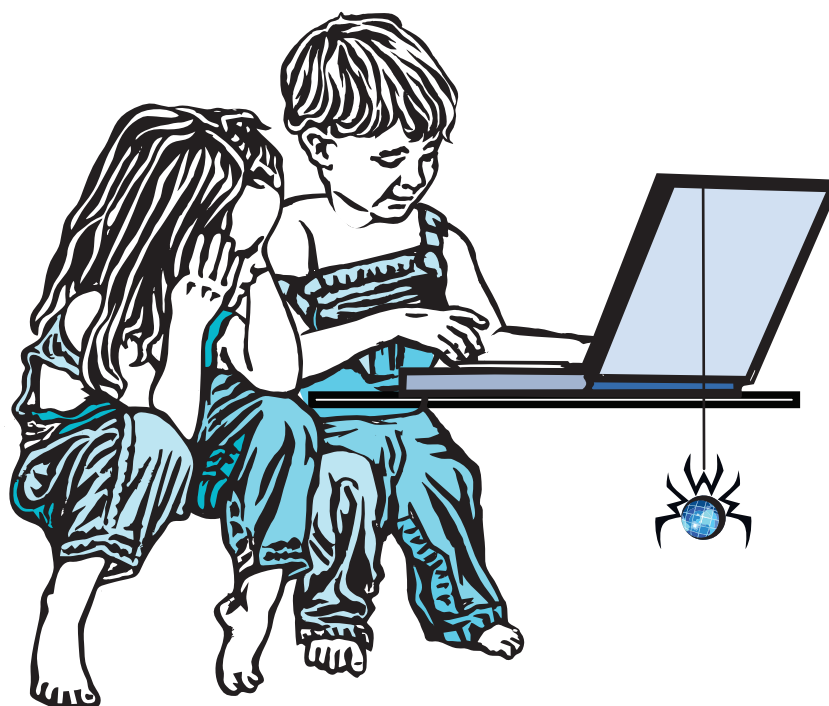




IMSE VIMSE

Ett lärmaterial som hjälper dig att komma närmare barns dator och internetanvändande och som bidrar till tryggare digitala aktiviteter.

Målgrupp: Låg och mellanstadieelever

Innehåller totalt 11 lektionspass samt bakgrundinformation om barns mediavanor och information om säkerhet på nätet.

INLEDNING

Att internet idag har blivit en naturlig del i våra liv råder det inte längre någon tvekan om. Redan från mycket tidiga åldrar använder vi datorer, surfar på nätet och kommunicerar med andra; både i Sverige och runt om i världen. Internet är en mötesplats som ger goda möjligheter till både personlig- och kreativ utveckling, social stimulans och underhållning. Dock är det så att det finns en del fallgropar och faror som vuxenvärlden behöver vara medvetna om. Att sätta sig in i ungas digitala vardag spelar en avgörande roll för att på bästa sätt kunna vara med och hjälpa, stötta och guida barnen. Det bör ske genom en naturlig och kontinuerlig dialog mellan barn och vuxna vad gäller internet. Den här handledningen kommer att ge dig en möjlighet att påbörja eller att fortsätta en sådan dialog. Som en start på arbetet kan det vara bra att börja i läroplanen, nedan följer några korta utdrag ut Lgr-11:

”Genom undervisningen i ämnet samhällskunskap ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att [...] söka information om samhället från medier, Internet och andra källor och värdera deras relevans och trovärdighet,”

”Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla en helhetssyn på samhällsfrågor och samhällsstrukturer. I en sådan helhetssyn är sociala, ekonomiska, miljömässiga, rättsliga, mediala och politiska aspekter centrala.”

”Undervisningen ska ge eleverna verktyg att hantera information i vardagsliv och studier och kunskaper om hur man söker och värderar information från olika källor. Genom undervisningen ska eleverna också ges förutsättningar att utveckla kunskaper om hur man kritiskt granskar samhällsfrågor och samhällsstrukturer.”

”Undervisningen i samhällskunskap ska behandla följande centrala innehåll i årskurs 4–6 Information och kommunikation. Hur man ur- skiljer budskap, avsändare och syfte i olika medier med ett källkritiskt förhållningssätt.”

Ta gärna en stund och titta över handledningen och skapa dig en bild av vilken eller vilka delar du känner att du vill använda dig av. Det är också viktigt att ni, om ni inte redan gjort det, på hela skolan talar om hur just ni ska tänka och agera i dessa frågor. Om det inte finns ett tydligt och förankrat förhållningssätt på skolan så kan den här handledningen förhoppningsvis vara en hjälp på vägen.

BARN OCH UNGAS NÄTANVÄNDNING

Nedan följer en sammanställning från sajten www.mediebarn.se där du kan läsa en hel del om vad barnen har för sig på internet. Att ha en grundläggande förståelse för detta är en förutsättning för att kunna möta upp barnen digitalt på ett bra sätt. Samtliga siffror som presenteras i bakgrundsmaterialet är hämtade därifrån.

