

Nätlivet



Tre berättelseliknande lektioner i hur man använder nätet

Barn behöver internetfärdigheter

Internet är en del av vardagen. För barn och unga är internet sammankopplat med kamratförhållanden, lekar och skolgången. Saker som händer på nätet är närvarande i barnens tal och gärningar, såväl i skolan som på fritiden. De färdigheter man behöver på nätet utvecklas inte automatiskt. På lektionerna bör man reservera tid för att lära sig använda internet på ett säkert, engagerat och ansvarsfullt sätt.

Det är bra att uppmuntra barn till att finna och utnyttja de positiva möjligheter internet erbjuder. Ju mer erfarenhet och kunskap gällande internetbruk barn har, desto ansvarsfullare kan de handla på internet.

I läroplanen kan internet och media inte separeras från de enskilda läroämnena. Mediefostran bör vara en del av undervisningen i alla ämnen, eftersom media anknyter till alla livsområden. I varje enskilt ämne kan man granska media från ett eget perspektiv.

Läraren behöver inte vara en internetexpert för att få eleverna att tänka på sina internetfärdigheter. Lärarens roll är att väcka diskussion och tankar. Det viktigaste är att läraren känner till att internet är en viktig del av barnens liv.





Materialanvisningar

Detta material innehåller tre modellektioner. Varje lektion bygger på en berättelse som anknyter till internet. Det narrativa sättet väcker känslor, vilket förstärker inlärningsupplevelsen.

De relaterade filmerna kan laddas ner på Mediekunskapskolan (öppnas senare). Ifall det inte finns möjlighet att visa filmerna kan läraren läsa berättelsen högt i klassen. För filmen behövs en dator, en videoprojektor och högtalare.

Filmen stoppas före nästa mellanrubrik. Filmklippet diskuteras i klassen innan man ser på nästa klipp. Eftersom diskussionen är en viktig del av lektionen, fungerar materialet bäst i smågrupper. Vi rekommenderar en grupp på högst 30 elever.

Reservera en 45 minuters lektion för en berättelse, inklusive diskussion. Det ingår en aktiv övning i början och slutet av varje lektion. Övningarna kan tas med som en del av lektionen ifall det blir tid över, eller om man har mer än 45 minuter tid till sitt förfogande. Emellertid rekommenderar vi att man inleder lektionen med någon typ av inledningsuppgift, speciellt om eleverna inte känner varandra eller läraren särdeles väl.

I slutet av varje modellektion finner man bakgrundsinformation om lektionens teman. Vi rekommenderar att ledaren bekantar sig med bakgrundsinformationen på förhand.

Berättelsernas ämnen och målgrupper

I varje berättelse, riktad till en viss åldersgrupp, framhävs vissa teman förknippade med internetbruk. Syftet med berättelserna är inte att lära ut all kunskap som behövs på nätet under en och samma lektion, utan att fokusera på saker som är relevanta för den specifika åldersgruppen.

Berättelserna behandlar sådant som kommit fram i undersökningar om barns internetbeteende. T.ex. framgår det av [Barnens mediebarometer 2011](#) (på finska), att spelsidor är förstaklassisters favoritsidor på internet. Av pojkar i första klass spelar en dryg tredjedel dagligen, och av flickor en fjärdedel. Spelsidor hör även till de mest populära internettjänsterna bland pojkar i tredje klass, medan flickor i samma ålder trivs på sidor där man kan klä sina egna figurer. Elever i femte klass betar sig däremot mer som tonåringar än som barn: de är aktiva på sociala medier och på videotjänster på internet.

Berättelsen riktad till **första- och andraklassister** fokuserar på internetspel. Den handlar om Sampo, som flitigt spelar på nätet. På grund av allt spelande förblir läxorna ibland ogjorda. I berättelsen behandlas spelande, att bli beroende, kompisförhållanden och spelreglerna för internetbruk.

Berättelsen riktad till **tredje- och fjärdeklassister** handlar om Anni, vars kompis skapar ett konto åt henne på en sida där man klär provdockor. Inom kort får Anni utstå skällsord, och någon har köpt kläder till hennes docka. Berättelsens teman är mobbning, kompisförhållanden, lösenord och att använda pengar på nätet.



Berättelsen riktad till **elever i klass 5-7**, handlar om Riikka som går med på Fejjan. Hon hoppas på att hitta en pojkvän den vägen, och snart kontaktas hon av pojkar som ser trevliga ut. Berättelsens teman är internets offentlighet, internetjänsternas privata inställningar, att träffa en internetbekant och mobbing.

1: Berättelsen för första- och andraklassister



Länk till videon

<http://youtu.be/fq6lmoi5e3g>

Lektionens målsättningar

Målsättningen är att diskutera spelandet som en del av vardagen, och att beakta sina närstående. Med första- och andraklassister diskuteras inte spelberoende, utan smidighet i vardagen. Att göra hushållsarbete och läxor tas upp som viktiga rutiner i berättelsen: rutiner som man ännu håller på att lära sig då man är i de första klasserna. Med hjälp av berättelsen behandlas internetspelens egenskaper och barnens tankar om spelandet. Man diskuterar också att beakta andra, och hur man kan bygga upp en god gemenskapsanda i klassen.

Efter lektionen

- Eleverna förstår att spelandet är en hobby bland andra
- Eleverna förstår att läxor och hushållsarbete är viktigare saker än att spela



- Eleverna förstår att överdrivet spelande kan orsaka problem.

Lektionens uppbyggnad

1. Inledande uppgift (ca fem minuter)
2. Filmen (filmen varar ca sex minuter, reservera åtminstone 25 minuter för diskussion)
3. Avslutande uppgift (ca tio minuter)

Lektionens gång

1) INLEDNING AV LEKTIONEN

Börja med att ställa lätta spelrelaterade frågor. Med frågorna väcker du elevernas intresse för berättelsen om Sampo.

- Har ni spelat dator- eller konsolspel på sistone?
- Hurudana spel är bra?
- Spelar ni spel på internet?
- Spelar flickor och pojkar olika spel?
- Har ni regler hemma gällande spelande?

2) FILMEN

Klipp 1: ENSAM HEMMA

Sampo är van vid att tillbringa tid ensamt efter skolan eftersom hans föräldrar arbetar sent. Lyckligtvis lämnar Mamma ett mellanmål för Sampo i kylan; han kan glatt mumsa på sina smörgåsar så fort han kommer hem. Efteråt brukar Sampo slå på datorn och spela gratis spel på nätet – han har till och med skapat sin egen figur på en spelsajt, och hans figur har fått många nya vänner av de andra spelarnas figurer.

Av alla figurer som Sampo känner på Agent Ninja –spelet har hans figur högsta poäng. Nu vill han också vinna i ett annat spel som har varit lite svårt på grund av de knepiga stridstaktikerna. Ibland undrar Sampo om några av hans klasskamrater också spelar Agent Ninja, men han har inte vågat fråga. Sampo är rädd för att de kommer att börja skratta på hans hobby.

Sampo har inte så mycket gemensamt med de andra killarna i sin klass i alla fall eftersom de flesta av dem har hobbyer som att spela fotboll eller ishockey efter skolan. Sampo har inte vågat ta del i fritidsidrott, eftersom han känner sig själv utomstående i lagsporter. Idrottslektionerna på egen hand är en skräck och en orsak till många pinsamma situationer för Sampo.

Diskutera med eleverna:

- **Varför tillbringar Sampo hellre sin tid vid datorn än tillsammans med andra barn?**



- Varför skäms Sampo över sitt spelande?
- Vad är det för skillnad mellan att leka på gården och spela på internet?
- Hurudana spel kan man spela tillsammans med en vän?

Du kan även ta upp dessa frågor:

- En hurudan gymnastiklektion kunde Sampo tycka om?
- Varför har spelen åldersgränser? Vad säger åldersgränsen?
- Hurudana spel passar för någon i Sampos ålder?

Klipp 2: SPEL ÄR BEROENDEFRAMKALLANDE

En dag kommer Sampo hem från skolan som vanligt och läser en sms från Mamman.

”Hej Sampo! Glöm inte att städa ditt rum och göra dina läxor så fort som du har ätit din mellanmål.”

Sampo äter smörgåsarna som Mamma har lagat och slår på datorn igen. Någon annan har nått högsta poäng på Agent Ninja, och Sampo blir nervös. Hur i hela friden kan han besegra den usla figuren nu?

