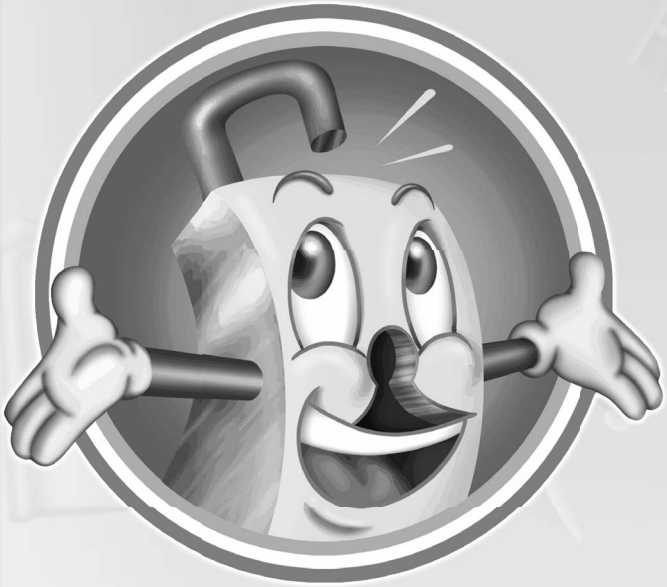
Kindvriendelijk internet

Brochure "De Surfsleutel" jaargang 2 nummer 4

SURFSLEUTEL.NL

Inhoud



Voorwoord editie 4	2
Wie zijn we	4
Gamen is al lang geen spelletje meer	7
De Surfsleutel Browser	11
Leren door doen - Do it yourself	14
De redactie van de Surfsleutel aan het werk	18
Prijsvraag	22
Wat is phishing?	26
Iets aan de hand: Goede-Foute Link	29
Jouw missie: samen met je ouders en de rest	32
Organisaties	35
Colofon	36

Voorwoord editie 4

De vierde uitgave van het informatieboekje "De Surfsleutel" begint met een wisseling van de wacht. Mijn collega René van Liesdonk heeft voor de eerste 3 boekjes het voorwoord geschreven, maar vanaf deze editie zal ik het van hem overnemen. Mijn naam is Paula Lagerwerf en ik ben sinds 2007 samen met de ander projectteamleden werkzaam aan kinderinternet de Surfsleutel. Nadat René had aangegeven niet voldoende tijd meer vrij te kunnen maken voor kinderinternet de Surfsleutel naast zijn opleidingen bedrijf heb ik de Surfsleutel eind maart van dit jaar van hem overgenomen. René ik zal onze samenwerking wel missen hoor! Gelukkig blijft hij ons wel adviseren op het gebied van digitaal onderwijs en veilig internet. René heeft voor deze editie dan ook twee mooie artikelen geschreven.

We zijn begonnen met het uitgeven van dit informatieboekje omdat we geen reclame budget hebben waarmee we kinderen en hun opvoeders kunnen bereiken om hun zo van het bestaan van een kindvriendelijke internetomgeving op de hoogte te brengen. Tot onze grote vreugde worden we nu al door Uitgeverij Nolin in 10 provincies verspreid en komen de laatste provincies er ook aan. De scholen maken ook steeds meer gebruik van de mogelijkheid om het boekje gratis bij te bestellen voor hun leerlingen. We zijn hier erg blij mee.

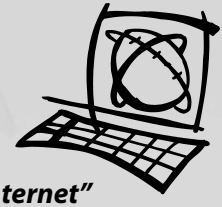
Omdat de kinderpagina's van de vorige editie zo in de smaak gevallen zijn in deze editie meer onderwerpen die voor kinderen en hun begeleiders geschikt zijn. Zo heeft KEii een interessant artikel geschreven over "Do It Yourself" (DIY). Verder informatie over "Phishing" en volop onderwerpen waar je in de klas of met je ouders nog eens over kunt praten.

Heb je zelf een onderwerp dat past bij de Surfsleutel en dat je graag besproken zou willen zien in dit boekje stuur dan een mail naar redactie@surfsleutel.nl

Ik wens je met dit boekje weer veel lees en internetplezier.

Paula Lagerwerf

Wie zijn we



"Kinderen hebben recht op een veilige speelplaats op internet"
Als die er niet is, moet deze gecreëerd worden.

Het EU-Kids online project heeft onderzoek gedaan onder ruim 25000 kinderen en ze gevraagd waar ze volgens zichzelf online het meeste last van hebben. Het blijkt te gaan om vier hoofdzaken:

1) Inhoud (20,5%), vooral pornografische inhoud, maar ook geweld scoort hoog
2) Gedrag (19,4%), en dan vooral het gedrag van anderen zoals agressie, pesten, racisme en vervelend taalgebruik
3) Contact (14%), met name volwassenen die ongevraagd en ongewenst contact zoeken
4) Overig (7,7%), risico's zoals virussen en spam

(Bron: artikel http://www.dieponderzoek.nl/ouders-zien-online-een-risico-over-het-hoofd-dat-kinderen-wel-dwarszit/ van Linda Duits)

Wij vinden het van belang dat kinderen middelen ter beschikking krijgen, waarmee ze zowel op school als in hun vrije tijd onbekommerd gebruik kunnen maken van het internet, zonder dat ze in aanraking hoeven te komen met de zaken die ze zelf als heel negatief ervaren.

Dit is de reden dat tien jaar geleden een start is gemaakt met Kinderinternet de Surfsleutel. Dit is een website waarbinnen ruim 8000 creatieve, ontspannende en educatieve webpagina's zijn opgenomen die door onze webredactie dagelijks up to date gehouden worden. Een duidelijke indeling in leeftijdscategorieën en rubrieken garandeert de gebruiksvriendelijkheid van de Surfsleutel. De Surfsleutel is kosteloos voor iedereen beschikbaar.

