



Kinderen, online identiteit en augmented reality

Nu sociale media wijdverbreid zijn, is het belangrijker dan ooit om met jeugd te praten over privacy. Op internet communiceren jongeren vooral en online communiceren betekent automatisch publiceren. Je maakt openbaar. Wat vertel je wel, wat houd je voor jezelf? In deze brochure geven we achtergrondinformatie over online privacy en online imago. Hoe praat je daar met kinderen en jongeren over? Deze brochure hoort bij IdentifEYE, een augmented reality game over online identiteit.



Praten met tieners over internet, hoe doe je dat?

Essentieel in de internetbegeleiding is de dialoog. Hoe meer belangstelling je toont voor de digitale wereld van je kinderen en de dingen die ze daar doen, en hoe meer je laat blijken dat je graag naar ze luistert, hoe meer ze zich zullen openstellen en openstaan voor uw suggesties. Maar hoe breng je de dialoog op gang? Hoe voer je het gesprek op een goede manier?

1

Bedenk dat u geen internet-expert hoeft te zijn

U kunt gewoon met kinderen praten over internet zonder een deskundige te zijn. U kunt samen zinvolle spelregels afspreken, zoals de maximale tijd dat uw kind dagelijks online is, dat het huiswerk altijd voorgegaat, en dat er niet gepest of gescholden mag worden.

2

Zorg voor verdieping

U moet wel een beetje weten waar ze zich mee bezig houden, om het gesprek aan te kunnen gaan. Ga op zoek

naar artikelen over jongeren en internet. Zoek op YouTube en op sites waar uw kind speelt en laat u informeren. Zoekt u bijvoorbeeld op GoSuperModel dan ziet u dat kinderen zelf virtuele mode ontwerpen en cursusjes ontwikkelen. Interessant om op door te gaan!

3

Kijk mee met uw kind (met zijn of haar toestemming)

Veel tieners vatten het meekijken van hun ouders op als bemoeizucht. Dat gevoel ontstaat vooral wanneer een vraag als 'Wat ben je aan het doen?' wordt gesteld met een negatieve of verwijtende ondertoon. Alsof de eigenlijke vraag luidt: "Je bent toch niet allerlei illegale software aan het downloaden?". Het werkt een stuk beter wanneer u échte belangstelling toont, zonder vervelende bijbedoelingen. Zorg ook voor een goede timing. Vraag dus niet of u mee mag kijken als uw kind net verward is in een heftig chat-gesprek en niet gestoord wil worden.

4

Laat uw kind de deskundige zijn

Ook tieners vinden het in de regel heerlijk om anderen te helpen, en zeker hun eigen ouders of leraren. U weet niet hoe Facebook of Twitter werkt? Vraag aan uw zoon of dochter om het uit te leggen.

5

Stel de juiste vragen

- Stel de goede vragen en uw puber brandt los, let maar op. Met deze openingszinnen krijgt u uw kind op de praatstoel:
- Wat is de grappigste nickname die je bent tegengekomen op MSN/Twitter/Facebook?
 - Wat vind jij: belazert iemand de boel op internet als hij of zij z'n foto's mooier maakt met Photoshop, bijvoorbeeld door z'n puistjes weg te poetsen?
 - Ik heb een collega die wil daten via internet. Heb je tips voor hem?
 - Als jij zelf kinderen zou hebben die je wegwijs moest maken op internet. Wat zou jij ze dan het eerst leren? Wat zou je ze bijvoorbeeld leren over online privacy?

7

Betrek uw tiener bij de internet-opvoeding van jongere broertjes en zusjes.

Heeft u nog meer kinderen? Overweeg dan om uw tiener te laten helpen bij de internetopvoeding van zijn jongere broertje of zusje. Bijvoorbeeld door hem een kinderbrowser te laten installeren en te laten helpen bij het gebruik daarvan, of door hem of haar te laten zoeken op internet naar praktische veiligheidsmaatregelen voor kleine kinderen. Op die manier kan er vanzelf een goed gesprek ontstaan over het eigen internet-gedrag.