Sampo fortsätter att spela och försöker att få fler och fler poäng. Att vara nervös hjälper inte och Sampo kan inte ens nå sina tidigare poängar – han glömmer helt att tiden lider och att han borde göra sina läxor också. Det är inte ens roligt att spela längre, det känns som om han spelar endast för att han måste nå toppresultatet igen.

- *Hej på dig! Jag är NätRenen Mirtsu – och jag är förresten underbar! Men jag är inte här för att chatta om mig själv: jag ville tala om Sampos spelberoende. Han har gått till överdrift med det hela! Läxorna är fortfarande inte klara, hans rum är ett enda röra, och Mamman och Pappan kommer snart att vara hemma. Vilken knepig situation!*

Sampo kommer ihåg Mammans tidigare sms. Han kollar tiden och börjar ängsligt städa sitt rum. Rummet är snart i hyfsat ordning. Sampos tajming är perfekt: precis på samma ögonblick som det sista plagget av smutsvätt flyger in i tvättkorgen öppnar Sampos föräldrar ytterdörren.

Diskutera med eleverna:

- Kommer ni ihåg vad mamman skrev i textmeddelandet?
- Enligt Mirtsu tappade Sampo kontrollen över sitt spelande. Vad menade Mirtsu med detta?
- Vad innebär det att vara beroende?
- Är Sampo spelberoende? Hur vet man det?
- Tror ni att Sampo har tidsgränser eller regler för sitt spelande?
- Varför lönar det sig att göra läxorna och hushållsarbeten före man börjar spela?
- På vilket sätt kan spelandet störa Sampos skolgång?

Du kan även ta upp dessa frågor:

- Behöver någon i Sampos ålder en mobiltelefon?
- Vilka egenskaper bör telefonen ha?



- Vilka saker är det bra att lära sig med tanke på att använda en mobiltelefon?
- På vilket sätt svarar man i mobiltelefonen?

Klipp 3: ÄRLIGHET VARAR LÄNGST

Sampo bestämmer sig för att vara ärlig och berätta för sina föräldrar om hur det är med läxorna. Han bekänner modigt att han inte har gjort sina läxor idag, och att det här inte är ens den första gången då han inte har slutfört sina läxor på grund av nätspel.

Mamma och Pappa blir emellertid inte arg, fastän de säger att de är lite besviken på Sampo – han är alldeles för smart för att riskera skolarbetet på grund av spelandet. Nätspel är inte skadliga och det är helt ok att fortsätta spela online – men bara då och då. Pappa påminner Sampo om att skolan, riktiga vänner och att spela utomhus är mycket viktigare. Sampo visst förstår allt detta, men han medger att han är rädd att de andra kommer att skratta om han inte klarar sig väl i de andra pojkarnas spel. Sampo talar om hur han känner sig som en utomstående i skolan.

Mamma säger att hon kanske vet en lösning för detta problem och ger honom en kram. Hon lovar att avslöja sin plan nästa dag, men inte förrän Sampo gör sina läxor. Pappa till och med rufsar Sampo i håret och berättar för honom att vid Sampos ålder, även han hade ännu inte funnit en hobby som han tyckte om. Efter att ha provat många sporter fann han att han gillade tennis, som han fortfarande spelar.

Diskutera med eleverna:

- Varför berättade Sampo åt sina föräldrar om sitt spelande?
- Vilka andra saker, som har med internet att göra, är det bra att prata om med sina föräldrar?
- Vad är det som är roligt med att spela?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Hurudana nya hobbyer kunde Sampo prova på, där man både spelar och rör på sig?
- Hur kunde Sampo få vänner i skolan?
- Vad tror ni Sampos mamma har hittat på?

Klipp 4: UTOMHUSLEKAR VINNER ÖVER ONLINESPEL

Nästa dag skyndar Sampo hem snabbare än vanligt och gör sina läxor direkt, precis som han hade kommit överens med Mamman kvällen innan. Sedan tittar han in i kylan för smörgåsarna som Mamma har lagat – men vad är det här? Förvånande nog finns det smörgåsar för två i kylan, samt en meddelande från Mamma på dem!

”Hej Sampo! Jag hörde igår att en ny familj flyttar in i grannhuset idag. De har en son, Matti, och han kommer att gå i samma klass som dig. Matti kommer på besök klockan 14. Ni kan ha mellanmål tillsammans, och efteråt kunde du visa honom runt. Puss och kram, Mamma”.

- Den där grannpojken måste känna sig lika utomstående i det nya grannskapet, och han har lika få vänner som Sampo. Sampos Mamma hittade på en så bra idé!

Sampo är glad för att han inte behöver fördriva eftermiddagen ensam hemma. Efter att Sampo



och Matti har ätit sina smörgåsar bestämmer de att pröva på Sampos nya frisbee. Vem vet, kanske detta visar sig vara den sport som Sampo är särskilt bra på? De kunde till och med föreslå att spela frisbee i idrott på skolan. Från och med nu kommer Sampo att göra sina läxor direkt efter skolan så att han kan skynda ut med sin nya vän – vem annars skulle vara en bättre guide till de bästa lekplatserna och gömställen än Sampo!

Diskutera med eleverna:

- Vad gör Sampo idag efter skolan?
- Hur fortsätter berättelsen?

Du kan även ta upp dessa frågor:

- Hur känns det för Matti att ha flyttat till en ny ort?
- Hur får klassen Matti att känna sig välkommen?
- Hurudana lekar kunde pojkarna leka ute på tumanhand?
- Hurudana råd kunde Sampo ge sin nya vän ifall han blev intresserad av att spela på internet?
- Spelar du helst spel ensam, med en kompis, eller tillsammans med en vuxen?

3) EXTRAUPPGIFT

- Om du själv gjorde ett spel, hurudant skulle det vara?

Ett eget spel är bäst att göra i små grupper. Det kan göras på lektionstid i andra ämnen. Bildkonst, modersmål, historia, matematik, religion, och framför allt gymnastik, erbjuder gott om bakgrundsmaterial som kan utnyttjas. Spelet kan ha karaktären av en lek, ett sällskapsspel, ett lagspel, ett brädspel, ett kortspel, eller rent av ett datorspel. Centralen för mediefostran Metka erbjuder verkstäder där man kan göra egna digitala spel.

Spelet bör ha regler som man skriver upp. Spelet bör också kunna spelas i samma lag med en eller flera kompisar (2-16 personer). Spel med bara en vinnare, som t.ex. Afrikas stjärna eller kapplöpning, duger inte. Speciellt fina spel är sådana man kan vinna på flera olika sätt. Det vore önskvärt att en spelare kan vinna spelet genom att använda sig av sina egna styrkor.

Bakgrundsinformation om lektionens teman

De goda och dåliga sidorna med att spela

I media lyfts ofta datorspelens våld fram. I undersökningar¹ har man funnit en korrelation mellan spelande och aggressivt beteende, men man har inte kunnat påvisa att spelandet orsakar våldsamt beteende. Sambandet mellan spelande och ökat aggressivt beteende är ändå inte helt uteslutet.

¹ http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Summery_Violent_Computer_Games.pdf



Jämfört med andra faktorer som orsakar våldsamt beteende, (svåra familjeförhållanden, mentala problem och beteendestörningar) är spelandet ändå av ringa betydelse.

Man uppmärksammar sällan spelandets positiva sidor. Det kan vara en social aktivitet, och hjälpa en att lära sig nya saker, t.ex. främmande språk. Spel och simuleringar används vid skolning av kirurger, soldater, piloter och många andra yrken, och spelande kan fungera som språngbräda till studie- och arbetsplatser inom IT-branschen. Spel ger också kontinuerligt upphov till nya teknologiska innovationer. Den teknologiska utvecklingen är de facto på väg mot att bli mer spelbetonad och lekfull.

[Artikel på Wikipedia om lekfull inläring](#) (ENG)

[Artikel på Wikipedia om "allvarliga spel"](#) (ENG)

Spelberoende

Begreppet spelberoende är problematiskt speciellt då man talar om barn och unga. Barn har mycket fritid, och de använder helst sin tid till saker de tycker om. Barn har få förpliktelser och andra uppgifter, och därför kan de ägna många timmar om dagen åt spelande. Barn kan vara storkonsumenter av media, men slukaråldern upphör oftast i puberteten eller då andra intressen tar över.

Att spela digitala spel orsakar inte beroende på egen hand. När det rör sig om små barn är det inte ändamålsenligt att behandla ett "beroende". Istället borde man sätta gränser för spelandet och se till att rutiner som läxor och hushållsarbete blir gjorda. Då barnet växer är det vanligt att föräldrarna tillåter barnet att spela mera. Om barnet inte har andra intressen, eller försöker undvika någonting i vardagen, kan ett spelberoende uppstå. Att man är uppslukad av spelandet kan alltså vara ett tecken på problem inom andra livsområden.

