

Nettvett og digital dømmekraft for 1.-4. trinn

## LÆRERVEILEDNING

*Oppdatert 25. november 2021*

 **barnevakten**  
– Bevisst mediebruk

 **Statped**

 **HELSE BERGEN**  
Haukeland universitetssjukehus  
Regionalt fagmiljø for autisme, ADHD,  
Tourettes syndrom og narkolepsi Helse Vest

**LEARN**  **LAB**

Gøy på nett er utviklet av Stiftelsen Barnevakten i samarbeid med **Statped**, RFM Helse Vest og LearnLab. Prosjektet er finansiert med **støtte** fra Utdanningsdirektoratet. Animasjonsfilmene er produsert av Animasjonslandslaget. Prosjektleder er Leif Gunnar Vestbøstad Vik, daglig leder i Barnevakten. leif.gunnar@barnevakten.no Tlf: 53 00 95 30

Produsert med støtte fra:

 **Utdannings-  
direktoratet**

# INNHOOLD

	Side
1: Hva er Gøy på nett?	3
2: Hvem er målgruppen?	4
3: Bakgrunn og hensikt	6
4: Pedagogisk tilrettelegging	7
5: Hva skal elevene lære?	8
6: Gjennomgang av hvert tema	9
7: Teknisk veiledning – slik kommer du i gang	10
8: Evaluering	17





# 1. HVA ER GØY PÅ NETT?

Gøy på nett er en digital læringsressurs til bruk for at elever i 1. til 4. trinn kan tilegne seg nettvett og digital dømmekraft på en engasjerende måte. Læringsressursen kan brukes i hele klasser, i mindre grupper og mot enkeltelever. Gøy på nett er tilpasset til elever med nevroutviklingsforstyrrelser.

Gjennom Gøy på nett skal barnet få:

- Anerkjenne sine interesser for digitale medier.
- Konkret læring og oversikt over enkle regler i nettvett.
- Bruke reglene i ulike situasjoner og oppøve gode holdninger.
- Hjelp til å reflektere over situasjoner og egne holdninger i møte med fremtidige digitale utfordringer.

Gøy på nett har eleven og elevens skjermbruk i fokus. Læreren har stor mulighet til å tilpasse læremiddelet til den enkelte elev, kognitivt nivå, erfaringer med skjerm, medelevers skjermbruk og foreldrenes digitale praksis på hjemmebane.

Gøy på nett er et digitalt læremiddel som kjøres gjennom plattformen LearnLab. Oppgavene kan også skrives ut på papir.

Gøy på nett er utviklet av Stiftelsen Barnevakten i samarbeid med RFM Helse Vest, Statped og LearnLab. Prosjektet er finansiert med midler fra Utdanningsdirektoratet. Prosjektleder er daglig leder i Stiftelsen Barnevakten, Leif Gunnar Vestbøstad Vik.

Ta kontakt for spørsmål på [leif.gunnar@barnevakten.no](mailto:leif.gunnar@barnevakten.no)

Få mer kunnskap om nettvett og digital dømmekraft på Barnevaktens skoleportal:  
[barnevakten.no/skole/skolesider/digitaldømmekraft/](https://barnevakten.no/skole/skolesider/digitaldømmekraft/)

## 2. HVEM ER MÅLGRUPPEN?

Gøy på nett er laget for alle elever i 1. – 4. trinn med spesiell tilrettelegging for elever med nevrouviklingsforstyrrelser.

Barn med nevrouviklingsforstyrrelser har en forsinket eller avvikende utvikling. De vanligste nevrouviklingsforstyrrelsene er autisme, ADHD og Tourettes syndrom.

Læringsressursen kan også passe for andre barn på høyere alderstrinn med nevrouviklingsforstyrrelser som benytter seg av internett, mobil og pc, enten til spilling, sosiale medier eller annet. Brukes ressursen for høyere alderstrinn må læreren se gjennom oppgavene og tilpasse slik at det visuelle uttrykket ikke blir for «barnslig» for eleven.



### 2.1. Fellestrekk hos barn med nevrouviklingsforstyrrelser

Noen vanlige fellestrekk i vanskebildet hos barn med nevrouviklingsforstyrrelser i denne aldersgruppen er:

- Vansker med å vurdere konsekvenser av egne handlinger.
- Vansker med regulering av tanker, følelser og handling.
- Sosiale vansker som eksempelvis å kunne misforstå, mistolke, være for intens eller ukritisk i sosiale situasjoner.
- Vansker med å ta andres perspektiv, sette seg inn i andres situasjon eller se ting fra ulike perspektiv.



## 2.2. Konsekvenser

Vanskene kan også gjøre seg gjeldende i bruk av digitale medier og digital kommunikasjon. I spill og sosiale medier er barnet i perioder i gjensidig sosialt samspill, og på grunn av sine vansker vil barnet kunne:

- Oppleve misforståelser av verbal og ikke verbal art.
- Handle impulsivt – uten å tenke på konsekvenser (si stygge ting til andre, dele bilder av andre uten å spørre o.l.).
- Å handle med manglende forståelse for den andre (mentaliseringsvansker, å se seg selv utenfra og andre innenfra).

*Det kan øke risikoen for:*

- Å bli utsatt for digital mobbing, og også selv være en aktør i mobbesaker – gjerne uten å være klar over sin rolle.
- Å bli offer for mennesker som har uedle hensikter på nettet.
- Ensidig skjermbruk.
- Å bruk internett og spill på en måte som gjør barnet engstelig og redd (lite tilpasset alder og modenhet).
- Misforståelser og at barnet blir forvirret (jmf. nettes utbredelse av sarkasme, ironi, fantasi).
- Depresjon og ulike avhengigheter som spillavhengighet knyttet til bruk av tid og penger.
- Destruktiv seksuell adferd.

