



Gratis geld
bestaat niet

Handleiding lesprogramma voor
leerkrachten middenbouw
Basis Onderwijs

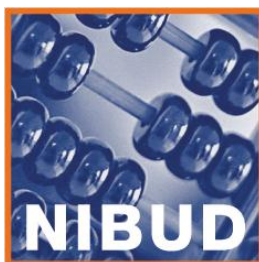
Colofon

www.mediarakkers.nl

www.mediaenmaatschappij.nl

Gratis geld bestaat niet is een initiatief van Stichting Media Rakkers en de Nationale Academie voor Media en Maatschappij in samenwerking met het Nibud, Stichting Weet wat je Besteedt, de Betaalvereniging Nederland, Financieel Bijdehand en Wijzer in Geldzaken.

CC 2012/2013 Stichting Media Rakkers, u mag het materiaal bewerken en delen, graag altijd met bronvermelding.



 **Wijzer in geldzaken**





Over gratis spelen, winkelen, geld en reclame in virtuele werelden

Inleiding

Internet is voor kinderen een speeltuin. Maar net als in de echte wereld moet voor een attractie wel betaald worden. Kinderen worden nog al eens verleid tot aankopen of betalingen als zij via internet games spelen of op sociale netwerksites actief zijn.

Deze modules zijn bedoeld om kinderen bewust te maken over het spelen en winkelen op Internet, waarbij zij bewust worden gemaakt van het proces van het aanmaken van een account tot aan het herkennen van reclame en andere verleidingen. Gratis is niet altijd voor niks... U leert hen verschillende vormen van verleiding te herkennen en hier op de juiste manier mee om te gaan.

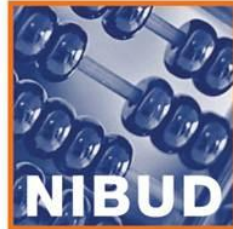
Kinderen leren wat geld is en wat de waarde is van 'gratis'. Met deze kennis worden ze ingeleid op de thema's van geld in de virtuele wereld. Het is tevens een oriëntatie op de commerciële status die kinderen hebben als consument.

Liesbeth Hop, Stichting Media Rakkers; "Kinderen gaan steeds jonger het internet op en beschikken nog niet over de vaardigheid om de virtuele wereld op geldwaarde te schatten. Zij hebben begeleiding en educatie nodig over spelen, winkelen, geld en reclame in de virtuele werelden waar zich zo graag in bewegen".

Deze handleiding volgt exact de actiebladen waar kinderen mee aan de slag kunnen. De bijbehorende Powerpoint presentatie geeft u de mogelijkheid de beelden op de werkbladen ook klassikaal te laten zien op een digibord of via een beamer en projectiescherm.



Project partners



Het lespakket is samengesteld door Stichting Media Rakkers in samenwerking met de bovengenoemde organisaties in Nederland. Deze organisaties onderschrijven de visie dat kinderen op een goede, professionele manier voorlichting nodig hebben over dit belangrijke thema. Met name omdat het soms heel ondoorzichtig is wat er gebeurt, het voor opvoeders soms buiten hun eigen bereik ligt en omdat het spelen op internet vaak een individuele activiteit is, zeker als het via tablets of smartphones plaatsvindt.

Wij weten ook dat de virtuele wereld van kinderen snel verandert door nieuwe technieken en mogelijkheden. De voorbeelden van websites die wij gebruiken zijn op dit moment actueel. De vragen zijn open gesteld, zodat ze toepasbaar zijn in verschillende contexten. Als in uw klas een voorbeeld wordt aangehaald dat u niet kent, raden wij aan om deze website te bezoeken en hier te bekijken of de vragen ook daarop van toepassing zijn.

Als u vragen of opmerkingen heeft over deze lerarenhandleiding of de inhoud van de actie- of werkbladen, kunt u contact opnemen met:

Ivo Wouters

Mail: ivo.wouters@mediaenmaatschappij.nl

Vindt u dit onderwerp ook belangrijk voor ouders – verzorgers? U kunt een ouderavond over dit onderwerp aanvragen via: info@ouderavond.nl, zie ook de website www.ouderavond.nl.

Lerarenhandleiding

- De presentatie gebruikt u voor het digitale schoolbord
- Als u de handleiding print via het WORD document,

krijgt u per pagina:

Doel

Extra informatie

Werkvormen

Antwoorden (of voorbeelden)

Wat betekenen de volgende omschrijvingen:

Doel: de titel van het actieblad staat in beeld. U benoemt dit.

Extra informatie: het onderwerp wordt toegelicht voor u als achtergrondinformatie.

Werkvormen: klassikaal, in groepen, individueel, zelfstandig of na instructie van de leerkracht, discussie of als huiswerk.

Antwoorden: De antwoorden zijn soms omcirkeld met rode cirkels en er worden voorbeeldantwoorden gegeven bij vragen waarop verschillende antwoorden mogelijk zijn.

De actie- of werkbladen zijn bedoeld om leerlingen bewust te maken van het feit dat Gratis Geld niet bestaat als zij in games of online werelden aan het spelen zijn. We hebben besloten geen toetsen toe te voegen. De mate waarin de leerlingen de actiebladen goed invullen en samen (met u) tot antwoorden komen is bepalend voor het succes. We zijn ons bewust dat niet elke leerling alles al heeft meegemaakt of zal meemaken, mede door regels die thuis worden gehanteerd. We gaan hier met respect mee om. In deze handleiding bieden wij voldoende informatie voor u om de les succesvol te doorlopen. Als u merkt dat geen enkele leerling met het onderwerp te maken heeft gehad, kunt u besluiten deze les klassikaal te bespreken.

Thema's

0. Echt en Virtueel Geld
1. Gegevens en privacy
2. Freemium model
3. Cadeaus
4. Winkels
5. Betaalmethoden
6. SponsorPay
7. Goudlidmaatschap/VIP
8. Reclame in virtuele werelden
9. Reccie stelt vragen



Thema's:

Doel: De leerlingen verkennen de 10 onderwerpen. Ze benoemen hun voorkennis bij de 10 onderwerpen.

Extra informatie:

De actiebladen zijn zo opgezet dat ze opeenvolgend zijn. De informatie die zij opdoen door een actieblad door te werken, gebruiken zij bij het volgende actieblad. Dit kunt u in de opsomming ook vertellen aan de kinderen:

Eerst starten we met het onderdeel Wat is geld. Online geld kennen we nog niet. Daar gaan we nu mee aan de slag. Wat doe je altijd eerst als je ergens iets wilt spelen. Je gegevens invoeren. Dan mag je in principe gratis spelen. Je ontvangt zelfs cadeaus. Eenmaal verder in een spel wil je misschien spullen kopen, in de winkel. Daarvoor heb je verschillende manieren van betalen. En soms betalen bedrijven voor jou. Als je meer wilt, neem je een goudlidmaatschap. Dan kun je ervoor kiezen om geen reclame meer te zien in je scherm. Wat reclame is, bespreken we op actieblad 8. En dan stellen we je gelijk voor aan Reccie. Wie dat is, houden we nog even geheim.