Mer information om problematiskt spelande

<http://pelitaito.fi/peliongelma/sv/>

Tecken på överdrivet spelande (Pelitaito.fi):

- Man tillbringar mycket tid framför datorn, och glömmer att ta pauser
- Man blir orolig och irriterad då man inte spelar
- Kompisar utanför spelvärlden glöms bort
- Andra plikter glöms bort på grund av spelandet
- Spelandet stör dygnsrytmen
- Spelandet orsakar skolfrånvaro
- Andra hobbyn hamnar i skymundan på grund av spelandet

Om åldersgränser

Bräd- och kortspelens åldersgränser är rekommendationer, som indikerar att reglerna är komplicerade. Ett brädspel med 15-års åldersgräns är invecklat, och det förutsätts att man kan och



förstår reglerna. Ett sådant brädspel är dock sällan skadligt för barn. För digitala dator- och konsolspel uttrycker åldersgränsen inte hur svårt spelet är, utan hur skadligt innehållet är. Spelens åldersgränser är 3, 7, 12, 16 och 18 år.

Spel med åldersgränsen 3 är tillåtna för alla oberoende av ålder, spel och filmer med åldersgränsen 7 passar barn som börjat skolan, spel och filmer med åldersgränsen 12 passar högstadielärover, och spel och filmer med åldersgränsen 16 passar de som gått ut grundskolan. Åldersgränserna för såväl spel och TV-program är bindande, vilket innebär att försäljaren inte får överlåta spelet åt någon yngre än åldersgränsen, och att läraren inte får visa filmen åt elever som är för unga.

Spel med åldersgränsen 18 innehåller ofta svåra ämnen, grovt våld och sex. Dessa spel borde endast spelas av vuxna. Digitala dator- och konsolspel har ofta interaktiva handlingar som förutsätter att spelaren agerar på ett visst sätt för att handlingen skall gå vidare. Ju högre åldersgränsen är, desto våldsammare och mer tvivelaktiga handlingar krävs det av spelaren. Innehållssymbolerna, som visas i samband med åldersgränsen, förmäler om dessa val och innehållet.

Information om åldersgränser: <http://www.ikarajat.fi>

2: Berättelsen för tredje- och fjärdeklassister



Länk till videon

<http://youtu.be/GUVxDBV1Atc>



Efter lektionen

- Eleverna förstår vad det innebär att använda pengar på internet
- Eleverna förstår betydelsen av ett lösenord
- Eleverna vågar göra självständiga val oberoende av kompisarna
- Eleverna lär sig att känna igen internetmobbing

Lektionens uppbyggnad

1. Inledande uppgift (ca fem minuter)
2. Filmen (filmen varar 06:12, reservera 25 minuter för diskussion)
3. Avslutande uppgift (ca tio minuter)

Lektionens gång

1) INLEDNING AV LEKTIONEN

Det är bra att inleda lektionen med en övning som försätter eleverna i rätt stämning. Den inledande uppgiften lättar på stämningen och förbereder för diskussionen om filmen. Eleverna vågar framföra sina egna tankar i samband med filmen då atmosfären känns säker och avslappnad.

Om din dator kunde prata, vad skulle den berätta om din gångna vecka?

Uppmana eleverna att skriva på tavlan, berätta åt ett par, skriva ner på ett papper, eller bara fundera på vad datorn skulle berätta om elevens internetbruk. Du kan ställa eleverna hjälpande frågor:

- Hur mycket tid har du tillbringat på nätet?
- Hurudana roliga eller tråkiga saker har du råkat ut för på nätet?
- Vilka saker har du sökt information om på nätet?
- Hur har internet varit till hjälp då du t.ex. gjort skoluppgifter?
- Hurudana regler gällande internetbruk eller spelande har ni i er familj?

2) FILMEN

Klipp 1: ANNI VILL HA ETT FASHION MODEL -KONTO

I skolan har Anni blivit vän med Henna, som är ett år äldre. Anni är glad över att hon får leka med vänner som är äldre än hon själv. Henna vet mycket om olika saker, och hon har också en egen laptop. Annis Mamma tycker att Anni är än för ung för att ha sin egen bärbara dator, eftersom man borde först träna användning av dator och Internet tillsammans med föräldrarna. Anni är inte glad över detta, eftersom hon skulle vilja visa Henna att även hon vet hur man använder Internet.

Henna berättar Anni att alla andra flickor i skolan använder en nätsida som kallas Fashion Model.



På Fashion Model kan man kläda sina figurer i vackra klänningar och inreda stiliga rum. Henna tycker att de kan inte vara vänner, om Anni inte har sitt eget figur på Fashion Model. Dessutom har alla de mest populära tjejerna ett premium-konto där de har ett ännu större urval av ännu mer underbara smycken och kläder – men det kostar pengar. Anni känner sig ledsen eftersom hon har varken en bärbar dator eller ett konto på Fashion Model – och inte ens pengar. "Varför kan jag inte vara som de andra?", hon sörjer.

Diskutera med eleverna:

- Hurudana saker borde Anni först lära sig tillsammans med en vuxen innan hon kan använda internet ensam?
- Varför vill Henna skapa ett konto åt Anni?
- Vad betyder avgiftsbelagt konto? Hur vet man om det kostar att använda en internetsida?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Hurudana internetsidor skulle du rekommendera Anni, och varför?
- Hur många av er har en egen karaktär på någon internetsida, t.ex. i ett spel? Hurudana webbplatser är de?

Klipp 2: HENNA HJÄLPER ANNI

Henna, som är ett år äldre, säger att hon är en bra vän för att hon kan hjälpa Anni att öppna ett eget Fashion Model-konto på nätet. Men Annis Mamma skulle inte ge lov att göra detta för att hon tycker att Anni först borde träna användning av nätet hemma, tillsammans med föräldrarna. Men Henna får Anni att tro att alla de populäraste tjejerna har mer omfattande Fashion Model-konton som kostar pengar. Hon behöver bara låna Annis mobil för ett ögonblick, och snart ska även Anni ha sitt eget konto. Anni är inte riktigt säker på vad hon borde göra.

- Hejsan! Jag är NätRenen Mirtsu! Jag skulle nu be Anni att tänka noga om det är en bra idé att låna ut sin egen mobil till en vän, särskilt när den användas för något som hon inte har sina föräldrars tillstånd för!

Anni tvekar lite, men Henna lockar Anni tills hon går med på planet. Anni vill väl vara med i gruppen?

Anni ger sin mobil till Henna, som öppnar ett konto på Fashion Model för Anni. Henna frågar om vilket lösenord Anni vill ha – lösenordet borde vara någonting som hon ska vara säker på att minnas. Något riktigt enkelt, liksom namnet på hennes lillebror eller hennes husdjur.

Diskutera med eleverna:

- Vad var det som gick snett i berättelsen?
- Vad hade hänt ifall Anni sagt nej?
- Hur kändes det för Anni då Henna skapade ett konto åt henne?
- Hade ni själva lånat mobiltelefonen åt Henna? Varför?
- Hurudant är ett bra lösenord?



Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Skall man avslöja lösenordet åt en kompis?
- Vad kan hända ifall man har en gemensam karaktär med en kompis i ett spel?
- Var lönar det sig att förvara sina lösenord? Varför finns det lösenord?
- Hurudan är en bra kompis?
- Måste man ha samma hobbyer som kompis?
- Kan man vara av annan åsikt än sin kompis?
- Hur kan man säga nej åt en kompis?

Klipp 3: HENNA HJÄLPER ANNI

Henna, som är ett år äldre, säger att hon är en bra vän för att hon kan hjälpa Anni att öppna ett eget Fashion Model-konto på nätet. Men Annis Mamma skulle inte ge lov att göra detta för att hon tycker att Anni först borde träna användning av nätet hemma, tillsammans med föräldrarna. Men Henna får Anni att tro att alla de populäraste tjejerna har mer omfattande Fashion Model-konton som kostar pengar. Hon behöver bara låna Annis mobil för ett ögonblick, och snart ska även Anni ha sitt eget konto. Anni är inte riktigt säker på vad hon borde göra.

- *Hejsan! Jag är NätRenen Mirtsu! Jag skulle nu be Anni att tänka noga om det är en bra idé att låna ut sin egen mobil till en vän, särskilt när den användas för något som hon inte har sina föräldrars tillstånd för!*

Anni tvekar lite, men Henna lockar Anni tills hon går med på planet. Anni vill väl vara med i gruppen?

