

programma inzetten als projectonderwijs voor een breder perspectief op het thema en een stevigere inbedding van het theaterbezoek.

Het nagesprek

Na afloop van de voorstelling vindt er een nagesprek plaats in de zaal (ongeveer 20 min.), dit is onderdeel van het educatieprogramma. Wij willen u vragen de leerlingen alvast voor te bereiden op dit nagesprek.

Heeft u naar aanleiding van het lezen van deze lesbrief nog vragen of wilt u de workshop boeken? Neem dan contact op met Dimpna van Kempen: dimphnavankempen@hnt.nl.

WAT ZIJN JOUW DATA WAARD?

In de voorstelling *Revolutions* wordt een toekomstbeeld geschetst waarin de manier waarop wij met elkaars privacy omgaan veranderd is. Dit lijkt een sciencefictionbeeld te zijn, maar we zijn hier wellicht al dichterbij dan dat we door hebben.

Mede door algoritmes die naar aanleiding van onze voorkeuren of handelingen op het internet, bepalen wat wij te zien krijgen.

In deze les onderzoekt u met de leerlingen wat data in deze tijd waard zijn. Tegenwoordig bestaat bijna alle materie om ons heen uit analyseerbare data. In China heeft men de grote waarde van data al in een vroeg stadium onderkend. Waarschijnlijk is dit een van de oorzaken dat het zo goed gaat met de Chinese economie.

De Chinese overheid gaat nog een stapje verder: ze werken aan een puntensysteem waarbij gewenst gedrag beloond wordt en ongewenst gedrag dus bestraft. Het aantal punten bepaalt bijvoorbeeld of je wel of niet mag vliegen en welke universiteit voor jou toegankelijk is. Het behalen van punten gaat door middel van het analyseren van data: door rood licht lopen is automatisch puntenaftrek.

Op een website moeten vaak cookies geaccepteerd worden. Een cookie is een klein tekstbestandje dat een website op de harde schijf van uw computer zet, op het moment dat u de site bezoekt. Hiermee wordt uw internetgedrag gevolgd. Op basis hiervan bieden websites u advertenties aan die passen bij uw internetgedrag en interesses. De belangrijkste functie van een cookie is het maken van een passend profiel van een gebruiker. Geen enkel profiel is hetzelfde, net zoals wij mensen allemaal verschillend zijn. Om een zo passend mogelijk profiel te maken handelen websites onderling met de data van de gebruiker.

Maar hoeveel waarde hechten de leerlingen aan hun eigen data?

In les 1 gaat u samen met de leerlingen onderzoeken hoe data worden gebruikt in de moderne economie en hoe de leerlingen hiermee omgaan.

In les 2 maakt u met de leerlingen een mini-economie waarin ze gaan handelen met data. Dit gebeurt door middel van een spel dat is geïnspireerd op Koehandel.

LES #1

In deze les gaan de leerlingen onderzoeken hoeveel hun data waard worden, maar ook hoeveel ze van deze data (waarschijnlijk onbewust) op het internet zetten en wat hier de gevolgen van kunnen zijn.

Vul de opdrachten waar nodig aan met uw expertise en stem de lesbrief af op het niveau van de leerlingen.

BENODIGDHEDEN

- De profielbladen (*bijlage 1*).
- Een beamer + scherm /digibord.
- Voor deze les dient u koekjes aan te schaffen. Belangrijk is dat u 2 à 3 verschillende soorten koekjes koopt en dat er voor iedere leerling een koekje is.

VOORBEREIDING VOOR DE LES

- Print de profielbladen (*bijlage 1*). Elke leerling heeft een profielblad nodig.
- Zorg ervoor dat de tafels in het lokaal ingedeeld zijn in zes groepen en u een plek heeft waar elke groep u kan zien.
- Open de filmpjes op het digibord:
- *'Zo straft China burgers met het Big Brother systeem'*
- *'Nieuwsuur over het Chinese sociaal kredietsysteem'*

Zorg dat u klaar staat met de koekjes bij de deur zodra de leerlingen binnenkomen.

BINNENKOMST

15 MINUTEN

U staat bij de deur met de koekjes als de leerlingen binnenkomen. Biedt elke leerling een koekje aan. Geef de leerlingen de opdracht om de koekjes nog niet op te eten.

De leerlingen mogen zich verdelen over de 6 groepen (ong. 4 personen per groep). Als de leerlingen allemaal een plek hebben, stelt u de volgende vraag:

- Weten jullie wat voor koekjes dit zijn? Waarom deel ik deze koekjes uit?