Doordat wij, Paula en Walter Lagerwerf, zelf een aantal jaren geleden jonge kinderen hadden, die we op dat moment op een verantwoorde manier met het internet vertrouwd wilden maken, zijn we actief betrokken geraakt bij de Surfsleutel. De website kreeg een volledige make-over en met het toenmalige team hebben we de site verder uitgebouwd tot wat hij nu is. Ook is de webredactie uitgebreid en werken we nauw samen met verschillende bedrijven, die

maatschappelijk verantwoord ondernemen een warm hart toedragen.

Na vele vragen van Surfsleutel gebruikers hebben we naast de website ook de Surfsleutel Browser ontwikkeld. Deze browser kan de normale internet browser zoals Internet Explorer, Chrome of Firefox vervangen en vormt dan een veilige "schil" waarbinnen de Surfsleutel en andere kindvriendelijke websites gebruikt kunnen worden. Welke websites worden toegestaan binnen de Surfsleutel Browser kan door de school of ouders worden ingesteld. Hiermee kan dus precies worden afgestemd welke mogelijkheden op internet een kind krijgt en kan het geleidelijk worden begeleid bij het vinden van zijn weg op de digitale snelweg.

Met de combinatie van Surfsleutel en Surfsleutel Browser hebben we nu naar ons gevoel een unieke combinatie van gereedschappen ontwikkeld om kinderen te ondersteunen, helpen en begeleiden bij hun ontdekkingstocht op internet. Op dit moment ligt voor ons dan ook op dit moment de nadruk op het zorgen voor landelijke naamsbekendheid voor de Surfsleutel. Wij willen natuurlijk zoveel mogelijk kinderen, scholen en ouders kennis laten maken met de Surfsleutel en de mogelijkheden die het biedt.

Ook zijn we op die manier op zoek naar zoveel mogelijk reacties, suggesties, commentaar die ons kunnen helpen om de Surfsleutel en de Surfsleutel Browser nog verder te verbeteren. Ook het benaderen van bedrijven, die vanuit de gedachte van maatschappelijk verantwoord ondernemen een partner willen zijn van de Surfsleutel, heeft voor ons prioriteit. Alleen met die steun kan de Surfsleutel kosteloos voor iedereen beschikbaar blijven en dat is toch wat we met zijn allen willen!!

GAMEN IS AL LANG GEEN SPELLETJE MEER!

Educatieve games zijn een aanvulling op traditionele didactische hulpmiddelen en lesmaterialen binnen ons onderwijs. Er zijn de nodige discussies en blogs op Internet te vinden over de gemixte inzet van digitale fun & educatie. Onderstaand artikel mag een "praatstuk" zijn voor iedereen die zich betrokken voelt bij het basisonderwijs en op zoek is naar de balans tussen traditioneel boekenonderwijs en digitalisering van leermiddelen en methoden.

Games die enkel het doel dienen om hun spelers iets aan te leren, zijn inmiddels al in alle soorten en maten aanwezig. Je hebt 'serious games' voor volwassenen om bijvoorbeeld een vak te leren, ontdek-de-wereld-games voor peuters en kleuters, en reken- en taalgames voor basisscholieren. Helaas is het leeuwendeel van het educatieve gamesaanbod gebleven bij simpele reken- en taalgames.

Interactieve leermethoden tot nu toe zijn altijd relatief simpel gebleven: scoor punten door rekensommen op te lossen, hoofdsteden aan te wijzen of werkwoorden in te vullen. Logisch vanuit een ontwikkelaarsperspectief, maar ongelooflijk saai en oppervlakkig voor de doelgroep. Net zoals we op een gegeven moment meer uit onze games wilden dan simpel platformen, zo ook is dit concept momenteel behoorlijk achterhaald. En het is natuurlijk ook een redelijk gelimiteerde methode doordat je alleen kennis test en geen begrip of inzicht aan de kaak stelt (behalve dan misschien bij rekensommen). Het begrip van leerstof is een belangrijk punt waar het onderwijs nogal eens tekortschiet. Het onderwijs hanteert namelijk een systeem dat geschikt is voor de gemiddelde leerling: er is precies genoeg uitleg en leerstof aanwezig voor de gemiddelde leerling om het vak af te sluiten met een ruime voldoende.

Het probleem is: hoger begaafde leerlingen vervelen zich dood en de onder gemiddelde leerling haakt gedemotiveerd af omdat het met de beschikbare hulpmiddelen toch niet lukt.

Games bieden een perfect platform om deze kloof te overbruggen. Door educatieve games als supplementair lesmateriaal aan te bieden, kunnen mensen die moeite hebben met een bepaald vak meer oefenen met de stof die ze ingewikkeld vinden.

meer hebben. Pas het niveau van de stof aan per leerling.

Er is veel te verbeteren aan de educatieve spellen die nu worden aangeboden als lesmateriaal. Ze zijn namelijk bijna allemaal bijzonder oninteressant. Het zijn vaak half-bakken simulaties die verder niets om het lijf hebben en zich puur richten op de droge inhoud van de lesstof. Er is verder geen sprake van enigszins interessante of diepgaande gameplay. Dat moet anders kunnen.

