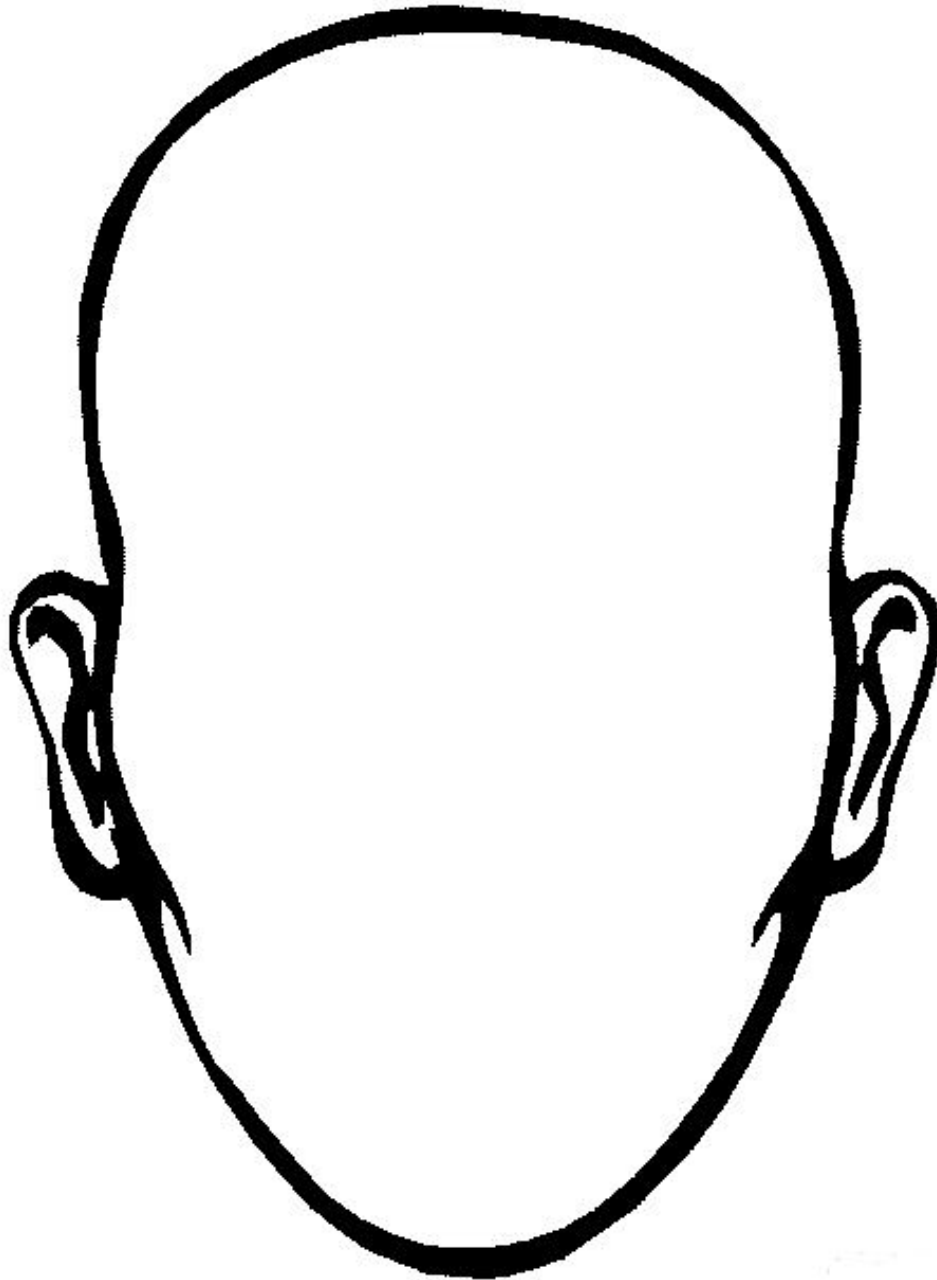
(veranderende buttons)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Toelichting op symboliek van de augmentation ○ Ken je iedereen die je online als vriend hebt? ○ Wanneer wordt een onbekende een bekende? ○ Hoe beoordeel of iemand betrouwbaar is? ○ Wie heeft er weleens iemand 'ontvriend'? ○ Wie kreeg na het 'ontvrienden' nog steeds berichten van deze persoon? <p>Via herkenbare praktijk, reflectie op handelen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie heeft er online vrienden die je eigenlijk niet zo goed kent? ○ Wat vind je daarvan? Hoe voelt dat? ○ Zou je er iets aan willen doen? Wat dan? <p>Bruggetje naar het volgende onderdeel:</p> <p>Laten we eens kijken naar een ander kenmerk... Dat gaat over wat voor invloed jezelf kunt uitoefenen op jouw identiteit, maar anderen ook! Kijk eens naar de button met de het nerd, peace of pestkopteken.</p> <p>III Invloed van en op anderen? (Begrijpen)</p> <p>Via herkenbare praktijk, reflectie op handelen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Denk eens terug aan de vraag waarmee we de button gekregen hebben; 'je kunt iemand zijn identiteit veranderen'... ○ Kan iemand een voorbeeld geven hoe je dat zou kunnen doen op Hyves bijvoorbeeld? (relatie met online pesten, respect) <p>Inzoomen op element van eindresultaat</p> <p>(buttons met nerd-, peace-, of pestkopteken)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Toelichting symboliek augmentation ○ Weten jullie nog wat er nog meer gebeurde bij het geven van het antwoord? We kregen een button, maar ook een bericht... nl., dat iemand ook onze identiteit wilde veranderen... ○ Hoe voelt dat? Wat vind je daarvan? ○ Zou je het kunnen voorkomen? <p>(half zwart gemaakte toevoegingen)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Toelichting op symboliek van de augmentation 	<p>De veranderende buttons laten zien dat je niet kunt zien wie te vertrouwen is en wie niet...</p>