Anni ger sin mobil till Henna, som öppnar ett konto på Fashion Model för Anni. Henna frågar om vilket lösenord Anni vill ha – lösenordet borde vara någonting som hon ska vara säker på att minnas. Något riktigt enkelt, liksom namnet på hennes lillebror eller hennes husdjur.

Diskutera med eleverna:

- Hur köper man internetsidans låtsaspengar? Vad annat kan man beställa eller köpa med mobiltelefonen?
- Varför blir Annis karaktär mobbad?
- Hur känns det för Anni då någon rackar ner på henne eller hennes karaktär?
- Vem rackar ner på Annis karaktär?
- Vem skulle kunna hjälpa Anni, och vad kan hon själv göra?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Vad är det för skillnad på virtuella varor och riktiga varor? Vad händer med de virtuella varorna då du slutar använda spelet?
- Vad händer om man anmäler mobbningen till administratören?



Klipp 4: ANNI RÄKNAR PÅ MAMMAS HJÄLP

Anni har öppnat ett konto på Fashion Model, men hon har börjat bli irriterad eftersom hon inte vet vem som driver med henne på nätet. Anni är djupt kränkt av de riktigt otäcka kommentarerna från användarnamnen på nätet. Det värsta är att de verkar känna Anni från skolan också. Snart märker Anni att någon annan har använt Annis eget Fashion Model-konto – Någon har köpt fler kläder för Annis modell utan hennes vetenskap. Det betyder att någon vet vad Annis lösenord är!

- Bli inte orolig nu! De som verkligen har problem här är de feiga människorna som hånlar åt andra på nätet och gömmer sig bakom sina användarnamn. Det löner att vara modig och berätta för föräldrarna så att ni kan tillsammans anmäla retstickorna till sajtens webbmaster – de vet hur man sätter stopp för det här!

Som kan förväntas är Mamma inte glad över att Anni har använt nätet på egen hand och brutit mot deras avtal och till och med köpt speldollars med sin mobil. Men istället för att bli arg lovar Mamma att hjälpa Anni. Och när Anni berättar för Mamma att det faktiskt var Henna som använde mobilen, frågar Mamma genast om Anni också valde sitt lösenord när Henna lyssnade på – så där kom Annis lösenord i orätta händer.

Anni är mycket ledsen, men Mamma tröstar henne och säger att om Anni nu lovar att först träna på att använda Internet med sina föräldrar, så kan hon få sin egen laptop nästa år. "Men kom ihåg, Anni", Mamman förebrår – "Ge aldrig ditt lösenord till någon utomstående, och om du har en fråga om nätet bör du inte tveka att fråga dina föräldrar först.

- Annis Mamma vet vad hon pratar om! Kom ihåg att lösenord är precis som kalsonger - man ska inte lämna dem liggande, inte låna ut dem till vänner och byta dem ofta!

Diskutera med eleverna:

- Vilka råd gav mamman?
- Hur märker Anni att någon använt hennes konto?
- Vem har använt hennes konto?
- Hurdana problem kan uppstå om någon annan använder hennes konto?
- Vad lärde sig Anni av händelsen?
- Hur kunde Anni ta upp saken med Henna?
- Kan Anni och Henna fortsätta vara kompisar?
- Hurdana råd skulle du ge Henna med tanke på framtiden?
- Hur fortsätter berättelsen?

3) AVSLUTNING

En uppgift om vänskap, som görs parvis, passar bra som avslutning på denna lektion:

Be eleverna bilda par, och turvis ställa frågor av varandra:

1. Har din uppfattning om vänskap förändrats under åren? Hurdana egenskaper hos vänner uppskattade du för två år sedan och i dagens läge?



2. Tänk på en stund då du upplevt någonting trevligt tillsammans med en vän. Vad hände?
3. Har en vän någon gång utövat påtryckning på dig? Hur borde man förhålla sig till påtryckning? Kan man någon gång säga nej åt en kompis?
4. Hurudana vänskapsförhållanden ser du fram emot i högstadiet eller i vuxenlivet?

Bakgrundsinformation om lektionens teman

Om att använda pengar på nätet

Virtuell konsumtion på nätet är ett sätt att öva på sin egen pengaanvändning. Ett barn förstår inte nödvändigtvis värdet av pengar, och kan inte ställa virtuella pengar i relation till riktiga pengar. Det lönar sig att fundera över hur man använder sina veckopengar: spendera dem på virtuella varor, eller spara för att t.ex. köpa en ny cykel. Om sådan vardaglig behärskningsförmåga kan man också undervisa i skolan.

Många spel- och nätsidor som marknadsförs som gratis, är medieprodukter ämnade att säljas precis som filmer, böcker eller TV-serier. Unga besöker huvudsakligen tre typer av internetsidor där pengar rör sig:

1. Månadsavgifter för internetspel, musiktjänster och nätgemenskaper, t.ex. World of Warcraft, Spotify.
2. Inköp på spelsidor och webbtjänster (t.ex. kläder eller ett föremål åt en spelkaraktär).
3. Mobilspel och -applikationer, eller kompletta spel från olika applikationsbutiker (Steam, AppStore).

Dessutom kan man upptäcka kommersialism på sidor där pengar inte rör sig mellan producent och användare, men som finansieras genom reklamförsäljning. Så här fungerar t.ex. Facebook och Google. En mycket stor del av barns och ungas internetanvändning riktar sig till sidor som upprätthålls av kommersiella företag, som alltid har ett kommersiellt syfte.

Det är bra att observera, att internetspel allt oftare kan spelas via mobiltelefonen. Då syns utgifterna på telefonräkningen. Även om man till en början kan skaffa sig en spelkaraktär gratis, kan det ofta krävas riktiga pengar för att avancera i spelet. Riktiga pengar växlas oftast till virtuella pengar. Detta sker genom kredit- eller bankkortsbetalning, eller i form av en mobiltelefonavgift. Varor och tjänster kan också betalas med bankgiro, t.ex. via det internationella betalningssystemet PayPal. Mot betalning kan karaktären utveckla sig själv och sin skicklighet. T.ex. i de bland flickorna populära "klippdocksspelet", som GoSupermodel, kan man köpa nya kläder och accessoarer till sin docka. Ett liknande exempel för pojkarnas del är spelet Runescape. I spelet kan man mot betalning skaffa sig bättre hästar eller vapen.

I en barngrupp kan pengar användas som ett redskap för att förstärka sin identitet och ställning. T.ex. kan någon som inte har ett avgiftsbelagt konto råka ut för mobbning. Det är viktigt att tillsammans med barn och unga fundera på varför man använder pengar, och hurudana känslor virtuella pengar och bruk av dessa väcker.



Man handlar också med virtuella karaktärer på nätet. T.ex. kan karaktärer utvecklade i internetrollspel säljas på auktioner för hundratals euro styck. I projektet Toine elämä (2008) fann man att var femte 10-18-åring i huvudstadsregionen använder riktiga pengar till virtuella varor och tjänster, som t.ex. internettjänsternas virtuella pengar. I snitt används ca 1,7 € per barn och månad. Summan är högre bland lågstadieelever än bland högstadieelever.

I spelen kan också någon tjäna pengar, t.ex. genom att marknadsföra spelet till en kompis. Man bör dock alltid förhålla sig kritisk till dessa tillfällen, och kontrollera ifall man t.ex. samtidigt ger sitt samtycke till någonting annat. Som att ens personliga information får överlåtas till en tredje part, eller att spelet får marknadsföras på den egna Facebook-sidan.

Vissa aspekter gällande kommers på nätet som involverar minderåriga, behöver tas upp på lektionstid. Ett vanligt problem är att bli utsatt för stöld på nätet. Oftast har någon fått tag på ens användarnamn och lösenord, och sedan använt informationen för att stjäla virtuell egendom. Det är användaren själv som bär ansvaret: var och en bör se till att datorn är skyddad, undvika bedrägerisidor, och ta i bruk tillräckligt säkra lösenord.

För många vuxna är virtuella brott en ganska främmande sak, och kan kännas lustiga - vem skulle vilja sno någon annans pixelgubbe? För en ung person kan dock virtuell egendom kännas lika viktig som riktiga föremål, och därför kan man bli lika bedrövad om någonting försvinner. Värdet av handeln med virtuella föremål är globalt redan uppe i flera miljarder euro, så det rör sig inte om något litet fenomen.

Man borde påminna eleverna om att då man loggar in på en tjänst godkänner man tjänstens villkor och regler. Villkoren och reglerna finns oftast för att skydda användaren, men ibland kan de t.ex. innehålla en klausul som tillåter tjänsteleverantören att använda allt uppladdat material i sin egen marknadsföring. Därför lönar det sig att läsa villkoren noggrant.

