

Het insigne Cyber Security is een buiten gewoon insigne op initiatief van Scouting Titus Brandsma uit Medemblik in samenwerking met HackShield (het insigne is te bestellen via de [ScoutShop](https://scoutshop.nl)).

Het doel van het insigne is scouts digitaal weerbaar te maken. Hierbij wordt gebruik gemaakt van door HackShield beschikbaar gestelde tools. Dit online materiaal is beschikbaar via de speciale scoutspagina van HackShield (<https://joinhackshield.nl/scouting>).



Opdrachten/eisen	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1. Ontdek de digitale wereld	Een digitale wereld vol kansen! a. Speel zelf het level "HackShield Hub" (± 20 min) of speel samen de klassenquest "Duik in de Digitale Wereld" (± 45 min). b. Leg uit wat een Cyber Agent is, en waarom dit goed bij Scouting past. c. Noem drie gevaren en drie kansen van de digitale wereld.	Veilig online gamen. Online games zijn een groot deel van de digitale wereld, ook hier is het belangrijk veilig te blijven. a. Speel zelf het level "Veilig gamen" (± 15 min) of samen de klassenquest "Online grooming" (± 45 min). b. Leg uit welke gevaren er op de loer liggen bij online games. c. Hoe kun je jezelf tegen deze gevaren beschermen? --- Of --- Online intiem (13+). Een groot deel van je sociale leven speelt zich tegenwoordig af online, ook intimiteit. Ook hierbij is het belangrijk dat je veilig	Ontdek het digitale domein. a. Cyber Security is een heel breed onderwerp. Bekijk de HackShield klassenquests om te ontdekken hoe breed dit veld is. b. Kies twee of drie klassenquests uit met onderwerpen waar je minder kennis van hebt en speel deze zelf om te oefenen. c. Beschrijf wat je ervan geleerd hebt.

		blijft. a. Speel de Academy Quest "Sexting" (± 30 min). b. Leg uit wat de risico's van sexting kunnen zijn. c. Welke invloed heeft AI op deze risico's?	
2. Samen en sociaal	Hoe ga je met elkaar om online? a. Interview minimaal vijf mensen in jouw omgeving of in je Scoutinggroep en stel ze de volgende vragen: • Welke sociale media of berichtenservices (WhatsApp, Snapchat, Signal) gebruik je? • Heb je via deze media wel eens nare dingen gezien, of te horen gekregen? • Welke informatie deel je wel en welke informatie je niet online? b. Bespreek je interview en wat valt je op aan de antwoorden?	Wat weet de wereld van jou? a. Leg uit wat "persoonlijke informatie" is. b. Leg het verschil uit tussen openbaar en privé. c. Maak een lijst met welke informatie veilig is om met iedereen (openbaar) te delen en met informatie die je beter voor jezelf kunt houden (privé)? d. Check en verbeter je privacy-instellingen op WhatsApp, Signal en je sociale media, of die van een ander! e. Wat werd er onbewust met de wereld gedeeld?	Deel je niet te veel? Sociale media sporen hun gebruikers vaak aan (te?) veel informatie te delen. Wat weet het internet over jou/jullie? a. Zoek jezelf op (lieft in incognito modus) op het internet (gebruik zoekmachines en sociale media sites). b. Welke informatie staat er NU online over jou/jullie? c. Wat vind je hiervan? d. Zoek uit welke instelling je zou kunnen aanpassen als je vindt dat het internet te veel over je weet? e. Maak een stappenplan hoe je een ander zou kunnen helpen diens online privacy te verbeteren?
3. Veilig en verantwoord	Wat is een veilig wachtwoord? a. Leg uit wat een wachtwoord veilig maakt. b. Speel individueel of in koppels het level "Samen Sterk Online" (± 25min). c. Benoem de regels waar een sterk wachtwoord aan voldoet.	Hacker de Hack? a. Leg uit wat een hacker is. b. Leg uit wat de verschillende type hackers zijn (black-hat, white-hat en grey-hat). c. Speel samen de klassenquest "Ruimte voor Hackers" (± 45min). d. Hoe kun jij je beschermen tegen hackers? Noem drie manieren. --- Of --- Ethisch Hacken Quest (13+) a. Leg uit wat een ethisch hacker is. b. Leg uit wat de verschillende type hackers zijn (black-hat, white-hat en grey-hat) en wat het verschil is met een ethisch hacker?	Thuis/Scouting cyber veilig. a. Maak een overzicht van jouw "digitale veiligheid" thuis of bij je groep. Denk aan: • Wachtwoorden, bijvoorbeeld van je router/internet. • Welke slimme apparaten hebben jullie? • Hoe zorgen jullie ervoor dat deze up to date zijn? • Hebben jullie apparaten die niet meer up to date zijn? • Welke afspraken hebben jullie voor wanneer iemand een phishing bericht krijgt? • Stel je krijgt een bericht van iemand zich voordoet als iemand uit je groep of gezin, hoe