## 2.3 Positivt med å være på nett

Internett har også en rekke positive faktorer som hjelper barn med nevroutviklingsforstyrrelser til å fungere bedre i hverdagen og til økt livskvalitet. Det kan være:

- En vei inn i vennskap og sosiale relasjoner.
- Å oppleve felles interesse med andre - det sosiale har utgangspunkt i en felles interesse.
- En mestringsarena – lettere å konsentrere seg over tid, mestrer samhandling med andre barn, mestrer spillet.
- Økt motivasjon gjennom spill. Spill kan være en læringsarena med god struktur og trinnvis oppbygging med tydelige mål, delmål og regler. Og ved umiddelbar og konstruktiv feedback, nivåinndelinger og at barnet kan prøve og feile uten at det påvirker spillet (kan komme videre i spillet med hint), bidrar til økt motivasjon.
- Regulerende og stressdempende (spill, Youtube, NRK Super/Supernytt).
- Et medium for visualisering og mulighet for skriftlig kommunikasjon (kan være lettere å ta til seg et sterkt visualisert budskap enn muntlig kommunikasjon).



## 3. BAKGRUNN OG HENSIKT (METODISK TILNÆRMING)

Den digitale læringsressursen Gøy å nett er bygd opp ved at hvert tema har en sosial historie som illustrerer et dilemma og hva som kan være lurt å gjøre. Temaet er utvidet med ulike oppgaver, på ulike nivå, slik at barnet kan jobbe variert med temaet med mål om en gradvis oppøvelse av egen digital dømmekraft. Ønsket er at eleven kan gå fra å se på nettvett som regler, til selv å utvikle gode holdninger og være med og reflektere og anvende gode strategier.

Dette innebærer bl.a. viktigheten av å gjenkjenne egne og andres følelser og kunne ta andres perspektiv i den digitale verden. Etter hvert som elevgruppen utvikler ferdigheter og holdninger, vil læreren kunne gjenta deler av undervisningen og tilpasse den til et høyere nivå. De enkleste oppgavene er visualisert slik at eleven ikke trenger å kunne lese og skrive.

### 3.1 Sosiale historier

En sosial historie er en konkret beskrivelse av det en trenger å vite for å mestre en situasjon som oppleves utfordrende. Metoden er bygd opp på en bestemt måte og er fortrinnsvis laget for barn i autismespekteret, men kan også brukes i undervisning av andre elever med sosiale vansker.

*Sosiale historier | statped.no*

Metoden har til hensikt å:

- Hjelp barn med samspillsvansker til bedre å forstå sosiale situasjoner.
- Tydeliggjøre hvordan andre tenker og hvorfor de gjør og sier det de gjør.
- Forklare hvordan egne handlinger virker inn på andre.
- Tydeliggjøre gode strategier for håndtering av konkrete sosiale situasjoner.

Sosiale historier fungerer med andre ord som en bruksanvisning/guide i en fremmed kultur.

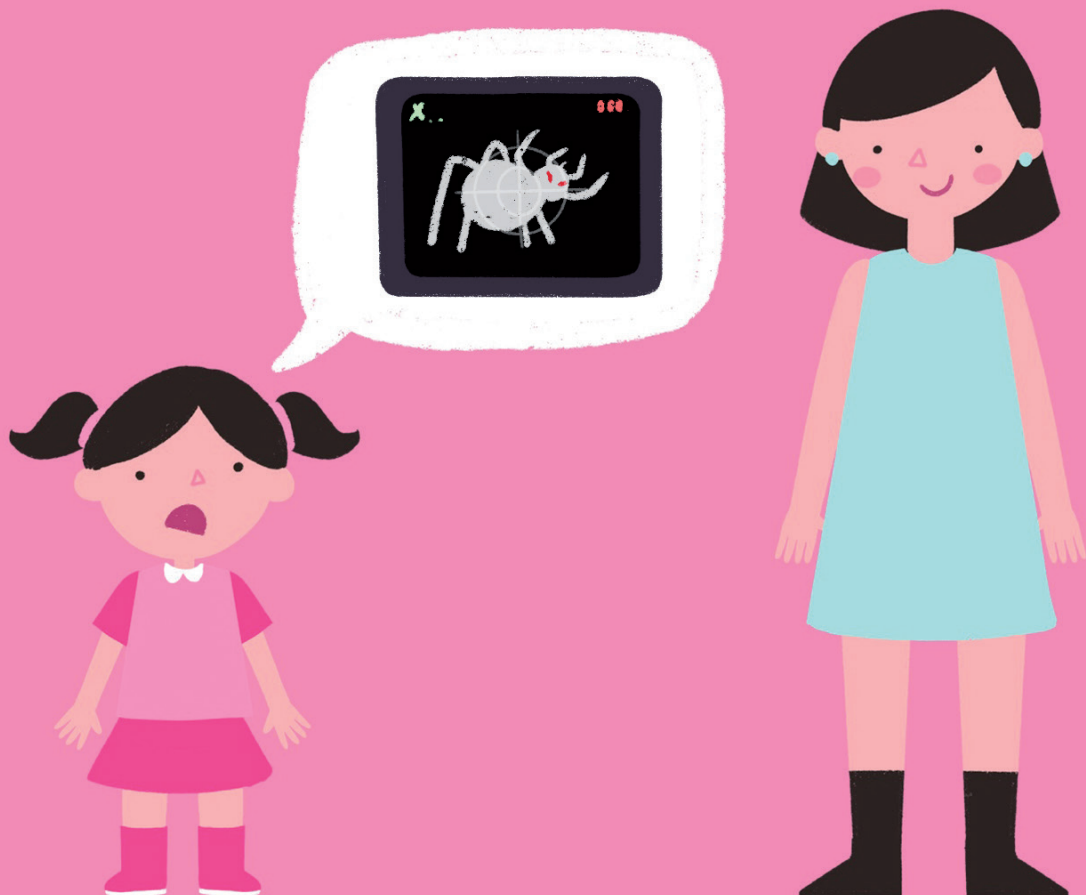
Gøy på nett har hovedfokus på den spesifikke målgruppen og en sosial historie kan virke noe selvfølgelig og rar i begrepsbruken for elever uten denne type vansker (uttrykk som «det er lurt», «da blir foreldrene mine glad».) Med bevisst bruk, kan den likevel passe godt for jevnaldergruppen i hel klasse. Lærer bør legge inn tid til refleksjon der elevene selv kan komme med sine egne erfaringer og tanker om hva som er godt nettvett.

