

Nosa på nätet

Lärarhandledning

De första stegen mot ett vaket nätanvändande



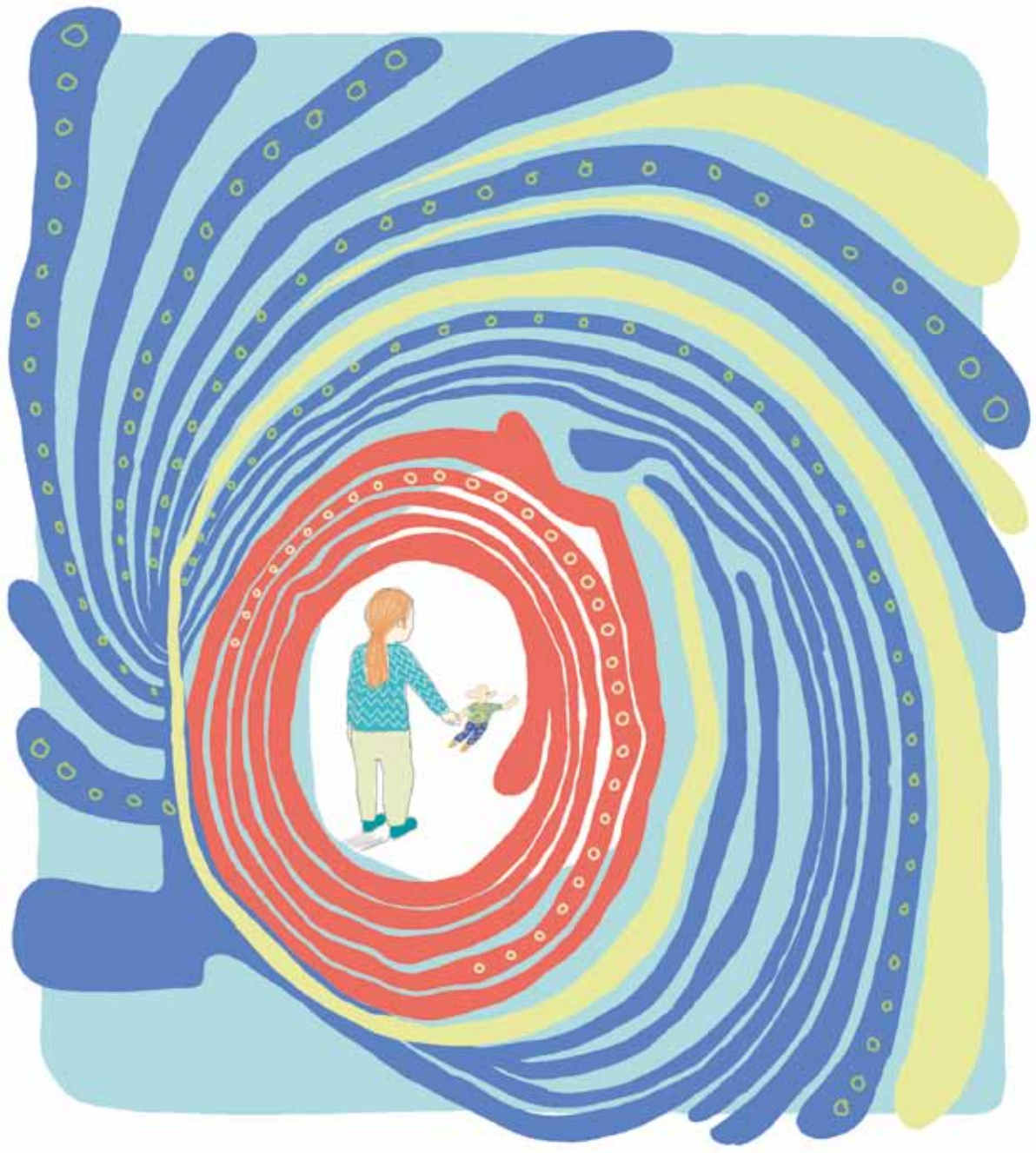


Nosa på nätet

Lärarhandledning

De första stegen mot ett vaket nätanvändande

<i>Inledning</i>	5
<i>Vill du undersöka världen med mig?</i>	7
Vad vill du undersöka?	
Undersök med dina sinnen	
Undersök på datorn	
<i>Vad gör du helst på datorn?</i>	13
Vad tycker du mest om att göra?	
Vad använder du datorn till?	
<i>Vem är det som talar?</i>	17
Att lära sig genom internet	
Vilken sajt tycker du om?	
Vilka spel tycker du om?	
Vad säger tv-reklamen?	
Vad säger reklambilden?	
<i>Lek och listigheter</i>	24
Gör ett eget memoryspel	
Kluriga gåtor	
<i>Nu klarar du läskiga monster</i>	28
Läskigheter i filmer och tv-program	
Är du en Superundersökare?	



Inledning

Välkommen till ”Nosa på nätet – De första stegen mot ett vaket nätanvändande!”

Många lärare känner sig osäkra på den medievärld som barn lever i idag. Barnen blir snabbt duktiga på att hantera datorn. Närmare hälften av alla 2-åringar har använt dator någon gång och två av tre 4-åringar har redan börjat vara ute på internet. När barnen börjar förskoleklass har många redan flera års internetvana bakom sig. Endast 4 % av 5–9-åringarna använder inte datorn alls.

Nya krav ställs på vuxengenerationen, hänger du med?

I de nya kursplanerna i Lgr 11 betonas färdigheter i informationssökning och källkritik redan från tidig ålder. I läroplanen för förskolan står det att förskolan skall sträva efter att varje barn ”utvecklar intresse för bilder, texter och olika medier samt sin förmåga att använda sig av, tolka och samtala om dessa” (Lpfö 98, rev.2010 s. 10).

Att vara en duktig användare är inte detsamma som att vara mediekritisk eller mediekunnig. Redan i förskolan kan de första enkla samtalen om källkritik påbörjas med barnen. På samma sätt som barn får lära sig hur de ska uppföra sig i trafiken måste de lära sig hur de ska uppföra sig på internet.

