

Het Grote Fraudespel

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren hoe een verzekeraar mogelijke fraudeurs opspoot. Door het spelen van Het Grote Fraudespel in Scratch lopen ze de verhalen van verschillende personen na. Ze verplaatsen zich in een verzekeraar en bedenken wat een situatie verdacht maakt. Ook leren ze hoe ze zelf nieuwe situaties kunnen programmeren in Scratch. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: 1 uur

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zo zetten grote verzekeringsmaatschappijen zoals bijvoorbeeld Nationale-Nederlanden de skills uit deze les ook in om fraudeurs op te sporen.

DIFFERENTIATIEMOGELIJKHEDEN

Het is mogelijk om deze les aan te passen naar Primair Onderwijs (PO) middenbouw (groep 4, 5 en 6) of Voortgezet Onderwijs (VO) onderbouw (leerjaar 1 en 2). Pas eventueel de personagekaartjes aan zodat deze beter aansluiten bij de belevingswereld van de leerlingen. Bij PO middenbouw kun je ervoor kiezen om opdracht 3 weg te laten, maak dan gebruik van de alternatieve app via de link <https://scratch.mit.edu/projects/329792396/>.

LESOPBOUW

- Introductie: Wat is fraude en waarom is het belangrijk om fraude op te sporen? (5 min)
- Verdieping: Hoe wordt verzekeringsfraude gepleegd en opgespoord? (5 min)
- Doen: Leerlingen kruipen in de huid van een verzekeraar en gaan fraudeurs opsporen door middel van een app in Scratch (45 min)
- Afronding: Hoe skills uit deze les in de praktijk worden toegepast (5 min)

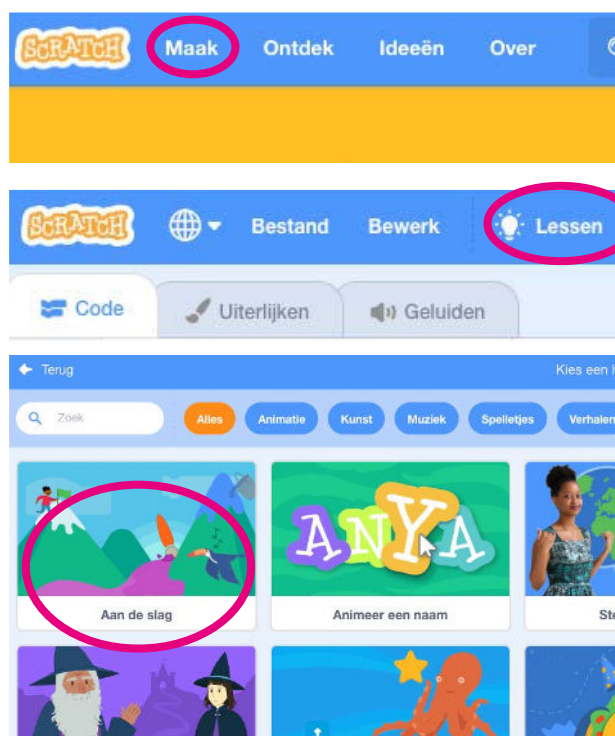
VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding, bijlage en lesbrief
 - Digi-bord met internetverbinding: klik door de slides op het digibord
- Maak alvast groepjes van drie: zorg dat ieder groepje een uitgeprinte lesbrief en een computer met internetverbinding heeft
- Een Scratch account: maak een gratis Scratch

account aan via <https://scratch.mit.edu/> en laat de leerlingen hetzelfde doen.

- Is Scratch helemaal nieuw voor je? Dan kun je binnen Scratch de les 'Aan de slag' doorlopen. Open hiervoor een lege app (door bovenin op "Maak" te klikken), ga naar de lessen (door bovenin op "Lessen" te klikken) en kies de les "Aan de slag". Afhankelijk van het niveau van je klas, kun je de leerlingen deze les ook vooraf laten doorlopen.



- Bekijk en doorloop alvast Het Grote Fraudespel-app in Scratch
Voor PO bovenbouw – VO onderbouw: <https://scratch.mit.edu/projects/329791000/>
Voor PO middenbouw: <https://scratch.mit.edu/projects/329792396/>
Bekijk voor PO bovenbouw en VO onderbouw ook alvast de app van binnen, ga hiervoor naar de volgende link <https://scratch.mit.edu/projects/329791000/> en klik rechtsboven op de knop 'Bekijk van binnen'.