Nadat de leerlingen hebben geantwoord, kunt u de brug slaan van de koekjes naar cookies op het internet, door het stellen van de volgende vraag:

- Accepteren jullie wel eens vaker zomaar cookies?
- Wat doen cookies eigenlijk?
- Wat is standaardinformatie die je vaak weggeeft op internet?

Vervolgens kunt u uitleggen dat cookies data verzamelen. Hiervoor kunt u de uitleg gebruiken die aan het begin van deze opdracht staat. Als de leerlingen er zelf al op gekomen zijn dat cookies data verzamelen, dan is het niet nodig om het uit te leggen.

Let op:

U heeft aan het begin van de les verschillende soorten koekjes uitgedeeld. Deze koekjes hebben een functie in de tweede les. Het is dus belangrijk dat u het volgende noteert:

- Het groepje met bijv. de meeste Bastogne koekjes. Dit groepje heeft in de tweede les het privilege om het spel te mogen beginnen.
- Het groepje met bijv. de meeste lange vingers. Dit groepje heeft in de tweede les het privilege, waarin zij een extra geldblad ontvangen.

Belangrijk! Noteer ook de groepjes, of meldt de leerlingen dit zelf te onthouden. Deze groepjes zijn nodig voor het spel in de volgende les. Nadat u dit allemaal genoteerd heeft, gaat u met de leerlingen de volgende opdracht uitvoeren.

DATA VERZAMELEN MET DE LEERLINGEN

25 MINUTEN

In de vorige opdracht hebben de leerlingen kennis gemaakt met cookies. In deze opdracht gaan de leerlingen hun eigen data verzamelen.

- U deelt de profielbladen uit. Vraag de leerlingen de profielbladen in te vullen. Geef de leerlingen hier 5 minuten de tijd voor.
- Als zij hiermee klaar zijn, dan mogen ze de onderdelen losknippen of -scheuren langs de stippellijn. Nu heeft iedere leerling 4 losse datakaarten. Deze 4 kaarten vormen het profiel van de leerling.
- De leerlingen hebben de volgende datakaarten: 'Google', 'Website', 'Instagram' en 'Bellen'. Nu gaat u samen met de leerlingen de waarde van deze datakaarten bepalen. Dit doet u klassikaal. Geef de leerlingen 1 minuut de tijd om zelfstandig (in stilte) een rangorde van de 4 datakaarten te bepalen. Onderaan ligt de kaart die het minste waard is en bovenaan de kaart die het meeste waard is.
- Vervolgens gaat u klassikaal de definitieve rangorde voor het spel bepalen. U kunt dit op de volgende manier doen: U gaat de 4 datakaarten af, laat de leerlingen hun vingers opsteken en laat de meerderheid van de leerlingen bepalen.
Voorbeeld: 'Wie had de 'Website' kaart bovenaan?'. De leerlingen steken hun vingers op en u turft op het bord. Vervolgens vraagt u naar de volgende datakaarten. De meeste stemmen gelden. Als u alle kaarten gehad heeft, dan heeft u samen met de klas de rangorde van de datakaarten bepaald.
- De waarde van de datakaarten zijn als volgt:
- De datakaart die als meest waardevol is gekozen door de klas is 200 punten waard.
- De tweede datakaart is 100 punten waard.
- De derde kaart is 50 punten waard.
- De vierde (en dus laagste kaart) is 10 punten waard.

Let op:

Het is belangrijk dat u de rangorde en prijzen van de datakaarten noteert. Deze heeft u in de tweede les nodig.

- U verzamelt vervolgens alle datakaarten. Het is belangrijk voor de tweede les dat u deze goed bewaart.

U zet de les voort door de volgende filmpjes te laten zien.

- 'Zo straft China burgers met het Big Brother systeem' (1,17 min)
- 'Nieuwsuur over het Chinese sociaal kredietsysteem' (7,13 min)

NAGESPREK

10 MINUTEN

Ter afsluiting van de les voert u met de leerlingen een filosofisch nagesprek. Het doel van het filosofisch gesprek is het verder bevragen van de thematiek. U neemt de rol van gespreksleider aan, voor enkele tips over het leiden van een filosofisch gesprek leest u bijlage 3. Het belangrijkste aan het filosofisch gesprek is dat er geen goed of fout antwoord bestaat.

Hieronder vindt u een aantal vragen waarmee u het gesprek kunt openen:

- *Staat beschermd worden gelijk aan in de gaten gehouden worden?*

Bij de volgende twee vragen dient de leerling een rangorde aan te brengen.