FEM TILL NIOÅRINGARS DATOR OCH INTERNETANVÄNDANDE

Redan när barnen börjar skolan så har de flesta haft sina första erfarenheter av datorer och internet (det finns exempelvis uppgifter som visar att nästan hälften av alla tvååringar har använt en dator). Med åldern blir användandet alltmer vanligt och det övergår till en digital livsstil. Vilket syns i statistiken som visar att

96 % av alla fem till nioåringarna använder datorn på ett eller annat sätt.

I den här åldern kan man också börja skönja en skillnad i hur pojkar och flickor använder sig av tekniken. Exempelvis är det mer vanligt förekommande bland pojkar att spela olika data-/tv spel, medans tjejerna har en högre frekvens av att rita och måla digitalt, samt lyssna på musik.

Fler och fler i ålderskategorin använder datorn men de renodlade online-aktiviteterna är inte den vanligaste aktiviteten, det vill säga det rena "nätsurfandet". Utan det är spelandet som står för den mesta av den tid de lägger på datorn. Det finns många spel att välja bland, både de som kräver en internetuppkoppling och de som finns på till exempel DVD-skivor.

10 % av pojkarna och 19 % av flickorna i ålderskategorin använder aldrig internet.

Det är också så att barnen i den här åldern börjar använda datorn för andra aktiviteter. Det finns tre "stora" aktiviteter som de nu också ägnar sig åt. Det handlar om att titta på filmklipp, titta på tv på nätet samt att titta på foton och bilder. Man skulle kunna se det här som att barnen har flyttat delar som sina vardags-sysslor, som tv tittande, till tv tittande på datorn. Sammantaget gör detta att barnens datoranvändande får en större variation.

Tv-tittandet på nätet skiljer sig ifrån det traditionella tv tittandet. På nätet finns många av barnprogrammen på till exempel "on-demand". Vilket betyder att man själv kan välja när man vill se programmet. Detta betyder i sin att denna form av tv tittande påminner om ett vanligt surfande där man hoppar mellan olika program och har möjligheten att hela tiden klicka sig vidare.

Det man kan säga är att under de här åren så blir barnen allt mer självgående i sitt datoranvändande. Något som också avspeglar sig i det faktum att fler och fler får tillgång till egen internetuppkoppling. De barn som har äldre syskon har i regel ett mer utvecklat datoranvändande än de som inte har äldre syskon.

Här följer de vanligaste datoraktiviteterna för barn i ålderskategorin fem till nio år.

Flickor

- Spela spel, 89 %
- Måla och rita, 51 %
- Lyssna på musik, 35 %
- Titta på tv på nätet, 34 %
- Titta på filmklipp, 26 %
- Titta på bilder och foton, 22 %

Pojkar

- Spela spel, 94 %
- Titta på filmklipp, 46 %
- Måla och rita, 32 %
- Titta på tv på nätet, 30 %
- Lyssna på musik, 26 %
- Titta på bilder och foton, 25 %

NIO TILL TOLVÅRINGARS DATOR OCH INTERNETANVÄNDANDE

I ålderskategorin nio till tolvåringar har internetanvändandet blivit till en digitalvardag, där upptill 95 % av barnen i denna ålderskategori använder nätet dagligen; både i skolan och på fritiden. Här syns även den ökade variationen i de olika digitala sysselsättningar som de unga tar för sig. Nu handlar det inte längre "bara" om att spela dataspel eller att roa sig på egen hand framför datorn. Utan istället börjar relationer byggas upp via olika sociala nätverk som exempelvis FaceBook, där spel och lek samt umgås med vänner får en mer framträdande roll. Man börjar helt enkelt chatta, umgås på sociala sajter och maila mer frekvent. Detta gäller i synnerhet flickorna. Ytterligare en nyhet i förhållande till fem till nioåringarna är att man nu också börjar göra en del läxor på nätet via kunskapsinhämtning online. Nio till tolvåringar är den ålderskategorin i vilken flest spelar dator-/tv-spel.

Bland de yngre barnen är dock fortfarande dator-/tv-spelandet vanligast förekommande, en aktivitet som minskar bland de äldre barnen. Men i denna kategori av barn är det så många som åtta av tio som spelar på sin fritid.

En nästan lika populär aktivitet är att titta på filmklipp på internet. Detta gäller framförallt pojkarna. Aktiviteten som för pojkarna kommer på en tredje plats är att chatta och sen längre ner på skalan kommer att umgås på sociala sajter samt att göra läxor på nätet. Pojkar tycks tämligen sällan använda sig av mailfunktioner.

Det ser lite annorlunda ut om man tittar på flickornas användande. Det är inte riktigt lika vanligt att de tittar på filmklipp eller spelar spel på nätet. Mer än hälften av flickorna chattar och drygt en tredjedel av dem umgås regelbundet på sociala sajter. Det är också vanligare bland flickorna att de mailar. Det är i den här åldern flickorna börjar läsa andras bloggar. Det är en aktivitet som ökar i utförande under tonåren. Det är väldigt få pojkar i ålderskategorin som läser bloggar.