★ TIP!

Scratch werkt niet goed in Internet Explorer, gebruik dus een andere browser, bijvoorbeeld Google Chrome.

GROEP 6, 7 EN 8 DIGI-DOENER!

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'democratie' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Eenvoudige informatie op hoofdzaken begrijpen' (leerdoel 8 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen leren over fraude, denken na over waar verzekeraars op letten bij het opsporen van fraudeurs en gaan aan de slag met programmeren in Scratch.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

ETHIEK

Verzekeraars sporen fraudeurs op, maar wat nou als ze het bij het verkeerde einde hebben en iemand onterecht als fraudeur bestempelen? De gevolgen kunnen voor diegene erg groot zijn. Wie controleert de verzekeraars? Wat zouden verzekeringsmaatschappijen kunnen doen om te voorkomen dat ze onschuldige mensen beschuldigen? Welke ideeën hebben de leerlingen over het controleren van de macht?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
1 Digitaal Burgerschap DG5.2 Digitale identiteit	1 Informatievaardigheden De leerling kan zich oriënteren op verschillende onderwerpen gerelateerd aan de informatiebehoefte.	1 Rekenen Kritisch analyseren van getalsmatige informatie in maatschappelijke contexten en op basis van een eigen schatting besluiten of die informatie juist is / kan zijn (bijv. In het nieuwe voetbalstadion kunnen wel 1 miljoen mensen de wedstrijden zien!)	1 Samenwerken
	2 Informatievaardigheden De leerling kan tussentijds zoektermen en zoekstrategie aanpassen en eventueel de hoofdvraag.		2 Kritisch denken
	3 Computational thinking De leerling kan (een computer) programmeren met eigen blokken en variabelen.		

INTRODUCTIE

Openingslide



GROEP 6, 7 EN 8 DIGI-DOENER!

Slide 1, praten met de klas

Vertel: Fraude is een vorm van bedrog. Dingen anders voorgesteld dan ze zijn, op papier of digitaal. Bedrijven kunnen soms veel geld kwijt zijn aan fraudeurs. In deze les gaan jullie zelf een aantal situaties onderzoeken en leer je hoe je fraudeurs op kunt sporen.

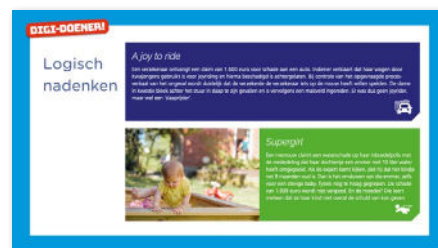


VERDIEPING

Slide 2, Praten met de klas

Vertel: Bij verzekeringen wordt er vaak fraude gepleegd. Mensen proberen dingen vergoed te krijgen waar ze geen recht op hebben. Door aanvragen grondig te bekijken en daarbij goed logisch na te denken kun je soms al fraude ontdekken. Hier zie je twee voorbeelden waarbij verzekeraars door logisch na te denken fraude hebben ontdekt.

Lees de voorbeelden voor (eventueel in je eigen woorden) en bespreek ze daarna met de leerlingen.



DOEN

Slide 3, Praten met de klas

Vertel: Jullie gaan nu zelf aanvragen onderzoeken op fraude. Bij opdracht 1 op de lesbrief zien jullie vier aanvragen. Lees deze goed door.



Slide 4, Doen

Vertel: Sommige van deze aanvragen zijn verdacht. Door middel van een app kunnen we de fraudeur(s) opsporen.

Ga naar <https://scratch.mit.edu/projects/329791000/> (voor PO bovenbouw – VO onderbouw) of naar <https://scratch.mit.edu/projects/329792396/> (voor PO middenbouw) en laat de app klassikaal zien. Laat de leerlingen zien dat ze de app kunnen starten door op het vlaggetje te drukken.

Vertel: dit is Giga en hier zien jullie de vier personen die een aanvraag hebben gedaan. Giga stelt allerlei vragen over de aanvragen. Door de namen van de personen die aan de beschrijving van Giga voldoen in te vullen bij het antwoordveld krijgen deze personen een fraudepunt. Doe de eerste vraag van Giga klassikaal voor.

Vertel: Bekijk nu opdracht 1 van jullie lesbrief. Hier staat beschreven hoe jullie zelf bij de app kunnen komen. Doorloop de app en beantwoord de vragen van Giga. Soms is het antwoord in de aanvraag te vinden en soms moet je wat extra onderzoek doen op internet om de vraag te kunnen beantwoorden.