Därför handlar den här lärarhandledningen till sagan *Nosa på nätet* inte om teknisk kompetens utan om hur man lär barn att ifrågasätta. Avsikten är att lära ut grunderna för ett mediekritiskt förhållningssätt med övningar om internet tv, film, reklam och spel.

Fakta till lärare och övningar för eleverna

Handledningen till *Nosa på nätet* riktar sig till lärare i förskoleklass, men materialet passar också yngre och äldre barn. Texten är disponerad så att varje uppgift har en kort faktatext som riktar sig till er lärare. Själva uppgiften är för barnen, men självfallet behövs ni för att både läsa instruktionerna och kanske också för att anpassa innehållet till just er barngrupps erfarenheter och intressen.

Avstamp i de nya läroplanerna

Undervisningen i förskoleklass ska utgå från grundskolans läroplan men använda sig av förskolans pedagogik. Därför finns det hänvisningar till både grundskolans och förskolans läroplaner i texten.

Sagoboken ”Nosa på nätet”

Sagoboken om Emma och Snytkorven har skrivits av Åsa Kronkvist för Skolverket. Snytkorvens uppgift är att ta reda på hur saker och ting fungerar i vår värld, och i gengäld lära Emma hur en Superundersökare jobbar. Genom att röra sig mellan två världar lär de sig mer om både sig själva och vår verklighet. Allt är inte vad det ser ut att vara och man kan behöva vara på sin vakt!

Vill du också bli mer digitalt kompetent?

För dig som vill öka din digitala kompetens rent praktiskt finns PIM, Praktisk IT- och Mediekompetens. PIM är en del av Skolverkets regeringsuppdrag att främja utveckling och användning av informationsteknik i skolan. Utbildningen består av tio handledningar som lär dig hur olika programvaror kan användas i skolans verksamhet. Läs mer om PIM på www.pim.skolverket.se

Statens medieråd

Statens medieråd är en mediemyndighet som bildades 1 januari 2011. Myndigheten har bl.a. som uppdrag att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan. Nosa på nätet är en del av myndighetens uppdrag och samtidigt en del av kampanjen *Det unga internet* som drivs med stöd från EU:s Safer Internet Programme.

Vi hoppas att materialet ger er alla ökad mediekunnighet i lekens och det lustfyllda lärandets form.

Kampanjen *Det unga internet*
Statens medieråd

Vill du undersöka världen med mig?

Vad vill du undersöka?

Att kunskap inte är ett entydigt begrepp slås fast i grundskolans läroplan.

”Kunskap kommer till uttryck i olika former - såsom fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet - som förutsätter och samspelar med varandra. Skolans arbete måste inriktas på att ge utrymme för olika kunskapsformer och att skapa ett lärande där dessa former balanseras och blir till en helhet.” LGR 11, s. 10

När Emma lär känna Snytkorven lovar han att lära henne hur en Superundersökare jobbar. Ända sedan han var en liten korv har han tränat på att ta reda på hur saker är. Han har kikat, nosat, smakat, lyssnat, känt, experimenterat och kontrollerat.

Snytkorvens tillvägagångssätt överensstämmer väl med skolans uppgift att ge överblick och sammanhang.

”Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem.” LGR 11, s. 9



UPPGIFT I BARNGRUPPEN

Minst 3-4 tillfällen

FÖRSTA GÅNGEN:

Dela in er i mindre grupper. Bestäm tillsammans vad ni vill veta mer om. Man kan ta reda på nästan vad som helst! Snytkorven i sagoboken ville undersöka hur saker fungerar här hos oss. Emma undersökte spindlar. Vad väljer ni? Varför vill ni veta mer om just det? Hur ska ni göra för att få reda på den kunskapen? Vart kan ni vända er för att lära er så mycket som möjligt?

Vad är en källa för något? Varför är det bra att få med flera olika källor?

Gör en plan för hur ni ska bli riktiga Superundersökare! Skriv ned hur ni tänker gå tillväga.

FÖLJANDE GÅNGER:

Följ den plan som ni gjort. Tänk lite som detektiver när ni ska lära er något nytt; försök att höra med så många som möjligt vad de tycker och tror. Att något står på internet, till exempel, behöver inte betyda att det är sant. Vem som helst kan lägga ut information på nätet. Så var kritisk och kolla flera källor!

Kan det finnas någon mer som vet mycket om det ni vill lära er? Tänk om de ni pratat med eller läst om inte vet så mycket som de påstår? Hur kan man kolla det? Känner ni någon som vet något om det? Litar ni mer på den personen? Varför? Behöver ni ha mer material? Kan ni undersöka själva? Kan ni fotografera det ni är intresserade av? Kan ni jämföra era egna fotografier med bilder på internet eller i böcker?

SISTA GÅNGEN

Sista gången berättar ni för de andra grupperna vad ni undersökt. Vad ville ni lära er? Vad har ni lärt er? Var det svårt att få fram information? Vad var det roligaste med uppgiften? Har ni lärt er hur ni kan ta reda på saker och ting som ni inte visste tidigare?

Undersök med dina sinnen

I det första avsnittet av sagan träffar Emma på Snytkorven, en figur som säger sig vara en Superundersökare. Det allra viktigaste han har att säga henne är: ”Lita på dig själv”. Det finns många sätt att undersöka på, menar han, och datorn är bara ett sätt. Att vara en Superundersökare handlar om att tro på sig själv och sina sinnen, att ha strategier för att ta reda på det man vill veta samt beredskap att fundera kring de budskap man möter.

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle per lek

VAD HAR JAG BAKOM RYGGEN?

I den här leken får ni träna er känsel.

Sitt i en cirkel och ha händerna bakom ryggen. En av er, går på utsidan av ringen och lägger en liten sak i vars och ens händer. Känn en kort stund på det ni fått. Sedan får en av er beskriva det han eller hon har i handen, men utan att berätta vad det är för någonting. Vilken form det har, hur stort det är, om det är hårt eller mjukt och så vidare. Kompisarna får försöka gissa vad det kan vara. Om det är jättesvårt och inte går så skickar ni runt saken, fortfarande bakom ryggen, så att alla får känna på den. Klarar ni då av att lista ut vad det är? När den har gått runt i hela ringen så lägger ni den i mitten så att alla får se vad det är för någonting. Därefter får nästa berätta om sitt föremål och så fortsätter ni tills alla har fått beskriva vad de har i sin hand.