6

Vraag uw puber om een website of social media profiel voor u te maken

Heeft u een bedrijf, dat zich nog niet presenteert op internet? Een hobby die wereldkundig moet worden gemaakt? Laat uw puber zich uitleven voor u en bespreek daarbij de do's and don'ts bij het maken van een site. Een site moet overzichtelijk zijn en niet al te veel persoonlijke gegevens bevatten vanwege uw privacy. Ga in gesprek over wat uw kind belangrijk vindt aan een goede site. U zou natuurlijk ook zelf aan de slag gaan, en uw kind als consultant kunnen inzetten. Als hij of zij op- en aanmerkingen heeft, mag u vast ook zien wat hij zelf online heeft staan.



Praat met jongeren over privacy en internet

Door de komst van internet is het belangrijker dan ooit om met jongeren te praten over privacy. Want zodra je iets doet op internet, kun je daar de rest van je leven last van houden. Maar als je jong bent, overzie je dat niet. Sterker nog: je staat er niet bij stil. Daarom zetten we hier drie vragen op een rij, om je te inspireren voor een gesprek met kinderen en tieners over privacy.

1. Bestaat privacy nog, in een tijd waarin Facebook meer van jou weet dan jijzelf?

De wet die onze privacy beschermt, gaat over de dingen die bedrijven en overheden van burgers mogen weten. Maar wat burgers onderling met elkaar doen, daar zegt die wet niets over. Dat moeten wij met elkaar uitmaken. Als mensen zelf van alles op internet zetten over zichzelf, betekent dat dus nog niet dat bedrijven en overheden met die gegevens van alles mogen doen. Maar de grens tussen wat privé is en wat openbaar, wordt wel steeds moeilijker te trekken. In rechtszaken zie je dat dan ook terug: de ene rechter vindt dat wat je op Facebook zet openbaar, de andere rechter niet.

Gesprekstips:

Praat over wat privacy betekent: wanneer is iets echt privé en wanneer niet? Kan de behoefte aan privacy veranderen? Heb je wel eens spijt gehad van iets wat je op internet had gezet? Mogen docenten en ouders meekijken wat jij doet op Facebook of Twitter? Maakt het uit of je weet wie er allemaal meekijken? Zou je je anders gedragen als je wist dat je oma, je baas of een leraar alles kan lezen? Hoe kun je voorkomen dat je later spijt krijgt van iets wat je nu op internet zet?

2. Is het tegenwoordig nog normaal als je geen profiel hebt op een sociale-netwerksite (SNS)?

In heel Europa heeft gemiddeld een derde van de kinderen van 9 t/m 12 jaar een pagina op Facebook of een vergelijkbare SNS, en driekwart van de tieners (13 t/m 16 jaar). Verschillen tussen landen zijn groot: in Hongarije en Griekenland zijn maar heel weinig jongeren op SNS, terwijl Nederland en Engeland met de Scandinavische landen tot de grootverbruikers horen, met 70% van de jongere kinderen tot 90% van de tieners (EU Kids Online 2011). Kinderen leren dus al mee te doen zonder dat ze echt beseffen wat de gevolgen zijn. Hoewel veel jonge kinderen al een account hebben, moet je voor Facebook minimaal 13 jaar zijn.

Gesprekstips:

Stel elkaar de vraag: kun je je voorstellen dat iemand er bewust voor kiest om geen profiel te hebben op Facebook bijvoorbeeld? Welke redenen zou iemand daarvoor hebben? Er zijn ouders die het een kind verbieden, maar er zijn ook ouders die zelf al een account aanmaken voor hun kind. In Nederland zijn er al baby's met een account op Hyves. Wat vind je daarvan? Moet een kind dat niet zelf kunnen en beslissen? Als je niet aanwezig bent online, besta je dan wel? Hoe kijken anderen daartegenaan? Welk online imago streef je op dit moment na? Hoe doe je dat? Klopt het beeld dat anderen van jou via internet krijgen met het beeld van jezelf dat je wilt uitdragen?

3. Wat is het nut van privacy-instellingen op Facebook en andere SNS?

De makers van SNS zeggen zelf vaak dat privacy niet meer bestaat. Als het aan hen ligt, is dat ook zo, want een SNS

zou niet snel kunnen groeien als iedereen zijn pagina op slot zou zetten. Tieners vinden de privacy-instellingen op Facebook vaak te moeilijk (de helft zegt niet te weten hoe het moet); het heeft dus zin om er samen eens naar te kijken. Meisjes beperken de toegang tot hun pagina vaker alleen tot hun vrienden dan jongens. Bijna alle kinderen hebben ook 'vrienden' op hun SNS die ze in het echt nog nooit gezien hebben.

