



-INSTRUCTIES VOOR DOCENTEN-

Deze handleiding is bedoeld voor verschillende docenten. Het bevat informatie over Spoofy, de onderwerpen die aan bod komen in het spel en de verschillende thema-omgevingen van het spel. Tot slot zijn deze thema-omgevingen aangevuld met onderwerpen die nader besproken kunnen worden in de klas.

-HET SPEL-



Spoofy is een cybersecurity-spel met als doel kinderen te laten leren over online gevaren. Kinderen komen namelijk op steeds jongere leeftijd in aanraking met computers, tablets en het internet met bijbehorende risico's. Zo leren kinderen spelenderwijs over de gevaren van het internet, over hoe je online moet gedragen en hoe je moet omgaan met bijvoorbeeld tablets en telefoons. Ook wordt aangegeven wanneer het verstandig is om contact op te nemen met een volwassene.

Het spel is bedoeld voor schoolgaande kinderen die in groep 4, 5 en 6 zitten. Het spel zou ook door jongere kinderen gespeeld kunnen worden, onder begeleiding van een volwassene.

Het spel start in het ruimteschip, vanuit waar je als cyberheld naar verschillende themawerelden kan vliegen. In de themawerelden helpt de cyberheld andere mensen met problemen op het gebied van cybersecurity. De cyberheld kan diverse spullen verzamelen en mensen helpen. Wanneer alle mensen in een themawereld zijn geholpen, verdient de cyberheld een onderdeel van de cybermachine. Naast de onderdelen van de cybermachine, verdient de cyberheld cybersterren. Met deze cybersterren kan een cyberhuisdier uitgekozen worden in het ruimteschip. Zodra alle werelden zijn uitgespeeld en de cybermachine in elkaar is gezet, worden alle opdrachten gereset en kunnen ze opnieuw worden gespeeld.

De themawerelden zijn los speelbaar en hoeven dus niet in een bepaalde volgorde gespeeld te worden. Het 'school'-thema en het 'verjaardag'-thema zijn wat korter en makkelijker dan het 'park'-thema en het 'oma'-thema.

In elk thema verzamelt de cyberheld spullen. Sommige spullen zijn noodzakelijk, andere spullen niet. Deze niet-noodzakelijke spullen, zoals hoeden en brillen, kan de cyberheld zelf dragen of bijvoorbeeld bij iemand anders opzetten.



-BELANGRIJKE THEMA'S IN HET SPEL-

In het spel komt de cyberheld in verschillende alledaagse situaties terecht, die te maken hebben met cybersecurity. Spelenderwijs moet de cyberheld de juiste keuzes maken. Dit gaat om de volgende onderwerpen en bijbehorende lessen die je ook met je kind zou kunnen bespreken:

- **Foto's delen**
 - Zorg dat je alleen foto's maakt van mensen die je kent. Daarbij is het belangrijk dat de betreffende persoon ervan op de hoogte is dat hij/zij op de foto wordt gezet.
 - Plaats en deel geen foto's van mensen die je niet kent, zeker niet als deze ongepast of gênant zijn.
 - Plaats geen foto's met persoonlijke informatie, zoals je naam, telefoonnummer of adres.
 - Plaats geen naaktfoto's en wees alert op mensen die naar foto's vragen voor zogenaamde 'modellenwedstrijden'.
- **Vriendschapsverzoeken**
 - Kijk kritisch naar vriendschapsverzoeken die je krijgt, voordat je deze accepteert. Zo kun je voorkomen dat informatie bij verkeerde mensen terecht komt.
 - Ga na of er sprake kan zijn van een nepaccount. Dit zou het geval kunnen zijn als je de foto en naam herkent, maar het profiel er vreemd of verdacht uitziet.
 - Vraag altijd toestemming aan een volwassene als je wil afspreken met iemand die nog niet kent.
- **Online oplichting**
 - Wees kritisch op advertenties, gratis producten en (te) goede aanbiedingen op het Internet. Wanneer je iets gratis bestelt, kunnen oplichters bijvoorbeeld virussen of andere malware toesturen. In het algemeen geldt: als iets te mooi lijkt om waar te zijn, is dat het meestal ook.
 - Weet dat "deel en win" acties vaak met oplichting te maken hebben. Vaak worden acties opgezet met een ander doel, zoals het verkrijgen van informatie.
- **Online communicatie**
 - Wees altijd beleefd, want online communiceren is niet anders dan "in het echt" communiceren.
 - Ben je ervan bewust dat bij het schrijven van iets of het uploaden van een foto op het internet, dat je dit nooit meer definitief kunt verwijderen.
 - Wees je ervan bewust dat alles wat je online zegt, dezelfde impact heeft als in het echte leven. Zo is iemand online beledigen niet vriendelijker dan iemand in het echt beledigen.
 - Wees voorzichtig met informatie en foto's die je deelt, omdat je niet gemakkelijk in de gaten kunt houden wat anderen met deze informatie doen.
- **Wachtwoorden**
 - Zorg dat alle apparaten en account worden beveiligd met een goed wachtwoord.
 - Zorg dat alle wachtwoorden die je gebruikt uniek zijn. Elk account moet dus een ander wachtwoord hebben.
 - Zorg dat je wachtwoorden lang en ingewikkeld zijn met 1) ten minste 12 tekens, 2) een combinatie van letters, cijfers en andere symbolen en 3) gebruik geen gemakkelijk herkenbare dingen zoals je naam, geboortedatum etc.
 - Deel je wachtwoorden met niemand. Kinderen zouden hun wachtwoorden wellicht wel kunnen delen met ouders.
- **Hacken**
 - Wees je ervan bewust dat je altijd in contact kunt komen met hackers. Hackers maken misbruik van de computer om toegang te krijgen tot jouw computer of systeem.
 - Wees je ervan bewust dat hackers niet altijd veel kennis van computers hoeven te hebben om schade aan te richten. Er zijn ook mensen die kant-en-klare hack-producten kopen op het internet, waarmee zij schade aanrichten.

-THEMA-OMGEVINGEN-

-DE SCHOOL-



In het school-thema haast de cyberheld zich om kinderen en volwassenen op en rondom school te helpen. Het thema focust op goed gedrag op het internet.

OVERZICHT EN DOELEN

- De eerste drie opdrachten liggen buiten op het schoolplein en gaan over de volgende drie onderwerpen: plaats geen foto's van andere mensen op internet. Ook beleefd online communiceren en bewust zijn van het bestaan van vreemde profielen op het internet komen aan bod. Je kunt de benodigde spullen rondom de school halen om terug de school in nemen.
- De volgende drie opdrachten gaan over online communiceren. De cyberheld vindt ook de delen van een nepprofiel. Een van de lessen is om altijd met een volwassene te praten als er een probleem is.
- De laatste opdracht is weer op het schoolplein. Hier is het de bedoeling om het probleem met het nepprofiel op te lossen. Het belangrijkste doel is om te leren dat vriendschapsverzoeken van vreemden niet moeten worden geaccepteerd.

OPDRACHTEN VOOR IN DE KLAS:

Het hoofdonderwerp van de schoolwereld is communiceren op het internet, dus is er ruimte voor meerdere discussies die gericht zijn op de eigen ervaring van kinderen en beleefde communicatie:

Voorbeeldvragen:

- 1) Wat is het verschil tussen online en face to face communiceren?
- 2) Mogen kinderen een foto van een leraar ophangen?
 - a. Het is belangrijk hier te benadrukken dat de persoon die de foto neemt ook de eigenaar is van de rechten, maar hij mag de foto niet uploaden zonder toestemming.
- 3) Wat moet je doen als mensen online gepest worden?
- 4) Wat kan er gebeuren als je een vriendschapsverzoek accepteert van iemand die je niet kent?
 - a. De persoon zou kunnen pesten of treiteren, zou je persoonlijke informatie kunnen delen, of proberen geld van je af te pakken.



Aangezien communicatie ook deel uitmaakt van sommige van de andere werelden, kan men zich ook richten op een van de twee andere onderwerpen: pesten en nepprofielen.

- 1) Idee voor een schoolopdracht: kinderen werken samen om een plan op te schrijven over wat ze moeten doen als ze zien dat iemand online wordt gepest. Daarna volgt een gesprek met de leerkracht over hoe ze zichzelf online moeten gedragen en wie ze om hulp kunnen vragen als ze zien dat er iemand gepest wordt.
- 2) Idee voor een schoolopdracht: kinderen bespreken samen hoe je het beste kunt bepalen of een vriendschapsverzoek van een echte vriend afkomstig is. Daarna volgt een gesprek met de leerkracht, waarin het volgende aan bod kan komen:
 - a. Komt de foto je bekend voor? Komt de naam je bekend voor?
 - b. Is er een mogelijkheid om wederzijdse vrienden te zien? Vraag hen of ze deze persoon echt kennen.
 - c. Vraag een volwassene om hulp.