--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ De vraag was of we dingen ongedaan wilden maken..., maar toch is niet alles weg... Hoe kan dat? Als je zelf iets op internet zet, dan kun je het toch ook zelf weghalen? <p>Tip: stimuleer leerlingen om de game ook individueel te spelen om uit te vinden hoe hun eigen online identiteit eruit ziet.</p>	
15 min.	<p>Reflectie door leerlingen</p> <p>Alle leerlingen krijgen de vraag om na te denken over wat het meest kenmerkende element van hun eigen online identiteit is? Om hen op weg te helpen legt de leerkracht hen onderwerpen voor waar het betrekking op zou kunnen hebben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Vriendschap ○ Liefde ○ Delen van informatie ○ Contact met anderen <p>Verdiepende vraag:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Zouden ze er wat aan willen veranderen? Hoe dan? ● Zouden ze het willen behouden? Hoe dan? ● Zou iemand willen uitvinden hoe zijn online identiteit eruit ziet? Speel de game zelf! ● 	Zie bijlage VII
<p>Afronding</p> <p>Het is heel waarschijnlijk dat in de plenaire terugkoppeling duidelijk wordt dat een of meerdere onderwerpen in aanmerking komen om in een vervolgles aandacht te geven. Inventariseer desgewenst waar leerlingen meer over zouden willen leren.</p>		

BIJLAGE VI WERKBLAD PRIMAIR ONDERWIJS

Op dit blad kun jouw eigen Online Identiteit tekenen. Hoe zou die er uit zien? Of hoe zou je willen dat die er uit ziet?



Vragen die je kunnen helpen:

- Wat vertel je van jezelf?
- Wat laat je van jezelf zien?
- Hoe herkennen anderen jou?
- Wie ben jij eigenlijk op het internet?

BIJLAGE VII WERKBLAD VOORTGEZET ONDERWIJS

Je hebt zojuist het spel IDentifEYE gespeeld en we gaan daar zo verder over praten. Denk alvast eens na over de volgende vragen:

1. **Wat is voor jou 'online identiteit'?**

2. **Hoe kun je jouw eigen online identiteit beïnvloeden?**

3. **Wat kun je niet beïnvloeden?**

4. **Ga je na deze les anders met jouw online identiteit om? Leg eens uit.**

5. **Waarover zou je verder willen praten? Waarom?**

6. **Waarover zou je liever niet willen praten? Waarom niet?**
