

FRAMED



HOEVER GA JIJ VOOR VRIENDSCHAP?

LESBRIEF FRAMED

Deze instructie is bedoeld voor docenten die met hun klas de mobiele game Framed gaan spelen. De benodigde voorbereiding is beperkt: om de game zelfstandig te kunnen begeleiden volstaat het om deze lesbrief goed te bestuderen en alle benodigheden tijdig te regelen.

WAT IS FRAMED?

Veel jongeren zijn zich onvoldoende bewust van de gevolgen van hun online gedrag. Daarom introduceren we Framed: een mobiele game die aansluit bij de leefwereld van jongeren. Framed laat hen op indringende wijze ervaren wat cybercrime is, dat cybercrime strafbaar is en wat de gevolgen kunnen zijn voor slachtoffers (medeleerlingen, school) en henzelf, nu en in de toekomst.

Hoever ga jij voor vriendschap?

Framed speelt zich af op school. Om te testen hoever leerlingen gaan voor vriendschap worden ze op de proef gesteld en krijgen ze een aantal keuzes voorgelegd. Door de keuzes die leerlingen maken, zoals het wel of niet doorsturen van een filmpje met inloggegevens of door cijfers te veranderen in het schoolsysteem, komen ze erachter dat hun online gedrag ernstige gevolgen kan hebben. En dat zij ook op een gewone schooldag slechts één klik verwijderd zijn van cybercrime. Na het spelen van Framed vindt er een klassikaal nagesprek plaats. Dit nagesprek zorgt ervoor dat ervaringen gedeeld worden en vastgesteld kan worden of de boodschap is overgekomen.

Let wel: de leerlingen mogen van tevoren niet weten dat Framed een game is die door de politie is geïnitieerd en ook niet dat het over cybercrime gaat. Hoe minder details de leerlingen van tevoren krijgen, hoe groter de impact en de bewustwording is.



AANSLUITING OP CURRICULUM EN KERNDOELEN

Framed sluit prima aan bij vakken zoals: maatschappijleer, burgerschap, informatica, techniek en **Nederlands**. Daarnaast is het een ideale game voor tijdens een mentorles.

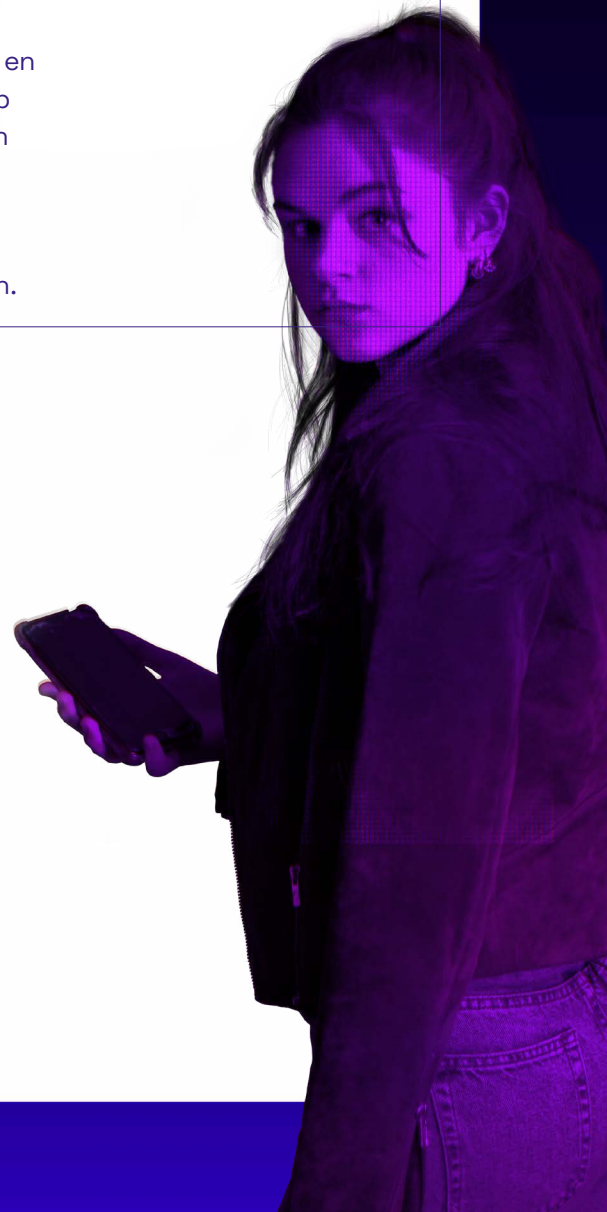
- Voor Nederlands past Framed bijvoorbeeld prima bij **kerndoel 5**. Daarbij leren leerlingen informatie te zoeken, te ordenen en beoordelen op waarde voor henzelf en anderen.
- Ook in het domein **Mens en Maatschappij** kan Framed een rol spelen, bij bijvoorbeeld **kerndoel 32**; de leerling leert in eigen ervaringen en in de eigen omgeving effecten te herkennen van keuzes.
- In het domein **Mens en Natuur** zijn er raakvlakken met **kerndoel 35**, waarin zorg en veiligheid voor zichzelf en anderen in alle leefomgevingen centraal staat.
- Met Framed werken leerlingen ook aan **mediawijsheid** en **informatievaardigheden**.