Gesprekstips:

Stel je hebt 100 vrienden, en je stelt je pagina alleen open voor je vrienden én hun vrienden, hoeveel mensen kunnen jouw pagina dan zien? Als je even rekent, blijkt dat al gauw om heel erg veel mensen te gaan, die eigenlijk allemaal vreemden zijn. Wat is dan nog het verschil met de instelling waarbij je iedereen toegang geeft? Wanneer voeg je iemand toe als 'vriend'? Maakt het uit of je die persoon in het echt kent of niet? Heb je wel eens iemand ontmoet die je via internet had leren kennen?

Tips

1. Zet geen persoonsgegevens op internet (naam, adres, 06 nummer) tenzij je heel zeker weet dat anderen daar geen misbruik van kunnen maken.

2. Gebruik je wachtwoorden en pincodes alleen zelf. Daarmee voorkom je dat anderen misbruik maken van jouw gegevens of accounts. Dit soort misbruik heet 'identiteitsdiefstal' en dat gebeurt al vele honderdenduizenden keren per jaar: het wordt de omvangrijkste vorm van internetcriminaliteit in deze eeuw. De schade is vaak niet alleen persoonlijk, maar ook financieel.

3. Plaats geen foto's van iemand op internet zonder zijn of haar toestemming. En doe zo min mogelijk mee aan het taggen van foto's van anderen. Als je ergens anders een foto van jou ziet staan die je niet op internet wilt hebben, vraag dan aan degene die hem geplaatst heeft, of hij of zij hem weg wil halen. Zeg ook gerust als iemand foto's maakt: 'ik wil niet dat je dat op internet zet'.

4. Check zo nu en dan je eigen naam.

Zoek via Google op "voornaam achternaam" (tussen dubbele aanhalingstekens) en doe dat ook op Twitter, YouTube enz. Zo houd je je eigen online reputatie in de gaten.

5. Gebruik de 'oma-regel': als je oma het niet mag zien, zet het dan ook niet op internet. Ook wel: eerst denken en dan doen. Zo voorkom je dat je later ergens spijt van krijgt.



Wat je moet weten over kinderen, seks en internet

Wat zijn de belangrijkste feiten die ouders en docenten moeten weten over pubers, seks en internet? Dr. Justine Pardoën van stichting Mijn Kind Online, specialist jeugd en internet uit Nederland, licht toe.

1. Jongeren gaan voor informatie over seks en relaties vooral naar internet.

Uit onderzoek blijkt dat kinderen en jongeren met hun vragen over seks eerst gaan zoeken op internet: www.sekswoordenboek.nl en www.sense.info zijn populair. Meisjes praten ook met hun vriendinnen. Met hun ouders praten tieners vooral over relaties en vriendschap.

2. De helft van de tieners wordt verliefd op iemand die ze leerden kennen via internet.

Het is heel gemakkelijk om verliefd te worden als het online met iemand 'klikt'. Veel jongeren maken het mee. Meestal willen ze elkaar dan ook in het echt ontmoeten, al twee weken nadat ze elkaar hebben leren kennen. De meeste tieners doen dat ook. Bij ruim een derde leidt dat ook tot een verkering.

3. Jongeren zeggen dat ze assertief zijn als het gaat om seks, maar in de praktijk krijgen ze nog vaak te maken met dwang, niet alleen via internet.

Van de meisjes zegt 17% wel eens gedwongen te zijn om iets seksueels te doen wat ze eigenlijk niet wilden.

Onder de jongens is dat 4%. Het komt vaker voor bij homoseksuele tieners en lager opgeleide jongeren. De dwang bestaat emotionele chantage zoals boos worden, maar ook fysiek geweld komt voor (vasthouden, slaan). Een groot leeftijdsverschil maakt de kans op dwang groter.

4. Jongens vinden porno opwindend en leerzaam en schamen zich daar minder voor dan meisjes.

- Een derde van de jongens en een kwart van de meisjes vindt porno leerzaam
- en 75% geeft van de jongens geeft aan dat porno opwindend kan zijn, tegenover respectievelijk 24% van de meisjes.
- Meisjes vinden porno vaker vies (46%) dan jongens (22%).
- Pornogebruik is onder jongens dan ook veel hoger dan onder meisjes. Van de jongens heeft bijvoorbeeld 73% het afgelopen jaar minstens een enkele keer een pornosite bekeken, tegenover 21% van de meisjes.
- Ga er vanuit dat alle kinderen meer gezien hebben dan je denkt: internet maakt porno ook voor kinderen toegankelijk. Kinderen zien gemiddeld op hun 11e voor het eerst porno via internet. De meeste kinderen waren daar in eerste instantie niet naar op zoek, maar sommigen gaan dan wel verder zoeken.