Betydelsen av ett lösenord

Med hjälp av ett bra lösenord, som förvaras på rätt sätt, kan man undvika krångel. Huruvida man överlåter sitt lösenord åt en kompis eller inte, kan inte ses som ett mått på vänskap. Ett bra lösenord bildas med hjälp av tecken, siffror och bokstäver. Lösenordet bör vara så svårt att ingen kan gissa sig fram till det. Ett bra lösenord är inte namnet på ett husdjur eller en lillebror, utan man kan exempelvis använda sig av en minnesregel. T.ex. är lösenordet Mlf2009 en förkortning av "Min lillebror föddes 2009". Lätt att komma ihåg, men svårt att gissa!

Om lösenordet hamnar i fel händer kan det leda till att någon ändrar på eller tar bort ens e-post- eller spelkonto, missbrukar kontot (t.ex. skickar otrevliga meddelanden åt en kompis), eller sprider personlig information.

Internetmobbing



Internet- och mobiltelefonmobbing är vanligast bland de yngsta användarna, men det förekommer också bland högstadiel elever och studerande på andra stadiet. Internetmobbing är dock förhållandevis ovanligt: enligt undersökningen EU Kids Online har 5 % av 9-16-åriga finländska barn blivit utsatta för internetmobbing. I undersökningen, som omfattade hela Europa, konstaterades att 93 % av barnen varken mobbar eller har blivit mobbade.

Det framgick att de som mobbar på nätet själva blivit mobbade tidigare, och har en svag social position. Även de mobbade verkar ha en avvikande bakgrund i jämförelse med en s.k. normal skolelev. Mobbing i skolan och på nätet är ofta tätt förknippade med varandra - men inte alltid. Att den som mobbas på nätet inte kan undvika sin mobbare ens i sitt eget hem, är en utmaning.

Det finns många typer av mobbing på nätet. I sociala medier är dessa vanliga sätt:

- Att sno lösenord, och med hjälp av dem utföra illdåd som att logga in som någon annan och skriva elakheter
- Att sprida pinsamma eller osmakliga bilder och filmklipp
- Att skapa grupper för att reta, skälla på eller hota, t.ex. en offentlig person, eller en mobbad person
- Att skälla på någon annan anonymt på t.ex. ett diskussionsforum
- Att stänga ut någon från en grupp, t.ex. att inte låta någon vara med i en grupp som skapats för eleverna i klassen
- Att skicka skrämmande filmklipp åt någon

Det kan vara svårt att förstå hur det känns för någon annan. Därför kan en sak som bara var tänkt som ett skämt kännas väldigt obehagligt, och besvära personen under en lång tid. Den som skickar otrevliga bilder eller skrämmande filmklipp kan därför inte veta hur mottagaren kommer att reagera på innehållet.

Konsekvenserna av internetmobbing kan komma som en överraskning för mobbaren. Gärningarna kan uppfylla kriterierna för ett brott, och också en minderårig kan måsta stå för konsekvenserna. Det är bra att diskutera med eleverna om att överskrida dessa gränser.

Otyg på nätet når ofta en stor publik, förblir på nätet (t.ex. kan det vara svårt att ta bort ett filmklipp), och orsakar skada en lång tid framöver. Den som retas får kanske aldrig en chans att ta bort skämtet i efterhand. Fastän man avlägsnar materialet från sin egen dator kan innehållet bli kvar på nätet.

Mer information:

MLL: Ei nettikiusaamiselle! [Materialet \(på finska\)](#). Materialet inkluderar aktiva övningar för utveckling av känslö- och interaktionsfärdigheter för elever i klasserna 4-6.

MLL: Laki, nuoret ja netti. [Materialet \(på finska\)](#). Materialet är riktat till elever i högstadiet, men övningarna kan anpassas så att de passar även barn i lågstadiet.



Kompistryck

Då man närmar sig högstadieåldern blir kompisarna viktigare än föräldrarna. Skolan är centrum för ungdomarnas sociala liv, dit man kommer för att träffa kompisar och iaktta den man är förtjust i. Utan kompisarna vore skolgången inte alltid så intressant. I skolan provar unga på olika roller, och söker sin egen plats i gruppen. Detta leder oundvikligt till sammanstötningar. Det är bra att påminna unga om att man inte behöver vara en bra kamrat med alla. Man bör dock kunna komma överens med alla.

Sociala relationer fungerar som en spegel för unga, och ofta som en positiv kraft. Man kan ifrågasätta kompisars gynnsamma effekt, om grupptrycket driver gruppens medlemmar till icke-önskade eller rent av olagliga handlingar. För en ung person är det svårt att säga nej då kompisarna utövar påtryckning. En sund självkänsla hjälper den unga i svåra situationer: då en ung person litar på sig själv låter han/hon oftast bli att utföra sådana handlingar som upplevs som skadliga för en själv.

En ung person jämför sig själv med andra unga: vad är jag jämfört med de andra, vad tänker andra om mig? Att få positiv respons från andra är viktigt. Negativ respons och att bli retad kan i värsta fall ha en ogynnsam effekt på en ung persons självbild, och krossa den utvecklande självkänslan.

Det är också skillnad på kompisrelationerna mellan flickor och pojkar. Pojkar trivs ofta i större grupper, medan det för flickor är viktigare med bara några bästa vänner eller en allra bästa vän. Flickor har närmare vänskapsförhållanden än pojkar. Därför är det ofta viktigare för flickor att äga vissa saker eller klä sig på ett visst sätt. Man kan hamna utanför gruppen för orsaker som ur en vuxens synvinkel verkar svaga.

3: Berättelsen för elever i klasserna 5-7





Länk till videon

<http://youtu.be/2dK50ShyFrM>

Efter lektionen

- Eleverna är medvetna om sina privata inställningar på sociala medier
- Eleverna kan bedöma pålitligheten hos personer de träffat på internet
- Eleverna känner igen olika typer av internetmobbing
- Eleverna förstår att lagen också gäller på nätet

Lektionens uppbyggnad

1. Inledande uppgift (ca fem minuter)
2. Filmen (Filmen varar ca sju minuter, reservera 25 minuter för diskussion)
3. Lektionen avslutas med en aktiv övning (ca tio minuter)

Lektionens gång

1) INLEDNING AV LEKTIONEN

Det är bra att inleda lektionen med en övning som försätter eleverna i rätt stämning. Den inledande uppgiften lättar upp stämningen och förbereder för diskussionen om filmen. Eleverna vågar framföra sina egna tankar i samband med filmen då atmosfären känns säker och avslappnad.

Kungen befäller

Uppmana eleverna att ställa sig upp och ta plats. Läs upp följande påståenden om internetbruk. Om eleven är av samma åsikt bör han/hon lyda befallningen.

Påståenden:

1. Den som använder internet varje dag, böjer vänstra armen mot högra sidan av kroppen.
2. Den som någon gång använt Messenger lyfter båda armarna mot taket.
3. Den som laddat upp bilder av sig själv på nätet sträcker händerna mot tårna.
4. Den som träffat nya människor på nätet gör en rolig grimas.
5. Den som stött på internetmobbing rör näsan med högra pekfingeret.
6. Den som ångrat något den laddat upp eller skrivit på nätet rör sitt vänstra öra med sitt vänstra lillfinger.
7. Den som vet hur man ändrar sina privata inställningar på Facebook går snabbt ner i huk.
8. Den som vet vad en virtuell närpolis gör, gör två x-hopp.



2) FILMEN

Klipp 1: INTERNET SOM MÖTESPLATS

Riikka ser verkligen fram emot att börja årskurs 7 nästa år. Många elever i Riikkas klass har redan kysst någon, och vissa av dem till och med dejtar, men Riikka har ännu inte haft en pojkvän. Riikka är egentligen inte intresserad av pojkarna i sin klass, men hon vill inte vara den enda tjejen som aldrig har dejtat när hon börjar på högstadium.

Riikka bestämmer att öppna ett konto på FaceSpace eftersom hon har hört att hennes vänner har fått många vänförfrågningar där från söta pojkar. Riikka känner en tjej som går i högstadium och hon har sagt att hon har även hittat en pojkvän där!

Riikka öppnar ett konto på FaceSpace. Hon laddar upp bilder, bland annat från en klassresa de tog i slutet av sommaren, där hela klassen badade i Kalajoki, den finaste badstranden i Finland. Hon laddar upp bilder, bland annat från när de åkte på en klassresa i början av sommaren. Riikka tycker att det är trevligt att dela de roliga minnena med FaceSpace-vänner – klassresan var ju den bästa resan hon någonsin varit på!