Met Framed werk je alvast aan het onderwijs van de toekomst vanuit het nieuwe curriculumvoorstel van curriculum.nu. Bijvoorbeeld:

- De bouwstenen van **burgerschap** zoals digitaal samenleven (bouwsteen 7), digitaal burgerschap (bouwsteen 10) en denk- en handelwijzen (bouwsteen 11).
- De bouwstenen van **digitale geletterdheid** zoals veiligheid en privacy in de digitale wereld (bouwsteen 2) en digitaal burgerschap (bouwsteen 6).

LES FRAMED

Als docent zorg je er voor dat leerlingen op een aantrekkelijke en interactieve manier meer inzicht krijgen in digitaal burgerschap en cybercrime. Zij ervaren op deze manier dat ze bij het helpen van een schoolgenoot al snel één klik verwijderd zijn van cybercrime. Daarmee faciliteer je ook een gesprek over wat online de norm is, wat ethisch juist is, waar de grens ligt van strafbaar gedrag en wat hiervan de consequenties kunnen zijn.



LESBRIEF FRAMED

LEERDOELEN FRAMED

Deze game sluit aan op de ambitie om digitale weerbaarheid en digitaal burgerschap onderdeel te maken van de ontwikkeling van leerlingen. De game heeft de volgende leerdoelen:

- De leerling kan uitleggen wat cybercrime is.
- De leerling kan tenminste drie cybercrimes noemen.
- De leerling kan uitleggen wat de gevolgen kunnen zijn van bepaalde online gedragingen voor slachtoffers en henzelf, nu en in de toekomst.
- De leerling kan tenminste twee handelingsalternatieven noemen voor situaties waarin deze in de verleiding komt om betrokken te raken bij cybercrime.

VOORBEREIDEN LES

Als docent help je de leerlingen bij het opstarten van de game, als ze vastlopen en bespreek je de game en de uitkomsten vervolgens klassikaal. De benodigde voorbereiding is beperkt: het volstaat om deze lesbrief goed te bestuderen en alle benodigdheden tijdig te regelen. Nuttig is bovendien om vooraf zelf de game te spelen en de landingspagina te bekijken. In de bijlage vind je een toelichting op de inhoud en opbouw van de game.

Benodigde informatie

De uitleg, het spelen van Framed en het nagesprek passen in één lesuur. Van tevoren moet je als docent een aantal dingen weten:

- Framed is gratis te spelen.
- De game kan in elke klas (en op elk niveau) gespeeld worden.
- In de game krijgt de leerling de opdracht om kluisjes te fotograferen. Als docent kan je zelf kiezen of dit ook echt buiten de klas bij de kluisjes mag of dat de leerling een foto maakt van het bijgeleverde beeld in de PowerPoint presentatie.

Benodigdheden

- Mobiele telefoon
- Headset, oortjes of koptelefoon voor alle leerlingen (de game bevat namelijk filmpjes met geluid)
- Voldoende wifi-dekking in het lokaal
- Een A4-tje met tekst erop (maakt niet uit wat voor tekst)
- Url van de game: ga naar <https://www.playframed.nl/946246>
- PowerPoint presentatie ter ondersteuning van de uitleg in de klas
- Lesbrief inclusief de bijlages

Doelgroep

De game is primair bedoeld voor jongeren in de leeftijd van 12 tot 18 jaar.

