

LESBRIEF

Bovenbouw basisonderwijs en brugklas middelbare school
Leeftijd: 9-12 jaar | Tekst: Annemarie Jongbloed



Introductie

Deze lesbrief kun je gebruiken bij het boek *Hackserij* van Judith Williams. In de lesbrief vind je aanknopingspunten voor gesprekken over (de omgang met) internet, maar ook over eenzaamheid. Soms leg je zaken uit, op andere momenten nodig je de kinderen middels vragen uit om na te denken. Met name bij die laatste gesprekjes, is het fijn als je niet oordeelt over hun antwoorden. Maak wel onderscheid tussen feiten en meningen.

Ook zijn er enkele activiteiten die aansluiten bij het verhaal. Je kunt ervoor kiezen de gesprekjes en activiteiten te doen als je bij de betreffende bladzijde bent of op een later moment. Aan het eind vind je nog een aantal extra, optionele opdrachten.

Veel plezier met deze lesbrief!

Over het boek

Ava baalt: van haar oma mag ze geen smartphone, tablet of computer. Maar via haar beste vriend Yuki krijgt ze toch een laptop. Zodra ze die aanzet, wordt ze de magische wereld Cyberspells ingezogen, vol rondvliegende cijfers, toverdrankjes en pratende dieren. Daar ontdekt ze dat ze een 'hacks' is: een heks met digitale krachten. Haar verdwenen ouders zitten gevangen in Cyberspells, opgesloten door de duistere Darkbyte. Met hulp van oma, Yuki en de eigenwijze kat Glitz leert Ava magie beheersen en probeert ze Darkbyte te stoppen. Een bloedstollend verhaal over de digitale wereld, de gevaren daarvan en de waarde van vriendschap.



Voorbereiding

Leg zeven vellen papier klaar. Op elk vel teken je in het midden een cirkel. In elke cirkel schrijf je een woord (op elk papier staat een ander woord):

digidwaler	websnacks
cyberspells	versleutelvinder
hackserij	virus
zwarthoeders	

Opwarmer

Verdeel de klas in zeven groepjes en geef elke groep een van de vellen. Vraag de kinderen waar ze aan denken als ze dit woord lezen. Elk groepje schrijft hun gedachten rondom de cirkel.

Hang de vellen op in de klas en laat ze hangen gedurende de tijd dat je het boek voorleest. Zo kunnen de kinderen de bijdragen van elkaar lezen. Laat dan de voorkant van het boek *Hackserij* zien en vertel dat de woorden die in de cirkels in dit boek staan.

Vraag: Waar zou dit verhaal over gaan?

Kern

Lees het boek voor.

Als een van de woorden in de cirkels aan de orde komt, kun je samen op het betreffende vel kijken of de kinderen op het juiste spoor zaten.

Wachtwoord

(het enige woord dat niet op de vellen staat, maar wel goed om even aandacht aan te geven)

Op blz 27 maakt Yuki een wachtwoord voor de laptop die hij aan Ava leent. Schrijf dat wachtwoord op het bord: **Yuk11sd3B3st3!**

Bespreek met de kinderen het belang van een goed wachtwoord

(zo kan niemand bij jouw gegevens zoals bijvoorbeeld je bankrekening of de appjes die je naar iemand stuurt) en waarom dit een goed wachtwoord is (er staan letters, cijfers, hoofdletters en leestekens in en het is lang, dat maakt het lastig voor inbrekers/hackers om het wachtwoord te kraken).

Cyberspells

Op blz 46 zegt oma: 'Het is goed om in Cyberspells een vriend te hebben. Maar het is geen spelletje. Het is een plek waar magie en gevaar samenkomen. En waar je niet zomaar uit terugkeert.'

Leg de kinderen uit: Met Cyberspells bedoelt de schrijver eigenlijk Cyber Space ofwel Internet. Internet bestaat uit heel veel computers die met elkaar zijn verbonden. Het is een netwerk van miljarden computers over de hele wereld. Zo'n netwerk lijkt op een spinnenweb. Via kabels en radiosignalen kun je berichten, foto's, muziek en video's de aarde rondsturen.

Het woord internet is de afkorting van interconnected networks. Dat betekent: verbonden netwerken. Beeld dit samen uit, staande in een kring. Gooi een bolletje wol naar een kind. Die gooit het bolletje bol naar een ander enzovoort. Zo zijn jullie een verbonden netwerk.

Herhaal dan wat oma zegt op blz 46. Vraag: Waarom zou ze dat zeggen?