U kunt ze niet verwisselen. U kunt wel een keuze maken uit de volgende combinatie van actiebladen:

Korte versie lesprogramma: 0, 1, 8 en 9

Totale lesprogramma: 1 – 9

Werkvorm: klassikaal



Wat weet je al over geld?

Voorblad: Wat is geld?

Doel: De leerlingen benoemen allerlei aspecten van geld. *“voorkennis activeren over wat kinderen van ‘geld’ weten”*

Extra informatie: Leg het volgende uit:

Duizenden jaren geleden bestond er geen geld. Mensen hadden het niet nodig. Ze deden eigenlijk allemaal hetzelfde: jagen, vissen en groente verbouwen. Als iemand iets nodig had, ruilden zij: 10 kilo wortels tegen vlees van een varken. Mensen gingen zich steeds meer specialiseren in ander werk. Iets wat ze leuk vonden, of waar ze goed in waren. Ze gingen kleden maken, drank brouwen, wegen bouwen. Nu konden ze niet meer ruilen: je kunt niet elke keer een vloerkleed ruilen of een straat leggen voor eten. Ze bedachten een ander ruilmiddel: geld. In eerste instantie was dit goud (in engels *gold*, waarvan het woord *geld* is afgeleid).

Voor meer achtergrond informatie zie <http://nl.wikipedia.org/wiki/Geld>

Werkvorm: klassikaal of in groepen.

Antwoorden: papieren en muntengeld, virtueel geld (op de bank), buitenlands geld.

Wat is geld?



Doel: De leerlingen kunnen hun antwoorden op het actieblad (Voorblad Wat is geld) toelichten met voorbeelden.

Extra informatie:

Voor cijfers over zakgeld zie sheet Extra informatie. U kunt hiervoor in de Powerpoint presentatie op de afbeelding van het geld klikken om door te gaan naar sheet 32. Kijkt u op de afbeelding van het zakgeld, dan komt u weer terug op bovenstaande dia.

De pinautomaat is misschien niet bij elk kind bekend. Het is daarbij handig om het filmpje van Willem Wever (zie antwoorden) te laten zien. Uit de pinautomaat komt papiergeld. Leg uit dat het geld in eerste instantie op de bankrekening staat. Door je pas te gebruiken bij een pinautomaat kun je dit geld in papiervorm krijgen. Het wordt afgeschreven van je bankrekening. Dit zie je later als je inlogt op de website van de bank of via een afschrift.

Werkvorm: leerlingen vullen zelfstandig het voorblad in. Klassikale bespreking van de antwoorden. Gebruik onderstaande links voor uw digitale schoolbord.

Antwoorden:

Noem zoveel mogelijk Euromunten en papiergeld:

<http://www.hethofderspelen.nl/De%20euromunten/frame.htm> (een spel voor munten herkennen)

<http://www.viziris.nl/informatiecentrum/ooglijn/betalen/eurobiljetten-en-munten-herkennen/> (een overzicht van munten en briefgeld)

Welke buitenlandse geldsoorten ken je?

<http://www.oudevalutas.com/inwisselbarevalutas.html> (klik op de groene omschrijving voor een voorbeeld)

Goede volgorde:

1. Doe je pas in de daarvoor bedoelde gleuf
2. Voer je pincode in
3. Geef aan hoeveel geld je wilt op het scherm
4. Haal je pasje eruit
5. Het geld verschijnt

Het antwoord wordt toegelicht via de film <http://www.uitzendinggemist.nl/afleveringen/1279543>

Hoe kun je nagaan of geld 'echt' is? (gebruik bij voorkeur echt briefgeld als voorbeeld)

Het watermerk, De veiligheidsdraad, Het doorzichtcijfer, Het streephologram (op biljetten 5, 10 en 20 euro), Het vierkante hologram (op biljetten 50, 100, 200 en 500 euro), De glanzende band (op biljetten 5, 10 en 20 euro), Het papier, De voelbare inkt

WAT?	Extra spullen	Totaal prijs	
Jouw ontbijt	Brood, beleg, melk	€ vanaf 8,-	8,-
Een nieuwe fiets	Verzekering?	€ vanaf 150,-	150,-
Spelcomputer	Spel, controllers	€ vanaf 200,-	200,-
Tv kijken	Tv, abonnement	€ vanaf 10,- p.m.	0,50
Een schoolboek		€ vanaf 15,-	15,-
10 minuten bellen	Telefoon, abonnement	€ vanaf 0,10 p.min.	1,-
Een douchebeurt	Water, energie, handdoek, shampoo	€ vanaf 0,75	0,80
Een computerspel	spelcomputer	€ vanaf 15,-	40,-

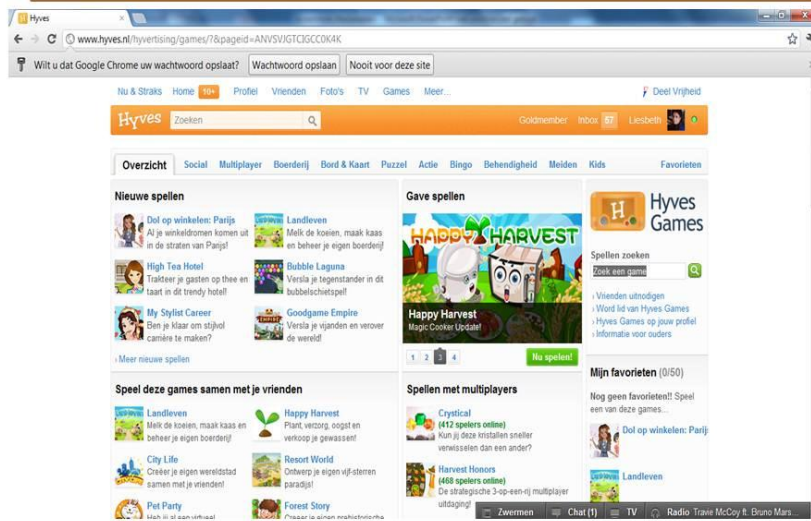
Bedenk met jouw groep een aantal voorbeelden van spullen of diensten die gratis zijn:

Monsters (parfum etc.) bij je aankoop zijn eigenlijk ook al betaald. Ga met de kinderen goed na of iets echt gratis is en wees kritisch. Zo legt u de basis voor de rest van de actiebladen.

Je hebt € 250,-. Waaraan zou jij je geld uitgeven?

Bespreek hierbij de eerste levensbehoeften: eten, drinken, kleding. Daarna komen secundaire materialen, als een fiets, computer etc. Zet op het bord: Je kunt geld maar 1x uitgeven. Wat wil je ervoor terug? Bespreek met de kinderen dat geld waarde heeft en je daarvoor iets kunt kopen.

Werkblad 1: Jouw gegevens



Actieblad 1: Jouw gegevens

Doel: leerlingen kunnen aangeven welke informatie ze geven over zichzelf bij het registreren op internet. Bijvoorbeeld voor het aanmaken van een account voor een spel of in een virtuele wereld.