- *Wat is veiliger?*
 - Alles van iedereen weten
 - Overal camera's
 - Geen informatie verstrekken aan anderen
- *Wat of wie zegt meer over wie jij bent?*
 - Je ouders
 - Je vrienden
 - Je Internetgeschiedenis
 - Je Instagram

Rond het gesprek en de les af op een manier die voor u prettig is. U kunt er bijvoorbeeld voor kiezen ter samenvatting een aantal gebeurtenissen en uitspraken terug te halen. Welke momenten en uitspraken zijn de leerlingen bijgebleven? Stop indien gewenst een paar minuten eerder om op te ruimen.

LES #2

In les 1 heeft u samen met de leerlingen de datakaarten gemaakt en hiervan de waarde bepaald.

In deze les gaan de leerlingen handelen met hun eigen data(kaarten). Dit gebeurt door middel van een spel dat is geïnspireerd op Koehandel. U maakt als het ware met de leerlingen een mini-economie.

BENODIGDHEDEN

- Datakaarten van de leerlingen
- Geldbladen
- Een hamertje (of een ander voorwerp, waarmee u kunt veilen)

VOORBEREIDING VOOR DE LES

- Print *bijlage 2* zodat elke leerling een geldblad heeft. Print er een extra uit, voor het groepje dat het geldblad privilege had gekregen in de vorige les.
- De structuur van de les is als volgt: Zorg dat de tafels in het lokaal ingedeeld zijn in zes groepen. Uw tafel moet een plek hebben waarop elk groepje u goed kan zien. Op deze tafel kunt u de geldkaarten leggen en de profielkaarten.

BINNENKOMST EN UITLEG LES

10 MINUTEN

De leerlingen komen het lokaal binnen en u geeft ze de opdracht om in dezelfde groepjes als de vorige les te gaan zitten. Dit zijn de groepjes waarmee het spel gespeeld wordt.

U begint de les met de mededeling dat de leerlingen vandaag verder gaan met het onderzoek naar hoeveel hun eigen data waard zijn. Aan de hand van een spel gaan ze dit onderzoeken. In het spel gaan de leerlingen handelen met de zelfgemaakte datakaarten van de vorige les.

Tijdens de vorige les rangschikte u met uw leerlingen de datakaarten. Dit bepaalde de waarde van de datakaarten. Om het overzichtelijk te houden voor de klas, is het handig om deze waarden op het bord te noteren.

Voorbeeld: De klas heeft de volgende rangorde bepaald:

1. Website datakaart: 200 punten
2. Instagram datakaart: 100 punten
3. Google datakaart: 50 punten
4. Bellen datakaart: 10 punten

Het doel van het spel is: Als groepje probeer je in het spel zoveel mogelijk punten te verzamelen. Het groepje dat aan het eind van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar. De punten verdien je door datakaarten te verzamelen. In het geval van bovenstaand voorbeeld, zou de 'Website' datakaart, de meeste punten opleveren.

In dit spel neemt u als docent de rol aan van veilingmeester.

- U pakt de datakaarten van de vorige les en schudt deze goed. Deel aan ieder groepje 4 kaarten uit. Het groepje moet de kaarten open op tafel leggen. U legt de rest van de kaarten met de rug naar boven bij u neer. Dit is de zogenoemde data-stapel.

- Vervolgens deelt u de geldbladen uit. De leerlingen krijgen de opdracht om de geldkaarten los van elkaar te knippen of te scheuren.

Let op! Zoals u vorige les heeft bepaald: Het groepje met de meeste (bijvoorbeeld) lange vingers krijgt een extra geldblad.

Het spel begint (zoals in de vorige les door u genoteerd is) met het groepje met de meeste (bijvoorbeeld) Bastogne koekjes.

HET SPEL

25 MINUTEN

Het groepje dat aan de beurt is, heeft de keuze tussen:

- De veiling
- De datahandel

1. Veilen

De veilingmeester pakt de bovenste kaart van de datastapel. de groepjes kunnen niet zien om welke kaart het gaat. Nu mogen de groepjes die niet aan de beurt zijn (als ze dit willen) op deze datakaart bieden. Ieder nieuw bod moet het vorige overtreffen.

Let op! Het groepje dat de beurt heeft, mag zelf niet meebieden! Wanneer niemand meer een hoger bod wil uitbrengen, roept de veilingmeester: '1, 2, 3, verkocht!'

Vervolgens stelt de veilingmeester de volgende vraag aan het groepje dat de veiling heeft aangevraagd: 'Willen jullie de kaart zelf kopen? Of verkopen jullie het aan de hoogste bidder?'