VAD GÖR JAG I RUMMET?

I den här leken får ni träna er hörsel.

Alla utom en blundar. Den som ser ska röra sig i rummet i en minut och göra något, till exempel öppna och stänga en dörr, sätta på en vattenkran, lyfta på och ställa ned en blomkruka, klippa med en sax och så vidare. Det är alltså inte meningen att man ska smyga, utan röra sig normalt. När personen satt sig igen får alla gissa vad som hände.

KIMS LEK

I den här leken får ni träna ert minne.

Alla sitter i en ring på golvet. Läraren eller någon annan placerar ut ett antal föremål i mitten av ringen. Fyra-fem saker kan vara bra att börja med, men om ni tycker att det är för lätt tar ni förstås flera. Titta på sakerna ungefär en minut. En av er får sedan blunda och en annan får ta bort ett av föremålen. Den som blundat får nu försöka komma på vad som saknas. Leken fortsätter tills alla både fått blunda och ta bort ett föremål.

forts.

VAD ÄR DET JAG LUKTAR PÅ?

I den här leken får ni träna både lukt och smak.

Lukta på saker som gömts i en tygpåse. Det kan till exempel vara en bit äpple, en morot, kanel och så vidare. Smaka sedan på de saker ni luktat på. Blir det lättare när ni använder ett sinne till? Prova att hålla för näsan då ni smakar. Då blir det betydligt svårare, eftersom smaken är starkt kopplad till luktsinnet.



Undersök på datorn

Statens medieråd bildades den 1 januari 2011 genom en sammanslagning av Medierådet och Statens biografbyrå. Myndighetens uppdrag är att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan.

På hemsidan www.statensmedierad.se går det att anmäla sig till nyhetsbrev samt beställa och ladda ned material. Där finns även ett diskussionsforum. Det vänder sig till lärare, mediepedagoger, bibliotekarier, fritidsledare, forskare och andra som är intresserade av att diskutera medieinnehåll, pedagogik och arbete med att stärka barns och ungdomars roll som medvetna mediekonsumenter.

Skolverket har i uppdrag att främja it-användningen i skolan. En del av deras satsning är webbplatsen Kolla källan, som har lärare och skolbibliotekarier som främsta målgrupp. Där ges information och praktiska tips om källkritik, upphovsrätt och säkerhet på nätet. Bland annat finns en lathund i källkritik med exempel på vad man bör tänka på när man söker och utvärderar information på Internet.

Länkskafferiet www.länkskafferiet.org är en mycket bra katalogtjänst som tidigare låg hos Skolverket men som numera förts över till Umeå universitet. Här finns valda och granskade länkar som är lämpliga för skolbruk och flera av sajterna passar väl för att ”stärka barnets intresse för att lära och erövra nya erfarenheter, kunskaper och färdigheter” som det står i läroplanen för förskolan från 2010¹.

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

Sitt tillsammans vid datorn, några barn och en vuxen. Det finns många bra sidor på nätet och en som används mycket är www.burkar.nu. Klicka på någon av alla de spännande burkar som finns i skafferiet, eller gå direkt till burken knattelänkar som riktar sig till barn i förskoleklasser. Förmodligen känner ni igen några sajter, medan andra nog är nya bekantskaper. Prova er fram! Hittar ni någon ny favorit?

MATERIAL:

Dator med internetuppkoppling

.....
¹ Lpfö 98, reviderad 2010, s. 9



Vad gör du helst på datorn?

Vad tycker du mest om att göra?

I sagoboken vill Emma att hon och Snytkorven inte bara ska sitta framför datorn utan också vara ute i skogen och leka. Att lek är en populär sysselsättning bekräftas i Medierådets undersökning *Småungar & Medier*, där föräldrar till 5–9-åringar intervjuats. 80 % av föräldrarna anger att den vanligaste sysselsättningen för deras barn är just lek. 65 % anger att barnet tittar på tv eller dvd och lika många att barnet träffar kamrater. Den fjärde vanligaste aktiviteten är att spela dator- eller tv-spel (52 %) medan 21 % sysslar med generell internetanvändning.

Medierådet, *Småungar & Medier 2010. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*, s. 13

I förskolans läroplan, där slås det fast att:

”Leken är viktig för barns utveckling och lärande.

Ett medvetet bruk av leken för att främja varje barns utveckling och lärande ska prägla verksamheten i förskolan. I lekens och det lustfyllda lärandets olika former stimuleras fantasi, inlevelse, kommunikation och förmåga till symboliskt tänkande samt förmåga att samarbeta och lösa problem. Barnet kan i den skapande och gestaltande leken få möjligheter att uttrycka och bearbeta upplevelser, känslor och erfarenheter.”

LPFÖ 98, REVIDERAD 2010, S. 6

Även i grundskolas läroplan lyfts leken fram:

”Skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet. Särskilt under de tidiga skolåren har leken stor betydelse för att eleverna ska tillägna sig kunskaper”

LGR 11, S.Ö 9

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

Diskutera i barngruppen: Vad gör ni helst när ni är hemma och får bestämma precis vad ni vill? Berätta för de andra. Försök tillsammans hitta på symboler till det ni tycker om att göra och rita en symbol för varje sak ni kommit på. En symbol är som en bild eller ett tecken för någonting. Utanför toaletter kan det till exempel finnas en symbol. Kan ni komma på några andra symboler som ni känner igen?

Klistra upp symbolerna i en rad under varandra på ett större papper. Rita ett streck för varje "röst" som de olika aktiviteterna fått, till höger om de olika symbolerna. Räkna ihop strecken för varje aktivitet och skriv likhetstecken och den siffra som strecken motsvarar. Vad hamnar i topp, när ni själva får välja?

MATERIAL:

Ritpapper
Spännpapper
Pennor, kriter, färgpennor
Saxar
Limstift

Vad använder du datorn till?