Extra informatie:

Kinderen maken profielen aan en geven antwoord op de vragen die hen gesteld wordt. Dit is niet vreemd. Toch is het handig voor hen om te weten welke betekenis deze gegevens voor bedrijven heeft. Aan de hand van voorbeelden geven ze aan wat ze wel of niet invullen op hun profiel. Daarnaast geven ze aan wanneer zij hun ouders raadplegen.

Gebruik de volgende bronnen voor uzelf:

<http://www.watchyourspace.nl/hoe.bescherm.je.je.gegevens.htm>

Met het project DATABAAS (www.jeeigendatabaas.nl) kunt u meer informatie inwinnen voor leerlingen.

Werkvorm:

Gebruik sheet 8 als opening voor het actieblad. Bespreek sheet 9 nadat de kinderen de vragen op het actieblad hebben ingevuld.

Antwoorden:

Speel je weleens spelletjes op de computer via internet (online)? JA / NEE

Zo ja, welke? Leerlingen geven namen van spellen. Vraag na via welke site ze deze spellen spelen. Als ze dit niet weten, kunt u het voorbeeld van Hyves of Facebook gebruiken.

Wat voor soort spellen zijn dit? * <http://nl.wikipedia.org/wiki/Videospelgenre>

De meest gebruikte vormen door kinderen zijn: platform, (action) avontuur, en casual games.

Betaal je voor deze spellen? JA / NEE

Zo ja, hoeveel? Vraag na hoe vaak ze betalen, en wie het betaalt. Dit komt terug in de volgende werkbladen.

Onderstreep welke gegevens jij zou invullen bij het aanmaken van een account?

Naam / foto van jezelf / voornaam / adres / schoenmaat / postcode / favoriete eten/ woonplaats/ leeftijd / emailadres / mobiele nummer / geslacht / lengte / rekeningnummer / naam van je beste vriend(in) / pincode / interesses / kleur van je ogen.

Het gaat hierbij om de vreemde informatie die websites van de kinderen willen hebben en natuurlijk welke vreemde informatie kinderen willen prijsgeven. Kinderen hoeven vaak alleen hun voornaam en emailadres (van hun ouders) in te vullen om door te kunnen.



Werkblad 1: Jouw gegevens

Uw gekozen abonnement: 1 maand voor 9,90 € per maand
Totaalbedrag: 9,90 €

Stap 1: Vul alstublieft uw persoonlijke gegevens in

Voornaam	<input type="text"/>
Achternaam	<input type="text"/>
Straat / huisnummer	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Postcode / plaats	<input type="text"/> <input type="text"/>
Land	NETHERLANDS <input type="button" value="v"/>
Verjaardag	Dag <input type="button" value="v"/> Maand <input type="button" value="v"/> Jaar <input type="button" value="v"/>
Emailadres	<input type="text"/>
Emailadres bevestigen	<input type="text"/>

Waarom zou je iets NIET invullen? (onderstreep wat je belangrijk vindt)

Het mag niet van mijn ouders

Ik wil dit zelf niet

Mijn vriendje doet dit ook niet

Het is niet nodig

Het gaat voor de kinderen hier om meningsvorming.

Werkblad 1: Jouw gegevens



Doel: Leerlingen geven aan of zij eerlijk zijn bij het doorgaan op websites waarbij ze toestemming moeten hebben.

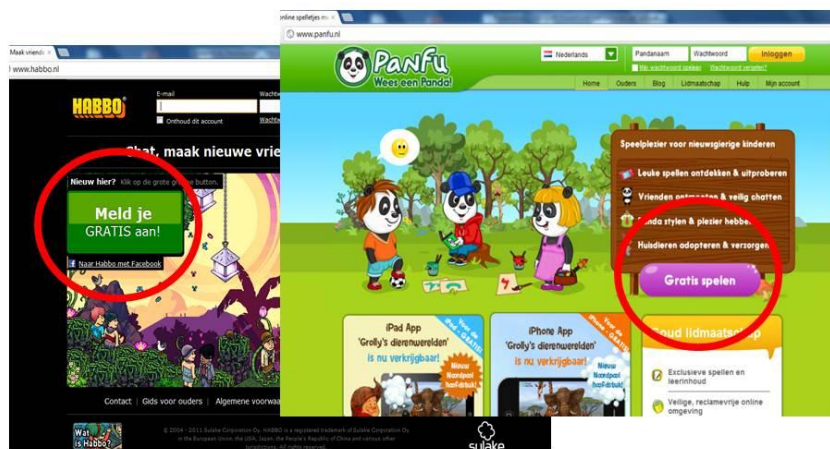
Antwoorden:

Heb je bij het aanmaken van een account voor een spel of virtuele wereld weleens problemen gehad? Heb je dat aan iemand verteld?

Wanneer moet je je ouders inschakelen of om toestemming vragen?

Als de leerling onder de leeftijd van 16 of 18 jaar is of onder de gewenste leeftijd waarop je op de website mag, moeten zij toestemming vragen aan hun ouders – verzorgers. Deze gegevens zijn te vinden in de algemene voorwaarden van de site. De leerlingen drukken op de button waarop staat *Ik heb toestemming* of vinken een kadertje af. Het gaat er dan om, of ze eerlijk zijn en het eerst hebben gevraagd voordat zij drukken. Vraag dit goed na. En benadruk het nut ervan. Als de kinderen online spullen kwijt raken, hun wachtwoord niet meer weten, of online benaderd worden door iemand die ze niet kennen, kunnen ze dit melden bij hun ouders-verzorgers.

Werkblad 2: Gratis of betalen?



Doel: Kinderen worden bewust van het feit dat online 'gratis' tot bepaalde hoogte maar echt is.

Extra informatie: Dit zogenaamde Freemium (Free & Premium (cadeau)) Model betekent dat kinderen worden uitgenodigd om gratis te spelen, maar dat als zij verder willen komen in het spel dan moeten betalen. Als zij een abonnement willen om meer te kunnen doen in het spel is betaling wel degelijk noodzakelijk. Wij willen dat kinderen zich hier bewust van zijn en dat 'Gratis' dus eigenlijk niet bestaat, maar dat het meer een lokkertje is. Deze module is een voorbereiding op de module Cadeaus.

Het woord Gratis is hier echt gratis. De leerlingen zijn wel verplicht hun gegevens in te voeren. Met deze gegevens kan het bedrijf geld verdienen via reclames. In het eerste scherm, hieronder links, worden kinderen uitgenodigd om de game Stardoll gratis te spelen. De twee andere uitnodigingen in de banner boven en rechts zijn reclame uitingen. Als zij daarop klikken, verschijnt een nieuwe website.

Antwoorden:

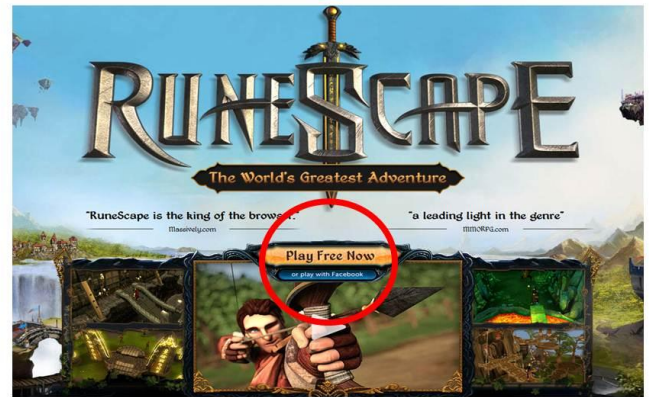
Zie de omcirkelde woorden 'gratis'. Leerlingen herkennen het woord Gratis ook in andere talen, zoals in het scherm hieronder rechts waar het woord 'FREE' staat vermeld.