5. Meisjes praten vaker over seks dan jongens.

Meisjes praten vaker dan jongens over seks, zowel met ouders en vrienden als met hun liefdespartner. Meisjes zeggen vaker dan jongens aan dat ze met hun vriendinnen, moeder of partner kunnen praten als ze een probleem hebben op seksueel gebied. Ouders waarschuwen meisjes vaker dan

jongens voor seksuele beelden in de media en dat doen ze vaker bij jonge meisjes en meisjes met een lagere opleiding dan bij meisjes met een hoger opleidingsniveau. Over nare ervaringen praten kinderen veel minder: ruim de helft van de jongens en een derde van de meisjes heeft nooit iemand iets verteld als ze wat naars meegemaakt hadden.

6. Tieners experimenteren met seks via internet.

- In 2011 heeft 8% van de jongens en 4% van de meisjes zijn of haar borsten, billen of geslachtsdelen laten zien voor de webcam. Sommige onderzoekers schatten dat het percentage tieners groter is: ongeveer 20%, dat is inclusief degenen die er geen beelden van maken.
- De meeste tieners maken geen beelden van zichzelf, maar zien wel beelden van anderen. Die worden doorgestuurd in hun netwerken via sociale media. Van de jongens zegt 6% wel eens zulke beelden te hebben doorgestuurd; slechts 2% van de meisjes deed dat.
- Het opnemen en versturen van zulke beelden is overigens strafbaar, zie 'Wat iedereen moet weten over sexting' www.ouders.nl/mmed2011-sexting.htm

7. Hoger opgeleide meisjes gedragen zich nieuwsgieriger dan lager opgeleide meisjes.

In het algemeen zeggen lager opgeleide meisjes vaker dat ze iets vervelends hebben meegemaakt op seksueel gebied via internet dan hoger opgeleide meisjes. Maar juist hoger opgeleide meisjes gaan vaker in op een verzoek om seksueel te cammen, ze blijven vaker kijken als iemand iets laat zien voor de webcam en vragen relatief vaak aan iemand anders of hij iets wil laten zien voor de webcam.

8. Internetseks vindt plaats binnen bestaande relaties.

De meeste internetseks vindt plaats binnen een bestaande relatie, waarin je de ander vertrouwt. Dat geldt voor web-

cam-experimenten, maar ook voor seksueel getinte gesprekken. Zowel jongens als meisjes vinden dat opwindend.

9. Jongeren die veel porno kijken, zijn vaker ontevreden over hun eigen seksuele relatie.

Veel porno kijken hangt samen met ontevredenheid over de eigen seksuele relatie. En die grotere ontevredenheid kan weer leiden tot meer porno kijken. Veel porno of seks in de media zien, komt vaker samen voor met vrijere opvattingen, goedkeuring van controversieel seksueel gedrag, losser seksueel gedrag en het uitoefenen van dwang. Ook zien jongeren die veel porno kijken, deze beelden vaker als realistisch en leerzaam, wat weer kan leiden tot de opvatting dat seks vooral instrumenteel is en niet relationeel.

10. Ouders doen ertoe.

Uit alle onderzoeken blijkt steeds weer dat ouders ertoe doen: praten over seks, de wensen en grenzen van het kind, je verwachtingen als ouder met een open houding en interesse voor de leefwereld van het kind, hangt samen met veiliger gedrag: ze gedragen zich verantwoordelijker tegenover anderen en zichzelf. Ze leren erdoor nadenken over wat ze zelf willen en wat niet. Daardoor zijn ze beter voorbereid voor het maken van keuzes op moeilijke momenten.

Sources:

- Graaf, H. de, H. Kruijer, J. van Acker, S. Meijer. Seks onder je 25^e 2: Seksuele gezondheid van jongeren in Nederland anno 2012. Delft: Eburon, 2012.
- Nikken, P. and H. de Graaf, Seks in de media: wat doen jongeren ermee? Een onderzoek met twee metingen. Nji/RutgersWPF 2011.
- Pardoën, J. and R. Pijpers, Verliefd op internet. Over het internetgedrag van pubers. SWP 2007 (2^e edition).