Till skillnad från äldre barn kan de små ännu inte chatta eller kommunicera via sociala medier. Deras användning är enklare och bygger mer på lek, bilder och på att klicka på knappar. Den vanligaste sysselsättningen är att spela spel. 92 % av barnen gör det utan några signifikanta skillnader mellan könen. Skillnaderna är desto större när det handlar om att rita och måla på datorn. 42 % av samtliga barn gör det men endast 32 % av pojkarna jämfört med 51 % av flickorna. När det gäller att titta på filmer och klipp är förhållandet mellan könen det omvända: 37 % av alla barn 5–9 år gör detta, 46 % av pojkarna jämfört med 26 % av flickorna.²

"Multimedia och informationsteknik kan i förskolan användas såväl i skapande processer som i tillämpning"

LPFÖ 98, REVIDERAD 2010, S. 7



² Medierådet, *Småungar & Medier 2010. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*, s. 18

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

2-3 tillfällen + hemuppgift

FÖRSTA GÅNGEN:

Fundera var och en: Vad brukar ni använda datorn till? Kanske gör ni flera olika saker? Läraren kan skriva svaren på tavlan.

HEMUPPGIFT:

Nästa steg blir att intervjua era föräldrar. Använd en lapp per person där det står: vad använder du datorn till? Om du har äldre syskon eller känner äldre barn och tonåringar så kan du ställa samma fråga till dem också. Ju fler svar ni får, desto bättre!

Om ni har filmkameror på skolan, och ni är vana vid att använda dem kan ni filma intervjun istället för att använda frågelappen. En kompaktkamera eller mobiltelefon med inspelningsfunktion kan man också använda för att filma med. Kanske kan ni låna från föräldrar, eller äldre syskon?

ANDRA GÅNGEN (KAN DELAS UPP PÅ TVÅ TILLFÄLLEN):

När ni fått svar på era lappar eller filmat era intervjuer ska ni försöka ordna alla svar. Har ni filmat får ni titta på intervjuerna tillsammans. Har ni bara lappar så lägger ni dem i olika högar. Era egna svar blir till en grupp, alla vuxnas till en annan, de äldre barnens i en tredje och tonåringarnas i en fjärde. Skriv upp mellan vilka åldrar barnen och ungdomarna är.

Illustrera aktiviteterna med symboler. Bestäm tillsammans vilka symboler ni kan rita för att visa vad de som svarat gör på datorn. Det kan till exempel vara att spela spel, rita och måla, titta på filmer och klipp, titta på tv, mejla, chatta, handla eller titta på foton. Rita fyra likadana symboler av varje (om ni har fyra olika grupper av svar).

Gör sedan ett stapeldiagram på fyra stora papper. Klistra era symboler i en vågrät (liggande) rad längs ner på pappren, likadant på alla. Det ena pappret är för svaren från er grupp, det andra för de äldre barnens, det tredje för tonåringarnas och det fjärde för de vuxnas svar. Ta färgade märketiketter. Sätt upp en etikett för varje svar som ni fått. Är det någon som helst spelar spel? Ja, då sätter man en etikett ovanför symbolen för spel. Kanske är det någon annan som också gärna gör det? Då sätter ni en etikett ovanför den första. På så vis bygger ni upp staplar – det är nästan som att bygga torn med klossar! Så småningom kan ni se vad som är populärast. Jämför staplarna.

Ser det likadant ut i er grupp och de tre andra? Finns det skillnader? Vad tror ni det beror på? Finns det något som ni gör, som aldrig vuxna gör? Eller tvärtom? Tror ni att ni kommer att göra samma saker om till exempel fem år? Om inte, varför tror ni så?

forts.

MATERIAL:

Frågeformulär alternativt filmkamera, kompaktkamera eller mobiltelefon med inspelningsfunktion
Ritpapper
Pennor, kritor, färgpennor
Limstift
Saxar
Spännpapper
Färgade självhäftande märketiketter



Vem är det som talar?

I sagoboken säger Snytkorven till Emma att man som Superundersökare måste fundera över vem som säger eller skriver någonting i alla former av medier. Det är också viktigt att fundera över om den som säger eller skriver något verkligen har kunskap om området samt varför den säger så.

Ett källkritiskt förhållningssätt har alltid varit viktigt, och än mer idag med den enorma mängd information vi har tillgång till. I läroplanen står det att elever förväntas få kunskaper om källkritik via undervisningen i skolan.

”Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden.”

Att lära sig genom internet

Sätten att söka information, men också att själv sprida information har förändrats mycket de senaste åren, inte minst genom sociala medier som exempelvis Facebook. När föräldrar intervjuats i Småungar & Medier om sin inställning till olika medietyper så anser de att internet är det mest informativa mediet. Samtidigt anser de att internet, jämfört med tv och dator-/tv-spel, i hög grad lär ut både bra och dåliga saker.³ Det gäller att barnen lär sig att bedöma den information de får.

”Eleverna ska kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt. Studiefärdigheter och metoder att tillägna sig och använda ny kunskap blir därför viktiga. Det är också nödvändigt att eleverna utvecklar sin förmåga att kritiskt granska fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ.”

.....
³ Medierådet, *Småungar & Medier 2010. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*, s. 34

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

FUNDERA VAR OCH EN:

Brukar ni vara ute på nätet? Vad brukar ni göra då? Tycker ni att ni kan lära er saker på internet? Vad är det bästa när man lär sig något genom internet? Finns det något som inte är så bra? Är allt på internet sant? Vad är det bästa med att lära sig något genom en bok? Något som inte är så bra? Fundera på samma sätt kring tv och spel och skriv ner era tankar.

Diskutera sedan med kompisar och jämför hur ni tänkt om skillnaden mellan att lära sig genom internet, böcker, tv och spel.

MATERIAL:

Papper och penna till den vuxne

Vilken sajt tycker du om?

Bolibompa är den sajt som är klart populärast bland barn, enligt deras föräldrar. 30 % av alla barn i åldrarna 2–9 år besöker den. En förklaring är förmodligen att själva tv-programmet också är väldigt populärt. En annan är att Sveriges Television innan lanseringen av webbplatsen var ute på förskolor och studerade hur små barn beter sig på nätet. Deras erfarenhet är att publiken blir allt yngre och att innehåll och upplägg måste anpassas efter det. Att man valt att bygga upp sajten som en stad baserar sig på att de minsta barnen gärna förhåller sig till internet som en fysisk plats där de kan ta sig fram. Man har också arbetat mycket med visuell kommunikation och försöker se till att barnen kan vara med och påverka innehållet och hur det presenteras⁴.