Games hebben de mogelijkheid om een bepaald probleem of concept te illustreren op een visuele en interactieve manier, iets waar boeken duidelijk tekortschieten. Maak daarnaast gebruik van een intelligent, dynamisch niveausysteem zodat hoger en lager scorende leerlingen zich niet hoeven te vervelen of om te voorkomen dat ze geen houvast

Gebruik technologie van bestaande games om educatieve games interessanter te maken. Natuurlijk, de focus moet liggen op de leerstof, maar dat hoeft niet te betekenen dat er niets naast die leerstof kan worden aangeboden. Neem bijvoorbeeld geschiedenis: een vak dat je héél goed kunt leren via een real-time of turn-based strategy game. Age of Empires of

Civilization's gameplay kunnen als voorbeeld dienen, om niet alleen het spel leuker en diepgaander te maken, maar ook als een manier om de evolutie van de samenleving toe te lichten. Ontwikkel meerdere "campaigns" die steeds een ander deel van de geschiedenis uitlichten en laat leerlingen zelf experimenteren wat voor effect welke keuzes hebben gehad. Zo leer je meer dan pure feitjes en ontdek je de concepten die aan belangrijke historische gebeurtenissen ten grondslag liggen.

Nu klinkt dit misschien als een enorm complexe game, en dat zal het waarschijnlijk ook zijn, maar waarom is dat een probleem? Als er één manier is om geschiedenis leuk en interessant te maken dan is het wel om je virtueel in de geschiedenis te wanen. En er mag best wat tijd en moeite worden gestoken in het aantrekkelijk maken van educatieve games. Maar geschiedenis is zeker niet het enige vak dat je kunt combineren met moderne gameplay-elementen.

Waar games duidelijk de voorkeur verdienen boven boeken, is het begrip en de toepassing van de leerstof. Er zijn dus enorm veel zinvolle toepassingsmogelijkheden binnen het onderwijs en dat games het leren leuk kunnen maken is daarbij alleen maar een dik pluspunt. Al met al is er dus nog behoorlijk wat werk aan de winkel. Games zullen voor kinderen aansprekend en motiverend moeten zijn en het is aan verschillende partijen om hieraan zowel technisch als inhoudelijk vorm te geven. Of de ontwikkelingen nu langzaam of snel gaan; één ding is zeker, educatieve games zijn niet meer uit het onderwijs weg te denken.

René van Liesdonk
Adviseur digitaal onderwijs en veilig internet bij kinderinternet de Surfsleutel.

De Surfsleutel Browser

De Surfsleutel Browser
Daar waar met kinderen gewerkt en geleefd wordt, biedt Surfsleutel een kindvriendelijk en verantwoord internet. Surfsleutel heeft internet-leer- en speelomgevingen ontwikkeld om ouders, leerkrachten en andere professionele opvoeders gereedschappen in handen te geven om kinderen te ondersteunen, helpen en begeleiden bij hun ontdekkingsreis op internet.

Een 'zwakke schakel' bij het internetgebruik is echter de toegepaste browser, bv. Microsoft Explorer, Mozilla Firefox of Google Chrome. Deze staat immers toe dat via de adresbalk andere sites worden geopend of via Ctrl-N een nieuw venster wordt geopend. Verder kun je vanuit de browser afdrukken, snelkoppelingen maken, afbeeldingen opslaan of als bureaublad instellen, etc. Dit zijn zaken die u wellicht niet wenselijk acht en die alleen met moeite en veel technische kennis zijn af te schermen. Bovendien is een standaard browser ook niet voor kinderen gemaakt en in dat opzicht dus niet altijd even gebruikersvriendelijk.
Om deze redenen hebben we een eigen browser ontwikkeld: *de Surfsleutel Browser*.

De browser heeft een eigen werkbalk, waarbij het niet meer mogelijk is om buiten de browser direct naar andere websites te gaan. In de Surfsleutel browser plaatst u eenvoudig alleen de websites die u wel geschikt acht voor gebruik door de kinderen die onder uw verantwoordelijkheid vallen.

De Surfsleutel Browser kunt u eenvoudig bij ons downloaden via http://www.surfsleutel.net/producten/surfsleutel-browser/ (11,0Mb) en op uw eigen systeem installeren .Een uitgebreide beschrijving over de installatie en het gebruik van de Surfsleutel Browser kunt u hier ook vinden.

Wij vragen u een bijdrage van €29,95 per jaar voor het gebruik van de Surfsleutel Browser.

WETEN voor de allerjongsten op de Surfsleutel
Getallen: Je vindt ze onder 4-6
Weten/Doen/Getallen

Bespreken met de allerjongsten op de Surfsleutel.

Je vindt het onder 4-6
Weten/JIJenIK/Gezondheid

Leren door doen – Do It Yourself

Enige tijd geleden kwam mijn dochter naar me toe en vroeg me of ik haar kon uitleggen hoe je van een elastiekje een Eifeltoren en een Parachute kan maken. Ik keek haar aan en vertelde haar dat ik niet wist hoe je dat moet doen. Haar moeder was niet in de buurt om als tweede bron te raadplegen. 'Geen probleem', zei ze. 'Zou ik dan even je iPad mogen gebruiken, dan zoek ik op Youtube wel even een filmpje waar het staat uitgelegd'. Een mogelijkheid waar ik zelf niet meteen aan had gedacht. Een half uur later komt ze weer naar me toe en laat me zien hoe je van een elastiekje naast de Eifeltoren en een parachute ook een kop en schotel, een ster en een vlinder kunt maken.