Online Imago-management



Online imago-management: bedenk bewust wat je wilt en waarom en hoe je dat bereikt. Dat is niet alleen van belang voor het individuele kind dat zich begeeft op sociale netwerksites, maar voor het hele gezin, en niet te vergeten de school waar kinderen op zitten: alles wat kinderen op internet doen, heeft mogelijk langdurige consequenties voor het kind zelf, maar ook voor zijn gezin én school. Hoe doe je dat, je online imago managen?

Bij goed online imago-management hoort ook dat je moet nadenken over wat je niet wilt, en daar zit voor kinderen en tieners het probleem. Want dat kunnen ze niet goed: nadenken over gevolgen op de langere termijn. **En daarom is het dus een heel belangrijk thema in de internetopvoeding: je moet kinderen een bewustzijn bijbrengen dat ze niet uit zichzelf ontwikkelen.**

Online reputatie

Ook professionals houden zich er steeds meer mee bezig. Niet als het om kinderen gaat, maar als het om volwassenen gaat, of bedrijven. Ook die hebben te maken met hun al of niet zelf gecreëerde online imago. Alleen heet het daar anders: je **online reputatie**. Dat geeft meer aan dat het je imago ook een **economische waarde** kan hebben.

De profi's werden tot nu toe vooral ingeschakeld om ervoor te zorgen dat bedrijven of personen zo hoog mogelijk eindigden in zoekmachine-resultaten. Maar steeds vaker krijgen ze ook opdrachten om iets te doen aan negatieve zoekresultaten.

Het wordt ook wel aangeduid met **SERM, Search Engine Reputation Management**. Klanten zijn banken en verzekeraars, telecom- en energiebedrijven, maar ook bijvoorbeeld een persoon uit de Quote 500 of bedrijven in de muziekindustrie.

Zaken uit Google weghalen (zoals opdrachtgevers dat dan willen), dat gaat helemaal niet. Wel kunnen de positieve resultaten wat hoger terecht komen in de lijst met zoekresultaten. Om dat te manipuleren moet je een expert zijn, dat wel... **Reden te meer om energie te steken in het voorkomen van narigheid**. Want zoals bedrijven geld kunnen besteden aan het inhuren van iemand die niets anders doet dan de hele dag het web afspeuren naar negatieve berichtgeving, zo kun je dat als privépersoon natuurlijk niet.

Eerste vijf hits

Het is vooral belangrijk dat de eerste vijf zoekresultaten **positief zijn**. Op de meeste computerschermen is dat wat je in beeld ziet zonder te hoeven scrollen. Dat heet in vakter-

men 'de vouw' (denk aan een ouderwetse krant): alles wat daaronder staat, zien de meeste mensen niet. Ze klikken vooral op hits boven de vouw. Je kunt je online imago dus goed afmeten aan de eerste vijf resultaten bij een zoekopdracht op je naam. Daarbij kan het helpen dat je zelf actief bent met een eigen website, blog, profielen op een sociale netwerksite als MySpace, Facebook, Hyves, of LinkedIn.

Sollicitaties

Alle sollicitanten ondergaan een digitale screening tegenwoordig. Houd er dus rekening mee dat alles bekeken wordt en invloed kan hebben wat er van jou via internet te vinden is. Esther de Kruijff, HR-manager bij Spil Games nam vorig jaar veel nieuwe mensen aan. In alle procedures ging ze via internet aan de gang: "Naast Google kijk ik bij LinkedIn of er connecties zijn met mensen die ik ken. Vooral bij jongere kandidaten kijk ik vaak ook nog wel even op Hyves. Dat zegt niet zozeer iets over het feit of iemand geschikt is voor ons bedrijf, maar je kunt er wel het nodige leren over de persoon zelf. Je ziet vaak foto's en leert wat over persoonlijke zaken. Weblogs lees ik altijd. Het kan zijn dat daar mijn twijfel wordt weggenomen. Soms worden vermoedens er juist bevestigd en kan het een reden zijn iemand niet uit te nodigen voor een gesprek. Iemands cv blijft overigens het allerbelangrijkste. Maar het internet biedt een prachtige

manier om informatie daaruit te checken."

Personal branding

Nog meer tips voor het goed neerzetten van jezelf, in moderne termen ook wel *personal branding* genoemd. Bron: De Pers.