-HET PARK-



In het park-thema moet de cyberheld vooral volwassenen helpen en ligt de focus op cybersecurity. De cyberheld moet met meerdere mensen in gesprek om hen te helpen en de opdrachten te voltooien.

OVERZICHT EN DOELEN

- De eerste drie opdrachten kunnen bovenin het spel worden voltooid. De doelen zijn privacy-gerelateerd: welke foto's deel je wel en welke foto's deel je niet, hoe kun je een apparaat beveiligen en wat gebeurt er als iemand gehackt wordt.
- Een van de volgende opdrachten heeft te maken met geld. Het doel is om te leren dat kinderen het geld van hun ouders niet kunnen uitgeven zonder hun toestemming te vragen.
- Tot slot is er nog een tweeledige opdracht die gaat over het delen van foto's. De opdracht gaat in op foto's die je zelf hebt gemaakt, maar ook over foto's die iemand anders heeft gemaakt.

OPDRACHTEN VOOR IN DE KLAS:

Het hoofdonderwerp van het park level het veilig gebruiken van accounts, dus is er ruimte voor meerdere discussies die gericht zijn op de eigen ervaring van kinderen met accounts.

Voorbeeldvragen:

- 1) Welke foto's zijn geschikt voor het internet?
 - a. De auteur van de foto en de personen op de foto moeten toestemming geven voor het uploaden
 - b. Alle partijen moeten de foto mooi vinden
- 2) Waarom hebben we wachtwoorden nodig voor onze apparaten? Hoe ziet een goed wachtwoord eruit?
 - a. Hoe langer hoe beter. Een goed wachtwoord is minstens 12 tekens lang
 - b. Een ingewikkeld wachtwoord is ook goed: letters, cijfers, verschillende tekens
 - c. Deel je wachtwoorden niet met anderen
 - d. Verschillende apparaten en verschillende accounts moeten verschillende wachtwoorden hebben. Waarom?
- 3) Online winkelen - wie betaalt?
- 4) Wat is hacken? Is het goed of slecht?
- 5) Een idee voor een schoolopdracht: kinderen maken een lijst van al hun accounts en passen de wachtwoorden aan.

-DE OMA-



OVERZICHT EN DOELEN

- In dit thema start je met twee opdrachten buiten het huis. De eerste opdracht gaat over een foto die online wordt geüpload. De andere opdracht gaat over het delen van spammail.
- Er zijn twee opdrachten in huis van oma en opa. De eerste opdracht gaat over het accepteren van vriendschapsverzoeken. De tweede opdracht gaat om producten die te mooi om waar te zijn, zijn. Zo heeft de opdracht van opa twee opties. Je kan meteen de juiste keuze maken, of verkeerd kiezen en het veel te goedkope product kopen. De eerste optie zet het spel voort, maar de andere opent een extra opdracht die over computervirussen gaat. De opdracht over het computervirus heeft ook twee opties: als men correct klikt, geeft de man de cyberheld de juiste spullen, maar als men verkeerd klikt, raakt de computer geïnfecteerd en moet de cyberheld antivirussoftware zoeken. Het zou handig zijn om alle opties met de kinderen te proberen.
- De belangrijkste opdracht van oma's wereld is het zoeken naar de vermiste spullen en het overdragen van de crimineel aan de politie. Een onderdeel van deze opdracht is om een foto te maken van de crimineel. Als ouder is het goed om met kinderen te bespreken dat je dit in het echte leven niet zou moeten doen.

OPDRACHTEN VOOR IN DE KLAS:

Het hoofdonderwerp van het Oma level is oplichting en criminele activiteit, dus is er ruimte voor meerdere discussies die gericht zijn op de eigen ervaring van kinderen op dit gebied.

Voorbeeldvragen:

- 1) Welke mogelijke slechte dingen kunnen er gebeuren op het internet?
- 2) Wat moet je doen zodat je veilig online bent?
- 3) Wat moet je doen als er toch iets gebeurt?
- 4) Wat koop je online?