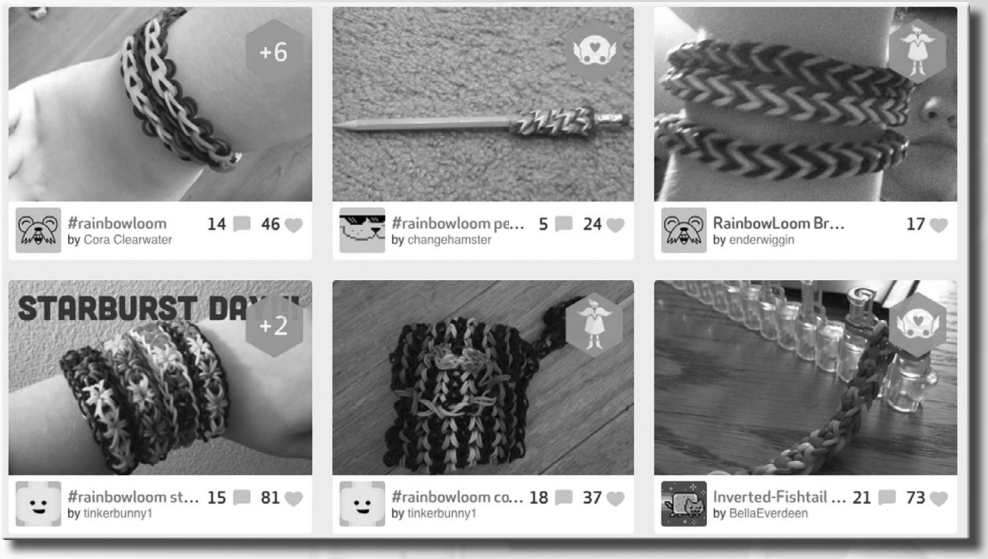
Kinderen van nu hebben de mogelijkheid om meerdere bronnen te raadplegen om iets te leren. Als ze jou als ouder of leerkracht als waardevolste bron willen dan vragen ze daar om, maar als ze een digitale bron willen raadplegen, dan weten ze de weg naar Google en Youtube ook gemakkelijk te vinden. Deze manier van leren is anders dan voor het digitale tijdperk, waarin de bron vaak de leerkracht of volwassene was. Het onderwijs was ook als zodanig ingericht. De leerkracht was degene die de kennis overbracht. En om als kind kennis tot je te krijgen moest je doorgaans goed kunnen kijken, luisteren en lezen. Met deze drie werkwoorden hebben we jarenlang het onderwijs vormgegeven en kon je als leerling een aardig eind komen. De activiteit van de lerende hoefde hiervoor niet erg hoog te zijn. Op het moment dat de computer kwam, zo rond 1982, veranderde er iets. Dit medium zorgde ervoor dat er ook op andere manieren kennis vergaard kon worden. Bovendien zorgde dit ervoor dat er een andere activiteit werd gevraagd van ontvanger. Als je bleef kijken, luisteren of lezen gebeurde er niets. Je moest in actie komen om de interactie aan te gaan. Je moest iets doen om iets te beleven. Dit is eigenlijk een manier van leren die dicht bij de natuurlijke manier van ontwikkelen van de mens past. Als het onderwijs vanuit deze zienswijze zou worden ingericht, waarbij er meer activiteit van de leerling wordt

verwacht, dan wordt de interactie verhoogd en moet de lerende meer doen om iets te kunnen beleven en uiteindelijk te leren. Bij dit zogenaamde 'Leren door doen" komen kinderen eerder tot onderzoekende, ontdekkende, ondernemende, creërende, bouwende, samenwerkende, en interactievere manieren van leren. Zijn dit niet ook vaardigheden die we kinderen mee willen geven en die ook wel 21 eeuwse skills worden genoemd?

Een mens heeft van nature een onderzoekende, ondekkende en zintuigelijke manier van ontwikkelen, maar als we op school komen, zo ongeveer in groep 3, dan wordt deze manier van leren vaak ontnomen omdat we uit methodes moeten gaan werken om vervolgens in een toets te kunnen laten zien of we vragen goed kunnen beantwoorden. Het huidige onderwijs richt zich nog steeds hoofdzakelijk op het aanleren van antwoorden. Zou het zich niet veel meer moeten richten op het leren beantwoorden van vragen en het oplossen van problemen?
Als we kinderen willen voorbereiden op een wereld waarin zij moeten gaan leven, werken en leren, zullen we als opvoeders goed moeten stilstaan bij welke bagage en vaardigheden wij ze mee moeten geven, waarmee ze zich kunnen gaan redden.

Do it yourself
Even terugkomend op het inleidende voorbeeld van de elastiekfiguren.
Ik denk niet dat een leerkracht als een kind met een vraag komt meteen moet vragen of ze al op Youtube of Google heeft gekeken. Een kind kiest bewust de bron die het wil raadplegen. Als dat de ouder of leerkracht is dan heeft dat vast een goede reden, maar het internet als bron is op veel scholen nog geen gemeengoed. Het leren gebruiken en hanteren van deze bron evenmin.

Een mooi voorbeeld voor kinderen (en volwassenen) om zelf(standig) van alles te kunnen leren is een website die gebaseerd is op het fenomeen Do It Yourself, afgekort DIY. Vrij vertaald naar Nederlands 'Doe het zelf'. Een methode die zich richt op het zelf eigen maken van uiteenlopende vaardigheden met behulp van tutorials. Naast dat je iets kunt leren kun je zelf ook, na het aanmaken van een account, jouw filmpjes plaatsen en laten zien wat jouw talent is, of misschien wel met behulp van andere filmpjes jouw talent verder benutten.



Op de website www.diy.org en met de bijbehorende app kun je echt van alles leren.

Wil je meegaan met de RainbowLOOM-rage, dan vindt je hier allerlei instructiefilmpjes. Of wil je liever een taal leren, weten hoe Minecraft werkt, zelf een stop-motion filmpje maken of misschien wel hoe je jezelf moet opmaken, je nagels lakken of een goed kampvuur maken? Dan vind je op deze website een grote verzameling van 'do it yourself' tutorials.