Is het spelen online altijd gratis? Nee. Voor sommige games betalen zij al bij het registreren. Of zij betalen eerst voor het spel op cd-rom, waarna ze online verder kunnen spelen.

Werkblad 2: Gratis of betalen?



Werkblad 2: Gratis of betalen?

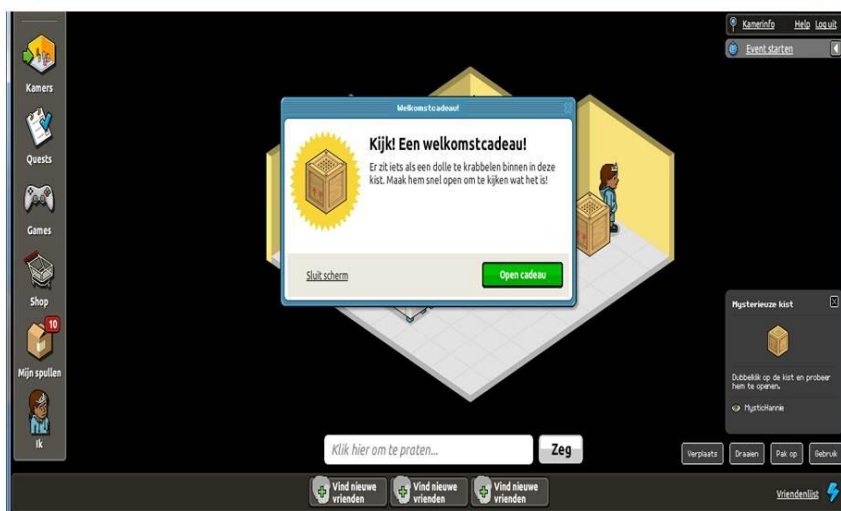


*Krijg je wel eens een uitnodiging om gratis online te spelen? * Laat kinderen uitleggen op welke website, of op welke manier ze gevraagd worden.*

*Hoe ziet de uitnodiging eruit? * Laat kinderen uitleggen hoe zo'n uitnodiging eruit ziet. Als niemand dit kan beschrijven, zien zij op de volgende pagina een aantal voorbeelden.*

*Waar moet je op letten als je een uitnodiging krijgt voor een spel? * Lees de algemene voorwaarden (ongeacht of deze vaak 'on'leesbaar zijn.) Het makkelijkst is dat ze deze doornemen met hun ouders-verzorgers. Let op de kosten, hoe lang ze mogen spelen, wat ze ervoor moeten doen of welke gegevens ze moeten invullen.*

Werkblad 3: Cadeaus



Werkblad 3: Cadeaus

Doel: leerlingen herkennen het cadeau van het spel als een lokker om geld uit te gaan geven.

Extra informatie:

In deze module wordt het Freemium model verder toegelicht met voorbeelden van cadeaus in games en online werelden. Ze worden zich bewust van de betekenis en vorm van een gratis aanbod, waarbij ze iets extra's kunnen aanschaffen voor geld.

Vertel dit aan de kinderen:

“Als welkom krijg je op de onderstaande sites een gratis cadeau in je boomhut (Panfu) of kamer (Habbo) als je voor het eerst inlogt. Deze cadeaus zijn in eerste instantie een krijgertje, maar kort daarop wordt het cadeau jouw reden om door te spelen of er voor te betalen: want een huisdier vraagt namelijk om verzorging en jouw cadeaupunten moeten worden besteed en zijn vaak niet genoeg voor de eerste level.”

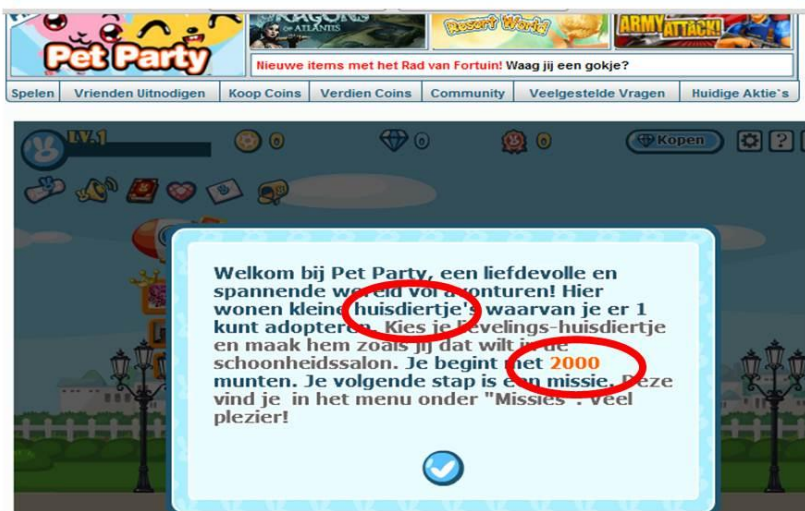
Werkvorm: klassikale bespreking nadat de kinderen individueel het actieblad hebben ingevuld.

Antwoorden:

Heb jij zo ook al eens een cadeau gekregen? Bij welk spel of virtuele wereld was dat?

De leerlingen noemen voorbeelden als Panfu, Habbo, Stardoll. Schrijf ook andere profielsites op, en vraag na wat ze hebben gekregen: punten, geld of iets anders.

Werkblad 3: Cadeaus



Doel: leerlingen herkennen het cadeau van het spel als een lokker om geld uit te gaan geven.

Extra informatie:

Als welkom krijgen kinderen op de onderstaande sites een gratis cadeau in de boomhut (Panfu) of kamer (Habbo) als zij voor het eerst inloggen. Deze cadeaus zijn in eerste instantie een krijgertje, maar kort daarop wordt het cadeau de reden om door te spelen of er voor te betalen: want een huisdier vraagt namelijk om verzorging en cadeaupunten moeten worden besteed en zijn vaak niet genoeg voor de eerste level.

Werkvorm: klassikale bespreking na het actieblad

Antwoorden:

Lees het onderstaande scherm. *Welk 2 cadeaus geven ze je hier?*

De adoptie van een huisdier (let op: dit hoef je dus niet te doen). Ga er vanuit dat kinderen dit wel leuk vinden. Ze krijgen 2000 munten.

*Waarom zouden ze je zoveel munten cadeau doen?**

De munten zijn ervoor om het huisdier te onderhouden. Als kinderen eenmaal voer, drinken en spullen voor het huisdier kopen, blijft het huisdier hierom vragen, ook als de munten op zijn. Zodoende 'dwingen' ze kinderen om munten bij te kopen op een bepaald moment.