- Zorg dat je aanwezig bent online: als er helemaal niets van je te vinden is, wekt dat argwaan. In ieder geval snap je dan de nieuwe media niet, is de gedachte. Er zijn bedrijven die sollicitanten niet eens op gesprek laten komen als ze geen LinkedIn-account hebben..
- Begin met een zelfonderzoek: wie ben je, waar sta je voor en wat zijn je sterke kanten. Dat moet je consequent en authentiek uitdragen. Zet op LinkedIn je professionele geschiedenis neer en op Facebook een paar foto's in verschillende situaties, voor iedereen publiek. Dat wekt vertrouwen.
- Wees open, presenteer jezelf duidelijk, maar zorg er liefst voor dat anderen in hun reacties een beeld van je schetsen. Gebruik je (online) vrienden en **relaties** dus gerust om ervoor te zorgen dat ze je imago positief beïnvloeden. Zolang je jezelf nog geen professionele online mannetjes- (of vrouwtjes)maker kunt veroorloven, is dat het beste wat je kunt doen...

Wat we over Augmented Reality moeten weten



Augmented Reality is een technologie waarbij virtuele objecten worden toegevoegd aan de werkelijkheid. Augmented Reality applicaties worden al in vele disciplines gebruikt, variërend van geneeskunde, het leger, industrie en marketing. Ook op het gebied van onderwijs zijn in de afgelopen tien jaar verschillende Augmented Reality applicaties ontwikkeld, maar tot een brede toepassing ervan in dit veld is niet gekomen.

Augmented Reality neemt de werkelijkheid als uitgangspunt. Deze realiteit wordt uitgebreid met virtuele elementen zoals 3D animaties, video, beeld, geluid en andere bestandstypen. De virtuele elementen worden gepresenteerd in het kader van de werkelijkheid. Hoewel de werkelijkheid wordt gewijzigd, blijft het voor ons het referentiepunt. De toevoeging van de virtuele elementen verandert niets aan het fundament maar voegt slechts een of meerdere virtuele lagen toe.

Om Augmented Reality te ervaren zijn er een paar voorwaarden om de werkelijkheid en het virtuele samen te kunnen voegen. Zowel de werkelijkheid als Augmented Reality hebben ieder hun eigen voorwaarden. Om te beginnen hebben we een camera nodig om de werkelijkheid in real-time te kunnen registreren. Het maakt echter niet uit waar de camera real-time registreert: de stream kan lokaal worden geregistreerd of worden geïmporteerd als een live stream. Komt de stream ergens anders vandaan dan is het logisch dat er een kleine, maar onbelangrijke, vertraging optreedt vanwege het netwerk en de hardware die worden gebruikt. Ook zal er ruis ontstaan, maar ook deze ruis is onbelangrijk. De camera kan een

webcam, een smartphonecamera, een professionele analoge camera of elke andere camera zijn die een digitaal signaal kan leveren wat omgezet kan worden naar een digitale stream.

Om de digitale stream te kunnen verwerken hebben we hardware nodig. Dit kan een computer, een smartphone of een ander geschikt apparaat zijn. Vervolgens is er een scherm nodig voor de verwerkte stream om de real-time beelden te kunnen zien. Dit kan een computerscherm of een smartphonescherm zijn, maar het kan net zo goed een speciale HMD bril of een autovoorrui zijn.

Om de virtuele componenten van Augmented Reality te genereren moeten we relevante hardware en software gebruiken.

Augmented Reality is begonnen als een mobiele applicatie om een groot publiek te bereiken. Augmented Reality browsers zoals Layar of Wikitude zijn vaker wel dan niet vooraf geïnstalleerd op de nieuwste smartphones. Meer recent wordt deze trend ook gevolgd door de aanbieders van tablets (met name de Ipad 2) en spelcomputers (zoals Nintendo 3DS). Augmented Reality lokaal of via het internet op computers komt nauwelijks voor. Dit geldt ook voor speciale apparaten zoals een bril of een autovoorrui. Op dit moment associëren veel mensen Augmented Reality met zwarte en witte vierkantjes die bepaalde Augmented Reality elementen aanroepen. Deze zwarte en witte vierkanten worden ook wel markers genoemd.