Als je ergens al goed in bent dan kun je ook een uitdaging aangaan waarin je jouw talent laat zien. Bijvoorbeeld als je goed bent in verhalen schrijven dan kun je een challenge aangaan en dit via diy.org delen met anderen. Een mooie bron om te leren, welke bronnen raadpleeg jij?

Andre Slegers
Onderwijsbegeleider bij KEii
@keiionderwijs | www.keii.nl

KEii
Bouwen aan Onderwijs en ICT

De redactie van de Surfsleutel aan het werk

Het allerbelangrijkste onderdeel van de Surfsleutel is natuurlijk de zogenaamde "content". Alle informatie die je binnen de Surfsleutel kunt vinden door middel van de ruim 8000 opgenomen webpagina's. De redactie van de Surfsleutel is hierbij van groot belang, omdat zij alle linken in de Surfsleutel in de gaten houden, waar nodig bijwerken, toevoegen of verwijderen en in veel gevallen ook zelf content maken als er geen goede link naar informatie over een bepaald onderwerp gevonden kan worden.

Behalve de content zelf is het ook van belang dat de informatie snel gevonden kan worden en bijvoorbeeld staat bij de juiste leeftijdscategorie. Vandaar dat de redactie ook heel veel aandacht besteedt aan de opbouw van de Surfsleutel. In dit artikel willen we daarom die opbouw eens wat beter bekijken. Hiervoor beginnen we op de startpagina van de Surfsleutel.
Wat als eerste opvalt als je de Surfsleutel start, is het venster waarin je je leeftijdscategorie moet kiezen.

Er is heel bewust voor gekozen om de content in de Surfsleutel in te delen volgens deze categorieën om ervoor te zorgen dat de content die gevonden wordt zo goed mogelijk aansluit bij de leeftijd van de gebruiker. Iemand van 8 zoekt nu eenmaal andere dingen dan iemand van 14 jaar oud. Ook na de eerste keuze is de leeftijdscategorie altijd nog opnieuw te kiezen.

De startpagina bevat verder altijd centraal een blok met daarin linken naar een actueel onderwerp, zoals bijvoorbeeld het wereldkampioenschap voetbal, de olympische spelen of Prinsjesdag. Om helemaal bij de tijd te zijn heeft de startpagina ook venster met de zogenaamde RSS feed van het Jeugdjournaal. Hierop komen steeds de belangrijkste nieuwsberichten van het moment voorbij. Ook het nieuwste weerbericht wordt in dit venster getoond.

Twee belangrijke knoppen die op elke Surfsleutel pagina voorkomen zijn: "*Vertel door!*" en "*Goede of slechte site*".

Met deze knoppen kun je al je vrienden een berichtje sturen wanneer je ze wilt vertellen dat je de Surfsleutel zo'n gave site vindt. Maar je kunt ook de redactie waarschuwen als je een niet zo'n leuke website of link bent tegengekomen binnen de Surfsleutel of juist vindt dat een bepaalde site op de Surfsleutel gelinkt zou moeten worden of dat je meer over een bepaald onderwerp op de Surfsleutel zou willen zien.

Hiermee heb je dus ook zelf invloed op de inhoud van de Surfsleutel en kun je de redactie helpen om de site nog verder te verbeteren.

We zullen nu wat beter bekijken hoe de inhoud van de Surfsleutel is opgebouwd. Allereerst is er de belangrijkste splitsing van alle linken in "Spelen" en "Weten". Hiermee geven we eigenlijk al aan dat je de Surfsleutel kunt gebruiken voor het opzoeken van allerlei informatie die je op school nodig hebt of gewoon omdat je nieuwsgierig bent naar bepaalde onderwerpen, maar ook wanneer je gewoon zin hebt om leuke dingen te doen in je vrije tijd, zoals een spelletje spelen, leuke filmpjes te bekijken of grappige knutsels te maken.

Nadat je voor "Weten" of "Spelen" hebt gekozen, zie je dat in de menubalk vijf hoofdgroepen worden getoond. Als je dan weer je muis over deze hoofdgroepen beweegt zie je de verschillende mogelijkheden die je per groep kunt kiezen. Voor "Weten" kun je bijvoorbeeld kiezen voor "Doen" en dan "Taal", "Rekenen" en "Lezen". Hiermee kom je dan bij een pagina helemaal gevuld met links naar websites waar je alles kunt vinden op het gebied van jouw keuze. Voor Taal vind je in de leeftijdscategorie 8 – 11 jaar, bijvoorbeeld heel veel informatie over Spelling en Grammatica, maar vind je ook allerlei oefeningen om de stof nog beter onder de knie te krijgen. Heb je even geen zin meer om te leren of ben je even toe aan een pauze, dan kun je in het "Spelen" gedeelte van de Surfsleutel lekker gamen met de links onder "Gametijd", maar kun je ook alvast op zoek naar die superleuke knutsel voor Vaderdag of Halloween.

Samenvattend is de content van de Surfsleutel dus als volgt opgebouwd:

1. Leeftijdscategorie
2. Splitsing in Spelen en Weten
3. Daaronder vijf hoofdgroepen met onderwerpen
4. Alle webpagina's per hoofdgroep

Als je inhoudelijk kijkt naar de verschillende webpagina's dan zie je daar nog een laatste onderverdeling: .nl linken naar externe websites en linken naar eigen content binnen de Surfsleutel. De redactie gaat dus voor elk onderwerp op zoek naar de beste externe links, maar maakt steeds vaker zelf content. Dit kan educatieve content zijn over een bepaald onderwerp, maar de redactie is ook heel erg goed in het verzinnen en maken van de leukste knutsels. Die vind je dan niet alleen terug op de Surfsleutel, maar ook de redactie bureaus worden er heel erg vrolijk en leuk mee aangekleed!