.....
⁴ Pålsson, S, *Medielandskap i förändring*, www.kollakallan.skolverket.se/saker/artiklar/medielandskap/

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

DISKUTERA I BARNGRUPPEN

Vilka sajter tycker ni mest om? Vad är det som gör just den eller de så bra? Titta gärna tillsammans på en sajt som många tycker om.

Kan man se på en sida om den är gjord för barn? Kan ni komma på vad det är som gör att ni förstår att den vänder sig till er, och inte till era föräldrar? Försök komma på tre saker var och låt er läraren skriva upp det ni kommer på. Är det viktigt att de sakerna finns med för att ni ska tycka om sidan? Finns det saker som ni inte tycker ska finnas på en sajt för barn? Varför det?

Vet ni vem som har gjort sajten? Hur kan man veta det? Kan ni komma på något knep för att lista ut det? Varför tror ni att man har gjort sidan? Snytkorven säger att det finns olika anledningar till att man gör en sajt. Hur många anledningar kan ni komma på? Han säger också att man måste fundera över vem det är som talar på sajten och varför den säger som den gör. Vad tror ni han menar med det? Kan man inte alltid kan lita på det som finns på en hemsida? Varför tror ni så?

MATERIAL:

Dator med internetuppkoppling
Papper och penna för den vuxne

Vilka spel tycker du om?

Redan i 2-årsåldern använder barnen medier. Tv är det medium som barnen börjar använda allra tidigast och som är den överlägset populäraste medieformen i unga år. Samtidigt har 43 % av dem även använt dator någon gång. Enligt Småungar & Medier finns det inga större skillnader mellan pojkars och flickors användning av datorn i den här åldersgruppen. Tittar man däremot på de lite äldre, 5–9-åringarna, så börjar det ske en förändring: mycket av medieanvändningen är fortfarande könsneutral, men de börjar dras till medieinnehåll med tydligt könskodade målgrupper och det är en bild som förstärks i takt med att barnen blir äldre.

Det är inte enbart vid val av medieinnehåll som barn väljer könsstereotyp. Studier har visat att det är samma sak i den fria leken⁵. Det innebär att det blir en begränsning av både flickornas och pojkarnas erfarenheter och lärande⁶. Förskolan och skolan har där en uppgift, vilket också framgår av förskolans läroplan.

”Förskolan ska motverka traditionella könsmönster och könsroller. Flickor och pojkar ska i förskolan ha samma möjligheter att pröva och utveckla förmågor och intressen utan begränsningar utifrån stereotypa könsroller.”

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

FUNDERA VAR OCH EN:

Vilka spel brukar ni spela på datorn? Vilka är era favoritspel? Varför tycker ni så mycket om just dem? Vad går de ut på? Är de svåra? Vad måste man vara duktig på för att klara av spelen? Hur gör ni för att bli så duktiga som möjligt i era spel?

Förmodligen finns det figurer i spelet. Vad gör de? Rita dem! Försök att tänka på hur de ser ut, hur de rör sig och vilka ansiktsuttryck de har.

Jämför era teckningar med varandra. Är det flera som tycker om samma spel eller har ni olika favoriter? Diskutera de figurer som ni ritat. Försök hitta likheter mellan dem, men också skillnader.

En del säger att det finns pojkspel och flickspel. Tycker ni det stämmer? Vad är det som skiljer dem åt? Kan ni komma på något som kan vara bra med att det finns spel för pojkar eller för flickor? Fundera sedan ut lika många saker som inte skulle vara bra med den typen av spel. Hur kan man göra för att alla själva ska få bestämma vad de ska spela, oavsett om de är pojkar eller flickor? Kan ni komma på något bra knep? Försök att tänka precis så listigt som Snytkorven säger att man ska göra.

MATERIAL:

Ritpapper

Pennor, kriter, färgpennor



⁵ Kärrby, G, *Könsskillnader och pedagogisk miljö i förskolan 1987:02*, Göteborgs universitet, 1987.

⁶ Svaleryd, K, *Genuspedagogik. En tanke- och handlingsbok för arbete med barn och unga*, Liber, 2002..

Vad säger tv-reklamen?

Den reklam barn möter kan ibland upplevas som ett problem av föräldrarna. Ändå ställs högre krav på reklam som riktar sig till barn än den som har en annan målgrupp, eftersom det kan vara svårt för barn att inta en kritisk hållning och att inte lita på överdrivna produktlöften. Reklam får därför aldrig uppmana ett barn att köpa något. Den får inte heller uppmana dem att övertala sina föräldrar eller andra vuxna att göra det. Trots detta tycker intervjuade föräldrar att det blir mycket tjat, ett tjat som ökar med barnens ålder⁷.

Konsumentverket redogör på sin hemsida för vilka regler som gäller för olika medier. För tv gäller det landets lagar varifrån sändningen sker och tv-kanaler som sänder från Sverige får inte rikta reklam till barn under 12 år. Det innebär att det inte får förekomma någon reklam över huvud taget i anslutning till ett program som riktar sig till barn under 12 år. Själva programmen får inte avbrytas med reklam och det är förbjudet med produktplacering i barnprogram. Tv-reklam får inte heller ha som syfte att fånga barns uppmärksamhet, vilket gör att personer eller figurer från till exempel barnprogram inte får vara med i tv-reklam. Reglerna för tv-reklam till barn gäller även för playkanalerna på internet, men endast de kanaler som sänder från Sverige. Många kanaler, som TV3, Kanal 5 och TV6 sänder till exempel från Storbritannien, där reglerna ser annorlunda ut och där det inte finns samma restriktioner när det gäller barnreklam i anslutning till barnprogram⁸.

Att kraven på reklam riktad till barn är hårdare än för reklam riktad till andra målgrupper har sannolikt stöd bland föräldrar i Sverige. Enligt Småungar & Medier 2010 anser 67 % av föräldrarna att reklam som riktar sig till barn är dåligt och 36 % mycket dåligt. Endast 4 % av dem tycker att reklam för barn är bra.



