



Barnevakten temamagasin, Nr. 2, 23. årg. desember 2023

DIGITAL BARNDOM

BARNEMINISTEREN: FORSTÅR AT FORELDRE STÅR I EN SKVIS



Barneminister
Kjersti Toppe

PÅ TIDE Å
GRUSE BARNA
I ROBLOX?

HVA FORELDRE BØR VITE OM AI

FILMER

SPILL

APPER

Aldersgrenser | Barn og kunstig intelligens | AI i skolen

HVA BØR DU PRIORITERE INNEN NETTVETT?



SJUR JANSEN
REDAKTØR

Problem: Nettvett har blitt svært omfattende, hvor skal foreldre starte?
Løsning: Som alt annet i livet må man prioritere.

Du rekker ikke å sette deg inn i foreldreinnstillingene i samtlige apper som barna bruker. Dessuten begynner jo eldstemann å bli ungdom, ikke sant? Men hva skal du prioritere når du vet at du ikke rekker over alt? Her får du tre eksempler på mulige prioriteringer:

Det verste som kan skje

En gang hadde jeg en kollega som hadde to barn i 8–10 års alderen. Plutselig ringte skolen og sa at begge barna var forsvunnet. Kanskje var de i butikken? Kanskje hadde de dratt hjem? Kanskje hadde noe alvorlig skjedd? Eller kanskje hadde de bare gjemt seg et sted på skolen?

Kollegaen min kastet seg i bilen og kjørte hjemover for å lete etter barna. Hvilke steder skulle han prioritere å lete? Burde han først oppsøke de to mest sannsynlige stedene, nemlig hjemmet og butikken? Nei, han valgte stranda. Familien bodde nemlig ikke så veldig langt unna den lokale fjorden, og de var rett som det var på stranda. Det var der det var farligst å være med svaberg rett ut i sjøen.

Du kan prioritere nettvettet på ulike måter, men én måte er altså å sørge for at det aller verste ikke skal skje. Det betyr at du prioriterer å lære barnet at det finnes voksne som lurar eller presser barn. Slike personer sier at foreldrene vil dø hvis barnet ikke gjør slik og sånn. I tillegg må du fortelle at det spres farlige challenges som barn absolutt ikke bør forsøke seg på og at dere i familien må ha noen kjøreregler om det.

Det beste som kan skje

I stedet for å prioritere det aller farligste, kan du prioritere å bruke mer tid sammen med barnet. Da vil dere komme innom mange nettvett-temaer på en naturlig måte over tid. Å prioritere digitale opplevelser med barna, kan være vanskelig. For man er selv sliten etter jobben og vil gjerne ha egentid etter middagen.

Dersom du spiller oftere med barna, og for øvrig oftere snakker om dagens digitale opplevelser under middagen, vil du bedre forstå hva barnets digitale liv egentlig går ut på, og kanskje også barnet vil synes det er lettere å ta kontakt med deg når noe negativt skjer.

Med mer tid sammen øker også sjansen for at dere opplever «det beste som kan skje». Sjekk for eksempel Spilluka.

Hvordan prioritere aldersgrenser

Også innenfor aldersgrenser kan det være vanskelig å prioritere, for det finnes så mange å velge mellom til samme app.

Noen foreldre vil kanskje prioritere aldersgrensen som finnes i vilkårene. For man har jo ikke rett til å bryte vilkår, det gjelder også andre steder i samfunnet. Andre foreldre vil kanskje heller prioritere de anbefalte aldersgrensene, for de gjelder barnets ve og vel.

Nettvett har som sagt blitt svært omfattende, alt fra økonomi til reklamepress og lureri. Og hvordan man selv bør oppføre seg mot andre på nettet. Eller hvordan man kan velge å oppsøke positive og lærerike kanaler.

Nå skal du få en hjemmelekse. Hvis noen spør: «Hva prioriterer du innen nettvett?» Hva svarer du da?