Populaire markers zijn de QR (snelle reactie) code of de Semacode. Een QR-code is een tweedimensionale streepjescode waarmee inhoud op hoge snelheid ontsloten kan worden. Terwijl een QR code pagina's of bestanden online opent, worden ze niet gezien als Augmented Reality markers. QR codes prikkelen niet een virtuele inhoud die met de realiteit in real-time vermengd is; ze koppelen alleen de virtuele en werkelijke wereld als een soort van hyperlink in de werkelijkheid.

Een Augmented Reality marker bestaat meestal uit een vierkante afbeelding met een zwart frame omheen die ongeveer een tiende van de grootte van de afbeelding is. Wanneer de markering aan de camera getoond wordt, worden virtuele elementen (augmentatie) aan de werkelijkheid toegevoegd, vaak op de plaats waar de marker anders zichtbaar zou zijn geweest. De augmentatie verschijnt meestal op de plek van de marker, maar theoretisch kan deze overal op het scherm verschijnen.

Markeringen functioneren op dezelfde manier als het commando 'get' in software code: ze roepen een gebeurtenis aan. In theorie kan alles dit get-commando geven: iedere afbeelding, ieder geluid en zelfs iedere geur.

Waarom Augmented Reality spellen?

Kinderen en jongeren houden van nieuwe technologieën. Het prikkelt hun interesses en stimuleert hen om aan activiteiten deel te nemen waarbij deze technologieën worden gebruikt. Dus, oefeningen die normaal gesproken saai zijn, zoals het invullen van vragenlijsten, beginnen nu leuk te worden omdat nieuwe technologieën worden gebruikt.

Augmented Reality op mobiele apparaten wekken de interesse in de wereld om ons heen op. Extra visuele lagen die over de werkelijkheid heen zijn geplaatst, geven aanwijzingen over wat deze realiteit betekent. Op een zelfde manier kan Augmented Reality op computers de interesse in ons zelf op wekken.

Wanneer we onszelf op een scherm zien, roepen de over de werkelijkheid heen geplaatste virtuele lagen reflectie op.

De lagen die over de werkelijkheid heen geplaatst worden, zijn meestal visueel. Daardoor werkt de technologie niet zo zeer op een cognitief niveau. Daardoor is zij toegankelijk voor iedereen, ongeacht ons cognitief vermogen. Het Augmented Reality type dat gebruik maakt van markeringen dwingt ons tot opperste concentratie. We moeten de markering recht en zo stil mogelijk voor de camera houden zodat deze door de software herkend kan worden. Het is een van de weinige technologieën die ervoor zorgt dat wij met multi-taken stoppen en ons volledig concentreren op datgene wat we op dat moment aan het doen zijn.

Conclusion

Augmented Reality spellen:

- Maakt saaie activiteiten leuk
- Wekt interesse op in onszelf en in de wereld om ons heen
- Is toegankelijk voor iedereen, ongeacht de cognitieve capaciteiten
- Zorgt ervoor dat we ons richten op wat we aan het doen zijn.

Voorbeelden van Augmented Reality spelletjes voor in de klas die interesse in de wereld om ons heen opwekken zijn:

AR leren lezen: www.youtube.com/watch?v=52j_l4eRp_w

AR rekenen: www.youtube.com/watch?v=JKn7W8uAt3k&feature=related

AR scheikunde: www.youtube.com/watch?v=lpNrWKQFq6Q&feature=related

AR natuurkunde: www.youtube.com/watch?v=LoylC7xaupl



Meer over IdentifEYE

IdentifEYE is een augmented reality game gemaakt door organisaties uit Nederland, Engeland en Cyprus. Het spel, voor kinderen tussen tien en zestien jaar, gaat over online privacy en online identiteit. Doel is niet zozeer kinderen weerhouden internet of specifieke websites te gebruiken, maar hen bewust te maken van het risico persoonlijke informatie via internet te delen. Bovendien stimuleert de game hun online identiteit te bewaken door zorgvuldig online te publiceren, wat betekent dat ze nadenken over de gevolgen van wat ze online delen met anderen.

Meer informatie over dit project: www.identifEYE.org

Meer informatie over de afzenders van IdentifEYE:
www.mijnkindonline.nl, www.ezzev.eu

mijn kind
Online



IdentifEYE is a product of the project 'Children, Data and Emerging Identities', funded by the European Union's Fundamental Rights and Citizenship Programme, Grant agreement JUST/2010/FRAC/AG/1107-30-CE-0377137/00-41. This document reflects the views only of the partners of the IdentifEYE project. The Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

