



## Het Internet Kwartetspel onderzocht

*Leraren spelen het spel in de klas*

Met het Ict op school-Consumentenpanel is een sneltest georganiseerd naar het nieuwe Internet Kwartetspel. 83 panelleden gaven zich als 'tester' op en 25 werden uitgekozen om het spel op school uit te proberen. Op deze manier worden leerlingen op een vrolijke manier geconfronteerd met hun eigen internetgedrag. Daarnaast biedt het spel veel aanknopingspunten om over internet en internetgebruik te praten. Als ze uitgespeeld zijn, worden alle vragen uit het spel behandeld. Ict op school heeft 25 leraren gevraagd het spel in de klas te spelen. De helft van alle leraren heeft de vragenlijst inmiddels ingevuld.

### Het Kwartetspel

De belangrijkste conclusie van het pilot-onderzoek is dat het spelen van het Internetkwartetspel door leerlingen erg leuk gevonden wordt. Dat enthousiasme biedt veel aanknopingspunten om over internet en internetgebruik te praten. Daarbij is het met name een sociale tool, die het mogelijk maakt om met leerlingen over hun eigen online gedrag te praten. Op het eerste oog lijkt het wat minder geschikt om over de technische aspecten van internet (belang van een goed wachtwoord) te praten.

Het spel is in de regel één keer gespeeld. Een derde van de respondenten heeft het spel 2-4 keer gespeeld. Het spel is met name op de basisschool gespeeld, met leerlingen tussen de 9 – 12 jaar. Daarnaast is het spel ook in een klas op het voortgezet speciaal onderwijs, het VWO en het VMBO gespeeld. Ook een Internationale School heeft het spel een keer uitgeprobeerd. Daarbij is de lesbrief in bijna alle gevallen geheel of gedeeltelijk gevolgd. Slechts een respondent gaf aan het spel niet volgens de lesbrief te hebben gespeeld.

### Plezier bij leerlingen

De leerlingen vinden het spel leuk. Althans, dat is de indruk van de leerkracht die het spel met de kinderen gespeeld heeft. Ongeveer driekwart van de leerlingen vindt het spel (heel) erg leuk. Of 'leuk' echter samenvalt met 'leerzaam' is wat minder duidelijk. De helft van de kinderen vindt het spel 'leerzaam' terwijl ongeveer eenderde van de kinderen het spel niet zo leerzaam vindt.

### Onderwerpen

Het eigenlijke doel van het Kwartetspel is het bespreekbaar maken van een aantal internetgedragingen van jongeren bij leerlingen zelf. Het kwartetspel leent zich goed om internetcommunicatie van jongeren onder elkaar te bespreken. Uitgebreid kon er worden gesproken over de manier waarop jongeren elkaar tegemoet treden, en hoe ze met elkaar omgaan. En hoe ze vreemden op internet tegemoet treden. In die zin is het Kwartetspel vooral een sociaal instrument. Het gaat daarbij vooral om gedrag van jongeren zelf. Jongeren reageren iets minder enthousiast als er gepraat wordt over de manier waarop ouders omgaan met online gedrag van kinderen. Als het gaat om de wat 'hardere' technische aspecten, is het Kwartetspel iets minder succesvol. Het biedt aanknopingspunten om te praten over de tijd, die leerlingen op internet doorbrengen. Leerlingen vinden minder aanleiding om over technische zaken als wachtwoorden te praten.

### Het oordeel van de leerkracht/ict-coördinator

In hoeverre verschilt het oordeel van de leerkracht/ict coördinator van het oordeel van de leerling? In tegenstelling tot de leerlingen vindt tweederde van de 'testers' het Kwartet een leerzaam hulpmiddel in de klas. Tweederde is van mening dat leerlingen er (heel) veel van opsteken. De 'testers' geven wel aan dat zij twijfelen of dit Kwartetspel ertoe leidt dat leerlingen meer onder elkaar gaan praten over hun online gedrag. Daarentegen is iedereen het

er over eens dat het Kwartet een uitstekende discussiestarter is. Bijna iedereen vindt dat het spel goed tot uitstekend aansluit bij de interesses van de leerlingen. Iets wat ook blijkt uit het enthousiasme om andere leraren te wijzen op het bestaan van het spel: meer dan tweederde van de respondenten raadt hun collegae aan dit spel te gaan spelen.

Het Internet Kwartetspel kunt u aanvragen via: [info@ictopschool.net](mailto:info@ictopschool.net).