LESBRIEF MOBIELE GAME

UITLEG SPEL (5 MINUTEN)

Geef onderstaande klassikale toelichting over het spelen van de game.

1. Jullie gaan zo een game spelen met je mobiele telefoon.
2. Pak je mobiele telefoon en sluit je headset/oortjes aan.
3. Het opstarten van de game kan één tot drie minuten duren, afhankelijk van de snelheid van de internetverbinding.
4. Bekijk het intro-filmpje en ga vervolgens aan de slag.
5. Tussendoor moet je een foto maken (of maak een foto van het plaatje uit de presentatie).
6. Als je game afgelopen is, laat het eindscherm even openstaan of maak er een screenshot van.
7. Type de URL in: <https://www.playframed.nl/946246>

SPEL SPELEN (15-20 MINUTEN)

De leerlingen spelen het spel individueel met hun eigen telefoon. Heeft een leerling geen (opgeladen) telefoon dan kan de game ook in tweetallen gespeeld worden. Zij gebruiken een headset, want de game bevat filmpjes met geluid. Tijdens de game moeten zij een aantal opdrachten uitvoeren, bijvoorbeeld het scannen van kluisjes of het scannen van een beschreven A4. Dit kunnen zij doen met de kluisjes op school, maar er staat ook een foto van kluisjes in de bijgevoegde presentatie. Mochten leerlingen vragen hebben, dan kun je deze beantwoorden aan de hand van de aanvullende informatie en de vragen- en antwoordenlijst in de bijlage.

EINDE VAN DE GAME (5 MINUTEN)

Nadat de leerlingen de game hebben doorlopen, verschijnt in het eindscherm een samenvatting van de gepleegde (cyber)crimes en de bijhorende strafmaat. Vanuit het eindscherm kan voor meer informatie worden doorgelinkt naar een website waarop een uitgebreide toelichting staat.

NABESPREKING (15-20 MINUTEN)

Na het afronden van de game bespreekt de docent met de leerlingen wat zij van de game vonden en of ze nu (beter) weten wat cybercrime is, wat de gevolgen kunnen zijn voor slachtoffers en henzelf, nu en in de toekomst. Een goede nabespreking is essentieel om ervoor te zorgen dat de boodschap goed bij de leerlingen overkomt. Kijk ook op vraagthedepolitie.nl/algemeen/cybercrime.html voor een nadere inhoudelijke toelichting. Het gaat niet alleen om de juridische gevolgen die verbonden zijn aan cybercrime. Belangrijk is dat begrepen wordt dat normen en waarden ook betrekking hebben op online gedrag en dat het afwijken hiervan voor zowel het slachtoffer als de dader grote gevolgen kan hebben.

TIPS VOOR VERDERE ONTWIKKELING VAN DIGITALE WEERBAARHEID

Mocht je als docent of als school nog meer aandacht willen geven aan digitale weerbaarheid en digitaal burgerschap, kijk dan naar de volgende initiatieven:

- Cyber24, de escape(room) ervaring van het CCV. Jongeren krijgen opdrachten die passen in het online leven waarin zij zich bevinden. Zij zullen zowel 'daderschap' als 'slachtofferschap' ervaren. Onderwerpen die aan de orde komen zijn: ID-fraude, veilig op social media, digitaal pesten, afdreiging en online fraude en oplichting. <https://hetccv.nl/cyber24/>
- Hack in the Class (HITC). Deze stichting wil de kennis van leerlingen in het basis- en middelbaar onderwijs rondom technologie, hacken en internetveiligheid verbeteren. Vrijwilligers van HITC verzorgen workshops op scholen: <https://hackintheclass.nl/>
- Een handleiding die op een begrijpelijke manier uitlegt hoe je jezelf beschermt tegen hackers: <https://laatjeniethackmaken.nl/>
- Halt heeft verschillende methodes die ingezet kunnen worden om ongewenst gedrag, ook op digitaal gebied, tegen te gaan: <https://www.halt.nl/samenwerken-met-halt/school/cyber>

Framed is een initiatief van de politie in samenwerking met het ministerie van Justitie en Veiligheid. Het lesprogramma is ontwikkeld en getest in samenwerking met diverse partners uit het onderwijsveld en enkele scholen.