Diskutera med eleverna:

- Kan man hitta nya vänner på nätet? Hurudana vänner?
- Hurudana tjänster i stil med Facebook känner ni till och använder ni? Vad gör man på dessa sidor?
- Vad borde man komma ihåg då man laddar upp bilder på nätet?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Varför har nättjänster åldersgränser?
- Vad kan hända om man ljugar om sin ålder på nätet?
- Hur skiljer sig en diskussion på nätet från en diskussion ansikte mot ansikte?

Klipp 2: TÄNK INNAN DU POSTAR

Riikka har nyss öppnat ett FaceSpace-konto, och hon taggar sin vän Lida – som också har ett FaceSpace-konto – på foton av de simmande på klassresan. Snart börjar både Lidas och Riikkas vänner posta kommentarer på bilderna. En av Lidas vänner frågar henne om Riikka: "Vem är den där tjejen som har väldigt pinsamma kläder?" Lida svarar: "Bara en klasskamrat som jag var tvungen att vara tillsammans med". Vännen fortsätter med hånandet och skriver: "Jag skulle aldrig ha mage till att umgås med en sån som henne." Riikka börjar känna sig generad och skamsen.

- Hej på dig! Jag är NätRenen Mirtsu! Jag ville bara säga att om det är någon här som har gjort bort sig så är det Lidas vän med sina otäckta kommentarer. Lyckligtvis kan du justera inställningarna på FaceSpace så att du bestämmer vem som får se dina foton och posta kommentarer. Och en sak till! Kolla in det här, jag har en sådan här vän också!
- Hej, jag är NätPolisen Fobba! Visste du att det finns en lag mot förtal, och offentlig utskällning kan också definieras som förtal. Det lönar sig alltså att vara särskilt försiktig med vad du postar på nätet! Det finns också en funktion på FaceSpace som du kan använda för att rapportera sårande eller opassande saker till webbmasters. Förstås kan du också ta kontakt med oss



webbpoliser. Och glöm inte att den allra första du bör göra är att berätta för dina föräldrar eller lärare. Pålitliga vuxna kommer alltid att hjälpa dig!

- Snygg och smart, eller hur?

Diskutera med eleverna:

- Vad tycker ni om kommentarerna lida och hennes vänner skickade?
- Hur känns kommentarerna för Riikka?
- Kan det betraktas som mobbning?
- Vad betyder ärekränkning? Vad annat kan vara kriminellt på nätet?

Du kan även fråga:

- Vilka saker bör man tänka på då man laddar upp någonting på nätet?
- Vilka saker lönar det sig inte att ladda upp eller berätta på nätet?

Klipp 3: KONTROLLERA SEKRETESSINSTÄLLNINGAR

Riikka är ledsen över den elaka och förolämpande utskällningen och hon beslutar att ändra sina inställningar på FaceSpace så att endast egna vänner kan se hennes fotoalbum och hon ska inte längre ladda upp bilder på andra människor utan deras medgivande. Riikka väljer den mest smickrande bilden för sin profilbild och loggar in på en dejt-applikation som verkar harmlös.

Snart börjar Riikka få vänförfrågningar från snygga killar, till och med från utlandet! Det skulle vara hur spännande som helst att ha en utländsk pojkvän! Några av dem ser visst lite gamla ut, men det finns yngre killar bland dem. Riikka lägger till vän några av dem samt en finsk kille som heter Niko. Niko verkar vara riktigt trevlig, och han är endast ett år äldre än Riikka. Niko börjar puffa Riikka, och Riikka puffar honom i sin tur.

Diskutera med eleverna:

- Hur kan man försäkra sig om att en person på nätet är den som han/hon påstår sig vara?
- På vilka grunder kan man bli vän med någon på nätet?
- Hur är det att lära känna människor via nätet?
- Hur skiljer det sig från att lära känna människor i verkliga livet?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Vad händer då man puffar någon på Fejjan?
- Lönar det sig att bli kompis med okända personer på basen av deras utseende? Eller för att man har gemensamma kompisar?



Klipp 4: MÖTE MED EN NÄTKOMPIS

Riikka har öppnat ett konto på FaceSpace och snart hon får ett privat meddelande från Niko som vill veta om Riikka är singel. När Riikka svarar att hon är, Niko föreslår att de träffas. "Vad kul, en pojkvän som går i högstadium skulle vara fantastiskt!" tänker Riikka.

Riikka och Niko stämmer träff i parken på fredag kväll. Riikka ljuger för sina föräldrar att hon ska hälsa på en vän och de ska se en film tillsammans. Även om Riikka har varit ärlig mot Niko och berättat för honom att hon är 12 år gammal, hon vill ändå sätta på lite make up så att hon inte skulle verka så ung i Nikos ögon. Riikka tar en mascara och ett läppstift från Mammans kosmetikväska och börjar sminka sig i portgången.

- Nu är det tids att använda sund förnuft! Det är absolut inte klokt att ensamt gå och träffa en helt främmande människa man vet ingenting om!

Nu börjar Riikka själv bli lite rädd, så hon skickar en sms till sin bästis, som går med på att följa med. Men först tvingar Riikka sin vän att svära att hon aldrig kommer att berätta hemma vart hon är på vägen och med vem.

Diskutera med eleverna:

- Vad finns det för risker med att prata med någon man inte känner?
- Om hurudana saker kan man prata på nätet med någon man inte känner?
- Vad bör man ta i beaktande om man skall träffa någon man bekantat sig med på nätet? Vad gör Riikka rätt i?
- Varför vill Riikka inte berätta för sina föräldrar vart hon är på väg och med vem?

Om du vill kan du också ta upp dessa frågor:

- Hur gör man ett gott intryck på någon ny bekantskap?
- Hur avslutar man diskussionen med någon man inte tycker det är kul att prata med?
- Varför vill Riikka se äldre ut än vad hon är?

Klipp 5: TA LÄGET UNDER KONTROLL

Riikka och hennes bästis är på väg till parken för att träffa Niko, som är ett år äldre och som Riikka har endast träffat på nätet. När de kommer till den avtalade träffplatsen, kan de inte se pojken på bilden någonstans. Istället kan de se en pojke som kikar bakom ett träd och tar bilder på flickorna med sin mobil – och han är väldigt lik Riikkas klasskamrat Antti. Flickorna inser att de har blivit lurad – den 13-åriga Niko existerar inte alls. Snart hör de skratt som låter bekant från buskarna. Där står Antti och två andra klasskamrater och skrattar åt flickorna. Antti hotar att posta bilderna på den sminkade Riikka på nätet så att alla andra kan se dem också.

– Nu är den här renen alldeles yr i hornen! Vad borde man göra i en situation som den här?

– Vi arbetar hårt för att människor skulle fatta att allting på nätet inte är som det ser ut. Men eftersom det finns så mycket att göra, måste ni själva också ta hänsyn till säkerhetsfrågor varje gång ni använder nätet. Och glöm aldrig att eftersom dina föräldrar är ansvariga för och oroar för er, är det mycket viktigt att de vet var ni i verkligheten är, Jag har redan ringt Riikkas Mamma, som sa att hon



skulle komma och hämta flickorna omedelbart – hon lovade till och med att laga pannkakor, så länge som flickorna först berättar för henne vad som hände, lugnt och med sina egna ord.

Riikkas bästis tröstar henne genom att avslöja att hon inte har haft en pojkvän ännu, och inte heller har många andra av deras klasskamrater. Det finns alltid en massa prat, men sanningen är något helt annat. Dessutom kommer flickorna säkert att träffa trevliga och snygga killar som varken retas eller luras i högstadiet.

Diskutera med eleverna:

- Pojkarna hotade med att ladda upp bilderna och videon på nätet. Vad fick detta för följder för flickorna? På vilket sätt gjorde pojkarna fel?
- Vad borde flickorna göra om de vill hindra att bilderna sprids? Vilken vuxen kunde hjälpa?
- Kan man ta kontakt med polisen i denna situation? Hur? Vilken information behöver polisen?
- Vad har Riikka lärt sig?
- Hur fortsätter berättelsen?

3) AVSLUTNING

Ni kan fortsätta behandla ämnet genom en aktiv övning. Övningar finner man t.ex. i Mannerheims barnskyddsförbunds material (www.mll.fi/mediakasvatus).