Werkblad 3: Cadeaus



Doel: leerlingen leren herkennen dat hun cadeau meer is dan alleen iets wat ze krijgen en mogen houden.

Extra informatie: Als welkom krijgen kinderen op de onderstaande sites een gratis cadeau in de boomhut (Panfu) of kamer (Habbo) als zij voor het eerst inloggen. Deze cadeaus zijn in eerste instantie een krijgertje, maar kort daarop wordt het cadeau de reden om door te spelen of er voor te betalen: want een huisdier vraagt namelijk om verzorging en cadeaupunten moeten worden besteed en zijn vaak niet genoeg voor de eerste level.

Antwoorden: Gefeliciteerd, je hebt een huisdiertje als cadeau gekregen. *Waarom denk je dat ze jou een huisdier cadeau doen?**

Het is in ieder geval leuk. Het is iets wat je kunt verzorgen. Maar er zit ook een keerzijde aan: Jouw huisdier heeft nog best wat spullen nodig om te kunnen wonen en leven bij jou. Je hebt voer, verzorging, speeltjes en een mand nodig.

Hoe weet je wat het huisdier nodig heeft? Kan het huisdier praten? In de wolkjes boven het karakter van de kinderen en het huisdier verschijnt zijn gemoedstoestand en hulpvragen.

Hoe kom je aan de spullen die het huisdier nodig heeft? De spullen zijn te koop in de dierenwinkel (zie hiervoor de afbeelding).

Je kunt (nog) geen spullen voor je huisdier kopen.

Geef aan wat je nu vindt van je cadeau. Kinderen kunnen hier alles van vinden. Door hen bewust te maken dat het dier niet dood gaat als je het niet verzorgt (wat indruist tegen de gevoelens van het kind), maak je duidelijk dat virtuele spullen in principe geen echte waarde hebben. Kinderen zullen snel een oh-of-ah-gevoel hebben en het zielig vinden.

Lees de tekst in het groene vlak. *Wat bedoelen ze hier met gratis?**

Je krijgt 1 punt extra als je er 5 koopt. Een soort aanbieding. Het is niet gratis.



Werkblad 4: Winkels



Doel: Kinderen worden bewust van het Premium-deel in Freemium: online spullen kosten echt geld. Doordat zij winkels bekijken en verschillende soorten geld omschrijven, koppelen ze de informatie uit de voorgaande modules aan elkaar.

Extra informatie: In de winkels kan alleen betaald worden met speciaal daarvoor ontworpen geld. Habbo dollars, Stardollars, Diamanten, coins etc. Het betekent dat het geen universeel geld is en kinderen een krediet opbouwen bij alleen die website. Het is niet uitwisselbaar. Dit betekent dat er soms geld achterblijft, als het kind zijn interesse verliest.

Antwoorden:

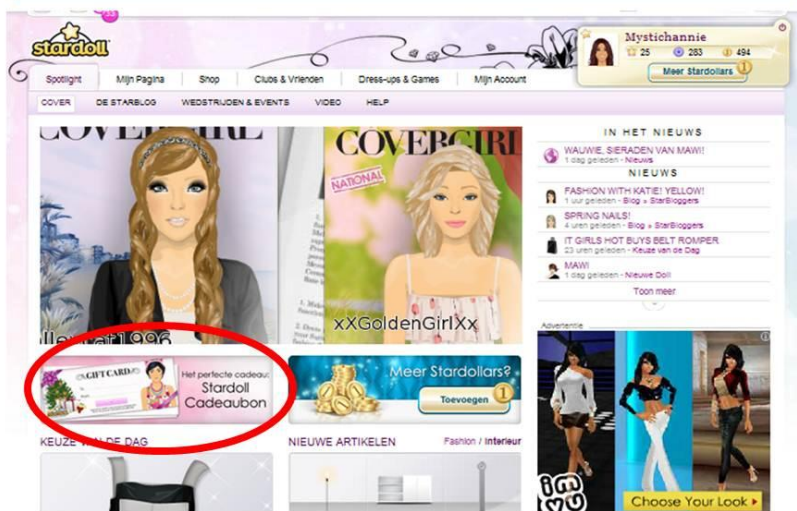
Zie de omcirkelde bedragen. Namen die kinderen zien of kennen: munten, dollars, coins, stars, diamanten, goud, credits.



Werkblad 4: Winkels



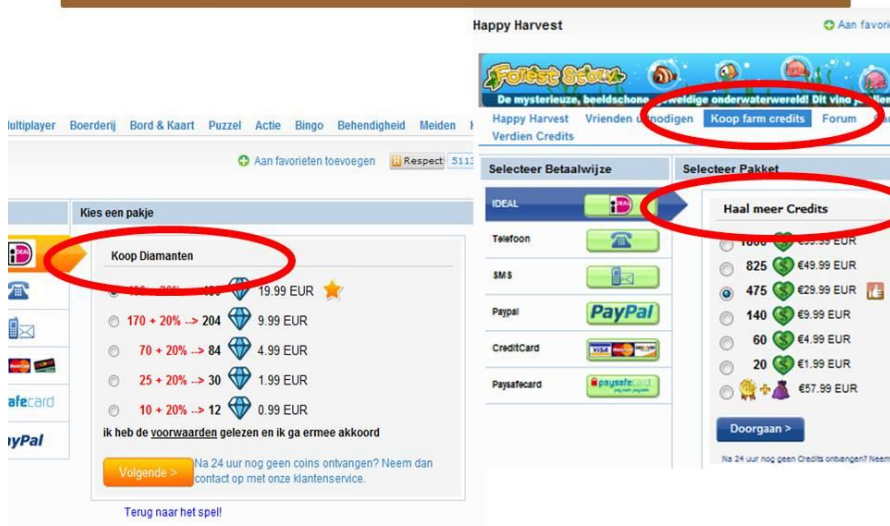
Werkblad 4: Winkels



Extra informatie:

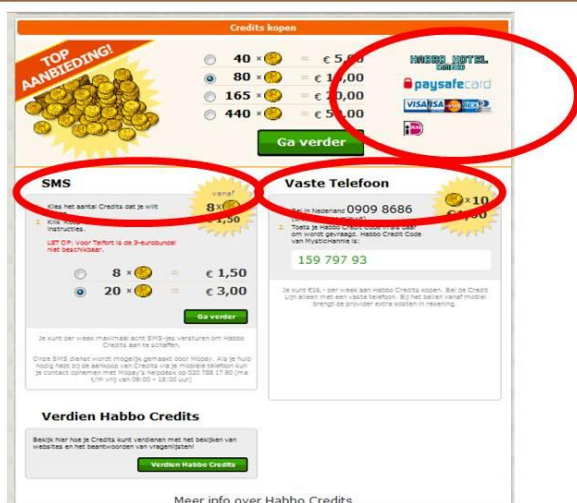
De website Stardoll biedt een Cadeaubon aan. Een cadeaubon kan worden aangeschaft via het betaalsysteem en kan aan iemand worden doorgegeven. Een cadeau voor een vriend(in), zeg maar. Let hierbij op dat deze cadeaubon alleen inwisselbaar is bij deze website, en kinderen elkaar dus opjuttten om een account te nemen.