© Shutterstock / Drazen



Foto: Kris Munthe



© Shutterstock / gpointstudio

INNHold

Kunstig intelligens	4
Hva bør foreldre vite?	
Skjermliv	10
Hva vet vi om barnas helter på nettet?	
Ditt og datt	15
Kortnytt og litt moro	
Fikk du med deg dette?	16
Noen smakebiter fra barnevakten.no	
På tide å gruse barna i Roblox?	18
Hvordan dempe konflikter omkring skjermtid	
Apper med 18-års aldersgrense	20
Barn må spørre foreldre om å bruke disse appene	
Quiz	22
Hvem vet mest om skjermbruk i familien?	
Are you an immigrant in Norway?	23
Learn about child online safety	
Hva er CS:GO?	24
Spillguide for foreldre og lærere	
Samtaletips om barns digitale liv	26
Snakk med barna dine om livet på nettet	
Film	28
Noe for hele familien	
Spill	30
Eventyrspill, byggespill eller strategispill	
App	32
Appen Zupersmart lærer barn å håndtere situasjoner	
Spør Barnevakten	34
Vi svarer på dine spørsmål	



Vi er en ideell stiftelse som jobber for at barn og unge skal bruke mediene på en trygg og bevisst måte.

Redaktør: Sjur Jansen | **Ansvarlig redaktør:** Leif Gunnar Vestbøstad Vik | **Nettside:** barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no | **Besøksadresse:** Fjøsangerveien 45, 5054 Bergen | **Tlf.:** 53 00 95 30 | **E-post:** post@barnevakten.no
Postadresse: Postboks 2420 Solheimsviken, 5824 Bergen | **Forside:** Shutterstock/Ground Picture.
Foto av ansatte: Løtvedt Foto | **Grafisk design og trykk:** Aksell

Hva foreldre bør vite om KUNSTIG INTELLIGENS

Barn bruker kunstig intelligens i apper, søk og skole. Kunstig intelligens både påvirker barna og samler inn opplysninger om dem, men er også et nyttig verktøy.

TEKST: SJUR JANSEN

Barn kan møte kunstig intelligens i alt fra robotleker til sosiale medier. For eksempel Snapchat benytter kunstig intelligens for å tilby en venn som alltid er villig til å snakke med brukeren. Barnet kan be denne kunstige vennen om tips og råd om alt fra kakeoppskrifter til lekser og dating.

Det er også en del lærere som ivrer for at elevene skal øve seg i å bruke kunstig intelligens i klasserommet. I programmer fra Google og Microsoft finnes kunstig intelligens som kan skrive referater, sette opp presentasjoner og svare på spørsmål.

Da ChatGPT ble åpen for alle, oppdaget man raskt at den kunne fantasere «fakta» med stor selvillit. Raskt spredde det seg mange hårreisende eksempler.

”

Bedriften på hjørnet kan nå leie inn AI-tjenester for en rimelig penge og flette AI sammen med tjenester og produkter som bedriften tilbyr. Både barn og voksne vil derfor møte kunstig intelligens på mange nye steder, kanskje uten at de er klar over det. For eksempel Instagram benytter AI for å oppdage barn som har løyet på vilkårsalderen.

Flere norske aviser har tatt i bruk AI for å skrive sammendrag av artiklene.

Og når ditt barn får en melding fra en klassekamerat, kan klassekameraten

ha benyttet kunstig intelligens for å forfatte teksten.

Hva er positivt med AI?

Det er flere positive sider ved språkbasert kunstig intelligens: Folk kan få superraskt svar uten å søke etter kilder og artikler. Folk kan også få superrask hjelp til å formulere tekster. AI kan også brukes til å oversette tekster, forenkle tekster, skrive programkoder og mye annet.

Hva er negativt med AI?

Da ChatGPT ble åpen for alle, oppdaget man raskt at den kunne fantasere «fakta» med stor selvillit. Raskt spredde det seg mange hårreisende eksempler.

VG meldte om at en terrorist havnet på listen over norske helter. Bibliotekarer fortalte om bøker som ikke finnes. En amerikansk journalist opplevde at ChatGPT var forelsket i ham og oppfordret ham til å skille seg.

Det var tydelig at tjenesten ikke var ferdig utviklet.

Kunstig intelligens kan dessverre også diskriminere. Amazon brukte AI for å velge ut søkere ved ansettelser, men det viste seg at den kunstige intelligensen favoriserte menn.

AI kan brukes til å lage tekster som kan mobbe andre, svindle andre og så videre. Det samme kan man gjøre med en kulepenn, men kulepennen hjelper deg ikke med å formulere setninger.

Andre negative sider er at AI kan føre til «lekselathet», altså at barna lar AI gjøre leksene for dem. En viss oppfølging fra foreldrene er nok uansett lurt ved lekser. En løsning er å bruke AI kun til å skaffe seg ideer eller sam-

Hva er kunstig intelligens?