Könsskillnaderna blir större ju äldre barnen blir. Man kan se att redan bland fem till nioåringarna så ökar könsskillnaderna och är inom vissa områden redan stora. Sen ökar skillnaderna i takt med åldern. När barnen når tonåren så är könsskillnaderna, vad gäller dator och internet användande, omfattande. Dock bör det nämnas att könsskillnaderna generellt har minskat något de senaste åren.

Här följer de vanligaste datoraktiviteterna för barn i ålderskategorin nio till tolv år.

Flickor

- Spela spel, 77 %
- Titta på filmklipp, 60 %
- Chatta, 54 %
- Umgås på sociala sajter, 36 %
- Göra skolarbeten och läxor, 29 %
- Mejla, 24 %
- Läsa andras bloggar, 18 %

Pojkar

- Spela spel, 83 %
- Titta på filmklipp, 80 %
- Chatta, 38 %
- Umgås på sociala sajter, 28 %
- Göra läxor och skolarbeten, 26 %
- Mejla, 13 %

LEKTIONSMATERIAL FÖR LÅG OCH MELLANSTADIET

I den här delen av materialet kommer vi att presentera olika lektionspass i form av övningar som du kan göra tillsammans med dina elever. Tanken är att övningarna dels ska hjälpa dig att bättre förstå hur barnen använder datorn och internet, samt att du ska kunna vara barnen behjälpliga i form av vägledning och undvikande av eventuella faror med dator och internetanvändandet. Övningarna är riktade mot barn ifrån årskurs ett uppåt. Hur långt upp åldrarna de lämpar sig väljer vi att låta dig avgöra, men bit upp på mellanstadiet kan de användas.

Du kan använda lektionsmaterialet utan inbördes ordning. Det behöver alltså inte göra dem i den ordning som de presenteras utan du väljer att göra dem som passar dig och din grupp. Då detta är en viktig fråga så är förslaget att du ändå använder dig om av så mycket som möjligt av materialet.

Lektionsmaterialet är indelat i olika lektionspass/övningar enligt nedan.

Lektionsinnehåll	Sida
Media-kartan, Pass 1	6
Media-kartan, Pass 2	7
Media-kartan, Pass 3	7
Min favorit, Pass 1	8
Min favorit, Pass 2	8
Detektiven, Pass 1	9
Detektiven, Pass 2	9
Rättigheter & Skyldigheter	10-11
Öga mot öga	12
Spel som lärare	13-14
Ingen fara	16-17
Säkerhet på nätet	16-17
Sammanfattning	18



MEDIA-KARTAN

3 lektionspass

Syfte:

Att du som vuxen ska få en tydligare bild av vad barnen helst sysselsätter sig med vid datorn och internet. Samt att barnen ska få möjlighet att både via bild och ord uttrycka sina tankar om sitt dator och internetanvändande.

Med hjälp av framtaget material och efter diskussioner ges barnen möjligheten att sätta ord på vad deras dator och internetanvändande bidrar med i lärandeprocessen samt dess plats i vardagen. Ytterligare kommer barnen vid fullföljd övning ha fått träna på att hantera både mjukvara och hårdvara, samt sin finmotorik.

LEKTIONSPASS 1

I övningen Media-kartan tar vi ett första steg i att få reda på vad barnen gör och helst vill göra på datorn eller på internet. Anpassa övningen efter ålder på eleverna. De något äldre eleverna kan själva skriva delar av det som du som vuxen kommer att behöva skriva då övningen görs med de yngsta. I den här övningen är det av yttersta vikt att inte vara fördomande eller tyckande. Lyssna och uppmuntra eleverna till att verkligen göra det här på riktigt.

Samla eleverna i klassrummet och börja tala om deras dator och internetanvändande. Fråga vad de gör och hur ofta de använder datorn eller internet. Låt dem fundera på hur de tror att världen skulle se ut utan datorer och internet och be dem slutligen att fundera på vilken form av aktivitet de allra helst ägnar sig åt om de själva får välja. Då underförstått kopplat till just olika media i form av datorer och internet.

Under tiden som eleverna funderar på saken så delar du ut vanligt ritpapper till dem, om de inte redan har det tillgängligt. Sen är det dags för eleverna att illustrera vad de kommit fram till med hjälp av en teckning. Se till så att de har rikligt med färger och bra pennor/kritor att använda då de sannolikt kommer kunna vara både detaljrika och noggranna. Uppgiften består alltså i att måla och rita den aktivitet som man helst av allt ägnar sig åt när det kommer till datorer och internet. Du kan be eleverna att tänka på uppgiften som något av en kartritning över ett av deras intressen, de gör en personlig media-karta.

När de har ritat och målat klart sin karta så är det dags att sätta upp dem på svarta tavlan. Hjälプ dem att sätta upp sina bilder så att det finns utrymme under eller bredvid bilden för kommentarer. Tanken är nu att eleverna sätter sig på sina platser igen så att du som vuxen kan fråga dem lite om teckningarna. Be dem berätta kort om vad de har målat och ritat och skriv upp ord som de säger. Det kanske kan handla om ord som, roligt, spännande, coolt, häftigt, man lär sig och så vidare. Försök att få till ungefär lika många ord per teckning.