- 1) Een idee voor een schoolopdracht: Kinderen denken na hoe je kunt nagaan of je veilig gebruik kunt maken van een computer
- 2) Een idee voor een schoolopdracht: maak een lijst van dingen waar je op moet letten als je online iets koopt.

-DE VERJAARDAG-



OVERZICHT EN DOELEN

- In het begin zijn er verschillende opdrachten buiten die eerdere onderwerpen herhalen.
- Binnen vind je een opdracht over online winkelen.

OPDRACHTEN VOOR IN DE KLAS:

In het verjaardagslevel komen onder andere wachtwoorden en online winkelen terug, dus is er ruimte voor meerdere discussies die gericht zijn op de eigen ervaring van kinderen op dit gebied.

- 1) Waarom zijn gratis dingen vaak niet goed op het Internet?
- 2) Wat moet je doen om goed voor je computers, tablets en telefoons te zorgen?
 - 1) Een idee voor een schoolopdracht: Maak een lijst van dingen waar je op moet letten om ervoor te zorgen dat apparaten zoals tablet en telefoons niet snel stuk gaan.



In principe is Spoofy eenvoudig te spelen en wijst het spel zichzelf. Mocht een kind vastlopen, dan kan onderstaande spelomschrijving geraadpleegd worden.

-RUIMTESCHIP-

In het begin van het spel leert de speler alle basisacties. De robot geeft instructies over het bewegen, het gebruik van het bedieningspaneel en het verzamelen en dragen van spullen zoals hoeden en brillen. De speler kan het bedieningspaneel gebruiken om zijn of haar eigen cyberheld te kiezen, de themawereld te kiezen, de taal en het volume te wijzigen en cyber huisdieren te kopen. Het bedieningspaneel heeft ook de knop voor het resetten van het spel als dat nodig is.

-SCHOOL-

- 1) De klas linksboven in het spel heeft een koptelefoon die naar de jongen in de klas rechts daarvan moet worden gebracht.
- 2) De volgende activiteit is buiten op het schoolplein. Je kunt naar buiten via de deur aan de onderkant van het scherm.
- 3) Rechts staat een meisje met een opdracht over foto's.
- 4) Er staat een conciërge aan de straat met een opdracht over internetcommunicatie. De conciërge geeft een sleutel die een afgesloten klaslokaal opent.
- 5) Er is een jongen bij de schommel die een opdracht heeft die binnen opgelost kan worden. Hij geeft hier een vergrootglas voor.
- 6) Naast de jongen zit een knuffelkonijn dat naar de jongen in de school kan worden gebracht.
- 7) De sleutel opent de vergrendelde deur aan de bovenkant van het scherm, daarachter vind je de volgende opdracht. De directeur geeft de cyberheld een draagbare hoed.
- 8) De vergrootglasopdracht bevindt zich in het klaslokaal aan de rechterkant. Daarna moet nog iets naar de jongen buiten worden gebracht.
- 9) Het onderdeel van de cybermachine bevindt zich in het eerste klaslokaal. Daarmee is dit level voltooid.

-PARK-

- 1) Er is een dame bij de ijskar die een opdracht heeft over het online uitgeven van geld. De oplossing bestaat uit vier stappen:
 - a. Het meisje met de teddybeer bij de tafels. Ze zal de speler kleding geven.
 - b. De kleding moet naar de vrouw bovenaan het scherm worden gebracht die de speler geld zal geven.
 - c. Het geld gaat terug naar de vrouw bij de ijskar, zij zal er bloemen voor teruggeven.
 - d. De boog komt van het oplossen van de opdracht voor de tableteigenaar.
- 2) Er zit een man in een rolstoel bovenaan het scherm. Hij heeft een tablet en is op zoek naar de eigenaar. De eigenaresse is te vinden aan de hand van de hondenfoto's op de tablet en zij zit rechts. Ze geeft de speler de boog voor het kleine meisje en een hoed voor een toekomstige opdracht.
- 3) Bovenaan het scherm vind je ook een opdracht over internetfoto's. Dit levert een reep chocolade op.