Prijsvraag

Kinderinternet de Surfsleutel werkt samen met een groot aantal bedrijven die veel waarde hechten aan Sociaal Ondernemen. Vanuit die gedachte dragen zij de Surfsleutel een warm hart toe. Zij ondersteunen de Surfsleutel op veel verschillende manieren, soms in de vorm van een financiële bijdrage als sponsor, soms leveren ze ons teksten aan die op de Surfsleutel gebruikt kan worden. In andere gevallen stellen ze ons producten ter beschikking die wij mogen inzetten om iets leuks te doen voor onze gebruikers. Hierbij gaat het vaak om toegangskaartjes voor bijvoorbeeld kinderfilms of attractieparken, maar ook boeken en andere leuke cadeautjes komen voorbij.

Natuurlijk hebben wij gezocht naar een leuke en ook eerlijke manier om dit alles onder onze gebruikers te verdelen en dit heeft er toe geleid dat we regelmatige leuke prijsvragen plaatsen op de voorpagina van de Surfsleutel.

Je ziet de prijsvraag in de vorm van een bewegend plaatje op de Homepage waarin de prijsvraag wordt aangekondigd. Als je op dit plaatje klikt krijg je prijsvraag te

zien en zie je ook wat je kan winnen. De prijsvraag is niet al te moeilijk te beantwoorden. Als je goed rondkijkt op de Surfsleutel vind je het antwoord zo. Je mag zo vaak insturen als je wilt om je winkansen zo groot mogelijk te maken. Uiteraard worden de gegevens die je invult bij de prijsvraag alleen gebruikt voor het toezenden van de prijzen en worden ze zeker niet aan derden verstrekt. Vraag wel altijd eerst aan je ouders of je mee mag doen met de prijsvraag!
Alles bij elkaar is het dus heel belangrijk om de voorpagina van de Surfsleutel in de gaten te houden om te zien of er een prijsvraag is geplaatst en dan zo snel mogelijk jouw antwoord in te sturen. Zo zie je maar: de Surfsleutel is niet alleen de leukste" Edu-Fun" website van Nederland, je kunt er ook nog eens de leukste prijzen winnen!

Knutselen: kindvriendelijke knutsels op de Surfsleutel

zomer- knutsel

Giraffe

Wat heb je nodig?

- lijm
- schaar.
- wit papier
- 4 wc rolletjes
- 1 keukenrol
- potlood
- bruine stift

Hoe maak je het?

- Rol de 3 wc rolletjes en de keukenrol in met wit papier.
- Knip uit de keukenrol een nek van 12 cm.
- Teken bruine vlekken op de wc rollen en keukenrol.
- Knip uit het 4de wc rolletje een hoofd van 5 cm en rol deze ook in met wit papier.
- Knip uit wit papier een staart en manen voor de giraffe.
- Teken op het hoofd een oog en plak er 2 oren aan.
- Plak alle lichaamsdelen op elkaar.

SURFSLEUTEL

http://www.surfsleutel.nl/4-6/spelen/hobby/knutselen

Wat is phishing?

Phishing is met een mooi woord voor identiteitsfraude. Criminelen willen op een slimme manier net doen of ze jou zijn. Hierdoor willen ze jouw bankrekening, creditcardgegevens, wachtwoorden of pincodes ontfutselen. Phishing ontstaat vaak doordat op de één of andere manier een slim programma op je computer wordt geïnstalleerd. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als je naar onveilige sites surft of programma's of games download waarvan je de eigenaar niet kent, maar tegenwoordig zijn ook bekende sites als nu.nl en marktplaats.nl al eens besmet geraakt.

Eenmaal op je computer geïnstalleerd, kan het programma bijvoorbeeld zien welk bankrekeningnummer of wachtwoord je invoert. Deze informatie wordt dan doorgegeven aan de hackers en zij maken daar slim gebruik van door automatische programma's te maken die opdrachten naar bv. de bank versturen. Phishing kun je dus vergelijken met een virus maar dan slimmer.

Een andere manier om aan je gegevens te komen via phishing is met een e-mail. In deze e-mail staat vaak de mededeling dat een bank uit veiligheidsoogpunt je vraagt om je wachtwoord of andere gegevens te wijzigen. Door op deze link te klikken en daar je informatie achter te laten heb je de hackers geholpen.

Hier een paar voorbeelden waaraan je phishing kan herkennen:
De mail is niet aan jou persoonlijk gericht maar begint met een algemene opening als "geachte klant".

- De mail bevat taal- en stijlfouten.
- Er wordt gesuggereerd dat het account "geverifieerd/gecontroleerd" moet worden met jouw inloggegevens.
- Er wordt gedreigd met gevolgen als niet je niet onmiddellijk doet wat gevraagd wordt.
- De link waarnaar wordt verwezen bevat subtiele/kleine verschillen met de originele link, zoals een andere extensie of andere schrijfwijze.

Let op dit zijn niet de enige manieren waarop je phishing kan herkennen!

Gevolgen van phishing?
De gevolgen van phishing kunnen heel groot zijn. Er zijn voorbeelden

dat er bankrekeningen zijn leeggehaald voor miljoenen euro's maar ook jouw spaarrekening is voor de criminelen interessant. Ook kunnen er uit jouw naam en met jouw geld allerlei producten worden besteld in webwinkels, reizen geboekt, auto's gehuurd en ga zo maar door. Daarnaast is het natuurlijk ook de ellende, die ontstaat wanneer je maar moet bewijzen aan bijvoorbeeld de bank dat je alles netjes hebt gedaan en zelf geen schuld hebt. Ook het controleren en schoonmaken van je computer kan heel veel tijd en geld kosten.