De äldre eleverna kan själva skriva kommentarer, antingen direkt på teckningen eller framme på tavlan. Det är dock viktigt att det som skrivs är relativt stort då själva idén med övningen vidare bygger på att hela tavlan med samtliga bilder fotograferas med digitalkamera. Lämpligt kan vara att fotografera hela tavlan så att ni får en samlad bild men också att fotografera dem tre och tre samt individuellt.

LEKTIONSPASS 2

Tillsammans har ni nu förevigat både individuella och en gemensam media-karta. En karta som ni kommer att kunna arbeta vidare med både genom att titta på den som utskrift och tala om den, titta och laborera med en i något fotoprogram/ritprogram på datorn eller varför inte skicka den som bifogad fil till alla föräldrar och berätta vad ni gjort och kommit fram till.

Nästa steg i arbetet med Media-kartan är att låta eleverna reflektera över vad de olika aktiviteterna bidrar med. Alltså, vad lär de sig genom att utföra det som de har illustrerat med hjälp av sina teckningar? Nedan följer ett antal frågor som du som vuxen kan ställa till barnen och använda som diskussionsunderlag.

Dela in barnen i mindre grupper och skriv upp en eller ett par frågor i taget på tavlan som du sen låter dem diskutera. Alla frågor är alltså kopplade till teckningen som de skapat av sin favoritplats på nätet.

LEKTIONSPASS 3

Det här passet är i sig indelat i olika pass beroende på hur er tillgång till datorer ser ut.

Tillsammans med barnen ska du nu förflytta de digitala bilderna från kameran till en server eller en hårdisk. Du bör innan detta görs se till så att det finns ett ritprogram på de datorer som ska användas. Det finns möjlighet att ladda ner gratis från internet om man vill. Ett exempel på det är ett program som heter Stamp. Använd Google så hittar du det eller följ länken: <http://www.wartoft.nu/program/stamp/>

Dela in barnen två och två eller låt det bli en individuell uppgift. Hjälp den vid behov att plocka fram sina bilder så att de kan se dem på datorn.

Nu ska de helt enkelt med hjälp av ritprogrammet försöka att måla av sin egen bild. Det är naturligtvis inte resultatet som är det viktiga utan processen. De målar av sin bild efter egen förmåga för att sen spara ner den i en gemensam mapp på datorn eller på er server. Några av barnen kommer att kunna det här och för några blir det en ny erfarenhet.

MIN FAVORIT

2 lektionspass

Syfte:

Att barnen reflekterar över de sidor på nätet som de ofta besöker. Vad är bra, vad är mindre bra och hur skulle de kunna bli bättre? Detta för att stimulera ett kritiskt förhållningssätt.

LEKTIONSPASS 1

Den här övningen går ut på att barnen, enskilt eller i mindre grupper ska redogöra för sin eller en överenskommen plats på internet som de tycker mycket om. Till skillnad från föregående övning så går den här lite mer på djupet samt att barnen också ska fundera över platsens mindre bra egenskaper. Det är i den här övningen också en fördel om barnen kan skriva lite grann.

Beroende på hur tillgången på datorer med uppkoppling ser ut så väljer du som vuxen hur du lägger upp arbetet. Det kan bli så att lektionsspass 1 innehåller flera olika pass.

Kanske har ni tillgång till en datasal där ni kan vara tillsammans alla samtidigt. Kanske har ni tillgång till en eller två datorer och då blir ett bättre alternativ att låta barnen turas om och göra övningen enskilt, två och två eller i mindre grupper. Det är bra om någon vuxen som är insatt i uppgiften finns tillgänglig under tiden barnen arbetar med den, samt ser till så att de, om de arbetar fler tillsammans, kommer överens om vilken plats de ska redogöra för. Man kan se övningen ungefär som en bok redovisning.

När ni bestämt arbetssätt och hur ni ska gå till väga är det dags att börja. Eleven ska nu alltså besöka den sida på internet som är deras favorit. Det kan vara en spel sida, en sida för att titta på filmklipp, en sida med roliga bilder eller kanske en sida där man interagerar med andra.

Väl inne på sidan så är det dags att börja fundera över hur de vill presentera den. Tala om för eleverna att de nu ska göra en presentation av sidan som ska lämnas in eller redovisas för klassen. Nedan följer frågor som du med fördel kan lämna ut till barnen för att underlätta för dem. Genom att svara på frågorna så kommer de att kunna presentera en bra, rolig och lärorik redovisning. Då eleverna befinner sig på olika nivå vad gäller läs och skrivförståelse så kommer antalet frågor de ska besvara att variera. Du känner dina elever bäst.

LEKTIONSPASS 2

Nu har du som vuxen en möjlighet att komma barnen och deras dator och internetvanor lite närmare.

Ge dig själv i läxa att surfa in på barnens favoritsidor och ta del av det som barnen tar del av. Vi vuxna behöver skaffa oss en större förståelse för vad de unga gör på nätet för att på ett bra sätt kunna för en aktiv dialog med dem kring del hela. Det i sin tur kommer ge dig som vuxen ett bra grund för att bygga en starkare relation med ett större digitalt förtroende.