Refleksjon kan gjennomføres ved å benytte seg av supplerende undervisningsmateriell som du finner i databasen for norske læringsressurser i nettvett her: [barnevakten.no/skole](http://barnevakten.no/skole)

## 4. PEDAGOGISK TILRETTELEGGING

Gøy på nett er laget med tanke på at også barn med nevroutviklingsforstyrrelser skal kunne tilegne seg digital dømmekraft og godt nettvett. Tilretteleggingen som er implementert i Gøy på nett vil kunne bidra til å øke barnets forståelse av det som skal læres. Læringsressursen er derfor tilpasset elevgruppens behov for:

- Visualisering
- Konkretisering
- Tydeliggjøring av egne og andres perspektiver
- Hjelp til strategier
- Repetisjon
- Visuelle regler
- Tilpassede oppgavenivå
- Hjelp til refleksjon
- Trygghet og mestring – økt innsikt i hva som er lurt å gjøre i ulike situasjoner



## 5. HVA SKAL ELEVENE LÆRE?

Begrepene nettvett og digital dømmekraft kan forstås som at «kunnskap og ferdigheter som kan anvendes i nye situasjoner som oppstår, for å utøve en god handling på nett». Det betyr blant annet å selv kunne ta ansvar for trygge handlinger på nett - å ta vare på seg selv og andre i digitale kanaler. Det er en form for livsmestring på nett eller digital dannelse. Eleven må kunne noen grunnleggende regler, og kunne reflektere over hvordan andre oppfatter det en selv deler på nettet.

Gøy på nett oppfyller læringsmålene i LK20: digital kompetanse/digital dømmekraft for elever i 1. til 4. trinn:

*Nivå 1:*

*Følger regler for digital samhandling og personvern på nett*

*Nivå 2:*

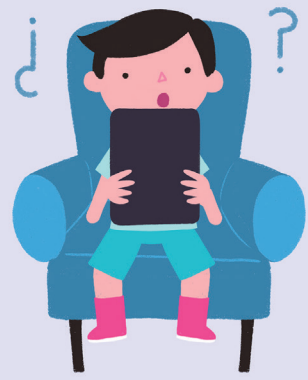
*Følger regler for personvern og viser hensyn til andre på nett*

På nivå 2 blir hensynet til andre på nett lagt til i læringsmålet, noe som fordrer kritisk refleksjon og at eleven kan gjenkjenne andres følelser og forholde seg aktivt til dem. Oppgavene i Gøy på nett presenteres i to vanskelighetsgrader som passer til nivå 1 og 2 i læringsmålene. Du som lærer kan starte med nivå 1 og så gjenta oppgavene i nivå 2 når eleven er klare for det. Eleven oppøver holdninger ved at problemstillinger eltes gjentatte ganger i ulike former og forskjellige settinger. En kontinuerlig læringsprosess vil også bidra til at du som lærer må reflektere og jobbe med dine egne holdninger til nettbruk.

Vi som har laget Gøy på nett har et håp om at eleven skal bli mer bevisst sine holdninger i møte med den digitale verden. Slike holdninger kan være å si fra til en voksen når det er nødvendig, slå av skjermen når jeg har sett så mye at jeg kjeder meg, forstå hvorfor noe innhold har en høy aldersgrense og ha et bevisst forhold til hvilke venner det er bra å ha på nett og i spill. Disse holdningene er viktige forutsetninger for at barn skal kunne ferdes trygt på nett og er med på å forebygge mulige nettovergrep, mobbing, hatprat, kroppspress, skjermavhengighet, også videre. I denne læringsprosessen er også ditt forbilde som lærer en viktig faktor.







## 6. GJENNOMGANG AV HVERT TEMA

Gøy på nett er delt inn i fem tema/timer/økter. Vi anbefaler at du gjennomfører temaene i den rekkefølgen de er lagt opp. Det gir en god progresjon der regler blir innøvd før eleven går i gang med mer krevende refleksjonsoppgaver. Det er også mulig å hoppe mellom tema, og hoppe over oppgaver. Det er mulig å gjøre de første oppgavene i hvert tema først, og så gå tilbake til første tema å ta de mer krevende refleksjonsoppgavene i neste runde. Det er store muligheter for deg som lærer å tilpasse oppgavene til elevens behov og kognitive nivå. Inne i ressursen kan du også legge til egne nye steg i timen, du kan redigere de som allerede er lagt inn, og du kan ta bort det som ikke passer til din elevgruppe.