T.ex. övningen Kuinka pahalta tuntuu? (Hur dåligt känns det?) passar bra som fortsättning. Övningen härstammar från guiden [Viisaasti verkossa](#), som är riktad till vänelevshandledare.

Hur dåligt känns det?

Ena ändan av klassen är en plats där det "känns alldeles hemskt", och andra ändan av klassen är en plats där det "inte känns alls". Mitten av klassen är en plats där det "harmar lite". Be eleverna att ställa sig på den plats som beskriver deras känslor ifall följande situationer uppstod.

Läs upp de följande situationerna, och vänta tills att alla funnit sin plats innan du läser upp nästa.

1. En internetbekant spred falskt skvaller om min bästa vän.
2. Någon fick tag på mitt Messenger-lösenord, och skickade pinsamma meddelanden till min kompis under mitt namn.
3. Jag lade märke till att någon skapat en grupp på nätet för att mobba en elev i min klass.
4. Det sprids osanna saker om mig på nätet, och nu vill ingen umgås med mig på rasterna.
5. Min bror satt upp bilder av mig på nätet. Jag tycker de är fula, men min bror vägrar ta bort dem.
6. Jag fick höra att det grundats en grupp för vår klass på nätet, men jag hade inte blivit inbjuden.
7. Jag laddade upp en fin bild på mig själv. Någon hade kommenterat: "jäkla tjockis".
8. Två av mina kompisar spelar ett roligt spel på nätet. Jag bad om att få vara med, men fick inte.
9. Jag chattade med en elev i min parallellklass, och han/hon berättade en ganska känslig hemlighet om sin klasskamrat.



Berätta att det inte fanns rätta eller felaktiga svar i denna övning. Samma sak kan kännas olika för olika personer. På nätet ser man inte varandra ansikten. Därför kan det vara svårt att veta hur det känns för någon annan. Det som för en själv inte känns alls, kan kännas hemskt för någon annan.

Bakgrundsinformation om lektionens teman

Nya vänner på nätet

Barn och unga håller främst kontakt med personer på nätet som de känner i verkliga livet, men ibland träffar de nya människor. Unga tycker att det är ett lätt och trevligt sätt att träffa nya människor. De flesta tror att man kan bli förtjust i någon på nätet, och träffa en pojk- eller flickvän.

För många är det lättare att träffa människor på nätet än i verkliga livet, eftersom det är lättare att vara sig själv och att uttrycka sina känslor och tankar. Nätet är också en utmärkt plats för att få stöd av personer med liknande erfarenheter. Med internetvänner kan man prata om sådana saker som kan kännas genant att prata om med skolkamrater. Sådana saker kan exempelvis vara mobbning i skolan eller föräldrarnas alkoholproblem. Via nätet kan man hitta liktänkande personer, eller andra fans till ett band man gillar. En ung person kan komma att bygga sina betydelsefulla vänskapsförhållanden enbart på nätet, om försöken att bli vän med andra elever i skolan misslyckats, eller om personen av någon anledning känner sig avvisad av sina jämnåriga. Nätgemenskaper kan vara betydelsefulla kanaler för barn och unga att träffa jämnåriga, diskutera viktiga saker, och att utbyta åsikter och synpunkter.

I och med att kommunikationen på nätet delvis är förvrängd - vi ser inte den vi pratar med, och vet inte exakt hurudan personen är - finns det vissa risker med att prata med människor man inte känner. Det lönar sig inte att prata om väldigt känsliga saker med obekanta, eller att avslöja personliga uppgifter.

Att ljuga om sin ålder på nätet

En fjärdedel av barnen i Finland under 13 år har ett Facebook-konto, fastän åldersgränsen för tjänsten är 13 år. Med andra ord har alla underåriga användare ljugit om sin ålder i samband med registreringen. Om ett barn ljuger om att vara vuxen syns reklam menad för vuxna på sidan, och de säkerhetsinställningar Facebook har för barn tas inte i bruk. Det är bra att fundera på vilken signal man sänder om man godkänner att ens barn ljuger om sin ålder på en internetjänst. Innebär det att man kan vara flexibel med alla regler?

Integritet och offentlighet på nätet

Internettjänster där man publicerar eget material framstår som besvärliga ur en integritetssynvinkel. Det man skriver på sociala medier känns som privat pladder, och användaren förstår nödvändigtvis inte vilka alla som ser det man skrivit. Internet är dock ett offentligt medium, och därför bör allt man



skriver vara sådant som man kunde sätta upp t.ex. på skolans anslagstavla.

På många sociala medier kan man använda privata inställningar för att reglera vilken information som är offentlig, och vilken som bara vissa användare får se. Man bör dock vara noggrann med inställningarna, eftersom de konstant utvecklas och får nya egenskaper.

Att begränsa sin vänkrets minskar märkbart antalet önskade kontakter, och minskar risken för att ens privata angelägenheter sprids. Man kan dela in vänner i olika grupper, och ge grupperna bestämda rättigheter. T.ex. att se bilder, videon och uppdateringar. Det är bra att diskutera med eleverna om de risker som uppstår om man godkänner kompisarnas kompisar som vänner, och om man tillåter vem som helst att se sina uppdateringar.

Allas personliga uppgifter är värdefulla. Sådana är bl.a. namn, adress, telefonnummer, personbeteckning, födelsedag och -år, skolans namn, och hobbyorganisationens namn. Att publicera dessa uppgifter bör avvägas noggrant - speciellt i kombination med varandra. Även dina bilder kan vara personlig information. Man bör påminna eleverna om att man inte får dela med sig sina egna bilder, andras bilder, eller någon information som berör andra utan att de gett tillstånd.

Största delen av de sociala mediernas tjänster drivs av kommersiella företag, och är inte pladderplank ämnade för ungdomar. Ju mer användaren avslöjar om sina intressen, var han/hon bor, eller annan personlig information, desto lättare är det för annonsören att rikta marknadsföringen till specifika målgrupper. Det lönar sig att fundera på vilken information man vill ge företagen eller tjänsteleverantören. Att t.ex. på Facebook gilla ett företag eller bli kompis med en kändis, utsätter användaren för kommersiella budskap från dessa parter.

Att uppfatta skillnaden mellan det privata och det offentliga försvåras av att internettjänster allt oftare är förankrade i det verkliga livet. Lokaliseringstjänsterna är all dagliga för de som använder mobilt internet. Foursquare, Facebook Places och andra lokaliseringsapplikationer möjliggör att användaren kan logga in på ett ställe (t.ex. en hamburgerrestaurang) och få märken ("badges"), mot vilka man kan få rabatt på en hamburgarmåltid. Samtidigt sprids informationen till kompisakretsen, och då kan kompisarna också bli sugna på en hamburgare. Den som använder applikationen fungerar sålunda som reklampelare för hamburgerrestaurangen. Också en mobbare eller antastare kan använda lokaliseringsapplikationen för att få information om var användaren rör sig.

Internetmobbing

En utmaning med internetmobbing är att vissa barn och unga inte upplever mobbningen som särdeles allvarlig, medan andra kan ta väldigt illa upp. På nätet är det svårt att veta hur någon annan känner det. Därför kan också en liten sak, något man menat som ett skämt, kännas väldigt obehagligt för någon annan och plåga denna länge efteråt. Den som skickar otrevliga bilder eller skrämmande filmklipp kan därför inte veta hur mottagaren kommer att reagera på innehållet. Utan kroppsspråk kan orden missuppfattas, och när de rätta betoningarna uteblir kan särskilt ironi vara svårt att uppfatta på nätet. Man bör alltså vara noggrann med vad man säger, speciellt då man pratar med obekanta.

Det är bra att i ett så tidigt skede som möjligt uppmuntra eleverna att ingripa mot mobbing: man bör absolut inte gå med i mobbningsgrupper, gilla retsamma meddelanden, eller skicka dem vidare. Den



som blir retad kan man stödja med hjälp av uppmuntrande meddelanden. Därtill kan man offentligt eller med ett privat meddelande upplysa mobbaren om att sådant beteende inte passar sig. Fastän den mobbade inte är en nära vän, är det viktigt att alla som bevittnar mobbning ingriper. Man kan även meddela en lärare, föräldrar, eller sidans administratör. En ung person som retas på nätet borde instrueras att använda säkerhetsinställningar, som att blockera bråkstakar och mobbare så att de inte kan skicka meddelanden eller ta kontakt.

Om man vill förhindra att en bild eller video sprids på nätet, är bästa sättet att ta kontakt med administratören och be om att materialet tas bort. De flesta sociala medier har regler som kräver att alla som syns på en bild måste ge sitt tillstånd innan bilden publiceras. Om så inte är fallet avlägsnas bilden. Om man känner till vem som ursprungligen publicerat bilden, lönar det sig att berätta för personen att man inte gillar det han/hon gjort. Det kan hända att det var tänkt som ett oskyldigt skämt, och att han/hon inte insåg att någon kan ta illa upp.