Det är nu också dags för eleverna att redogöra för sina sammanställningar av de frågor de besvarat. Detta gör de muntligen två och två inför klassen eller skriftligen till sin lärare.

DETEKTIVEN

2 lektionspass

Syfte:

Att träna barnen i att hitta rätt information på internet, alltså den information man söker, samt att träna dem i ett källkritiskt tänkande.

LEKTIONSPASS 1

Det här är en övning som handlar om att hjälpa barnen bli bättre på att hitta på internet. Ni ska tillsammans leka detektiver. Dela in barngruppen i mindre grupper så att det passar att gruppen sitter framför en dator. Se till så att du som vuxen har möjlighet att närvara till och från under tiden som eleverna utgör uppgiften. Kom sen överens med barnen om ett ämne, en företeelse eller ett ting som ni vill veta mer om. Här kan du som vuxen välja att styra barnen eller att låta dem välja fritt. Kanske vill du att de ska välja att undersöka något av det som ni nyss talat om i skolan eller som ni kommer att tala om.

Med hjälp av internet kan man ta reda på nästan vad som helst. För de yngsta barnen behöver du kanske hjälpa till med att skriva upp eventuella ord som de ska söka på. (Använda förslagsvis Google som sökmotor.) Låt i så fall barnen själva fundera på vilka ord de tror och tycker ska användas och skriv sen upp dem så att barnen kan skriva av dem på tangentbordet.

Hur du som vuxen sen lägger upp arbetet bestämmer du själv. Vill du att de skrivkunniga ska presentera sök objektet skriftligen så gör de det, vill du att se muntligen ska presentera vad de kommit fram till så fungerar det lika bra. Men uppgiften består i att ta reda på så mycket som möjligt om överenskommet ämne.

LEKTIONSPASS 2

Den här aspekten i uppgiften viktig och nödvändigt att vi diskuterar med barnen. Vem som helst kan publicera uppgifter på nätet. Hur ska man veta att det man ser eller läser är sant?

Att redan från tidiga år börja tala om källkritik är ett bra sätt att få barnen till att bli just källkritiska. Nedan följer förslag på frågeställningar som underlättar i det källkritiska arbetet. Dela ut dem och gå igenom sen igenom dem tillsammans med barnen. För att involvera barnen mer i arbetet så fungerar det att ni använder er av en dator på vilken ni kan kontrollera några av frågorna. Alternativt att barnen själva får använda datorer för att besvara några av frågeställningarna.

Innan ni börjar, diskutera gärna i helklass eller i smågrupper kring vad en källa är och varför det är bra att använda sig av flera olika källor.

Använd de frågeställningar som du tycker passar den målgrupp som du arbetar med. Många av frågeställningarna är avancerade men var inte rädd för att utmana barnen i att även använda de frågor som de inte riktigt förstår. Här har du en möjlighet att lära barnen nya ord och nya vägar till ett mer källkritiskt förhållningssätt.

RÄTTIGHETER OCH SKYLDIGHETER

1 lektionspass

Syfte:

Att få barnen att fundera över sina rättigheter och skyldigheter och hur de är kopplade till deras dator och internet användande.

LEKTIONSPASS

Vad har vi för rättigheter respektive skyldigheter på nätet, och vad betyder orden?

Den här övningen utförs av dig som vuxen inför klassen. Skriv upp orden, rättighet och skyldighet på tavlan och be barnen spåna fritt kring vad de tror och tänker att de betyder. I de fall det behövs så får du som vuxen ta täten och förklara begreppen. Det kan vara en god idé att vara förberedd och påläst vad gäller till exempel barnkonventionen. Här följer några av principerna ur just barnkonventionen:

"Artikel 1 Alla barn i hela världen under 18 år har dessa rättigheter".

"Artikel 2 Alla barn är lika mycket värda. Alla barn har samma rättigheter. Ingen får diskrimineras. Du får inte behandlas annorlunda på grund av ditt utseende, din hudfärg, ditt kön, ditt språk, din religion och dina åsikter".

"Artikel 12. Du har rätt att uttrycka dina åsikter i alla frågor som rör dig. Vuxna ska lyssna och ta hänsyn till dina åsikter. När en myndighet eller domstol hanterar eller beslutar i en fråga som rör dig ska du få möjlighet att komma till tals". (Källa: 2013-02-04 <http://www.barnensraddningsark.com>)

Led sedan in diskussion på rättigheter och skyldigheter kopplat till dator och internetanvändande. Det man kan utläsa ur artiklarna från ovan är att bland annat att inget barn får diskrimineras eller behandlas annorlunda på grund av till exempel kön samt att varje barn har rätt att uttrycka sina åsikter i alla frågor som rör denne. Betyder det att man får säga vad man vill då? Nej. Här finns ett bra tillfälle för dig som vuxen att visa för barnen att deras rättigheter ofta ligger väldigt nära deras skyldigheter.

Diskutera följande mening:

Det är min fulla rättighet att uttrycka min åsikt på internet men jag har en skyldighet i att inte vara elak, diskriminerade eller att ljuga.