Werkblad 4: Winkels



Doel: leerlingen leren een 'betaal'pagina te herkennen. De omcirkelde woorden zijn namen van virtueel geld.

Werkblad 5: Betalen in games



Doel: De koppeling tussen echt geld betalen en online spullen kopen en spelen wordt voor de kinderen duidelijk gemaakt door middel van verschillende betaalmethodes.

Extra informatie:

Je zou kunnen zeggen dat er sommige betalingsmethoden op Internet zijn die kinderen geheel zelfstandig kunnen bedienen en dat andere methoden alleen mogelijk zijn met medewerking van de ouders. Zo zijn SMS en andere telefoonbetalingen heel eenvoudig door kinderen te behandelen, maar bij betalen met Creditcard, Ideal of PayPal heb je een ouder nodig om te helpen. U legt aan kinderen uit wat de verschillende betaalmethoden inhouden:

SMS: voordeel: makkelijk en ook zonder internet altijd bereikbaar. Nadeel: je ziet achteraf pas wat het je gekost heeft (maandelijkse rekening) en de sms'jes zijn duurder dan reguliere sms (1,50 of meer).

Vaste telefoon: voordeel: makkelijk en ook zonder internet altijd bereikbaar. Nadeel: je ziet achteraf pas wat het je gekost heeft (maandelijkse rekening) en de telefoongesprekken zijn duurder dan reguliere nummers (0900 nummers vallen niet in een bundel of onder laag tarief).

Ideal / paysafecard / creditcard: voordeel: het is gekoppeld aan je bankrekening. Daarvoor heb je toestemming van je ouders nodig. Zij zijn dus op de hoogte van jouw betaling. Nadeel: hetzelfde?

Werkvorm:

Bespreek dit klassikaal als kinderen het actieblad moeilijk vinden.

Antwoorden:

Zie de omcirkelde beschrijvingen.

De vraag: wat bedoelen ze met *Verdien Habbo Credits* wordt op de volgende sheet uitgelegd.

Werkblad 5: Betalen in games

Verdien Credits met het invullen van vragenlijsten of het bekijken van websites

Verdien Habbo Credits

Je kunt nu Credits verdienen met het bekijken van websites en beantwoorden van vragenlijsten. Zo werkt het:

1. Selecteer het aantal Credits wat je graag wilt verdienen en klik op de aangeboden website of vragenlijst
2. Lees de instructies over het verdienen van Credits goed door
3. Volg precies wanneer jouw Credits worden gestort door op de "Ondersteuning" link te klikken
4. Je kunt het aantal verdiende Credits bekijken in je [portemonnee](#)

... en daarna veel lol beleven aan het uitgeven van al die Credits!

Heb je een site bekeken maar mis je de beloofde Credits? Neem dan contact op met de aanbieder van de site via de 'Ondersteuning' link.

Lees goed alle tekst op deze sites door en zorg ook dat je de kleine lettertjes goed leest. Inschrijven op sommige websites zou geld kunnen kosten, pas dus goed op!

Doel: In deze sheet wordt duidelijk gemaakt dat kinderen goed begripend moeten kunnen lezen in verband met de kleine lettertjes.

Extra informatie:

Kinderen kunnen geld betalen om spullen te kopen in een spel, maar kunnen ook meedoen aan quizen en prijsvragen. Zo verdienen zij spullen of geld. Lucratief voor kinderen die van hun ouders niets mogen aanschaffen met geld. Echter, de kleine lettertjes zijn bedoeld om redelijk moeilijke zaken uit te sluiten. Of om aan te geven dat als zij kiezen voor een actie, het kan zijn dat zij letterlijk fysieke spullen kopen en daarvoor als beloning virtueel geld terug krijgen.

De omschrijving die er staat, heeft betrekking op de volgende sheet. De kleine lettertjes zijn gekoppeld aan de actie van het bedrijf.

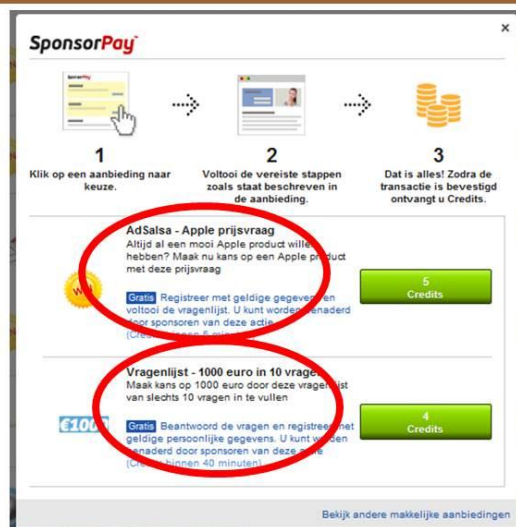
Handige informatie als naslag kunt u vinden op:

<http://www.consuwijzer.nl/thema/algemene-voorwaarden>

Antwoorden:

Kleine lettertjes hebben te maken met Algemene Voorwaarden. Dit zijn condities waaronder je iets (kunt) doen. Hierin staan ook uitsluitingen en ge- en verboden. Bijvoorbeeld bij Hyves en Habbo mag je volgens de Algemene Voorwaarden niet schelden.

Werkblad 6: Sponsor Pay



Doel: Kinderen worden bewust van hun medewerking aan bedrijven buiten het spel om.

Extra informatie: Kinderen kunnen 'credits' oftewel geld verdienen door mee te doen aan acties en prijsvragen, door bepaalde berichten te lezen of hun gegevens in te vullen of hun vrienden iets door te sturen. Deze acties worden allen aangeboden door sponsors. In de Sociale Media worden speciale SponsorPay pagina's aangeboden waar kinderen worden uitgenodigd mee te werken in ruil voor 'gratis' geld. U legt uit waar deze pagina's voor zijn bedoeld, door wie zij worden aangeboden en dat de 'host' ook geld verdient aan deze sponsors. Maak kinderen bewust van het feit dat hun 'aandacht' en hun 'netwerk' geld waard is.

Antwoorden:

Waarom vragen ze heel duidelijk dat je met *geldige gegevens* registreert?

In eerste instantie is dit nodig om jou je 'prijs' of cadeau te sturen. Maar bedrijven gebruiken de gegevens ook om geld mee te verdienen. Zij kunnen niets met verkeerde of valse informatie.

In de blauwe vlakjes zetten ze heel groot *gratis*.

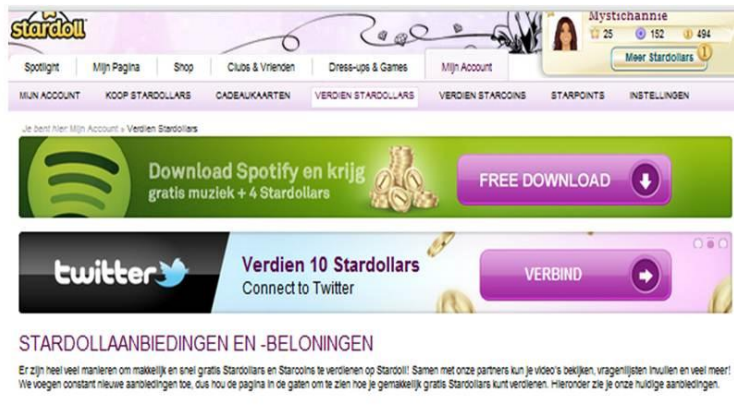
Wat denk je, is dit nou wel of niet gratis? Ja, voor jou om te spelen wel. Nee, jouw gegevens zijn in principe geld waard.

