

Digitaal veilig op weg naar de brugklas

HackShield het kaartspel



Het project van de VeiligheidsAlliantie regio Rotterdam (VAR) richt zich op jonge startende internetgebruikers die op het punt staan naar de middelbare school te gaan. Door deze kwetsbare groep aan het begin van hun digitale leven op speelse, laagdrempelige wijze te informeren en weerbaarder te maken, wordt getracht slachtofferschap in de toekomst te voorkomen.

Probleem

Leerlingen van de groepen 7 en 8 lopen risico's als zij zich in de digitale wereld begeven. Door deze kwetsbare groep aan het begin van hun digitale leven op speelse, laagdrempelige wijze te informeren en weerbaarder te maken, wordt getracht slachtofferschap in de toekomst te voorkomen.

Aanpak

Samen met de makers van HackShield de digitale game is een kaartspel ontwikkeld, wat aan ruim 600 basisscholen in de regio Rotterdam is aangeboden, inclusief twee lesbrieven die de docenten kunnen gebruiken om met leerlingen (tijdens de les) en ouders (tijdens een ouderbijeenkomst) in gesprek te gaan over cyberveiligheid.

HackShield zet zich in voor het creëren van een cyberveilige generatie en heeft hier onder andere een digitale game voor ontwikkeld. Via deze game worden kinderen opgeleid tot Cyber Agents die zichzelf en hun omgeving kunnen beschermen tegen online gevaar. Voor het bepalen van de leerdoelen van het spel, zijn interviews afgenomen bij leerkrachten van groepen 8 van verschillende basisscholen. Ook is hier gevraagd naar de mogelijke spelmomenten in de klas, het gewenste niveau en het soort spel. Via de scrum methode werd gewerkt met een multidisciplinair ontwikkelteam in korte cycli (sprints) aan concrete tussenproducten, zoals HackShield het kaartspel.

Resultaten

Het kaartspel is tijdens de Week van de Mediawijsheid in november 2020 samen met een educatief programma gratis aangeboden aan alle circa 600 basisscholen in de hele regio Rotterdam. Door het kaartspel gratis aan te bieden, werden veel jonge internetgebruikers bereikt. De scholen kunnen het kaartspel onderdeel laten uitmaken van het lesprogramma en het spel daarna in de spellenkast leggen zodat leerlingen in de vrij te besteden uren hier gebruik van kunnen maken. Gekozen is voor een gratis spel zodat alle scholen (ongeacht budget voor dit onderwerp) kunnen werken aan cyberweerbaarheid. Het hierbij aangeboden educatieve programma zorgt ervoor dat met een minimale belasting de leerkrachten, ouders en leerlingen digitaal weerbaarder worden.

Tips

Er is gekozen voor verspreiding van het kaartspel via de gemeenten, vanwege de herkenbaarheid bij scholen en het benadrukken van de urgentie bij de gemeenten. Het spel werd verspreid met een brief, namens het college van B&W of via een persoonlijke overhandiging door burgemeester of wethouder.

Vervolg

Aansluitend aan de verspreiding van HackShield het kaartspel is de VAR samen met de politie, binnen de regio gestart met het project Hackshield de digitale game. De spelers in de doelgroep hebben een uitnodiging gekregen voor een evaluatie van het kaartspel en ook is via de gemeenten een brief naar de scholen gestuurd om feedback te geven op het spel. De resultaten hiervan zijn nog niet bekend.



Meer informatie

Dit project behoort bij de City Deal Lokale Weerbaarheid Cybercrime en staat vermeld in de [CCV-database lokale cyberprojecten](#).

Wil je meer weten over de aanpak van dit project en de inzet van Hackshield het kaartspel? Neem dan contact op met de VeiligheidsAlliantie regio Rotterdam (VAR) via e-mail: var.rotterdam@politie.nl.

Meer informatie over het spel, bestelmogelijkheden, tutorial met spelregels en de lesbrieven is te vinden op: <https://www.joinhackshield.nl/kaartspel>.