BIJLAGE I: AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE GAME

WAAROM EEN CYBERCRIME GAME VOOR JONGEREN?

Uit onderzoek van Safer Internet Centre Nederland blijkt dat één op de zes jongeren in de leeftijd van 12 tot 18 jaar wel eens een cybercrime heeft gepleegd. Daarnaast zijn steeds meer scholen slachtoffer van een cyberdelict zoals het hacken van schoolsystemen of een DDOS-aanval. Dat komt vaak doordat jongeren zelf niet weten wat de ernst en consequenties van cybercrime zijn, of dat ze simpelweg niet weten wat online strafbaar is. De politie wil ouderschap bij jongeren voorkomen door hen met Framed op indringende wijze te laten ervaren wat cybercrime is, dat cybercrime strafbaar is en wat de gevolgen kunnen zijn voor slachtoffers (medeleerlingen, school) en henzelf, nu en in de toekomst.

WAT IS HET RESULTAAT VAN FRAMED?

Door de online keuzes die jongeren maken zijn zij telkens één klik verwijderd van een cybercrime. Daarom tonen we hen aan het einde van de game een 'strafblad': een overzicht van delicten die zij hebben gepleegd door de keuzes die ze hebben gemaakt, direct vertaald naar de juridische consequenties hiervan. Zo koppelen we het hacken van een schoolsysteem, het online verspreiden van een bericht dat niet waar is (laster) of het doorsturen van een filmpje met inloggegevens (voorbereidende actie tot hacken) aan de straf die hiervoor staat. Hierdoor ervaren de leerlingen ook direct dat zij, voor iets dat in hun ogen relatief simpel is, een strafblad kunnen krijgen. Naast de juridische gevolgen gaat het er zeker ook over dat normen en waarden ook betrekking hebben op online gedrag en dat het afwijken hiervan voor zowel het slachtoffer als de dader grote gevolgen kan hebben.

OP ELKE SCHOOL TE SPELEN?

Framed is ontwikkeld om op elke middelbare én MBO-school te spelen, bij voorkeur klassikaal, zodat de docent gezamenlijk met de klas kan nabespreken wat de uitkomsten en leerpunten zijn.

TIPS VOOR DE GAME

Mochten de leerlingen vastlopen in de game, zorg er dan in ieder geval voor dat:

- Zij het filmpje in de klassenapp hebben bekeken
- Zij de login van het WIFI-netwerk van docenten kennen:
 - User: Admin
 - Wachtwoord: Admin
- Zij als Anne in de story contact opneemt, op 'Praat met me' klikken
- Zij de afbeelding van het kluisje scannen in de PowerPoint presentatie als het scannen van een schoolkluisje niet werkt

VERVOLG BIJLAGE I: AANVULLENDE INFORMATIE OVER FRAMED

STRUCTUUR VAN DE GAME

Gedurende het spelen van de game komen de leerlingen voor diverse keuzes te staan, allemaal om Anne te helpen. Hiermee toetsen we hoever zij gaan voor vriendschap. Door de keuzes die zij maken, bepalen ze ook hun eigen pad in de game. Zo zijn er door diverse vertakkingen in de game drie eindes mogelijk. Deze eindes worden bepaald door het aantal cybercrimes dat wordt gepleegd in de game:

- Soft einde: 4 cybercrimes
- Medium einde: 5 cybercrimes
- Hard einde: meer dan 6 cybercrimes

In bijlage IV staat een overzicht van de structuur, de keuzes die de leerlingen kunnen maken en hoe deze leiden naar de verschillende eindes.

IS HET ECHT?

Nee. Framed is een game met fictieve karakters. In Framed hebben we geprobeerd de belevingswereld van de leerlingen zo goed mogelijk na te bootsen. We hebben Framed voor én samen met leerlingen ontwikkeld. Zowel het taalgebruik in de vele chats, het gebruik van social media met de Insta stories en de voiceberichten, de kleding en styling en het sociale gedrag (bijv. hoe Anne druk uitoefent in de game). Hoewel het een game is zijn de cybercrimes voorbeelden van delicten die dagelijks door leeftijdsgenoten gepleegd worden. Zo heeft één op de zes jongeren aangegeven een cyberdelict te hebben gepleegd.