.....
⁷ Medierådet, *Småungar & Medier 2010. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*, s. 37.

⁸ www.konsumentverket.se/reklam/Reklam-till-barn/

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

Dela in er i mindre grupper. Fundera över tv-reklam som ni alla sett och som ni tror att era andra kompisar också har sett. Varför kom ni att tänka på just den reklamen? Vad tycker ni är viktigt för att man ska bli intresserad av tv-reklam? Är det något som ni inte tycker ska finnas i tv-reklam, om ni ska bli intresserade? Försök komma ihåg vilka ord som används i den reklam som ni valt. Varför tror ni att man valt just de orden? Finns det några ord som ni tror man aldrig använder i reklam? Varför tror ni så?

Dramatisera reklamen för era andra kompisar, men försök att undvika att säga vad det är reklam för. Kan de andra barnen lista ut vilken reklam ni spelat upp för dem?

Byt sedan grupp som dramatiserar den reklam som de valt. Förstår ni vad det är för reklam?

Vad säger reklambilden?

Europeiska kommissionen har fastslagit åtta nyckelkompetenser som anses som nödvändiga för det livslånga lärandet. En av dessa är digital kompetens.

Kommissionen skriver:

”Mediekompetens handlar om att veta hur man får tillgång till, analyserar och värderar bilder, ljud och budskap och att kunna använda sig av den förmågan i valsituationer. Mediekompetensen hjälper alltså medborgarna att se hur medierna filtrerar intryck och åsikter, formar populärkulturen och påverkar de val som görs av enskilda människor. Mediekompetensen ger medborgarna verktygen för kritiskt tänkande och kreativ problemlösning, så att de blir upplysta konsumenter och producenter av innehåll.”

Vikten av att vara en upplyst konsument tar också Snytkorven upp. Reklam är ett område där man kan behöva fundera över vem det är som talar och hur det sägs.

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

I en del bilder kan man se personer underifrån, det kallas grodperspektiv. Hur tror ni att det känns om man ser på någon ur ett grodperspektiv? Är det någon skillnad mot om man ser någon uppifrån, i det som kallas fågelperspektiv? En del bilder är förstås också tagna på samma höjd som den som blir fotograferad.

Välj ut några olika reklambilder ur tidningar, gärna där människor eller figurer finns med. Titta på en bild i taget och diskutera tillsammans. Varför valde ni just den bilden? Vad är det ni ser? Hur ser människorna eller figurerna ut? Ser man dem från nära håll eller långt ifrån? Tror ni att det blir någon skillnad om man är nära eller på avstånd? Vad kan man se bättre till exempel om man är nära? Vad kan man se bättre på långt håll? Hur är er bild tagen? Hur känns det när man ser personerna eller figurerna så?

Fundera också över vilka färger som bilden har. Varför tror ni att de som gjort bilden valt just de färgerna? Skulle det ha blivit annorlunda med en helt annan färg? På vilket sätt i så fall?

Hur ser det ut runt omkring människorna eller figurerna? Var är de någonstans? Hur vet ni det? Hur känns det när ni ser dem i den miljön?

Vad tänker ni på när ni ser den här reklambilden? Hur känns det? Förstår ni vad den är reklam för och vad den vill att ni ska köpa? Kan ni komma på någon gång som ni sett någon reklam och blivit väldigt sugna? Vad var det som gjorde att det kändes så? Fick ni köpa det?

Vad tycker ni om reklam? Försök tillsammans komma på några saker som är bra med reklam. Försök sedan komma på några saker som kanske inte är lika bra. Varför tycker ni så? Tror ni att era föräldrar tycker lika som ni om reklam? Kan ni ge några exempel?

MATERIAL:

Veckotidningar, för olika målgrupper

Saxar

Papper och penna till den vuxna



Lek och listigheter

Snytkorven säger flera gånger att en Superundersökare inte alltid behöver sitta framför datorn för att lära sig. Lekar och spel är andra sätt att lära sig. Emma vet också att det är bra med variation och att kroppen mår bra av att få röra sig. Men numera behöver dator- och tv-spel inte betyda ett passivt sittande, i vissa spel är fysisk aktivitet en förutsättning för att ta sig vidare i spelet. Wii är en spelkonsol med en rörelsekänslig handkontroll som spelaren använder för att styra spelet. Det kan handla om att dansa, att skjuta pilbåge, spela basket, paddla kanot, spela golf, åka vattenskidor eller andra aktiviteter.

Gör ett eget memoryspel

Emma tycker det är roligt med spel, speciellt om det krävs att man både får tänka till och är snabb. Spel som kräver bra minne kan också vara en utmaning, och precis som hon och Snytkorven konstaterar så kan Memory spelas både i dator och med traditionella kort. När Emma får välja blir det kort. Ett memoryspel, med fotografier som barnen själva tagit, kan vara ett alternativ till det köpta.

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

2 tillfällen

FÖRSTA GÅNGEN:

Låna en kamera i skolan och turas om att ta några bilder var. Välj ut några bilder var som ni tycker extra mycket om och som ni vill ska vara med i spelet. Lägg in dem i datorn.

ANDRA GÅNGEN:

Den här gången behöver ni hjälp av er lärare för att lära er hur Power-Point Där lägger ni in era foton som ett bildspel med helsidesbilder. Skriv ut bilderna som dubbla åhörarkopior med sex eller nio bilder på varje sida. Laminera utskriften (eller klistra upp på kartong). Hjälpt varandra att klippa ut bilderna, eller be en vuxen skära ut dem med kniv.

Lägg alla kort upp och ned – spelet kan börja! Kan ni hitta paren?

MATERIAL:

Digitalkamera
Dator med skrivare
Fotopapper
Lamineringsark alternativt kartong och limstift
Sax eller kniv

Kluriga gåtor

Att gissa gåtor har varit populärt i alla tider och i de flesta kulturer. Inte minst i tidig skolålder då förmågan till abstrakt tänkande utvecklas är det uppskattat. Ofta krävs att man kan tänka helt tvärtom, för att kunna klura ut vad som egentligen menas. *Barnens gåtbok*, av Gertrud Widerberg kan vara en källa att ösa ur om man stimuleras av finurligheter.⁹ Ta inte gåtan för bokstavligt, råder hon. Gåtor har sällan de enkla svar man först tror, utan man får se upp så man inte blir lurad. Det är förstås ett råd som kan vara användbart även i andra sammanhang, inte minst när det gäller källkritik.