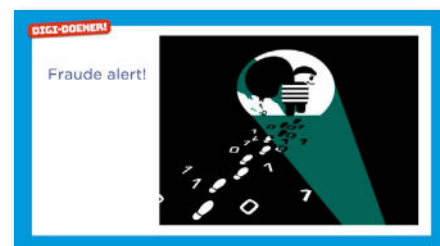
Kunnen jullie de fraudeur opsporen?



GROEP 6, 7 EN 8 DIGI-DOENER!**Slide 5, Doen**

Vertel: O nee! Er is een fraudeur tussen jullie vingers door geglipt. Kunnen jullie nog extra vragen bedenken waarmee je deze fraudeur alsnog op kunt sporen? Bekijk opdracht 2 van de lesbrief.

De leerlingen kunnen denken aan vragen als: Klopt het verhaal wel? Is het bedrag niet te hoog voor het product?

**Slide 6, Doen**

Deze slide hoort bij opdracht 3 van de lesbrief. Deze is geschikt voor bovenbouw PO en/of onderbouw VO. Als je de opdracht wilt doen met een middenbouwklas PO, houd dan rekening met het niveau van je klas.

Ga naar <https://scratch.mit.edu/projects/329791000>.



Vertel: De app die jullie gebruikt hebben om de fraudeurs op te sporen is gemaakt in Scratch. Zelf kun je ook apps bouwen in Scratch. Ook is het mogelijk om bestaande apps aan te passen. Als we een vraag aan de app willen toevoegen, moeten we de code van de app aanpassen. Hiervoor gaan we eerst naar de 'binnenkant' van de app kijken.

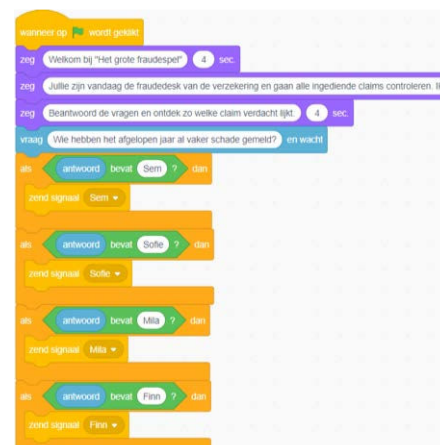
Klik op de knop 'bekijk van binnen' en zorg dat rechtsonder Giga aangeklikt is.

Vertel: In het midden zien we de code van de app. Deze code voorschrijft hoe de app eruitziet en wat er in de app gebeurt. Rechtsonder zien we de 'sprites'. Dat zijn de personages in onze app. Onder elke sprite kan er een code staan. We zitten nu in de code van Giga.

Bekijk het eerste stukje code met je leerlingen (de eerste 9 blokken, zie de afbeelding hiernaast).

Vraag aan de klas: Welk blok zorgt dat Giga een vraag stelt?

Antwoord: het blauwe blok.



Vertel: Onder het vraagblok zien we allerlei oranje blokken, wie heeft een idee wat deze oranje blokken doen? Antwoord: een signaal zenden naar de sprites die in het antwoord voorkomen.

Klik rechtsonder op de sprite Sofie, je ziet dan de volgende code (zie afbeelding hiernaast). Bespreek met de klas wat deze code betekent. Als het spel start, wordt de score van Sofie 0, als Sofie een signaal ontvangt (als haar naam in een antwoord voorkomt), wordt er één bij de score van Sofie opgeteld.

Klik rechtsonder op de sprite Giga om weer naar de code van Giga te gaan.



BIJLAGEN VOOR DE LEERKRACHT

Verdachte situatie Sem

- ★ Houdt niet van sport, maar voetbalt wel
- ★ Geen aangifte gedaan
- ★ Heeft al vaak een aanvraag gedaan

Verdachte situatie Sofie

- ★ Zouden alle spullen wel in haar koffer passen?

Verdachte situatie Finn

- ★ Geen aangifte gedaan
- ★ Tas met kerst gestolen, foto met tas van oud en nieuw

Verdachte situatie Mila

- ★ Is het paard nog gezond na het eten van twee knuffels?
- ★ De knuffel lijkt wel erg duur
- ★ Mila heeft alleen een hond als huisdier, geen paard