PRIVACY EN PERSOONLIJKE GEGEVENS

Om Framed zo confronterend en dichtbij mogelijk te laten voelen voor de leerlingen, worden zij in de game gevraagd om hun eigen naam en de locatie in te vullen. Dit gebeurt in de vorm van een testje in een filmpje, een zogenaamde story. Deze gegevens worden na afloop van Framed ook direct weer verwijderd. Er worden geen persoonlijke gegevens als IP-adressen of locaties opgeslagen. Het enige dat opgeslagen wordt is het totaal aantal spelers en de hoeveelheid soft, medium en hard eindes. Op deze manier kan de politie onderzoeken wat het effect van Framed is en wat het kennisniveau van cybercrime onder jongeren is in Nederland.

BIJLAGE II: VRAGEN VOOR NABESPREKING

Belangrijk is te achterhalen wat de leerlingen vinden van de afweging m.b.t. het wel of niet overtreden van regels/normen rond online gedrag en wat ze vinden van de route waarop ze uitkwamen. Wat heeft dit bij hen losmaakt en heeft het invloed gehad op hun kennis, inzicht of houding t.o.v. van cybercrime. Wat is de norm voor de leerlingen als het gaat om het helpen van vrienden? Waar vinden zij zelf dat de grens ligt als het gaat om online gedrag? Om te helpen met de nabespreking delen we hierbij alvast een aantal vragen:

- Welke voorbeelden van cybercrime ken je?
- Wat heb je ervaren tijdens het spelen van de game?
- Wat vinden jullie ernstiger? Diefstal van bijv. een fiets of hacken van het schoolsysteem?
- Wat kunnen de gevolgen zijn van cybercrime voor jou? Nu en in de toekomst?
- Wat kunnen de gevolgen zijn voor bijv. medeleerlingen en de school?
- Wat zou je nu doen als een medeleerling als Anne je zoiets zou vragen?



BIJLAGE III: OVERZICHT HANDELINGEN EN STRAFFEN

WELKE HANDELINGEN EN STRAFFEN ZITTEN ER ALLEMAAL IN?

- 1. Inloggen op wifi-netwerk voor docenten – Computervredebreek (hacken)**
Als je inlogt op het account met de heimelijk verkregen inloggegevens dan maak je je schuldig aan computervredebreek (hacken).
- 2. Filmpje met inloggegevens doorsturen – Medeplichtigheid aan computervredebreek (hacken)**
Door het filmpje door te sturen stel je iemand anders in staat om computervredebreek te plegen (te hacken). Je bent dan medeplichtig aan computervredebreek (hacken).
- 3. Andermans verslag inleveren zonder toestemming – Plagiaat**
Het zonder toestemming inleveren van een verslag van iemand anders betekent dat je schuldig bent aan plagiaat.
- 4. Online roddel/leugen over iemand anders verspreiden – Laster**
Als je een bericht verspreidt dat in strijd met de waarheid is, ben je schuldig aan laster.
- 5. Filmpje verspreiden en vervolgens verwijderen van eigen telefoon – Gelegenheid bieden om computervredebreek te plegen & wegmaken van bewijs**
Door het filmpje te verspreiden bied je de gelegenheid om computervredebreek te plegen (te hacken). Als je het filmpje van je eigen telefoon verwijdert om te voorkomen dat een misdrijf kan worden opgespoord, dan maak je je schuldig aan het wegmaken van bewijs.
- 6. Ingeloggen op account van leraar én cijfers van de docent aangepast – Computervredebreek (hacken) & aanpassen cijfers**
Als je inlogt op het account met de heimelijk verkregen inloggegevens dan maak je je schuldig aan computervredebreek (hacken). Je hebt nog een strafbaar feit gepleegd door cijfers aan te passen.
- 7. Alle cijfers verwijderen vanuit account van docent – Computervredebreek (hacken) & aanpassen cijfers**
Als je inlogt op het account met de heimelijk verkregen inloggegevens dan maak je je schuldig aan computervredebreek (hacken). Je hebt nog een strafbaar feit gepleegd door cijfers aan te passen.

BIJLAGE IV: SCENARIO'S

MAIN FLOW

