

Barbie luistert mee!

In deze les denken de leerlingen na over connected toys, speelgoed dat met het internet verbonden is. Ook denken ze na over apps en wat die allemaal van jou willen bewaren. Waarom is dat? En is dat echt erg? De kinderen gaan in het echt alles van elkaar bijhouden en beslissen hoe geheim ze willen dat hun leven is. De les heeft zowel doe als praat opdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totaal duur: 1 uur.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Deze les sluit aan bij het werk van een ontwerper of programmeur. Zij bedenken en maken apps en websites en denken na over welke gegevens bewaard moeten worden. En welke juist niet!

LESOPBOUW

- Introductie: Welk speelgoed is met het internet verbonden?
- Verdieping en doen: Leerlingen observeren elkaar en maken aantekeningen.
- Afronden: Hoe geheim is jouw leven?

DOEL VAN DE LES

- Leerlingen leren welke data er allemaal worden verzameld.
- Leerlingen ervaren hoe het is dat je zo gevolgd wordt.
- Leerlingen leren patronen herkennen en conclusies trekken (computational thinking).
- Kan de rol van media betrekken op het eigen gedrag en dat van de samenleving (mediawijsheid) en aan de volgende vaardigheden binnen w&t: reflecteren, waarderen, oordelen (vaardigheden) en willen weten en begrijpen (houding).

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en de twee krantenartikelen.
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Print de lesbrieven uit.
- Beslis of je het bespieden precies wilt doen; je kunt het in de les doen, maar misschien ook in de pauze of op een ander moment.

ETHIEK EN TECHNOLOGIE

In deze les staat de stelling centraal:
Voor mijn eigen veiligheid is het fijn als mijn ouders weten waar ik ben en wat ik doe ook als dit gaat ten koste van mijn privacy.
Vervolgens de vraag:
Hoeveel recht heb ik op privacy als kind?

TAAL EN WOORDENSCHAT

commerciële boodschap

Een bericht dat een persoon of organisatie verstuurt om geld te kunnen verdienen. Reclame is hier een voorbeeld van.

beveiligd

Het is beschermd tegen opzettelijke en niet opzettelijke wijziging, vernietiging of openbaarmaking van informatie.

afluisterapparatuur

Een toestel dat informatie kan opnemen uit gesprekken die andere mensen voeren.

interactief

Er is een wisselwerking tussen mensen ; De rol van ontvanger en zender wordt voortdurend gewisseld.

observeren

Het waarnemen van een persoon en het beschrijven van wat je ziet.

INTRODUCTIE

Openingslide

Vertel: In deze les gaan we nadenken over speelgoed dat met het internet verbonden is. Ook denken we na over apps en wat die allemaal van jou willen bewaren.

Slide 2 luisteren

Er is steeds meer speelgoed dat met het internet verbonden is.

Vertel: Er was een beer die zegt hoe laat je naar bed moet (ouders kunnen dat instellen), er was een auto die dingen voor kinderen kan opzoeken op internet. En er was een Barbie die met een kind kan praten: Hello Barbie. De Barbie kon steeds beter met het kind praten omdat de pop kon onthouden wat het kind allemaal had gezegd. En Barbie praat ook over nieuwste films en sterren. In Amerika was daar veel kritiek op: sommige ouders geloofden niet dat Barbie geen commerciële boodschappen zou delen. Soms is dat speelgoed niet goed beveiligd en kunnen er andere mensen meeluisteren. Dat is verboden maar gebeurt wel vaak. Zo kan speelgoed veranderen in af luisterapparatuur. www.nrc.nl/nieuws/2015/12/15/barbie-is-gehackt-1568290-a666073

Slide 3 luisteren

Vertel: Er zijn best veel interactieve kinderhorloges te koop. Die horloges zijn slim en handig! Ze weten waar je bent, en je kunt er meestal foto's mee maken en spelletjes mee doen. Op de site van een populair kinderhorloge staat: 'Wanderwatch laat jouw kinderen buiten spelen, zonder dat je je zorgen hoeft te maken.' Met het horloge kun je spelen, maar ook berichten uitwisselen met je ouders. Bijvoorbeeld als je buiten speelt: 'Het eten is klaar!' Ook kunnen je ouders zien waar je bent. Zo ben je nooit 'kwijt'.