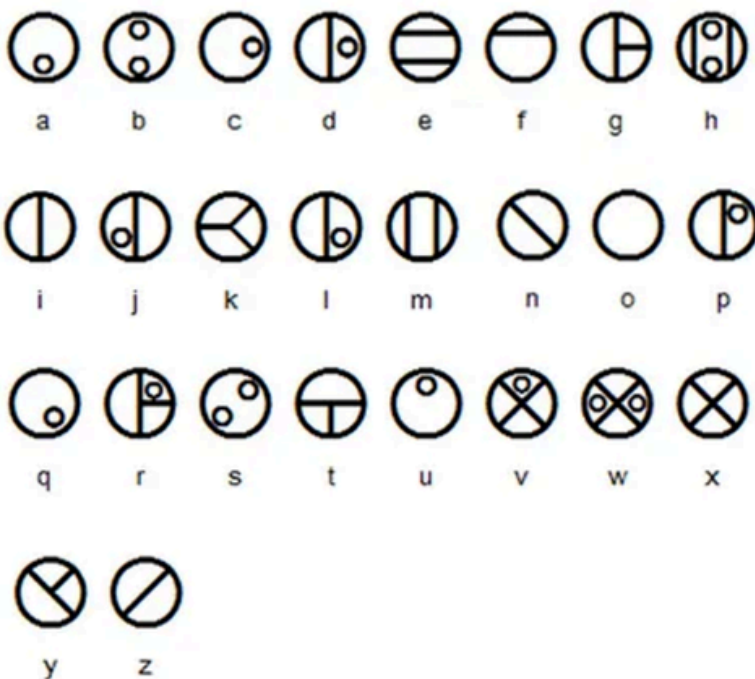
Laat de kinderen nadenken over de magie van het internet; wat vinden ze er leuk en handig aan? Laat hen ook nadenken over de gevaren: hoezo zegt oma dat je er niet zomaar uit terug kan keren? (denk hierbij aan het verslavende effect van internet, dat komt straks ook terug bij Websnacks)

Versleutelvinder

Op blz 75 krijgt Ava van Glitz iets dat lijkt op een heksenhoed, die hij een 'versleutelvinder' noemt. Zodra ze het ding op haar hoofd zet, lukt het haar makkelijk om wachtwoorden te kraken.

Laat de kinderen hun namen in een geheime code zetten. Dat kan met dit geheimschrift (een fictief alfabet uit de LEGO-serie *Bionicle*). Laat hen daarna een eigen code bedenken. Kan een andere klasgenoot de code kraken?

Matoran



Fluisterende boeken

Even terug naar blz 60. Daar staat: 'Het lijkt wel of de boeken hun titels fluisteren.' 'Klopt,' zegt oma lachend. 'Sommige vinden zichzelf nogal interessant.'

Ga met elkaar in een kring zitten en fluister een boektitel in het oor van de leerling naast je. Die leerling fluistert de titel door naar het kind ernaast, etc. Klopt de titel nog bij de laatste leerling?

Daarna mag een ander kind een titel fluisteren, etc.

Op deze manier ervaren kinderen hoe informatie verkeerd kan aankomen, net zoals dat via algoritmes op internet kan gebeuren.

Vertel de kinderen: Er staat ook dat digidwalers bijna nooit opruimen.

Het woord digidwaler bestaat eigenlijk uit twee woorden. Welke?

En wat betekenen die woorden?

Waarom zou de schrijver het woord digidwalers gebruiken? (het verslavende effect van internet waardoor je urenlang blijft dwalen en de websnacks die je afleiden)

Wat zou je moeten opruimen op de computer, je telefoon of iPad? (de cookies en de lijst met de websites die je bezocht hebt)

Virus

Op blz 77 zegt Glitz dat virussen vernietigd moeten worden omdat ze besmettelijk zijn.

Leg de kinderen uit: Een code is een instructie hoe een programma moet werken. Een virus is eigenlijk een slechte code.

Waarom wordt een slechte code een virus genoemd?

(Denk aan t coronavirus; een virus is besmettelijk, je kan er ziek van worden, computers kunnen elkaar ook besmetten en daardoor 'ziek' worden: niet goed meer werken)

Wat zou een goed stukje code doen? (Een goede code kan je computer niet stuk maken. Word is bijvoorbeeld een goede code).

Zwarthoeders en Withoeders

Op blz 82 gaat het over zwarthoedhacksen en withoeders. De withoeders zijn de goede heksen. Dat zijn hackers die inbreken om lekken in de beveiliging van computers te ontdekken. Dat vertellen ze dan aan bedrijven die hun computerprogramma's dan beter kunnen beveiligen. Dat doen de witte hackers (wij noemen dat wel ethische hackers) alleen als het mag van die bedrijven.