- 4) Aan de rechterkant is een struik met een stopteken. Dit stopteken moet naar de bouwvakker rechtsonder worden gebracht die vervolgens een opdracht heeft over hacken.
- 5) Het meisje met de beer geeft een ijsje voor de strik.
- 6) Het ijs en de hoed gaan naar de vrouwen die bij het fotohokje wachten. Ze hebben een foto gerelateerde opdracht en als die is voltooid, moet je de jongeman in de gaten houden die die foto te pakken krijgt. Hij is de laatste opdracht en dit levert de speler ook nog iets op.
- 7) De chocolade, bloemen en decoratie moeten naar de burgemeester worden gebracht die bij de grote taart staat te wachten. Hierna zal het ontbrekende cybermachine-onderdeel worden gegeven. Hiermee is het park level voltooid.

-OMA-

- 1) De lange opdracht van dit thema begint bij het lege hok, waar het eerste deel over een foto gaat. Verder vind je daar ook het ei en de gans.
- 2) Hierna moet de speler praten met de politieagent. De politieagent geeft de cyberheld een camera en instructies. Daarvoor moeten er nog enkele andere opdrachten in huis en in de tuin worden gedaan.
- 3) Linksonder vind je een groep kinderen die een spam gerelateerde opdracht hebben en de oplossing geeft de speler een zaklamp.
- 4) Bij de kinderen vind je ook de ontbrekende gans.
- 5) Oma heeft een opdracht over vriendschapsverzoeken. De juiste oplossing levert een sleutel op.
- 6) De sleutel, camera en zaklamp zijn nodig om de dief te vinden. Zodra alle items zijn verzameld, moet de speler naar de schuur gaan, buiten en linksonder. De dief zit in de schuur en de speler moet een foto van hem maken en deze naar de politieagent brengen. Er staat ook een hark in de schuur, die later in het spel van pas komt.
- 7) De politieagent geeft de speler het ontbrekende ei en de gans en dit moet worden teruggegeven aan de eigenaar. Deze stap is niet nodig voor de voltooiing van de wereld.
- 8) In het huis zit ook opa. Hij heeft een opdracht over online winkelen. De opdracht heeft twee verschillende oplossingen:
 - a. Als de speler de dure en saaie ladder kiest, is de opdracht voltooid. Opa geeft de ladder aan de cyberheld waarna de cyberheld verder kan gaan met het spel.
 - b. Als de speler de goedkopere en meer bijzondere ladder kiest, blijkt deze kapot te zijn. Er is een hamer nodig.
 - c. De hameropdracht is met de man die bij de schuur wacht, er zijn weer twee oplossingen:
 - i. Als de speler de advertenties sluit, krijgt de cyberheld de hamer.
 - ii. Als de speler op de hamer klikt, krijgt de computer een virus en moet de held de antivirus krijgen.
 - iii. Antivirus is in huis te vinden, bij opa. Nadat hij dat naar de man heeft gebracht, krijgt de cyberheld de hamer.
 - d. Opa ruilt de hamer in voor de ladder.
- 9) De ladder en hark zijn nodig voor de boom buiten. Daar vind je het onderdeel van de cybermachine, waarmee dit level is voltooid.

-VERJAARDAG-

- 1) De eerste opdrachten zijn buiten bij de cadeautjes en de taart. De taak bij de taart gaat over het delen van foto's en geeft de cyberheld chocolade.
- 2) De jarige heeft een wachtwoordtoewijzing die de cyberheld een feesthoed geeft die naar het kind bij de poort moet worden gebracht. Hij heeft een opdracht over een verloren apparaat en veiligheid. De beloning is popcorn.
- 3) In het huis is een jongen die een downloadopdracht heeft. Het correct oplossen ervan leidt ertoe dat ze hun moeder uit de keuken nodig hebben. De moeder wil eerst de popcorn en haar handtas in de slaapkamer. Mama geeft de cyberheld kaartjes en een pamflet.
- 4) De kaartjes, het pamflet en de chocolade gaan naar de man die buiten bij het visspel wacht. Hij zal de cyberheld in ruil daarvoor een hengel geven.
- 5) De hengel vind je links van het huis. Daar bevindt zich ook het ontbrekende cybermachine-onderdeel, waarmee dit level is voltooid.



**WANNEER ALLE OPDRACHTEN ZIJN VOLTOOID WORDEN DEZE AUTOMATISCH
GERESET. HIerna KUNNEN ZE WEER OPNIEUW WORDEN GESPEELD.**



VOOR VRAGEN OF ONDERSTEUNING:

SPOOFY.NL@CGI.COM