⁹ Widerberg, G., *Barnens gåtbok*, En bok för alla, 2002

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

Be er lärare läsa gåtorna. Kan ni lista ut svaren på dem? Kanske kan ni egna gåtor som era kompisar kan få lösa?

Hur kan man veta vilken tid det är utan att ha en klocka?

Man kan ha en knapp som är ur.

Varför vänder hunden på huvudet och ser sig tillbaka?

Han har inga ögon i rumpan.

Varför flyger fåglarna söderut på vintern?

Det är för långt att gå.

Varför regnar det inte två dagar i sträck?

Det är alltid en natt emellan.

Vad ska man aldrig ropa till ett bi?

"Stick!"

Varför är paraplyer bara glada när det regnar?

De är nedslagna när det inte regnar.

Vilket djur skulle ha kunnat bli en bra frisör?

Tuppen. Den har alltid kammen på sig.

Vilka är det mest synd om i skogen?

Myr-stackarna.

Varför måste datorn stanna hemma från skolan?

Den har fått ett virus.

Vad kan du inte få förrän någon har tagit det av dig?

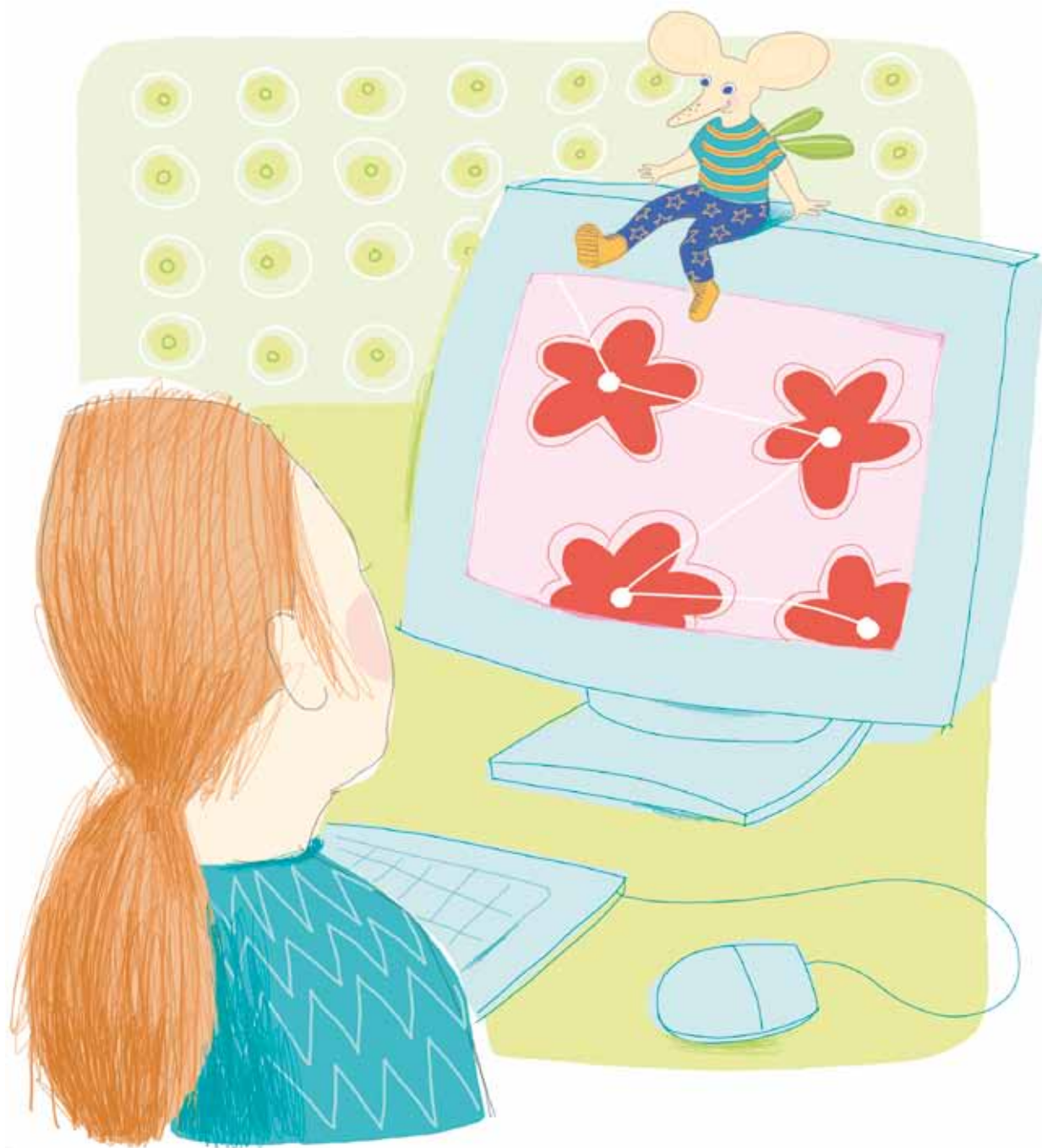
Ett foto av dig själv.

Varför är det så svårt att orientera i lövskog?

Men ser inte ett barr och har inte en kotte att fråga.

Varför vill inte herr Svensson ha sin fru längre?

Hon är redan tillräckligt lång.



Nu klarar du läskiga monster

Att åldern då barn börjar använda internet kryper nedåt har redan konstaterats. När de börjar i förskoleklass har flertalet av dem använt dator och internet i flera år. Att tidigt lägga grunden till ett nyfiket och kritiskt förhållningssätt till modern teknik är därför viktigt.

”Skolans läroplan har som mål att varje elev efter genomgången grundskola ”kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande”.

”Det är även skolans ansvar att varje elev ”kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden”.