		c. Speel de Academy Quest "Ethisch Hacken" (± 30min). d. Hoe kun jij je beschermen tegen hackers? Noem drie manieren.	controleren jullie dan of dit echt is? b. Waar zie je mogelijkheden voor verbeteringen van de digitale veiligheid thuis of bij je groep? Zie je gaten in - of problemen met - de digitale veiligheid? c. Maak een lijst met actiepunten om de verbeteringen door te voeren en gaten/problemen op te lossen en bespreek deze in je gezin of met je groep.
4. Creatief en duurzaam	Afspraken poster. a. Maak samen afspraken over hoe je met elkaar omgaat online en op sociale media. Wat doe of zeg je wel of juist niet. b. Knutsel een poster, met gerecyclede materialen die je thuis, in de klas, of bij je groep kan ophangen.	Money Muling. a. Speel samen de HackShield klassenquest "Uitlenen kost Geld" (± 40min). b. Wat is een Money Mule? c. Wat moet je doen als je slachtoffer bent geworden van money muling? c. Knutsel een poster, met gerecyclede materialen die je thuis, in de klas, of bij je groep kan ophangen om andere te leren over Money Muling. --- Of --- Fraude, fraude! (13+) a. Welke vormen van online fraude kun je benoemen? b. Speel de Academy Quest "The F[räude]-game" (± 30min). c. Knutsel een poster, met gerecyclede materialen die je thuis, in de klas, of bij je groep kan ophangen om andere te leren over online fraude.	Wet en Belofte. Scouting kent de wet en de belofte als omgangsregels voor scouts. a. Maak een versie van de wet en belofte die betrekking heeft op de digitale wereld en hoe je met elkaar om gaat op sociale media en online. b. Geef dit vorm met behulp van digitaal media (blog, vlog, website, etc.), dus zonder daarbij fysieke materialen te gebruiken. c. Presenteer en bespreek met je groep.
5. Samen sterker!	Samen sta je sterker! Als scout willen we de wereld samen meer leefbaar maken. Als Cyber Agent is het nu aan jou om wat je geleerd hebt te delen! a. Speel samen met een volwassene (liefst iemand buiten Scouting zoals je ouder of verzorger) nog een keer het	Wachtwoorden Check. Deze opdracht bouwt voort op opdracht 3 van niveau 1. Heb je deze nog niet gedaan, doe dat dan eerst. a. Leg aan minimaal drie personen van buiten Scouting uit hoe ze een veilig wachtwoord kunnen maken. Gebruik	Organiseer en geef een gastles. a. Meld je aan als gastdocent bij HackShield. b. Geef een behulp van een HackShield klassenquests een gastles op een basisschool bij jou in de buurt of een andere speltak.

	level "Samen Sterk Online". b. Door het spel met iemand van buiten Scouting te spelen en te bespreken maken we samen de wereld wat leefbaarder.	bijvoorbeeld de wachtwoordencheck op https://nl.joinhackshield.com/wachtwoordencheck b. Help ze daarna hun wachtwoorden (verantwoord) veiliger te maken.	--- Of --- a. Begeleid of help een (groep) scout(s) bij het halen van dit insigne op niveau 1 of 2.
--	---	--	---

Toelichting Insigne

HackShield heeft “individuele levels”, “klassenquests” en voor middelbare scholieren HackShield Academy quests. Individuele levels zijn bij uitstek geschikt om door een scout zelfstandig gespeeld te worden, net als Academy Quests. Klassenquests zijn speciaal bedoeld om onder begeleiding van een begeleider/gast- docent (b.v. de groepsleiding) met een groep te spelen. De individuele levels kunnen gespeeld worden op de mobiele telefoon, tablet of een laptop, met internet verbinding. De scouts moeten hiervoor een [HackShield account](#) maken. HackShield Academy Quests zijn ook op telefoon, tablet en laptop met internet te spelen, hiervoor is een [HackShield Academy account](#) nodig. Voor de klassenquests is een HackShield [docenten account](#) nodig, deze kunnen het beste via een laptop en beamer gespeeld worden.

Niveau 1 is met name gericht op scouts in de basisschool leeftijd (7 t/m 12 jaar). Bij de meeste eisen kan gekozen worden tussen een HackShield level of een klassenquest en kan dus zowel individueel als groepsgewijs gehaald worden.

Niveau 2 bevat naast klassenquests voor de basisschool leeftijd ook Hackshield Academy Quests voor scouts die wat ouder zijn (middelbare school leeftijd).

Niveau 3 is bedoeld voor scouts die hun kennis verder willen uitdragen en anderen willen helpen ook online meer weerbaar te worden.

Dit buiten gewone insigne is mogelijk gemaakt door een samenwerking van [Scouting Titus Brandsma](#) uit Medemblik (ter ere van haar 80 jarig bestaan) en [HackShield](#) met subsidie van het [SIDN Fonds](#).

HackShield Future Cyber Heroes helpt kinderen om zich veilig en zelfverzekerd te bewegen in de digitale wereld. Niet door bang te maken voor online gevaren, maar door ze spelenderwijs te laten ontdekken hoe ze slimme keuzes maken en zichzelf én anderen kunnen beschermen.

Net als bij scouting draait het bij HackShield niet alleen om het leren van nieuwe vaardigheden, maar ook om verantwoordelijkheid nemen en anderen helpen. Kinderen die HackShield spelen, gebruiken hun kennis vaak om ook ouders, grootouders en vrienden bewuster te maken van online veiligheid. Zo groeien zij uit tot Junior Cyber Agents die niet alleen zichzelf, maar ook hun omgeving digitaal weerbaarder maken.

HackShield is ontwikkeld door cybersecurityspecialisten, onderwijsdeskundigen en gameontwikkelaars. De gratis game en het bijbehorende lesmateriaal bevatten geen reclame, geen kindermarketing en geen verkoop van persoonsgegevens. Zo staat een veilige en verantwoorde leerervaring altijd voorop.

Heb je feedback op dit insigne, stuur deze dan naar scouting@joinhackshield.nl.