Bedrijven vragen bij SponsorPay *jouw tijd* (om de vragenlijst in te vullen) en *gegevens* (om je later nog eens een mail of informatie te sturen).

Welke informatie over jou is voor deze bedrijven belangrijk?

In ieder geval je gegevens: adres, naam, leeftijd. Daarnaast je interesses, en natuurlijk ook je mening over het product, of hoe graag je iets zou willen hebben.

Werkblad 6: Sponsor Pay



Doel: leerlingen worden bewust van de invloed van hun netwerk.

Extra informatie:

Op deze sheet staat redelijk moeilijke materie. Gebruik voor de uitleg de volgende werkvorm:

Leerkracht is Twitter. 1 leerling is de Verbinder. 3 leerlingen zijn de groep volgers. Zij staan bij de leerling. 1 leerling is Stardoll.

U vraagt aan de Verbinder of deze op de knop wil drukken. Laat nu de volgers achter u gaan staan. Vraag de klas nu wat er is gebeurd.

Nu betaalt u geld aan Stardoll. Vraag de klas waarom u dat doet. Gebruik voor ditzelfde doel de volgende sheet.

Antwoorden:

Wat biedt Spotify aan? En wat geeft Twitter jou? Punten en dollars.

Wat willen deze bedrijven Twitter en Spotify daarvoor van jou? Jouw netwerk van volgers, en het programma gedownload op jouw computer.

Waarom wil Twitter dat je je Stardoll account verbindt aan Twitter? Twitter wil met behulp van het kind een groter netwerk opbouwen. Daarvoor betalen zij niet direct de gebruiker, maar zijdelings aan Stardoll. Een verkapte reclame dus. Echter, de leerling verbindt zijn netwerk (vrienden) aan dit zelfde programma. Vaak zonder dat zij het weten.

Jouw followers op Twitter krijgen een 'tweet' over jouw account op Stardoll.

Waarom wil Twitter dat iedereen weet dat jij een Stardoll account hebt?

Zo maken ze reclame voor de website die zij betalen voor jouw account. Jouw netwerk wordt nu op de hoogte gesteld dat jij Stardoll leuk vindt. En zal Stardoll weer meer accounts krijgen.

Werkblad 6: Sponsor Pay

1 Ga naar Vriendinnen pagina

2 Klik op Vriendinnen Zoeken

3 Stuur een vriendinnen verzoek naar 3 modellen om 20 beroemdheidspunten te winnen!

20 BEROEMDHEID

Superstars

Vriendinnen >

Totaal v

Het beroemdst

Het populairst

Grootste uitgever

Grootste uitgever magazines

Beste Danser

Garderobe kampioen

Grootste garderobe

Backstage Rush

Mijn score: Beroemdheid

Scores	Model naam	Beroemdheid
109900	Mystichannie	0

Het beroemdst

★ > Gerhardina 2

Beroemdheid: 2910156

Extra informatie:

Ook op de website Gosupermodel wordt de leerling gevraagd vriendingegevens door te spelen. Het biedt leerlingen dan gelijk een ranking. Hoe meer vriendinnen je doorgeeft, hoe meer beroemdheidspunten je krijgt, hoe hoger je op de ranking komt. Het is dus belangrijk om zo hoog mogelijk te komen in deze competitie. Zodoende worden ze uitgedaagd om meer informatie van hun netwerk door te geven.

Antwoorden:

*Wat zouden die bedrijven kunnen doen met jouw netwerk of jouw vrienden? **

Jouw vrienden worden uitgenodigd om hetzelfde met hun netwerk te doen.

Jouw vrienden worden uitgenodigd om lid te worden en een account aan te maken. Deze gegevens zijn weer geld waard voor reclame van andere bedrijven.

Werkblad 7: Goudlidmaatschap



Doel: De leerlingen leren het verschil tussen gratis en betaald spelen via de uitleg over Goud lidmaatschappen.

Extra informatie:

Lidmaatschappen en abonnementen worden toegelicht met voorbeelden. Daarop geven zij hun mening over hoe zij tegenover betaling voor extra rechten of voordelen staan.

Antwoorden:

De leerlingen kunnen verschillende voordelen belangrijk vinden. Loop ze punt voor punt door en leg de moeilijke woorden uit.

Ga in op het woord Personaliseren. Leerlingen vinden het belangrijk dat zij iets van hunzelf kunnen maken. Ze willen uniek zijn, of juist iets kopiëren van een ander, omdat ze het mooi vinden.

Leg hierbij uit dat hun Goudlidmaatschap een bedrag van echt geld is, en refereer hierbij aan het voorblad Wat is geld, specifiek de opdracht: Je hebt € 250,-, wat koop je hiervoor? Stel dat de leerlingen het geld niet zouden uitgeven aan een Goudlidmaatschap, aan welke andere dingen zouden zij dat geld dan wel uitgeven?

Leer leerlingen dat je geld maar 1x kunt besteden. Maak keuzes, en doe dit bewust.

Werkblad 7: Goudlidmaatschap

Wat vind jij? Ben jij het eens?

- Ik vind het eerlijk dat ze geld vragen als je verder wilt in een spel.
- Ik vind het goed dat ze geld vragen, dan kunnen wij weer nieuwe onderdelen krijgen.
- Ik vind het niet goed dat je gratis begint, maar het spel dan niet mag afmaken. Vraag dan gelijk geld.
- Ik vind een Goud Lidmaatschap wel stoer. Ik kan veel meer dan iemand anders, en geld betalen vind ik geen probleem.
- Ik vind het niet goed dat je zo wordt misleid met aankopen. Je moet opeens betalen.