För ett barn kan det vara svårt att förstå varför och att acceptera då en vuxen ingriper, och kan vara rädd för att mobbningen förvärras. Därför bör man vårda hela kollektivet: aktiviteter som förstärker individuell delaktighet och gruppandan, aktiva övningar, att lära sig hantera känslor, och att förstärka kamratskapen bland eleverna, är saker som får gruppen att fungera bättre och som förebygger mobbning.

Mer information:

Ei nettikiusaamiselle! Undervisningsmaterial och aktiva övningar för elever i klass 4-6 för förebyggande av internetmobbning. Mannerheims barnskyddsförbund.

På MLL:s hemsidor finner man information om sätt att förebygga mobbning.

Lagen gäller också på nätet

Precis som i verkliga livet, gäller Finlands lag även på nätet: man får inte mobba, hota, skälla på någon, publicera pinsamma bilder, eller på annat sätt medvetet orsaka lidande. Konsekvenserna av internetmobbning kan komma som en överraskning för mobbaren. Gärningarna kan uppfylla kriterierna för ett brott, och också en minderårig kan måsta stå för konsekvenserna. Sådana gärningar är bl.a. dödshot, ärekränkning, att sprida personlig information, och att stjäla virtuell egendom.

Ärekränkning

*Den som framför **en osann uppgift eller antydning** om någon så att gärningen är ägnad att orsaka skada eller lidande för den kränkte eller utsätta honom eller henne för missaktning, skall för ärekränkning dömas till böter eller fängelse i högst sex månader. Om ärekränkningen sker **genom ett massmedium** eller genom att uppgiften eller antydning på något annat sätt görs tillgänglig för ett stort antal människor, skall gärningsmannen för grov ärekränkning dömas till böter eller fängelse i högst två år. Strafflag 24: 9 §, 10 §*



Spridande av information som kränker privatlivet

Den som framför en uppgift, antydan eller bild som gäller någons privatliv så att gärningen är ägnad att orsaka skada eller lidande för den kränkta eller utsätta honom eller henne för missaktning, skall för spridande av information som kränker privatlivet dömas till böter eller fängelse i högst två år. Strafflag 24: 8 §

Det lönar sig att spara bevismaterialet och överlämna det till polisen. Det positiva med internetmobbing är att det alltid lämnar spår. Man kan ta en skärmbild av (screenshot) eller fotografera kränkande meddelanden och bilder. Polisen kan man kontakta antingen via nätet, eller genom att besöka närmaste polisstation.

Virtuella närpolisens kontaktuppgifter finner man på: <http://www.poliisi.fi/nettipoliisi>. På sidan finns länkar till polisens profiler på Facebook och IRC-Galleria. De finns till för att unga lätt skall kunna kontakta polisen. Påminn eleverna om att det är polisens uppgift att uppskatta ifall ett brott har begåtts eller inte. Detta behöver man inte själv vara säker på då man tar kontakt.

Mer information:

Nettirikosten pohdintaa, internetmobbing som överskrider lagen, sammanställd av virtuella närpolisgruppen vid polisinspektionen i Helsingfors.

MLL: Laki, nuoret ja netti. Materialet (på finska). Materialet är riktat till elever i högstadiet, men övningarna kan anpassas så att de passar även barn i lågstadiet.

Att träffa en internetbekant

Det finns många som inte nöjer sig med att vara vänner på internet, utan träffas också i det verkliga livet. I bästa fall fördjupas vänskapen, vilket medför glädje. Då man träffas för första gången bör man dock vara försiktig, eftersom man inte kan vara säker på vem det är som döljer sig bakom nätidentiteten. Ett barn bör alltid berätta för en pålitlig vuxen ifall han/hon tänker träffa en internetbekant. Det är bra att stämna träff på en offentlig plats där det rör sig mycket folk. Då man träffas för första gången lönar det sig att ha en kompis eller vuxen som sällskap. Mobiltelefonen bör hållas tillgänglig.

Ifall det visar sig att personen inte är den som han/hon påstått sig vara, bör man genast avlägsna sig från platsen.

Sexuellt trakassereri på nätet

Ett barns avsiktliga eller oavsiktliga upptäcktslust tillsammans med främmande personer kan leda till problem. I värsta fall kan den unga personen hamna i en sexuell diskussion med en vuxen. Det är inte självklart att alla människor vill gott. Man bör hela tiden använda sitt eget förnuft då man pratar med främmande personer på nätet. Man behöver inte vara rädd, men sund kritik är alltid bra.



Ibland kan det vara svårt veta var gränsen går för kommunikation med sexuell betoning, sexuellt trakasseri och sexuellt utnyttjande. Detta är speciellt svårt för barn och unga. Sexuellt betonade meddelanden kan även ibland kännas spännande och fascinerande för någon i puberteten. En vuxens sexuella handling riktad mot ett barn är dock alltid ett brott - också på nätet - och t.o.m. en diskussion med sexuell betoning med ett barn under 16 år uppfyller kriterierna för brott. Att barnet deltar aktivt eller inte förstår förhållandets utnyttjande och kriminella karaktär, gör inte det inträffade mindre allvarligt.

Ibland låtsas vuxna vara unga för att, i syfte att senare få sexuell njutning av förhållandet, bli vän med ett barn eller ung person. Den som utnyttjar barnet bygger så småningom upp ett förtroendeförhållande genom att skingra och förskjuta barnets gränser. Detta innefattar t.ex. antydningar om sexuellt umgänge, intima frågor om barnets personliga angelägenheter, eller att skicka barnet bilder med sexuellt innehåll. Samtidigt ger man sken av ett förtroligt vänskaps- eller kärleksförhållande, och att förövaren förstår och bryr sig om barnet. Det är dock frågan om sexuellt utnyttjande, fastän det till en början framstår som hänsynsfull "vänskap".

Om diskussionen känns obehaglig, bör man tala om det för diskussionspartnern. Ifall det inte hjälper kan man alltid stänga diskussionsfönstret, eller stänga av hela datorn. Obehagliga typer bör man blockera, och ange till administratören. Poängtera att eleverna har rätt att säga nej till allting som känns suspekt eller obehagligt. En ung person skall inte skylla sig själv för att man blivit lurad, och man behöver inte beskydda bedragaren. Det lönar sig att modigt berätta för så många som möjligt, så att andra kan akta sig.

Sexuellt utnyttjande bör alltid anmälas till polisen. Det lönar sig att spara meddelandena som bevismaterial.

Mer information:

På sidan om Rädda Barnens nätsäkerhetsarbete finner man mycket information om sexuellt utnyttjande på nätet.

Hjälp med problem på nätet

De bästa hjälparna är oftast de egna föräldrarna. Barn och unga bör hålla sina föräldrar à jour med vad de gör på nätet och hurudana internetvänner man har. Då föräldrarna i stora drag vet vad barnet pysslar med på nätet, är det lättare att prata med föräldrarna om olika bekymmer som har med internet att göra. Enligt Barnens mediebarometer 2011 uppstår det sällan gräl om internet mellan barn och föräldrar, om föräldrarna är insatta i vad barnet gör på nätet.

Många specialister inom ungdomsarbete har jour på nätet. T.ex. Netaris och Ehyt:s ungdomsarbetare har jour på många populära sociala medier. Dessutom finner man socialarbetare och församlingens representanter på nätet.

Hjälp kan man också få via Mannerheims barnskyddsförbund per telefon eller via nätet. Frivilliga vuxna svarar i telefon under årets alla dagar. Samtalet är avgiftsfritt, och syns inte i telefonräkningen. Telefonnummer är 116 111, och på <http://www.mll.fi/nuortennetti> kan man skriva ett internetbrev.



Information om upphovsmännen

Detta material har framställts av Centralen för mediefostran och bildprogram och Mannerheims barnskyddsförbund, som en del av projektet Finnish Safer Internet Centre. Mer information om projektet: <http://www.saferinternet.fi>

Guidens manus och filmernas idéproduktion:

Liisa Kilpiäinen, Mannerheims barnskyddsförbund
Anniina Lundvall, utbildare inom mediefostran
Tommi Tossavainen, Centralen för mediefostran och bildprogram
Suvi Tuominen, Centralen för mediefostran och bildprogram

Filmernas manuskript:

Elli Mäkilä

Filmproduktion:

Lemeon