Läskigheter i filmer och tv-program

När föräldrar tillfrågats om deras barn gett uttryck för att ha mått dåligt av något innehåll i tv, film, dator-/tv-spel eller på internet är det vanligaste svaret att de inte gjort det (43 % av föräldrarna till 5–9-åringar). Äldre barn verkar generellt sett må sämre av olika saker i medier, vilket kan hänga ihop med större exponering för obehagligt material och en större insikt och förmåga att förstå.

Det som barn i åldrarna 5–9 år främst mår dåligt av, enligt deras föräldrar, är när barn eller djur lider och mår dåligt. Vad som också berör dem illa, om än inte i samma utsträckning, är mobbning bland barn, spelat våld, fattiga människor, när man grälar och bråkar, bilder från sjukhus och operationer, skräckfilmer och verkligt våld¹⁰.



¹⁰ Medierådet, Småungar & Medier 2010. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier, s. 29

UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

2 tillfällen

FÖRSTA GÅNGEN:

När Snytkorven och Emma pratar om monster i sagoboken försöker han skrämma henne med olika grimaser. Så värst otäck ser han inte ut. Är ni kanske duktigare på att göra skrämmande grimaser? Gör de hemskaste grimaser ni kan komma på!

Släck ned lite i rummet och sätt en ficklampa under hakan, riktad uppåt. Blir det mer eller mindre läskigt när man gör så? Om ni tycker att det blir läskigare - vad är det som gör att man blir mer skrämmande på det viset? Diskutera sedan tillsammans hur musik kan påverka det man ser. Försök hitta musik som känns otäck och gör om era grimaser med ficklampan under hakan. Är det någon skillnad mot när ni inte hade musik?

Fundera tillsammans över filmer eller tv-program som ni sett och som ni tyckt varit lite otäcka. Kom överens om en av de filmer ni pratat om och be er lärare att beställa den på AV-centralen. Kanske är det någon av er som har den film ni valt hemma och tycker att ni kan ta med den men det är inte tillåtet. Man får inte heller hyra film i en videobutik eller låna på bibliotek för att se i skolan. De filmerna är för privat visning, vilket betyder att man bara får se dem hemma tillsammans med familj och nära vänner. Om man bara vill visa någon enstaka scen ur filmen är det däremot ok, det har man rätt till enligt citationsrätten så länge man anger vem eller vilka som är upphovsman för materialet. Ska man se en hel film i klassrummet måste man alltså hyra eller låna filmen från kommunens AV-central/mediecentral. Om det inte finns en sådan hos er kan er lärare ta kontakt med filmdistributören för att få rätt att visa filmen¹¹.

ANDRA GÅNGEN:

Se en bit ur filmen som ni beställt, men se den utan ljud. Vad ser ni? Hur är det filmat? Vilka färger använder man? Tycker ni att de bilder ni ser är skrämmande? Vad är det i så fall som gör att ni tycker så?

Se samma bit igen, men nu med ljud. Är det någon skillnad? Uppfattar ni bilderna på samma sätt som tidigare, utan ljud?

Se avsnittet igen, men denna gång med någon "glad" musik. Vad tycker ni om bilderna nu? Spelar det någon roll vilken musik man har till film? Varför tycker ni så?



¹¹ <http://kollakallan.skolverket.se/upphovsratt/lorarguider/filmer/>

MATERIAL:

Ficklampa
Dator eller dvd-spelare
Film som barnen valt
CD-skiva med musik eller från www.multimedia.skolverket.se/arkiv/, där ni gratis kan hämta inlagd musik.

Är du en Superundersökare?

När Snytkorven och Emma tillsammans utforskat världen, både utanför och inuti datorn, är det dags för Snytkorven att fortsätta mot nästa äventyr. Förmodligen dyker han upp hos något annat barn som behöver lära sig hur man blir en Superundersökare. Emma har i varje fall lärt sig flera viktiga saker:

- När du vill veta något behöver du fundera över hur du tar reda på det.
- När du fått reda på något behöver du fundera över om det är sant.
- Bakom varje ord och bild finns någon som vill säga något.
- Om något är läskigt, konstigt eller verkar fel ska du hämta en vuxen.
- Din kropp behöver hoppa och skutta. Ta pauser och rör på dig!



UPPGIFT I BARNGRUPPEN:

1 tillfälle

DISKUTERA I BARNGRUPPEN:

Är det något mer Emma behöver tänka på när hon använder datorn? Är det något som hon glömt? Har ni själva lärt er något som ni inte visste innan ni läste boken om Emma och Snytkorven? Vad, i så fall? Skriv av punkterna här ovanför, eller be er lärare göra det, och komplettera med de saker som ni själva tycker är viktiga för att vara en riktig superundersökare. Ta med pappret hem och prata med era föräldrar om hur ni tycker man ska göra när man börjar nosa på nätet!

Lärrarhandledning till
*Nosa på nätet. De första stegen
mot ett vaket nätanvändande*
Statens Medieråd 2011
ISBN:978-91-979748-1-3

Text: Agneta Danielsson
Illustrationer: Eva-Lena Hedvall
Form: John Eyre
Tryck: Litografia Alfaprint AB

Lärrarhandledning, sagobok och
annat kompletterande material
går att beställa från:
www.statensmedierad.se

Nosa på nätet

En morgon upptäcker Emma ett nytt spel på datorn. När hon klickat en stund hittar hon Snytkorven. Han hjälper henne att undersöka världen både utanför och inuti datorn. Att bli en Superundersökare är inte lätt, men det är spännande!

Detta är en lärarhandledning för dig som arbetar med äldre förskolebarn och grundskolans första årskurser. Syftet är att ge barnen de första grunderna till ett nyfiket och kritiskt förhållningssätt till medier i allmänhet och internet i synnerhet. Lärarhandledningen innehåller fakta om barnens datoranvändning blandat med praktiska övningar och förslag på samtal, lekar och aktiviteter.

Handledningen ingår i paketet *Nosa på nätet – De första stegen mot ett vaket nätanvändande* från Statens medieråd och Skolverket. I paketet finns också en saga för barnen om källkritik samt ett presentationsmaterial för föräldrar och lärarkollegiet innehållande fakta, tips och diskussionsförslag.

Nosa på nätet-paketet har tagits fram inom kampanjen *Det unga internet* som drivs av Statens medieråd.