- Kopen: Hierbij koopt het groepje, dat de beurt heeft, de kaart voor het bedrag waarop het geveild is. Dit bedrag gaat vervolgens naar het groepje dat het hoogst geboden heeft.
- Verkopen: Hierbij krijgt het groepje, dat het hoogst geboden heeft, de kaart en geeft het geboden bedrag aan het groepje dat de beurt had.

Op het moment dat de datakaart overhandigd is, wordt deze open en duidelijk zichtbaar voor de spelers op tafel gelegd. Hierna krijgt het volgende groepje de beurt. U speelt met de klok mee. Dit groepje krijgt weer dezelfde keuze voorgeschied: de veiling of datahandel.

De volgende situaties kunnen voorkomen bij het veilen:

- Geen passend geld? Er kan in het spel niet gewisseld worden. Het groepje moet dus wat meer betalen.
 - Op het moment dat er niet betaald kan worden, dient het groepje dit te bewijzen door al de geldkaarten aan de andere groepjes te tonen.
 - Als niemand biedt, houdt de veilingmeester de data voor zichzelf en bewaart deze op een aparte stapel.
-

Variatietip: U kunt ervoor kiezen om soms meerdere kaarten tegelijk te veilen. Zo bieden de groepen op twee of drie kaarten i.p.v. op één.

2. Datahandel

Alle datakaarten liggen nu open op tafel. Als twee groepjes datakaarten van eenzelfde profiel van één persoon bezitten, mag het groepje dat aan de beurt is, het andere groepje een datahandel aanbieden.

Als beide groepen 2 kaarten van hetzelfde profiel bezitten, dan betreft het aanbod altijd beide kaarten.

De datahandel begint:

Groepje A doet een verdekt bod aan groepje B. Dit gebeurt als volgt: het groepje noemt het bedrag wat ze voor de datakaarten bieden. Het groepje houdt hierbij de geldkaarten onder zijn hand. Het is dus niet zichtbaar voor groepje B hoeveel geld er daadwerkelijk geboden wordt. Bij dit aanbod mag dus gebluft worden!!

De groep mag dus geldkaarten met waarde 0 in zijn bod opnemen. Het groepje mag ervoor kiezen om het aantal geldkaarten te laten zien. Ze mogen alleen niet de waarde laten zien.

Groepje B heeft vervolgens de keuze tussen twee opties:

- Accepteren. Groepje B kan het aanbod accepteren en dus de geboden geldkaarten aannemen. Zij geven vervolgens de datakaart aan groepje A af. De datahandel is daarmee beëindigd.
- Tegenbod. Groepje B kan er ook voor kiezen om een tegenbod te doen. Dat houdt in dat de groep hun tegenbod noemt en eveneens een aantal geldkaarten verdekt op tafel legt. Beide groepjes wisselen het geld met elkaar en tellen vervolgens het door de ander aangeboden bedrag. Beide groepjes houden dit geld. Het groepje dat het hoogste bedrag aan de ander betaald heeft, krijgt de aangeboden datakaarten.

Hierna is de beurt aan het volgende groepje.

Vervolg van het spel

Op het moment dat een groepje het volledige profiel van een leerling heeft verzameld, gaat die leerling zitten bij het groepje dat het profiel bezit. Deze leerling mag niet meer meespelen maar is 'eigendom' van de bezittende groep.

Het spel eindigt, zodra:

- er nog maar 1 leerling over is, of
- alle datakaarten op zijn.

Als één van de bovenstaande situaties plaatsvindt, dan gaat ieder groepje zelfstandig de punten op de door hen verzamelde datakaarten optellen. Alle losse datakaarten hebben namelijk een waarde gekregen aan het begin van de les.

Let op! Als een groepje een compleet profiel van een leerling heeft verzameld, dan wordt de waarde van dat profiel verdrievoudigd.

Tijdsverdeling van het spel

- Bij tijdgebrek kunt u ervoor kiezen om vaker meerdere kaarten tegelijkertijd te veilen. Zie: de variatietip, bij het kopje 'Veilen'.
- Als u tijd over houdt, kunt u nog een extra ronde spelen waarin u alleen gaat handelen. Het doel hiervan is méér profielen compleet te krijgen.

FILOSOFISCH NAGESPREK

10 MINUTEN

Ter afsluiting voert u met de leerlingen een kort filosofisch nagesprek. U neemt de rol van gespreksleider aan in dit gesprek. Voor meer tips over het leiden van een filosofisch gesprek, zie *bijlage 3*.

Het belangrijkste aan het filosofisch nagesprek is dat er geen goed of fout antwoord bestaat. U kunt in het gesprek zoeken naar linken met het spel. Wat is daarin gebeurd dat als voorbeeld kan dienen?

