

GAME ON – ELEVHEFTE OM DIGITAL DØMMEKRAFT I SPILL

LÆRINGSRESSURS FOR 4.–7. TRINN

Kjære lærer.

Takk for at du ønsker å ta i bruk vårt elevhefte om digital dømmekraft i spill.

Tematikken er relevant for alle elever da 86 prosent av barn og unge spiller dataspill (Barn og Medier, 2020).

Samtidig blir gaming-fenomenet stadig mer komplekst å forholde seg til. Utfordringer rundt kjøpepress, nettmobbing og utestenging, aldersgrenser, sterke inntrykk, tidsbruk og personvern er noen eksempler.

Som lærer kan du hjelpe elevene dine med å utvikle digital dømmekraft slik at de tar gode valg når de spiller. Dette dreier seg både om å sette gode rammer for seg selv personlig, men også i møte med klassekamerater og andre som barna møter på nett.

I dette elevheftet får elevene jobbe med fakta, oppgaver og spørsmål rundt en rekke temaer. Elevene oppfordres til å reflektere over hva som er positivt, men også det som kan utfordrende med spill.

Denne læringsressursen tar blant annet utgangspunkt i disse kompetansemålene (4. og 7.trinn):

- Samtale om regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om kva det vil seie å bruke dømmekraft i digital samhandling (samfunnsfag).
- Reflektere over korleis ein sjølv og andre deltek i digital samhandling, og drøfte kva det vil seie å bruke dømmekraft sett i lys av regler, normer og grenser (samfunnsfag).
- Beskrive, fortelle, argumentere og reflektere i ulike muntlige og skriftlige sjangre og for ulike formål (norsk).

Som lærer kan du også oppdatere din egen kunnskap om barn og gaming. Barnevakten har laget en skoleportal som samler fakta, nyttig informasjon og ressurser til bruk i undervisningen. Der har vi også en side for deg som vil ha fokus på spilling i undervisningen: barnevakten.no/spillkompetanse

Vi ønsker deg lykke til med å ta opp dette viktige temaet i klasserommet.

Med vennlig hilsen fra alle oss i Barnevakten



Game On er et oppgavehefte fra Barnevakten om digital dømmekraft i spill. Det er utviklet med tanke på å hjelpe elevene med å ta gode valg når de spiller. Dette dreier seg både om å sette gode rammer for seg selv personlig, men også i møte med klassekamerater og andre som barna møter på nett.

Heftet kan skrives ut og arbeides med skriftlig. Ressursen er ikke spesielt tilrettelagt for å arbeides med digitalt.

Du finner læringsressursen her:
barnevakten.no/skole/laeringsressurser/game-on/