Hoe kan je phishing voorkomen?
Zorg dat je computer beveiligd is met een virusscanner en een firewall en dat alles up-to-date is. Kijk goed of een e-mail bericht echt is of niet. Controleer dus altijd, wat er staat en geloof niet alles in een e-mail. De banken hebben een campagne Veilig bankieren uitgebracht en zullen je bijvoorbeeld nooit via een mail of door de telefoon vragen om je wachtwoorden of pincode.

Praat tenslotte nooit met een onbekende over je persoonlijke "computer" gegevens. En als je iets niet vertrouwt……zet je computer uit en zoek deskundige hulp!

De hele wereld kijkt met je mee!

Heb jij een beeldschermtijd overeenkomst nodig?

Ik besteed mijn tijd goed.

Ik maak eerst mijn huiswerk en leer mijn lessen. Dan is dat toch al uit mijn hoofd.

Als ik klaar ben, speel ik en ontspan ik me.

Ik heb slaap nodig en weet wanneer ik naar bed moet.

Als ik me niet aan de afspraken op het schema hou, mogen mama en papa me daarop wijzen.

Datum: _____ Handtekening:

Bron: klasse.be

Iets aan de hand: Goede-Foute Link

Een heel belangrijk onderdeel van de Surfsleutel is de knop "**Goede of Foute link**".

De inhoud van de Surfsleutel wordt voortdurend onderhouden door een deskundige webredactie. Wij vinden het echter heel belangrijk dat ook de gebruikers hieraan een bijdrage kunnen leveren.

Door middel van een klik op Surfie kan direct een goede nieuwe link worden doorgegeven aan de redactie. Ook een link naar een website die bijvoorbeeld door veranderingen van de eigenaar nu foute inhoud bevat, kan via deze weg worden gemeld, waarna de webredactie meteen in actie komt.

Leuke binnen en buiten spelletjes op de Surfsleutel

Spelletje voor Binnen

Krantenmeppen

Voor kinderen van alle leeftijden
Aantal spelers: maakt niet uit
Hoe lang duurt het spel: zo lang als het leuk is.

Wat heb je nodig?
- Een opgerolde krant

Hoe gaat het?
- Ga met een groep in een kring zitten.
- Eén persoon wordt aangewezen om in het midden van de kring te gaan staan. Dit is de krantenmepper.
- De leider roept een naam van iemand uit de kring. De krantenmepper moet deze persoon met de krant gaan meppen.
- De persoon die geroepen is moet nu heel snel een andere naam roepen, voordat hij geslagen wordt.
- Zodra er een andere naam geroepen is moet de krantenmepper deze persoon gaan meppen.

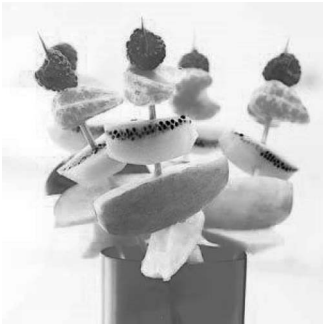
SURFSLEUTEL

http://www.surfsleutel.nl/4-6/spelen/vrijetijd/feestje

Koken: kindvriendelijke recepten op de Surfsleutel

Fruitprikkers

Wat heb je nodig?
1/2 mango geschild
1 appel
1 kiwi geschild
1 mandarijn geschild
8 frambozen (bakje 125 g)
satéstokjes



Hoe maak je het klaar?

- Snijd de mango in 8 parten.
- Snijd de appel in vieren, verwijder het klokhuis en maak kleine stukjes.
- Snijd de kiwi in 8 stukjes.
- Haal de mandarijnstukjes los van elkaar.
- Rijg aan elke satéprikker mango, appel, kiwi, mandarijn en framboos.

SURFSLEUTEL

http://www.surfsleutel.nl/4-6/spelen/koken/koken

JOUW MISSIE: "GAMEN MET JE OUDERS EN DE REST.....SOO COOL !!"

Reactie van Bart (11 jaar) op de vraag wat hij ervan zou vinden om samen met zijn ouders of familie te gamen: "Gamen met mijn ouders? Tjeemig, nou, uh, weet ik niet hoor! Doe ik altijd alleen of samen met mijn vrienden".

Bart is één van de vele liefhebbers van games. Hij verslindt ze. Online games via zijn eigen PC, de IPad van zijn zus is niet veilig voor hem en met zijn X-Box claimt hij regelmatig de grote TV in de huiskamer. Het is tenslotte gezellig in de huiskamer, dus daar zit Bart gewoon graag, ook als hij wil gamen. Maar ja, de TV gaat op een gegeven moment op journaal en andere programma's dus gaat Bart maar weer naar zijn kamer, want daar staat zijn PC altijd gameready to go!

Bij veel gezinnen lijkt het 's avonds zo gezellig, maar eigenlijk is het vreselijk saai wat er gebeurd: vader in de bank voor de TV, moeder aan de huiskamertafel met de leesmap voor haar neus (of haar eigen IPad), dochter giechelend op haar kamer met vriendinnen te "Whatsappen of skypen"

en zoonlief zit online te games. Best oké op zijn tijd, maar we zijn toch een gezin? Toch niet altijd zo solo?

"HALLO WAKKER WORDEN!
GA EENS IETS SAMEN DOEN!

JOUW MISSIE: Jij gaat samen met de rest van het gezin een game spelen.

WAT DOEN WIJ ??
De Surfsleutelredactie heeft speciaal voor jou games geselecteerd om samen te kunnen spelen. UIT.