- Kunstig intelligens finnes i alt fra selvgående biler til mobilapper. Ikke minst brukes kunstig intelligens i sosiale medier for å styre hva barnet ditt får se.
- Kunstig intelligens er dataprogrammer som for eksempel kan lære seg selv opp. Man gir programmet tusenvis av røntgenbilder som viser armbrudd og tusenvis av andre bilder som ikke viser brudd, så lærer man programmet å se forskjellen. Etter treningen kan programmet på et blunk fortelle om det er armbrudd i et nytt bilde som det ikke har sett før.
- I tillegg finnes det språkbasert kunstig intelligens som har lest «halve internett», et eksempel er ChatGPT. Det er mulig å føre samtaler med slik kunstig intelligens. Den formulerer sine setninger etter matematiske modeller som sannsynliggjør hva det neste ordet bør være, basert på alt den har lest og hvilke kilder som utviklerne har bestemt skal vektlegges.
- Kunstig intelligens forkortes ofte til AI eller KI.

mendrag, men så bør eleven sjekke kildene selv og videre selv forfatte setninger.

Advarer mot sine egne tjenester

Det er vanlig at før du tar i bruk språkbaserte AI-tjenester, så vises det advarsler fra utviklerne. Før du tar i bruk Googles Bard, får du denne meldingen: «Bard er et eksperiment.» Det er ganske klar melding om at tjenesten ikke er ferdig utviklet. Og videre: «Bard kan gi unøyaktige eller upassende svar. (...) Det er fint om du vurderer svar og rapporterer ting som kan være støtende eller utrygge.»

Også Snapchat advarer mot sin egen AI, her er aldersgrensen 13 år. **FORTS.**

➤ Både Bard og ChatGPT har aldersgrense 18 år i vilkårene. Sammen med advarslene, og eksemplene som sprer seg, så er inntrykket derfor at kunstig intelligens ikke er trygt for barn slik stillingen er i 2023. Forsker og psykolog Smiti Kahlon advarte på Barnevaktens nettsider tidligere i år om at man ikke bør bruke AI for å skaffe seg helse råd.

Google skriver selv: «Bard er en teknologi på forsøksstadiet og kan av og til generere unøyaktig eller upassende informasjon som ikke gjenspeiler Googles synspunkter.» Og videre: «Du må ikke bruke Bards svar som medisinske, juridiske, økonomiske eller andre profesjonelle råd.»

Personvern og AI

Alle som bruker ChatGPT, hjelper tjenesten til å bli bedre, for den samler inn opplysninger om hva brukerne skriver.

Når du bruker Google Bard, kan det hende at Google-ansatte sitter og ser på hva du skriver. Google skriver: «Menneskelige evaluere kan behandle Bard-samtalene dine av kvalitetshensyn. Du må ikke legge inn sensitiv informasjon.»

Personvernet er altså utsatt når du bruker AI. Når du snakker med den kunstige vennen i Snapchat, kan

informasjonen du gir fra deg, brukes til å vise reklame.

Google Bard «bruker posisjonen din og de tidligere samtalene dine for å gi deg det beste svaret».

«Du må ikke inkludere konfidensiell eller sensitiv informasjon i Bard-samtalene dine,» skriver Google.

I utgangspunktet er ChatGPT uten moral, for den bare gjengir et slags «gjennomsnitt» av hva alle mennesker har skrevet på internett og i en rekke bøker.

AI kan også brukes til ansiktsgjenkjenning. Har noen delt bilde av deg på nettet, uten å oppgi navnet ditt, kan AI likevel forstå at det er du som er på bildet. Slik kan det samles enda mer informasjon om livet ditt, uten at du vet det.

Personvernet kan bli videre utfordret når man ser eksempler der AI kan

være nyttig for mange. Inga Strümke som er forfatter av boken «Maskiner som tenker», forteller i en podkast at mange norske pasienter hadde sagt ok til at deres pasientdata kunne brukes til et forskningsprosjekt. Denne forskningen resulterte i en AI som ville være til stor hjelp i akuttbehandling av pasienter. Men AI-en kunne ikke settes ut i bruk fordi pasientene som hadde delt sine persondata, hadde kun sagt ok til forskning. Da oppstår dilemmaet: Bør man overprøve personvernet?

Hvilken etikk har AI?