En annan rättighet som det talas mycket om är rättigheten i att få publicera bilder på nätet. Fråga eleverna om man får lägga upp vilka bilder man vill på nätet?

Om man till exempel tar ett kort med sin digitalkamera på sin kompis, får man utan att fråga kompisens publicera bilden på internet? Be dem resonera fram och tillbaka.

Svaret är nämligen inte helt enkelt. Nedan följer ett utdrag från datainspektioners sida, frågor och svar. Diskutera gärna detta med era barn i skolan.

”Fråga:

Min kompis har lagt ut en bild på mig på sin Facebooksida. Får han göra det utan att fråga mig?

Svar:

Ja, man får lägga upp bilder på andra personer på sin Facebooksida, blogg eller liknande så länge bilden inte är kränkande i lagens mening. Det finns ingen exakt beskrivning av vad som är kränkande enligt lagen, utan det måste bedömas från fall till fall. Hur personen på bilden upplever situationen kan spela in, men är inte avgörande för bedömningen. Det är bara en av flera faktorer som vägs in. Andra faktorer är till exempel varför bilden lades upp på nätet, vilka personuppgifter som lagts upp utöver bilden, var bilden lades upp, om personen på bilden har blivit informerad om att bilden lagts upp, hur länge bilden legat ute på nätet. ett typiskt exempel på när det är kränkande enligt lagen att lägga upp en bild på nätet är om någon gjort det för att skandalisera eller ”hänga ut” en viss person.

Att lägga upp en bild på en person som är naken, berusad eller blir retad av andra är ofta kränkande enligt lagen, och därmed olagligt. Då är det inte tillåtet att lägga upp bilden på Internet”. (Källa: 2012- 11- 22 <http://www.datainspektionen.se/fragor-och-svar/personuppgiftslagen/min-kompis-har-lagt-ut-en-bild-pa-mig-pa-sin-facebook-sida-far-han-gora-det-utan-att-fraga-mig/>)



ÖGA MOT ÖGA

1 lektionspass

Syfte:

Att träna barnets empatiska förmåga och skapa en förståelse för att kränkningar via nätet gör lika ont som de gör öga mot öga.

LEKTIONSPASS

I samtal med barn och unga så framkommer det ofta att de upplever det enklare att både vara vänligare och elakare mot varandra på nätet. Det är lättare att uttrycka sina känslor och även förstärka dem när man sitter framför dataskärmen.

I den här övningen delar du in barnen två och två. Be dem sätta sig mitt emot varandra. Innan du gör det så talar du om för dem att de om en liten stund ska ge varandra varsin komplimang. De ska helt enkelt berätta för sin kompis som sitter mitt emot dem något hos personen som de tycker om.

Det kan lätt bli lite fnissigt i den här situationen men försök och få dem att göra det här på bästa sätt. Du som vuxen väljer hur du vill dela in barnen.

Efter att de gett varandra komplimangerna så ber du samtliga att vända sig om och utföra samma sak igen, denna gång med ryggarna mot varandra.

Samla ihop gruppen och fråga dem hur det var. Be dem berätta om hur det skiljde sig åt mellan de två olika tillfällena. Var det lättare att ge en komplimang till en person som du inte ser? Varför, varför inte?

Samla ihop klassen och fortsätt diskussionen. Be dem nu att fundera över hur det skulle vara, gör det om ni har möjlighet, att utföra samma sak via en dator. Alltså att skriva en snäll sak till en klasskompis över nätet eller via en telefon. Skulle det vara enklare och i så fall varför?

Du kommer förmodligen få blandade svar men många kommer säkert svara att det skulle vara enklare att förmedla budskapet via nätet. Prata en stund om att många tycker att det är enklare att uttrycka sig på nätet för att man slipper ha personen precis framför sig.

Ställ ytterligare en fråga till eleverna. Tror eller tycker ni att man blir lika glad av en komplimang som man får över nätet av en som man får öga mot öga? Även här kan du få blandade svar men många kommer att tycka att det inte är någon skillnad på hur man får en komplimang.

Avsluta den här stunden med att berätta om att det ibland eller till och med ofta är enklare att säga elaka saker på nätet än öga mot öga. Många gånger händer det att en elak tanke får utrymme på nätet fast den aldrig skulle uttalas med munnen. Men den

stora frågan är ju då, gör det mindre ont att bli kallad för något elakt på nätet än just öga mot öga. Svaret är självklart nej. Detta är ett mycket viktigt budskap som vi vuxna ofta behöver samtala om och berätta för barnen.

SPEL SOM LÄRARE

1 lektionspass/läxa

Syfte:

Att synliggöra och lyfta in barnens mest frekventa fritidssysselsättning in i skolmiljön. Samt att visa barnen att vuxna är intresserade, som i sin tur är ett led i att bygga ett digitalt förtroende mellan barn och vuxna.

LEKTIONSPASS

Den absolut vanligaste aktiviteten bland barn på nätet är att spela och den mest besökta sidan är www.bolibompa.se.