Slide 4 denken

Wat zijn de voordelen van dit soort speelgoed?
Wat zijn de nadelen?

DOEN

Slide 5 luisteren

Verdeel de leerlingen in tweetallen. Spreek goed af hoe ze elkaar observeren. Het kan in de klas, maar bijvoorbeeld ook in de pauze, of op een andere moment van de dag. Zorg voor een time-timer.



Vertel: Veel interactief speelgoed weet dus van alles over je. Maar daar merk je niets van! Maar als je het wel zou merken, hoe voelt dat? In tweetallen gaan jullie om de beurt elkaar observeren. Degene die geobserveerd wordt doet gewone dingen: laatje opruimen, buitenspelen, kletsen, wat dan ook. De observator schrijft alles op wat hij of zij ziet. Wat doet de proefpersoon? Waar loopt 'ie heen? Naar wie kijkt hij allemaal? Met wie maakt hij contact? Doe het 10 minuten en draai de rollen dan om.

Slide 6 doen

Laat de klas aan de hand van de woordwolk vertellen hoe het voelde. Schrijf de woorden op het bord. Kijk samen naar de woorden. Kunnen jullie conclusies trekken?



Slide 7 doen

Er zijn apps die bijhouden waar je bent, die weten wat je bekijkt en apps die geluid kunnen opnemen. In januari 2018 vond een journalist dit uit:

- Candy Crush heeft toegang tot je contactpersonen, camera, opslag en microfoon.
- En de app van de NPO mag aan adverteerders vertellen waar jij graag naar kijkt.
- En de app Helderste Zaklamp slaat je locatie op en verkoopt die gegevens door.

Veel apps verzamelen data zonder dat ze er iets mee doen. Maar ze zouden het wel kunnen en ook mogen. Zie ook: www.nrc.nl/nieuws/2018/01/11/honderden-apps-luisteren-stiekem-mee-a1588068



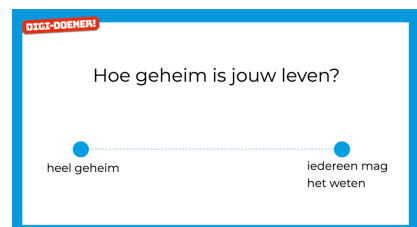
Laat de leerlingen op hun lesbrieven invullen waarom de app- makers dat willen.

Laat de groepjes om de beurt wat vertellen aan de klas.

AFRONDING

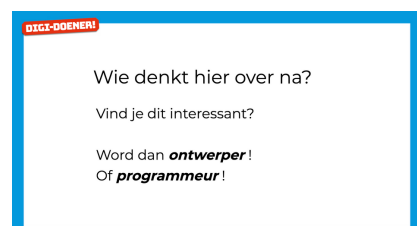
Slide 8 praten met de klas

Bespreek klassikaal waar kinderen zichzelf op de lijn zetten. *Veel mensen vinden dat kinderen geheimen moeten kunnen hebben. Dat ze zelf alleen dingen kunnen doen zonder dat hun ouders of verzorgers dat weten. Dat hoort bij opgroeien. Wat vind jij? Zijn geheimen belangrijk voor je?*



Slide 9 praten met de klas

Als je dit een interessant onderwerp vindt, zou je ontwerper of programmeur kunnen worden. Zij bedenken en maken apps en websites en denken na over welke gegevens bewaard moeten worden. En welke juist niet!



**VERDIEPINGSOPDRACHT TAAL**

Laat de leerlingen uitschrijven in volzinnen waarom ze wel of niet een ontwerper /programmeur willen worden.

- Schrijf 2 redenen waarom je wel een goede ontwerper/programmeur zou zijn.
- Schrijf 2 redenen waarom je geen goede ontwerper/programmeur zou zijn.
- Wil je dit wel graag worden, dan schrijf in 1 wat je eerste uitvinding zou zijn als je ontwerper/ ontwerper bent. Wil je dit niet graag worden, schrijf dan in 1 zin wat je dan wel wil worden en waarom.