### Tema og læringsmål for hver økt:

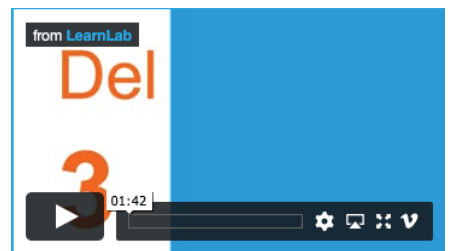
<b>Tema 1:</b>	Skjermtid og helse	Hvordan kan barnet få en god balanse mellom skjerm og andre aktiviteter? Barnet skal lære normer og øve på strategier for avslutning av skjermtid. Kunne planlegge egn skjermtid og kunne avslutte selv.
<b>Tema 2:</b>	Aldersgrenser	Hvordan kan barnet få tilpasset innhold på skjermen til modenhet og alder? Barnet skal lære hva aldersgrenser er, hvorfor det finnes aldersgrenser. Barnet skal øve på strategier for å kunne selv tilpasse innhold slik at nettet blir et sted med glede, avslapning og underholdning, samt læring og et sted å utforske verden.
<b>Tema 3:</b>	Deling	Hvordan kan barnet utvikle strategier for å dele innhold på nettet som er bra for andre? Hvordan kan barnet stanse videredeling fra andre der innholdet er med på å skade andres velferd? Vi lærer regler for deling av bilder, tekst og video.
<b>Tema 4:</b>	Vennskap	Hvordan være en god venn på nett? Regler for hvem som er en venn på nett og hva som kjennetegner det. Hvordan kan jeg vite at en nettvann er en jeg kan stole på?
<b>Tema 5:</b>	Følelser og selvbylde	Hvordan kan jeg bruke følelsene mine til å vurdere hva som er bra å gjøre på nett? Hvordan kan jeg bruke internett på en måte som gjør at jeg kjenner meg verdifull? Regler for hva jeg kan gjøre for å ha et godt liv på nett der jeg kjenner meg likeverdig.

*Detaljert gjennomgang av stegene i hvert tema finner du som kommentar til læreren inne i oppgavene i LearnLab.*



## 7. TEKNISK VEILEDNING: SLIK KOMMER DU I GANG MED GØY PÅ NETT

Video: Hva gjør jeg?

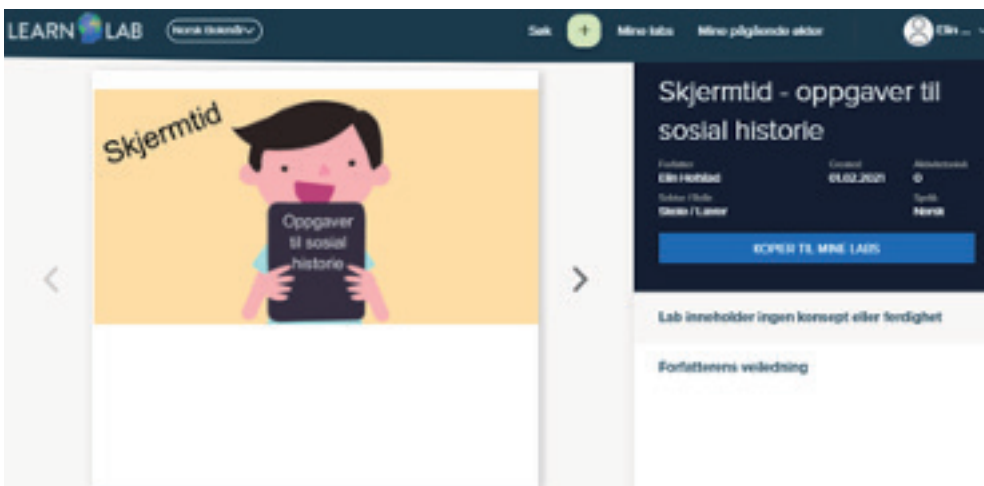


Det anbefales å gjennomføre undervisningen med innlogging via Feide. Dersom du er en privatperson eller en skole uten lisens på LearnLab, kan du kjøre undervisningen uten innlogging. Se lenger nede for info om hvordan du gjør det.

### 7.1 Innlogging med Feide

Logg deg inn på [colab.learnlab.net](https://colab.learnlab.net) med Feide.

Finn økten du skal gjennomføre, trykk på den og kopier den til dine labs. Hvis du ikke vet hvordan du finner frem i biblioteket kan du gå til punkt 7.2.3



Åpne økten og gjør eventuelle endringer du ønsker for å tilpasse økten til dine elever.

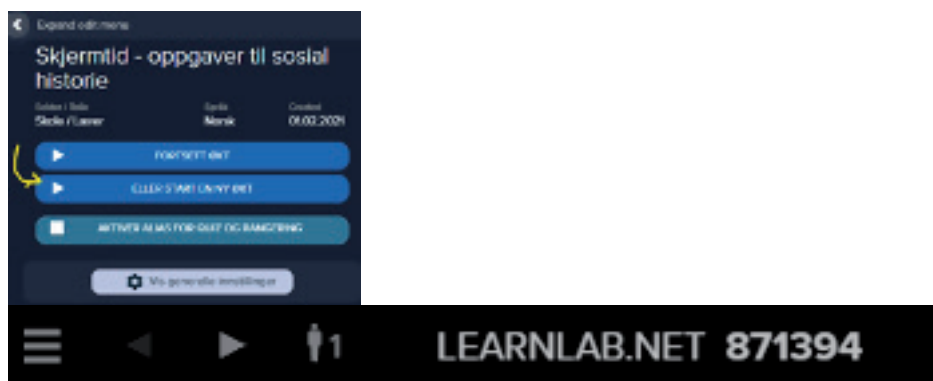
Det er notater til alle mange av de interaktive stegene. Bildene og tekstene er hentet fra animasjonsfilmen. Det anbefales å se grundig gjennom hver økt før bruk. Det beste er å se gjennom hele serien så man får et overblikk, for deretter å sette seg inn i hver av de fem delene. Da forstår man progresjonen og oppbyggingen og får et grunnlag for eventuelt å gjøre lokale tilpasninger.

Vi anbefaler også å lese notatene til de enkelte stegene. Disse er formulert som en støtte til det steget de tilhører («øyeblikksstøtte») men disse detaljene vil være berikende også i det store bildet. En fullgod forberedelse er å lese gjennom øktene i både redigeringsmodus og i visningsmodus.

I visningsmodus anbefaler vi at det brukes to enheter: En for lærerperspektivet og en for elevperspektivet. Da får man erfare begge roller, og unødvendige «overraskelser» ryddes av veien.

### Undervisning en- til en eller i hel klasse

Start økten du har valgt ut fra kontrollpanelet på høyre side i redigeringsmodus.