Werkblad 7: Goudlidmaatschap

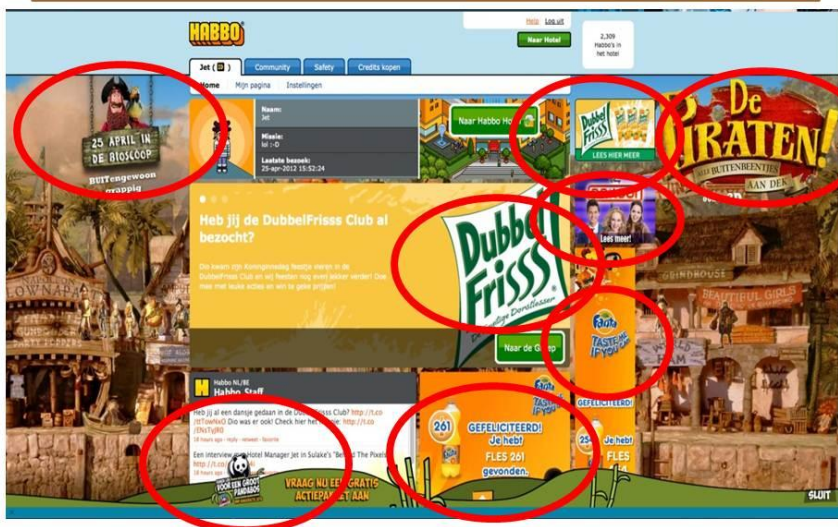
Voordelen van een Goud Lidmaatschap

	 Basis Lidmaatschap	 Goud Lidmaatschap
100% reclamevrij		
Exclusieve kleding om in uw Panda te stylen		
Speciale meubels voor jouw Panda's boomhuis		
Wekelijkse verrassingscadeau's		
Schattige huisdieren om te adopteren en voor te zorgen		
Ervaar alle spel functies		
Volledige toegang tot alle educatieve spellen		

Extra informatie:

Op beide sheets wordt van de leerlingen een eigen mening verwacht. Het omcirkelde onderdeel is belangrijk voor het volgende onderdeel. Wat zouden de leerlingen ervan vinden als ze geen reclame meer in beeld zouden zien? Gebruik deze vraag nogmaals bij het bespreken van actieblad 8.

Werkblad 8: Reclame



Doel: De leerlingen leren reclame herkennen.

Extra informatie:

Reclame wordt steeds beter verweven met en in de virtuele omgevingen. Er worden in de spellen acties georganiseerd, waar bezoekers aan mee kunnen doen en op die manier hun aandacht richten op de commerciële boodschap die achter de actie zit. Wij willen kinderen op de eerste plaats wijzen op de aanwezigheid van verschillende vormen van commerciële boodschappen en ze inzicht geven in de verleidingstechnieken die worden gebruikt om hen deel te laten nemen in allerlei acties en die kinderen zelfs tot transacties aanzetten.

Antwoorden:

Weet jij wat reclame eigenlijk is?

Reclame is een vorm van communicatie met het doel potentiële klanten over te halen tot aanschaf van producten en diensten. Veel reclame is dan ook bedoeld om consumptie te bevorderen door het creëren en versterken van een merkimage en getrouwheid aan een merk. Het is ook het promoten van een product, dienst, bedrijf of idee door middel van een veelal gesponsorde boodschap.

Veelgebruikte media voor reclameboodschappen zijn:

Posters op billboards, folders, advertenties op radio en televisie, dia's of promotiefilms in de bioscoop, banners op internetpagina's, advertenties in kranten en tijdschriften, de zijkanten van trams, bussen, taxi's en auto's, de achterkant van tickets van grote evenementen.

Sinds de opkomst van internet is ook dit medium ontdekt door bedrijven en reclamebureaus. De prijzen van advertentieplekken op het wereldwijde web zijn afhankelijk van de relevantie van de reclame-uiting in relatie tot de rest van de pagina en de populariteit van de pagina.

Ook via e-mail en mobieltjes wordt reclame verspreid. Ongevraagde reclame-uitingen via de e-mail heten spam.

Ook in computerspellen kan reclame worden getoond, dit is bekend onder de naam ingame ads (ads is de Engelse afkorting voor advertenties).

Voor meer informatie over internet reclame: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Internetreclame>

Wie maakt reclame en waarom?

Bedrijven die een product of dienst aanbieden.

*Waarom willen bedrijven zoals Dubbelfriss reclame maken in een spel? **

Dit spel wordt door kinderen gespeeld, die Dubbelfriss drinken. Zij worden tijdens het spelen eraan herinnerd dat ze dorst hebben. Dubbelfriss is dan het eerste waar ze aan denken.



Doel: de leerlingen ontdekken verschillende soorten reclame in online spellen. Zo komen ze achter de manier van zelf spelen en toch reclame maken.

Extra informatie:

U legt de casus aan de hand van de 4 afbeeldingen uit, zoals hierboven afgebeeld.

1. Lorax maakt zich bekend. De film is een bewerking van het wereldberoemde kinderboek van Dr. Seuss' over de Lorax, een bijzondere bosbewoner die het woud beschermd. De film vertelt het verhaal van een jongen die op zoek gaat naar iets dat hem kan helpen om indruk te maken op het meisje van zijn dromen. Om zijn plan te laten slagen moet hij op zoek naar het verhaal van het norske maar charmante bosfiguurtje, de Lorax.
2. Hij vraagt de leerlingen om mee te helpen om zijn bos te planten.
3. De kinderen gaan aan de slag met de bomen (binnen Panfu) en verdienen punten.
4. Lorax bedankt de leerlingen. Zijn missie is geslaagd. Lorax is bekend bij kinderen.

Gratis geld
bestaat niet

Wij stellen je voor aan...



Werkblad 9: Reccie stelt vragen

In deze extra module worden de kinderen bekend gemaakt met RECCIE, de hulp bij online reclames. RECCIE is een virtuele Loekie, die straks op veel jeugdwebsites te zien is.

De leerlingen krijgen via Reccie een aantal vragen.

Hieronder staan al een paar van zijn vragen, kan jij deze beantwoorden?

- ✓ Is reclame altijd eerlijk?
- ✓ Zijn de spullen in reclame altijd echt?
- ✓ Waarom zie je altijd mooie mensen in de reclame? Zijn alle mensen zo mooi?
- ✓ Staat het geluid van reclame altijd hard?
- ✓ Wil reclame altijd geld aan jou verdienen?

Het doel van RECCIE is om leerlingen niet alleen reclame te laten herkennen, maar ook om hen meer reclamekennis bij te brengen op het juiste moment, namelijk wanneer zij naar reclame kijken online. Deze vragen dragen bij aan de Reclamewijsheid en -weerbaarheid van kinderen.



Extra informatie

74% van de 6- tot 11-jarigen krijgt een vast bedrag aan zakgeld. Bij de 12- tot 14-jarigen is dat 87%.

De gemiddelde zakgeldbedragen

Leeftijd	Bedrag per week in €
6	± 1,00
7	± 1,40
8	tussen 1,00 en 1,50
9	tussen 1,20 en 2,00
10	tussen 1,75 en 2,00
11	tussen 2,00 en 2,50
12	tussen 2,30 en 5,00



Uit het Financiële Opvoedingsonderzoek van het Nibud blijkt dat ouders hun kinderen al op 6-jarige leeftijd zakgeld geven. Veel ouders vinden hun kinderen toch nog te jong. Maar als een kind kan tellen en muntjes kan herkennen, is het ook rijp voor zakgeld. Financiële opvoeding ligt op deze leeftijd vooral bij de ouders. Het lespakket bevat een voorblad met informatie om Geld goed uit te leggen.

De genoemde organisaties hebben allerlei lespakketten over dit onderwerp:

<http://www.nibud.nl/kennis-diensten/educatie-en-opvoeding/basisonderwijs.html>

Om het onderwerp Geld te bespreken met jonge kinderen heeft het Nibud een voorleesboek ontwikkeld:

<https://profwinkel.nibud.nl/product/52/016-01-Meneer-Beer.aspx>