DE UITDAGING:
Jij zoekt de game uit;
Jij nodigt ze uit;
Jij daagt ze uit;

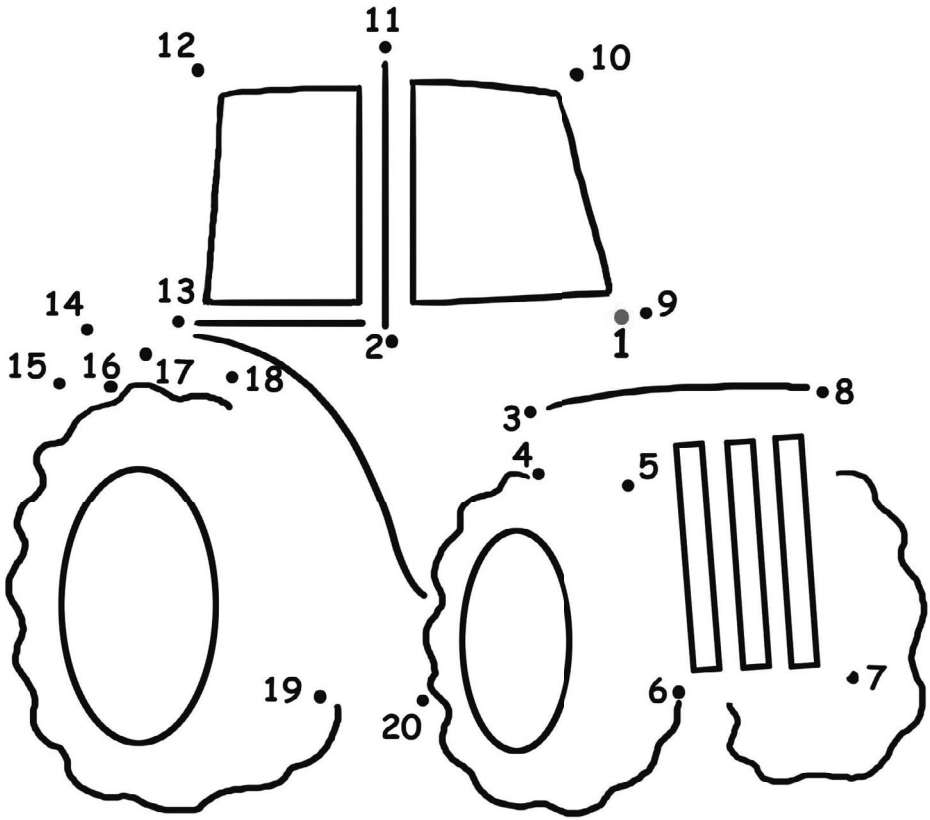
Je zeurt desnoods net zolang tot iedereen gewoon met je mee doet.

SUCCES MET JOUW MISSIE!!

Voorbeeld Games: Kinect Adventures, WII Party, New Super Mario Bros (Wii), Boomblox (Wii), iPawn, Squla, Boggle Flash en Minecraft.

René van Liesdonk
Adviseur digitaal onderwijs en veilig internet bij kinderinternet de Surfsleutel.

Cijfertekening tractor



5clska76@shutterstock.com

SURFSLEUTEL

http://www.surfsleutel.nl/4-6/spelen/hobby/kleurplaten

Organisaties op het gebied van Internetveiligheid en mediawijsheid:

www.mediawijzer.net is hét online loket voor iedereen die (professioneel) te maken heeft met of meer wil weten over mediawijsheid. Mediawijzer.net is opgezet door het Mediawijsheid Expertisecentrum, op initiatief van de ministeries van OCW en Jeugd en Gezin. In de dossiers vindt u de informatie overzichtelijk op thema gerangschikt.

Media spelen een steeds belangrijkere rol in onze samenleving. Media zijn overal en hun maatschappelijke impact is groot. Op deze site vindt u allerlei informatie op het gebied van mediawijsheid; het vinden en begrijpen en maken van media in een door media gedomineerde samenleving

Postadres:
Mediawijzer.net
Postbus 778
2700 AT Zoetermeer

Bezoekadres:
Paletsingel 32
2718 NT Zoetermeer

www.keii.nl KEii zet zich in om samen met professionals uit het onderwijs te bouwen aan kwalitatief goed onderwijs. Samenwerken, maatwerk en resultaatgerichte aanpak zijn kenmerkend in onze werkwijze.

KEii is erin gespecialiseerd om van onderwijs en ICT een uitstekende combinatie te maken. Kennis, vaardigheden en visieontwikkeling blijken niet altijd toereikend om de beschikbare technologie zo effectief mogelijk in te kunnen zetten. We ondersteunen hierbij graag om zo de leerlingen betrokken te houden bij het onderwijs. André Slegers en Michelle Clement

Heuvel 16A
5563AP Westerhoven
06 22313330 - 06 22223659
info@keii.nl

COLOFON

Kinderinternet de Surfsleutel
Watermolen 22
4761 GS Zevenbergen

T: 0168-329051
Wij zijn telefonisch te bereiken op maandag, dinsdag, woensdag en vrijdag tussen 9.00 en 13.00 uur.
Wenst u op een ander tijdstip persoonlijk contact dan kunt u een email sturen naar info@surfsleutel.nl wij nemen dan z.s.m. contact met u op.

E: info@surfsleutel.nl
W: www.surfsleutel.net

De redactie van de Surfsleutel is te bereiken via:
E: redactie@surfsleutel.nl

Uitgever:
Binnenhof Projecten B.V.
www.nolin-binnenhofprojecten.nl

De uitgever en De Surfsleutel zijn niet verantwoordelijk voor de inhoud van de advertenties. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder schriftelijke toestemming van de uitgever en/of De Surfsleutel.