Utviklerne av kunstig intelligens legger gjerne inn etikkregler i programmeringen. Kinesisk AI må for eksempel ikke snakke stygt om det sosialistiske styret. Den amerikanske ChatGPT er utstyrt med amerikansk eller vestlig etikk.

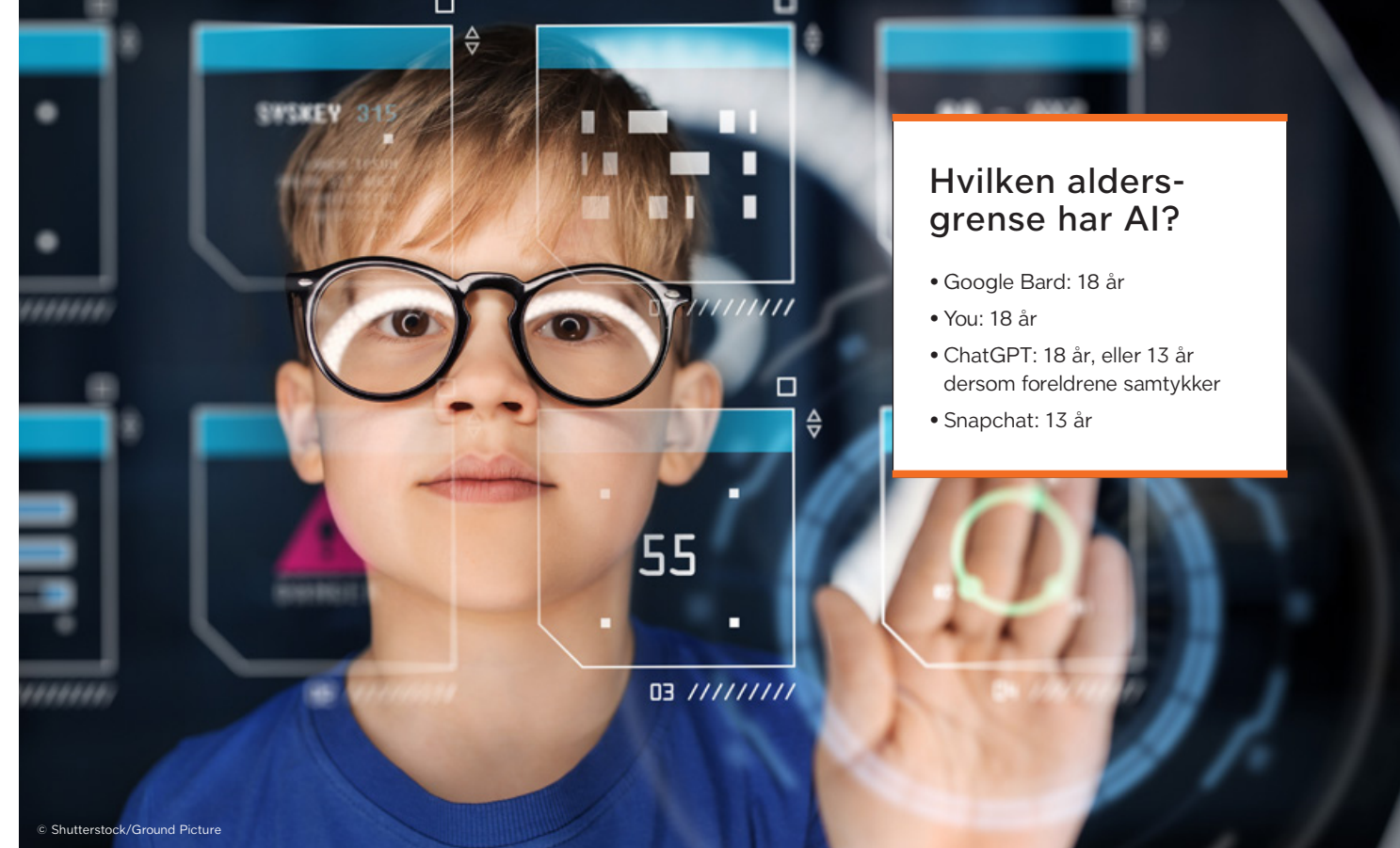
Eksempler på AI

ChatGPT er den mest kjente kunstige intelligensen som man kan snakke med. Tjenesten leveres av selskapet OpenAI hvor Microsoft har investert milliarder av kroner. Et annet eksempel er **Siri** som du finner i telefoner fra Apple. Mindre kjent er søketjenesten **You**.