Hieronder vindt u een aantal vragen die u als start kunt gebruiken voor het nagesprek:

- Wat zou er veranderen in jouw leven als jij alles zou weten van degene naast je?
- En wat als degene naast je alles van jou zou weten?
- Wat is meer waard: data of geld?

De volgende vraag is een stelling. De leerling moet hierbij kiezen of hij het eens of oneens is. Let op: Het is belangrijk dat de leerling echt een keuze maakt.

- Als we alles van iedereen weten maakt dat de wereld veiliger.

Rond het gesprek en de les af op een manier die voor u prettig is. U kunt er bijvoorbeeld voor kiezen ter samenvatting een aantal gebeurtenissen en uitspraken terug te halen. Welke momenten en uitspraken zijn de leerlingen bijgebleven? Stop indien gewenst een paar minuten eerder om op te ruimen.

BIJLAGE #1 / PROFIELBLAD



Bellen



NAAM:

WIE HEB JIJ HET VAAKST GEBELD?



Website



NAAM:

**WELKE WEBSITE BEZOEK JIJ WAAR-
VAN ZO MIN MOGELIJK MENSEN HET
MOGEN WETEN?**



Instagram



NAAM:

**WAT WAS JE LAATSTE UPLOAD + TEKST OP
INSTAGRAM?**

Google



NAAM:

**WAT HEB JIJ HET VOOR HET LAATST
GEGOOGELD?**

BIJLAGE #2 / GELDKAARTEN

€0,00	€0,00
€10,00	€10,00
€10,00	€10,00
€10,00	€10,00
€10,00	€50,00
€50,00	€50,00
€50,00	€100,00
€100,00	€200,00

BIJLAGE #3

TIPS VOOR DE GESPREKSLEIDER

De startvragen en stellingen die u vindt bij de opdracht zijn zo geconstrueerd dat ze de aanzet geven tot een filosofisch gesprek. Hieronder leest u wat wij met het filosofisch gesprek beogen en een aantal handvatten voor u als gespreksleider.

Filosoferen gaat niet over het leren van een waarheid, maar over het doen van *onderzoek* naar dingen waar we niet direct een (eenduidig) antwoord op weten.

Een filosofisch gesprek vraagt diepgang; meningen dienen verder verkend te worden, standpunten worden onderbouwd en argumenten moeten (met voorbeelden) onderzocht, verhelderd en getoetst worden. Filosoferen doe je niet in je eentje, maar in een *groep*. Als docent doet u zelf niet mee aan het gesprek, u heeft een andere essentiële taak, die van *gespreksleider*.

DE REGELS BIJ EEN FILOSOFISCH GESPREK

Natuurlijk gelden ook bij een filosofisch gesprek de gebruikelijke regels van elk ander gesprek, maar daarnaast is er een aantal specifieke regels waar u mee werkt:

- Wees nieuwsgierig naar de gedachten van de leerlingen en verwacht dit ook van de leerlingen naar elkaar.
 - Let er op dat filosoferen een groepsproces is, waarbij je samen bouwt aan het onderzoek. Bouwen doe je door bijvoorbeeld te luisteren naar de redenen achter een mening. Wie een mening inbrengt moet bereid zijn uit te leggen waarom hij/zij dat vindt. Elkaar laten uitpraten is vanzelfsprekend. Probeer altijd verder te zoeken dan het eerste antwoord.
 - Om het gesprek helder te houden, is het fijn om geregeld te vragen of iedereen het nog kan volgen. Schrijf af en toe een mooie zin of een belangrijk woord op.
 - Tijdens het filosofisch gesprek gebruiken we alleen de ideeën en gedachten van de deelnemers aanwezig in de groep. Alleen deze personen zijn hier om hun mening uit te leggen.
 - Deelnemers hebben het recht om te zwijgen. Betrokken luisteren is even waardevol.
 - Rond een gesprek altijd af, hoe kort of lang het ook is geweest. Dat kan door samen met de groep de lijn van het gesprek na te lopen. Kijk of er misschien conclusies getrokken kunnen worden. U kunt ook de mooiste uitspraken van het gesprek laten benoemen of vragen of de deelnemers tijdens het gesprek iets hebben gehoord dat ze nog lang zullen onthouden.
 - Als gespreksleider bent u geen deelnemer in het gesprek. Laat u, als docent, aan het einde van een gesprek niet (toch nog) verleiden uw persoonlijke mening over het onderwerp te geven. Laat de leerlingen overtuigd zijn van het belang van hun eigen onderzoek en meningen.
-