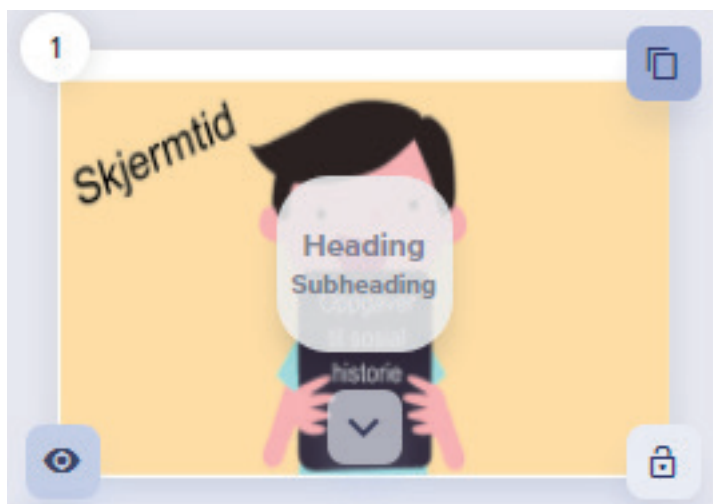
Be elevene gå inn på [learnlab.net](https://learnlab.net) og taste inn deltagerkoden. Det er en deltagerteller øverst til venstre i presentatørvinduet.



Koden er unik for hver økt og du kan ha med så mange deltakere du ønsker. Enkeltelever, foreldre og andre elever kan delta i samme økt om du ønsker.

## Lærerstyrt eller elevstyrt tempo på gjennomføringen.

Med hengelåsen nederst til høyre på hvert steg kan du velge om elevene skal kunne bla videre til neste steg selv eller om du som lærer skal styre tempoet i økten.



Kontaktinfo for support: [support@learnlab.net](mailto:support@learnlab.net)

Kontaktinfo for faglige råd: Tlf: 94810746 (Leif Gunnar Vestbøstad Vik, Barnevakten)

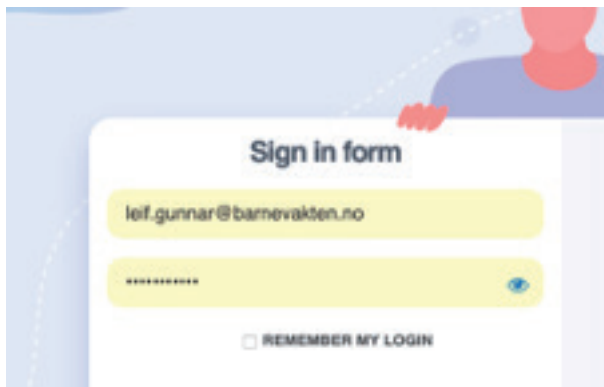
## 7.2 Innlogging uten Feide

Dette trenger du:

- En pc til å styre ressursen.
- En mobilskjerm til å selv se hva barnet ser på sin skjerm.
- Sitt sammen ved et bord. Gjerne overfor hverandre når dere gjennomfører opplegget.

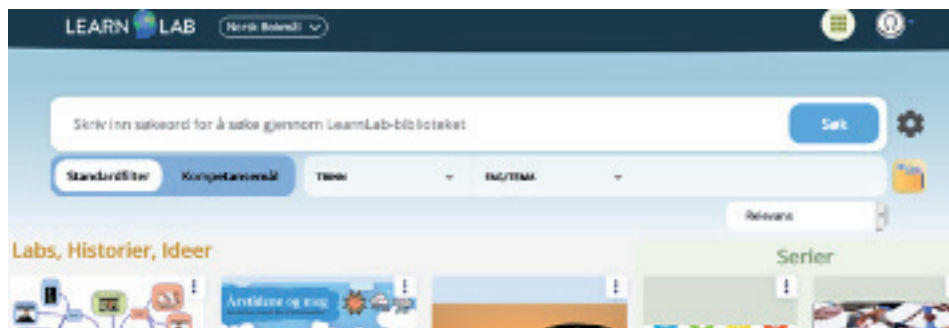
Forberedelser for den voksne:

1. Logg inn på <https://colab.learnlab.net/> fra pc-en.
2. Opprett et brukernavn og passord:



3. Naviger til biblioteket fra menyen øverst på siden. Første gang du bruker tjenesten vil du bli bedt om å velge sektor og rolle. Velg «Skole» og «Norge» - Sørg for at «Open network - School Norway» er markert i listen over bibliotek og velg «Okei, jeg er ferdig».

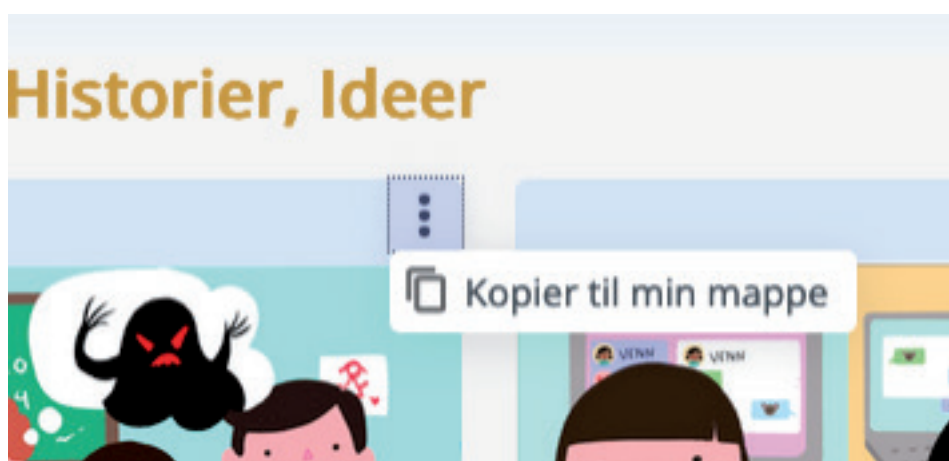
4. Skriv deretter inn «Gøy på nett» i søkefeltet.