Googles tjeneste **Bard** er det nok flere som kjenner til. For å bruke Bard må du først lese vilkår som aldri tar slutt, det er lenke på lenke til stadig nye vilkårstekster.

Cortana er en AI-basert personlig assistent som er tilgjengelig på Microsoft-enheter. Akkurat den setningen er skrevet av Googles kunstige intelligens Bard etter at vi spurte om eksempler på kunstig intelligens! Men vi lover at resten av dette oppslaget er skrevet av levende mennesker i Barnevakten.

SkoleGPT er en AI som er trent på danske tekster med hjelp fra Meta. **NorGPT** er en norsk AI utviklet på NTNU i samarbeid med Schibsted og DnB. Den er trent på norske tekster.



Hvilken aldersgrense har AI?

- Google Bard: 18 år
- You: 18 år
- ChatGPT: 18 år, eller 13 år dersom foreldrene samtykker
- Snapchat: 13 år

I utgangspunktet er ChatGPT uten moral, for den bare gjengir et slags «gjennomsnitt» av hva alle mennesker har skrevet på internett og i en rekke bøker. Derfor vil den i utgangspunktet være villig til å gi deg oppskrifter på bomber eller hvordan utføre hærverk. Men heldigvis har utviklerne lagt inn etiske regler som den kunstige intelligensen må følge. Disse reglene blir stadig mer omfattende når utviklerne blir oppmerksomme på hva folk spør om. ChatGPT nekter da å svare eller legger inn advarsler om hva som er risikabelt. Men fremdeles kan du klare å omgå en del av reglene ved å stille spørsmålene dine på en snedig måte.

Man kan drøfte om det er etisk ok at kunstig intelligens hermer etter for eksempel kunstnerens måte å male bilder. Flere av selskapene bak AI-ene har ikke spurt opphavseierne til tekstene eller kunstverkene om det er greit at deres produkter skal bli brukt til å lage AI som kan herme etter dem. Burde ikke opphavspersonene i det minste få betalt?

Et annet etikkspørsmål er at det sitter folk som må se gjennom alt det forferdelige som internett kan inneholde, for eksempel overgrep, for å lære opp den kunstige intelligensen om hva den ikke skal bringe videre til brukerne.

Man kan få psykiske problemer av slikt arbeid og man kan stille spørsmål om hvilken oppfølging som disse personene får.

Hvilke kilder bruker AI?

Vi spurte ChatGPT hvilke nettsteder den har hentet sin informasjon fra. Det ble en del oppfølgingsspørsmål, og vi er ikke helt sikre på hva som er fasit her, men det virker som at den prioriterer:

- offentlige nettsteder
- akademiske kilder
- nyhetsartikler
- leksikon
- andre pålitelige kilder

Men den har hentet informasjon også fra:

- blogger
- sosiale medier, som for eksempel Twitter-meldinger
- e-bøker
- videoer

Bør AI reguleres?

EU leder an i verden når det gjelder å gi borgerne digitale rettigheter. I

løpet av 2023 kommer også regler for kunstig intelligens, loven kalles EU AI Act. Norge kommer ganske sikkert til å kopiere EU-reglene om noen år.

– Regjeringen har lovet penger til forskere som vil finne mer ut hvilke negative konsekvenser AI har for norske brukere. Barnevakten mener regjeringen bør gå enda lenger og adressere tydelig utfordringen med AI overfor barn. Vi ber regjeringen opprette en tilsynsmyndighet som kan sikre barns rettigheter i møte med kunstig intelligens, sier Leif Gunnar Vestbøstad Vik som daglig leder i Barnevakten.

Regler om AI kan for eksempel handle om at du skal få vite om du blir utsatt for kunstig intelligens og hva som samles inn av personopplysninger.

Man kan også ha regler for hvilke beslutninger en kunstig intelligens skal få lov til å ta om barns liv. Folk liker enkelhet og at man sparer penger. Det er fristende å be AI avgjøre om du skal få byggetillatelse og om barnet ditt bør få ekstra hjelp i matematikk. Men når kunstig intelligens overtar, er det vanskeligere å vite hvorfor beslutningen ble slik den ble. ■



HVORDAN BRUKES AI I SKOLEN?

Det virker som at mange lærere ivrer for at elevene skal få teste kunstig intelligens. Men flere av AI-ene har aldersgrense 18 år i vilkårene, og da kan ikke elevene benytte disse.