En av de utmaningar vi vuxna står inför är att hitta vägar och möjligheter till att lyfta in barnens allt starkare och mer tidskrävande intressen i skolvärden. Spel är den aktivitet som flest barn i låg och mellanstadiet helst ägnar sin fritid åt. Varför inte försöka ta tillvara på det?

Den här uppgiften lämpar sig i klassrummet eller som läxa/hemuppgift. Be eleverna fundera på sitt favoritspel och på hur det skulle kunna användas i skolan. De som inte har för vana att spela spel får kanske helt enkelt stå över denna uppgift.

Hur skulle man kunna använda sig av ett spel som finns på nätet i skolans värld. Ja, detta blir som sagt barnens uppgift att fundera ut. Om du vill så kan du skicka med dem några tankar och funderingar. Det skulle kunna handla om att:

Spelet lär ut matematik

- Eleven kan visa klassen vilka tal han eller hon har lärt sig via spelet.

Spelet lär användaren att vänta på sin tur

- Eleven leder en lek som liknar spelet där deltagarna får vänta på sin tur innan de utför något.

Spelet lär användaren ord på andra språk

- Eleven får försöka lära sina klasskompisar de ord som han eller hon lärt sig via spelet.

Spelet lär användaren något spännande om naturen

- Eleven lär sina klasskompisar samma spännande saker om naturen som han eller hon lärt sig via spelet.

Spelet lär användaren något om ett eller flera djur

- Eleven lär sina klasskompisar samma sak om djuret eller djuren som han eller hon lärt sig via spelet.

Spelet lär användaren något om vår värld eller dess historia

- Eleven berättar för sina klasskompisar om sin nya kunskap om världen.

Spelet lär användaren något spännande om rymden

- Eleven berättar för sina klasskompisar om sin nya kunskap om rymden

Här är det bara din och barnens fantasi som hindrar ifrån att plocka in många roliga saker ifrån barnens spelande. Många är överens om att barnens delaktighet i undervisning och planering är viktiga inslag för en lyckad skolmiljö.

Var inte rädd för att göra fel eller att det inte ska bli som du har tänkt. Har du aldrig gjort något likande förut så kan du inte heller veta utgången. Låt barnen vara med!

Låt sen barnen få skriva eller muntligen redogöra för vad de kommit fram inför klassen eller mindre grupper. Det är viktigt att du som vuxen finns med och visat intresse för både själva spelet och för de slutsatser som barnen kommer med.



INGEN FARA

1 lektionspass

Syfte:

Att få barnen att fundera över eventuella faror med dator och internetanvändandet samt tillfälle att dela med sig av sina negativa erfarenheter av nätet.

Att öka vuxnas förståelse för hur barnen ser på "faror" kring datorer och internet.

LEKTIONSPASS

Den nya tiden bjuder på oanade möjligheter i form av teknik och därmed möjlighet till underhållning och utveckling. Vi hör ofta talas om de faror som lurar runt hörnet och som speciellt då våra barn ska passa sig för.

I den här övningen delar du in barnen i små grupper med uppgiften att prata med varandra i grupperna om hur de tänker på faror med dator och internetanvändandet. Vilka faror kan de hitta och vilka faror eller svårigheter har de själva upplevat.

Det kan vara så att du som vuxen behöver kliva in till en börja och hjälpa dem igång. Kanske behöver ni tillsammans först definiera termen "faror". Det bästa är om detta inte behövs då det sannolikt kommer att påverka barnens diskussioner i en viss och på förhand given riktning.

Samla ihop barnens tankar genom att låta grupperna berätta kring hur de har resonerat. Skriv upp de faror som de kommer fram till på tavlan. För sedan vidare anteckningarna så att du kan ta fram dem längre fram.

Diskutera med barnen och låt dem berätta. Försök att förklara och bemöta frågor och påståenden som de har.

Du kan kanske komma att behöva lite hjälp på vägen i den processen. Jag ber dig då att ta del av nästa avsnitt i materialet som handlar om säkerhet vad gäller dator och internetanvändande. Det finns två delar i det materialet. En del som är mer ingående och en del som är något mer lättsmält som man med fördel kan kopia upp och dela ut till både elever och föräldrar. Se nästa avsnitt.

SÄKERHET PÅ INTERNET

Tänk på säkerheten

När det kommer till säkerhet på nätet och datoranvändande så finns det en hel del att tänka på. Detta är information som barn, lika gärna som vi vuxna, bör vara medvetna om. Dock är det mycket information och vi kan inte räkna med att barnen per automatik kan eller ens förstår innehållet nedan. Här har vi vuxna en viktig uppgift i att förmedla och på bästa sätt förankra dessa kunskaper hos barnen. Kanske är det också så att vi själva behöver skaffa oss en större förståelse för säkerhet på nätet. Den möjligheten har du nu genom att ta del av informationen nedan. Om det finns delar i uppgifterna som du känner dig osäker på så kan det vara bra att sätta sig in i dem. Det blir enklare för dig att få barnen att förstå om du själv förstår.

Om en plats på internet följer nedan rekommendationer så minskar risken för barnets utsatthet.