5. Her kommer alle øktene opp enkeltvis og samlet i serier på ulike språk og målformer.

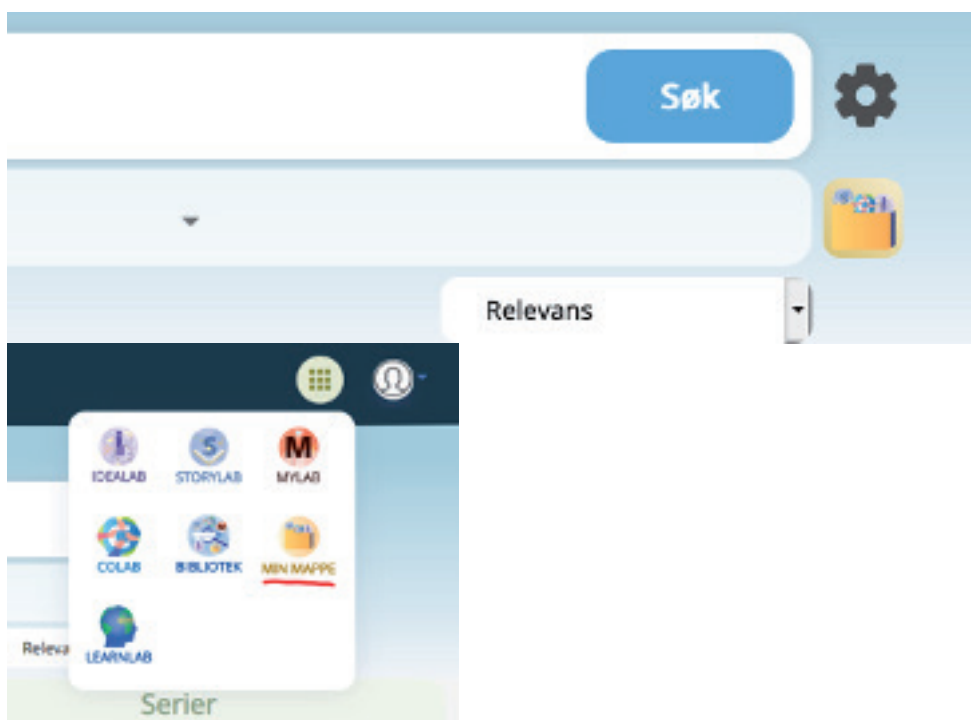


6. Trykk på de tre prikkene oppe til høyre for de øktene du ønsker å bruke. Velg «kopier til min mappe».

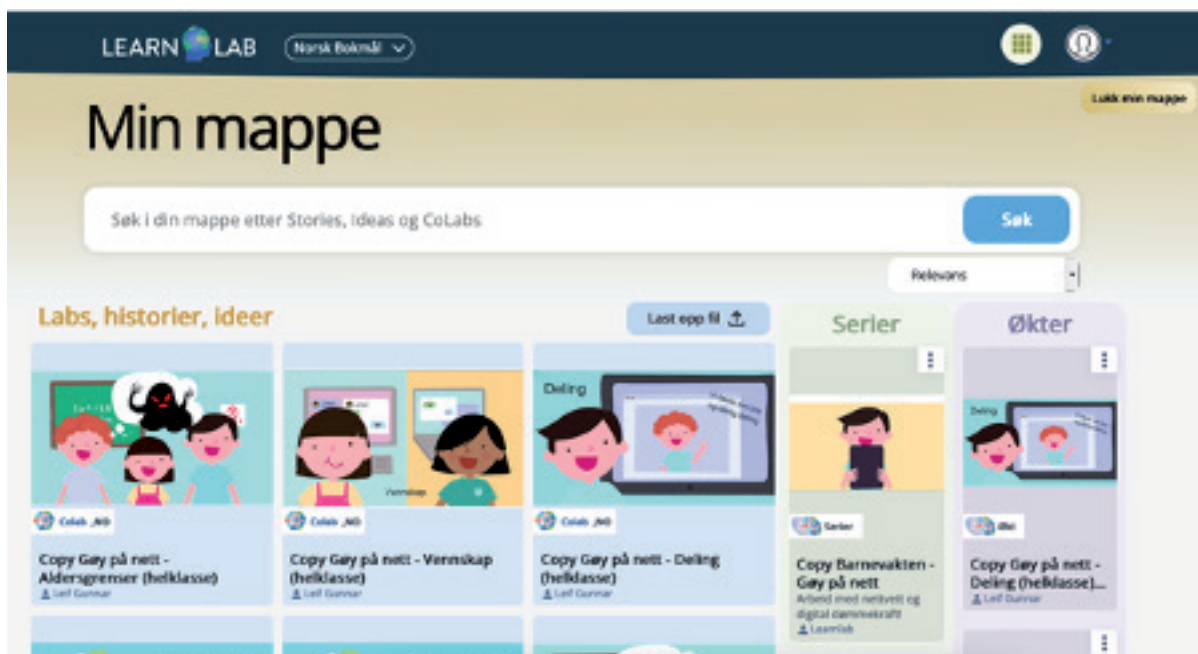


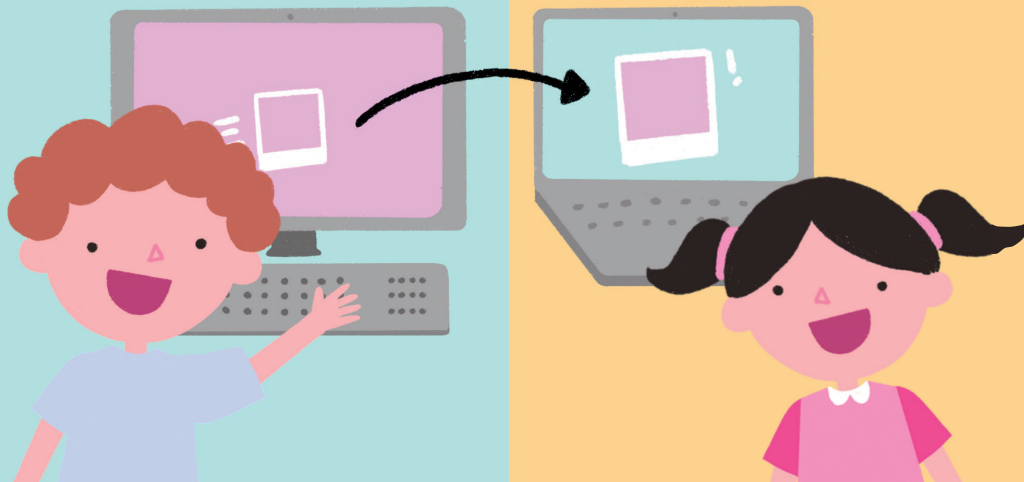


7. Naviger til det gule mappe-symbolet til høyre oppe ved søkefeltet eller til «min mappe» i menyen øverst på siden.

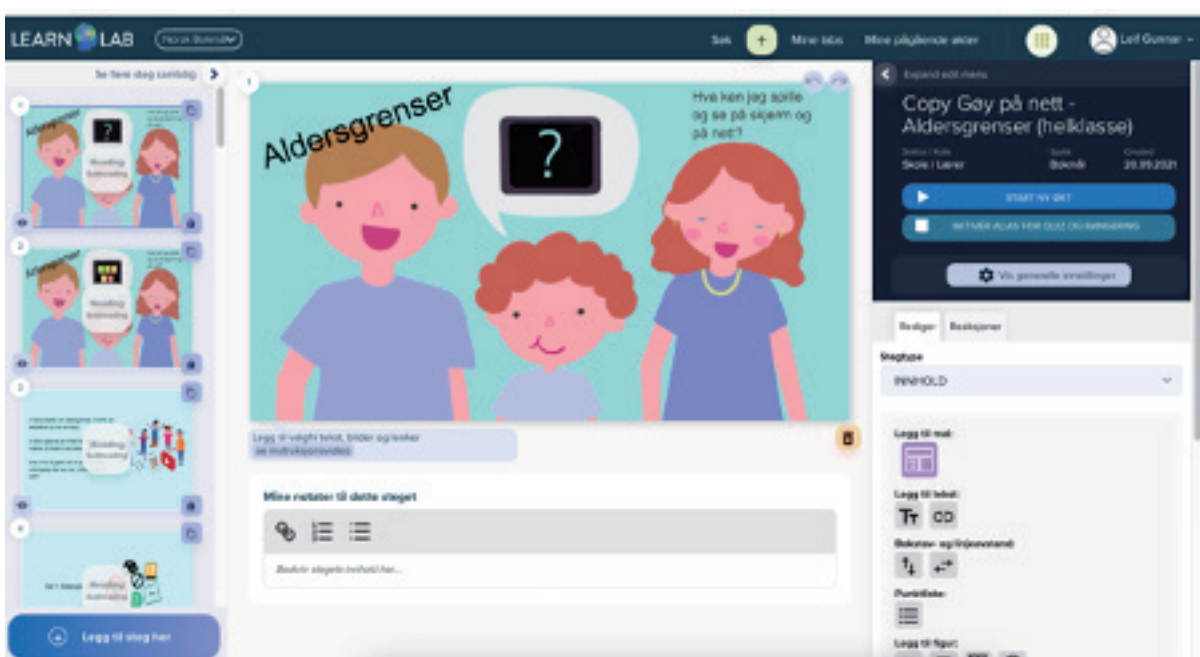


8. Nå er du klar til å bruke ressursen du har valgt.

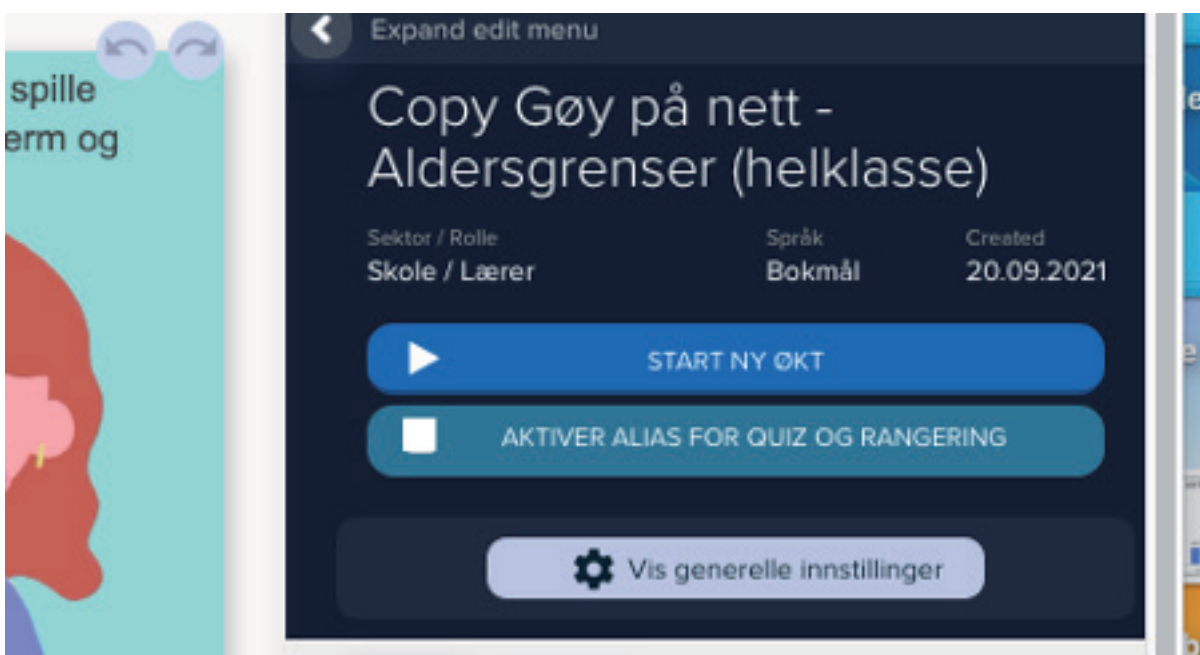