Enkelte skoler har funnet en måte å omgå aldersvilkåret. De leier inn AI fra OpenAI og tilbyr AI på sine egne nettsider. Når en virksomhet leier inn AI, gjelder andre vilkår fra OpenAI enn når man som privatperson benytter ChatGPT (som altså leveres av OpenAI). Ved leie er det leietakeren som kan sette aldersvilkåret selv. Men når aldersgrensen for AI som regel er 18 år og advarslene fra utviklerne er mange, da er det ikke urimelig å spørre hvorfor barneskolen tilbyr samme AI.

Stortinget har bestemt at elevene ikke skal utsettes for skadelig medieinnhold på skolemaskiner. Utdanningsdirektoratet har laget en veileder om dette. Den gjelder ikke bare for apper og nettsider, men selvsagt også for kunstig intelligens. To betimelige spørsmål som foreldre kan stille sin lokale skole, er derfor: Benytter dere AI på skolen? Er AI-en trygg for mitt barn?

Kunstig intelligens har blitt ganske bra til å svare med advarsler dersom du spør om noe som kan være farlig. På den måten kan man mene at det



© Shutterstock / Drazen

Barnevaktens AI-tips til foreldre

Bevissthet om aldersgrense:

Samtalebasert AI er et kraftig verktøy og er allerede nyttig i mange sammenhenger. Men tenk over hvorfor det er høy aldersgrense i vilkårene. Kunstig intelligens kan fantasere frem «fakta» og bør ikke brukes til å ta imot råd.

Ikke en venn: Fortell at barnet ikke må gi private opplysninger eller hemmeligheter til kunstig intelligens, for det er vanskelig å vite hvor informasjonen havner eller brukes til. For eksempel appen Snapchat advarer mot sin egen kunstige venn når det gjelder dette.

Spør skolen: Be om informasjon fra skolen om hvordan den bruker AI i undervisningen. Spør for eksempel om hvilken etikk AI-en har og hvilken aldersgrense den er utstyrt med fra utviklerne – og om den oppfyller Utdanningsdirektoratets veileder om trygge skjermer på skolen.

Spør også om læreren enkelte ganger sender elevenes besvarer til en AI for å få hjelp til å lage nye oppgaver, sette karakter eller kanskje lage rapporter, det betyr i tilfelle at personvernet utfordres.

Lekselathet: Be barnet ikke bruke AI som lathet ved lekser, men kun som en delvis støtte der barnet fremdeles trener seg i å finne kilder og å formulere egne setninger.

Personvern: Hvilke personopplysninger samler dingsen, spillet eller appen inn? Vilkår kan være lange og vanskelige å lese. Sjekk om Barnevakten har en oppsummering for appen eller AI-en det gjelder.

er bedre at elevene spør kunstig intelligens om svar enn at de benytter gammeldags søk. Likevel kan det diskuteres om kunstig intelligens er et så kraftig verktøy, og fremdeles for lite utviklet, at de yngste elevene bør vente med å ta det i bruk.

Kunstig intelligens kan være et fint verktøy for lærere, for eksempel kan man be ChatGPT lage en quiz til undervisningen. Og fordi læreren kjenner stoffet godt fra før, kan læreren luke bort dårlige spørsmål eller dårlige svar.

Ledetekst holder AI-en i ørene

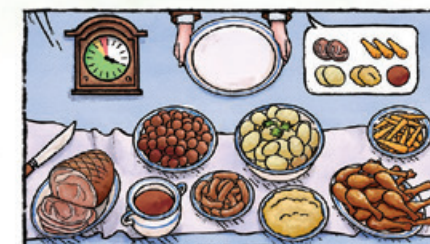
Når lærerne viser elevene språkbasert AI, vil ledetekst være et viktig poeng. Når man snakker med ChatGPT, kan man be den oppføre seg på bestemte måter, det kalles ledetekst. Man ber for eksempel ChatGPT svare på rim eller svensk. Eller at svaret skal være en reklame som henvender seg til hytteiere. Å forstå hvordan man skriver presise ledetekster kommer barna dine til å høre mye om fremover. ■

Emil fra Lønneberget

Kommer i november!



Gjør rampete hyss og hyggelige aktiviteter sammen med Emil og Ida i dette sjarmende spillet for smarttelefoner og nettbrett!



Basert på de kjente og kjære historiene til Astrid Lindgren og Björn Bergs herlige illustrasjoner.