På internetplatsen ska det finnas lättillgänglig information om följande:

- *Kontaktuppgifter till de som står bakom sajten och det ska tydligt framgå vem det är.*
- *Vilken är sajtens målgrupp och vad kan man förvänta sig att finna på sajten.*
- *När finns supporten tillgänglig?*
- *Supporten bör också finnas tillgänglig även för den som inte är medlem på sidan. Man ska alltså inte behöva "logga in" för att komma åt supporten.*
- *Medlemsvillkoren ska vara utformade på ett sådant sätt att en ung målgrupp kan tolka och förstå dem.*

Regler och medlemsvillkor ska innehålla följande:

- *Hur ser man på interaktionen med andra användare, vad är tillåtet och vad är inte tillåtet.*
- *Vilka regler gäller för publicering av material.*
- *Hur gör man för att meddela ett regelbrott eller för att lämna klagomål.*
- *Vilka blir påföljderna om man bryter mot regler och villkor.*
- *Hur hanterar sidan personuppgifter.*
- *Hur gör man för att avsluta sitt medlemskap.*
- *Finns det några betaltjänster på sidan.*

Det är av yttersta vikt att sajten följer sina egna regler och villkor.

INSTÄLLNINGAR OCH SÄKERHETSFUNKTIONER

- *Den profil man skapar och använder har som standardinställning "privat". Den är inte sökbar och enbart synlig för vänner på sajten.*
- *Det är förinställt i inställningarna att man måste godkänna vänner.*
- *Möjligheten att kunna blockera andra användare ska finnas.*
- *Det går enkelt komma åt och ändra i säkerhetsinställningarna.*
- *Det finns krav på ett starkt lösenord med både versaler, gemener och gärna också siffror.*

FUNKTIONEN FÖR ANMÄLAN OCH RAPPORTERING

- *Knappen för att göra en anmälan ska vara enkel att hitta.*
- *Man ska kunna komma med klagomål även om man inte är medlem.*
- *Efter att en anmälan är gjord så ska sajten bistå med en bekräftelse.*
- *Man ska kunna ta del av vad som händer då man gör och har gjort en anmälan.*
- *Anmälningar som rör olagligheter eller anmälningar som rör sajtens egna regler och villkor ska tas emot och åtgärdas inom ett dygn.*

Behandla dina lösenord mycket varsamt, du och endast du ska känna till dem.

SAMMANFATTNING

Vi lever i en tid där datorer och internet tar allt större plats i våra liv. Användningen kryper allt längre ner i åldrarna och användningsområdena blir fler. Vi kan idag till exempel se alla SVT:s sändningar via internet. Utvecklingen går, som den alltid har gjort, framåt, men kanske är utvecklingen av dagens medier en större utmaning för många av oss än tidigare samhällsförändringar.

Dagens unga växer upp med datorer, internet, smartphones och surfplattor som en del av vardagen. Detta gör dem till "infödingar" i en samtid där den vuxna generationen ofta kalls för den förlorande generationen. De unga har idag ofta ett försprång vad gäller förståelse och användning av den digitala världen. Det som har hänt, och det som är en bidragande orsak till att det här lärmaterialet har kommit till, är att våra unga har skapat sig parallella digitala identiteter och digitala liv utan någon egentlig vuxen insyn. Detta medför att en av våra uppgifter som vuxna blir svår att utföra, nämligen att finns som förebilder, guider och som skapare av en pedagogisk fyrkantighet runt barnen.

Genom att ta del av detta material och påbörja ett förändringsarbete mot en mer transparent och ömsesidig förståelse för ungas digitala värld så ger vi både oss vuxna och barnen större möjligheter att samspela med varandra.

Vad barnen än må säga i form av att vi behöver inte er vuxna på nätet, vi vill inte ha er här och vi klarar oss bra själva, så är det onekligen så att de i viss mån gör det. Den gången det händer något som ett barn inte kan hantera på nätet så måste han eller hon ha någon att vända sig till. För att personen så ska göra så behöver han eller hon känna att vi förstår och vet vad de talar om.

Nu har du möjligheten att skapa en gemensam plattform för en framtida diskussion och samförstånd om vad eleverna gör och vill göra i media sammanhang.

Arbeta vidare med diskussionerna kring elevernas mediavanor och ta för vana att som vuxen dagligen ställa frågor om dator och internetanvändandet. Det är i dialogen med eleverna kring deras vanor och intressen som vi kan hitta nya möjligheter. Möjligheter till att kunna vara med och påverka och vägleda dem till ett tryggare användande av nutidens kanske mest attraktiva syssla.

Vi avslutar med en parallell, kanske långsökt, men dock en parallell. William Golding har skrivit en bok som heter Flugornas herre, en bok som också har filmatiserats. I filmen får man följa ett stort antal barn som ensamma blir fast på en öde ö. Det som utspelar sig sen är absolut groteskt och är som tur fiktion. Men, det finns sensmoral i handlingen säger att utan vuxen närvaro så finns risken att barnen utvecklar beteenden som ingen av oss önskar. Barn behöver oss på alla platser som de själva finns. Inte hela tiden och inte överallt, men de ska veta att de kan gå runt hörnet för att få uppbackning och stöttning av oss. Så även på nätet.