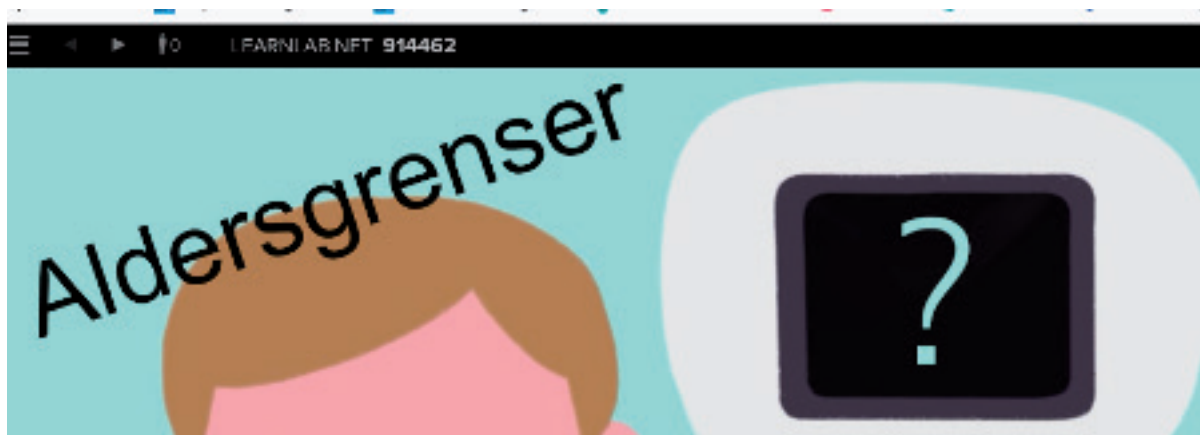
9. Trykk deg inn på ressursen for å redigere i innholdet, justere, velge bort noe osv før du starter økten. (ps: de fleste stegene har informasjon som er nyttig å lese i feltet merket «mine kommentarer til dette steget»).



10. Når du er klar, klikk på «Start ny økt».

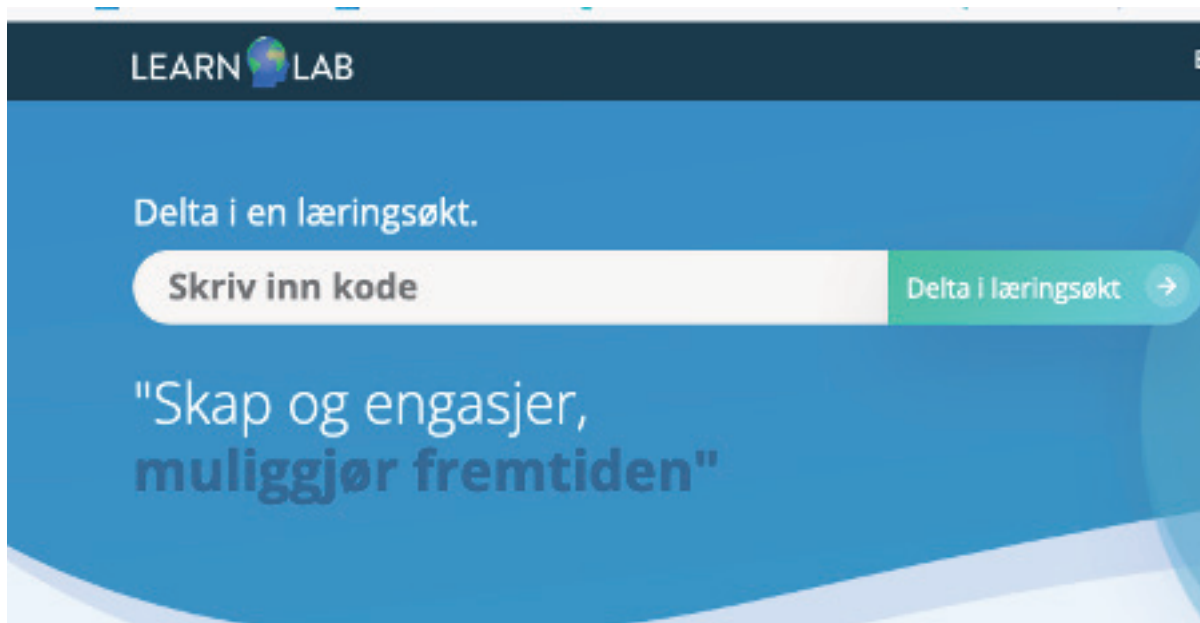


11. Nå åpnes første bilde, og det vises en kode øverst i venstre hjørne. (Her er det 914462)



Nå tar du fram mobilen og logger deg på som elev på følgende måte:

12. Åpne nettleser og logg inn på: [learnlab.net](http://learnlab.net)
13. Skriv inn koden i feltet på siden.



14. Når du nå klikker deg fram på pc-en vil bildene på mobilen skifte slik du ønsker.

Nå er du klar til å involvere barnet:

1. Finn fram barnets nettbrett eller PC.
2. Logg inn på samme måten som du gjorde med mobilen.

*Lykke til!*



## 8. EVALUERING

Vi håper at dine elever opplever læringsglede av å gjennomgå Gøy på nett.

Vi er takknemlig om du gir oss en evaluering av hvordan timene har gått, slik at vi kan utvikle og forbedre ressursen.

*Klikk [her](#) for å gi oss din verdifulle tilbakemelding.*