Leg verder uit: Die zwarthoeders zijn hackers die inbreken om bijvoorbeeld persoonlijke informatie te stelen. Daar chanteren ze je mee: 'Als je me niet betaalt, verkoop ik jouw informatie door.' Ze willen dus geld van je. Die hackers wil je dus weghouden van je computer/iPad/telefoon.

Vraag de kinderen: Hoe doe je dat? Denk hierbij aan ons gesprek over Websnacks en opruimen, maar ook aan updates installeren (zorgen dat je apparaat steeds bijgewerkt is).

Eenzaamheid

Op blz 83 vertelt oma: 'Eenzaamheid, daarmee voeden zwarthoeders zich. Darkbyte wordt sterker van vriendschappen die kapotgaan, familiebanden die breken en ruzies tussen digidwalers.'

Darkbyte wordt dus sterker door eenzaamheid. Hij wil dat mensen op internet blijven zodat ze in het echt niet meer met elkaar praten. Vraag de kinderen wat ze daarvan vinden aan de hand van de volgende dilemma's (je kunt de kinderen laten kiezen door te gaan staan als je kiest voor...):

- Met vrienden voetballen of filmpjes kijken.
- Op het plein met elkaar praten of vanuit huis met elkaar chatten.
- Ruzie maken terwijl je elkaar ziet of ruzie maken via WhatsApp.

Laat de kinderen hier met elkaar over praten en de voor- en nadelen bespreken.

Lees dan (nog eens) dit stukje op blz 124 voor: In de mist doemen vage beelden op: een vriendengroep die uit elkaar loopt, een kind dat alleen aan een tafel zit, een chatvenster waarin berichten verdwijnen, klassenfoto's waarop kinderen vervagen... 'Die virussen verspreiden ruzie en eenzaamheid,' fluistert Ava.

Vraag: Wat zou de schrijver bedoelen?

Kun je je eenzaam voelen als je samen op je telefoon kijkt?

Hoe stopten Ava en Yuki de verspreiding van ruzie en eenzaamheid?

Hoe zorgen we ervoor dat die virussen zich hier in school niet verspreiden?

Gave - bonushoofdstuk

Op blz. 173 van het boek lees je hoe je het bonushoofdstuk vindt. **Let op: lees deze alleen wanneer je het hele boek uit hebt!**

In dit extra hoofdstuk lees je over Coraline die haar gave inzet voor eigen gewin (ze paste bijvoorbeeld haar cijfers aan). Vraag de kinderen:

Welke talenten heb jij? En hoe zou je die in kunnen zetten voor anderen?

Je kunt de kinderen ook vragen om de talenten van elkaar te benoemen.

Geef daarna een schrijfp opdracht:

Vraag: *welke gave zou je willen hebben? Hoe zou je die inzetten voor een betere wereld?*

Afronding

Vraag de kinderen wat hen het meest is bijgebleven uit het boek:

Wat vond je bijzonder?

Wat viel je op?

Heeft het verhaal jou veranderd? Is er misschien iets wat je nu anders gaat doen? Denk bijvoorbeeld aan vriendschappen of het gebruik van telefoon, internet.

Bonusopdrachten

Spreuken

Op blz 61 leest Ava een paar spreuken zoals: mantello weerstando... koderus ontsluitikus... reallitus terugtredikus... eskapadus kontrolikum.

Laat de kinderen de spreuken zelf lezen: wat valt hen op? Zijn er delen in de spreuk die hen bekend voorkomen? (*denk aan weerstand, code, ontsluiten, terugtreden*) Laat de kinderen zelf een spreuk bedenken als een soort slogan tegen eenzaamheid.

Hulp

Op blz 69 geeft oma Ava een hangertje dat Ava zal helpen als ze dat nodig heeft. Vraag de kinderen: Wat helpt jou als je hulp nodig hebt? Kunnen we jou daarbij helpen in de klas?

Daterval

Op blz 111 gaat het over een daterval. Laat de kinderen hun eigen waterval van nullen en enen maken. Of van andere cijfers.

De vloer is lava

Op blz 114 staat: Ava's ogen worden groot. 'O-o... Dit lijkt wel...'

'... de vloer is lava!' schrikt Yuki. De vloer begint langzaam te golven en een aan tal tegels verdwijnt. Een paar andere tegels lichten groen op. Ava's hart maakt een sprongetje van blijdschap: dit heeft ze vaker gedaan! Oma legde vaak puzzeldoolhofjes in de gang. Ava mocht dan alleen op de "veilige" vloertegels stappen. En op school doen ze "de vloer is lava" ook heel vaak tijdens gym.

Doe dit spel met de kinderen in de gymzaal of op het plein: de kinderen mogen de vloer niet aanraken.

Apenstaartje

Op blz 119 bouwen Ava en Yuki een apenstaartje. Laat de kinderen in tweetallen apenstaartjes van lego bouwen.