©The Astrid Lindgren Company™ / Björn Berg/ Bildmakarna Berg

Last ned fra App Store og
Google Play i november.



www.ravnstudio.no



HVA VET VI OM BARNAS HELTER PÅ NETTET?

I sommer var jeg med influenseren Oskar Westerlin (25) og faren hans til Ibiza i mange uker. Nei da, ikke på ordentlig. Men via mobilen min.

KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN,
FAGLIG LEDER I BARNEVAKTEN

Jeg var også med Oskar på sydenferien hans med moren, søsteren og bestemoren. Og jeg ble bedre kjent med crewet til Oskar, og ellers flere av influenserne som kretser rundt Oskar. Alle jobber de hardt for å melke oppmerksomhetsøkonomien som sosiale medier er bygget opp rundt.

Jeg følger Oskar mest på Snapchat. Omfanget av snapper er så enormt at det føles virkelig som at jeg deltar i Oskars liv, og i tillegg er han på Tiktok,

Youtube og Instagram. Med mellom hundre og tre hundre snapper daglig tar det fort en time å oppdatere seg på snappene hans. Og for hver femte snap fra Oskar, får jeg en målretta reklame fra Snapchat.

Ferien på Ibiza var unormal våt med ekstremt mye alkohol og festing. Og innimellom var det bilkjøring og båtliv, bading, trening og skrittelling, masse god mat og kasinobesøk.

Fra før er Oscar kjent for å teste og sammenligne produkter, han er målbevisst, frittalende, trener mye og er opptatt av søvn, og er ganske så hyggelig. Han lytter til podkaster fra diverse markedsguruer – for han leker ikke butikk. Og i høst er han med på «Forræder» på TV2.

Han har også laget innhold ved å sykle Oslo-Trondheim, feriere på Grefsenkollen for 200 kroner versus Abu Dhabi og Paris for 200.000 kroner, for å nevne noe.

I dag har Westerlin ni ansatte og har som mål å bli størst på sosiale medier i Norge. Han mener at alt i hverda-

gen hans er potensielt innhold som kan deles. For ifølge ham selv så liker følgerne hverdagen hans og ikke bare salgsposter og reklame.

I skrivende stund har Oscar over 507.000 følgere på Tiktok, 211.000 følgere på Snapchat, 71.300 abonnenter på Youtube og 169.000 følgere på Instagram.

Han er kreativ for å tjene penger på følgerne sine. I sommer slapp han coverlåta «Hun danser som en virvelvind». En rein AI-låt, uten å ha sunget en eneste tone selv. 1. juli var den på første

I dag har Westerlin ni ansatte og har som mål å bli størst på sosiale medier i Norge. Han mener at alt i hverdagen hans er potensielt innhold som kan deles.

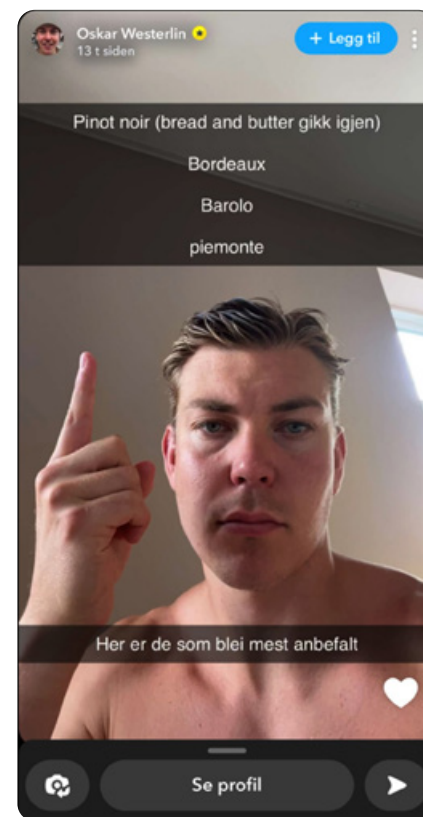


Foto: Skjerm bilde

plass på Spotifys topp 50-liste. Han har også sluppet eget klesmerke, BGT.5, ved lansering i august ble alt utsolgt på et par minutter. Nå finner vi genserene for salg til flere tusen kroner på Finn.

Men hvem er hans følgere? Og hvordan påvirker han følgerne?

Merkegenserene hans er et eksempel på at Oskar har påvirkningskraft. Sjokoladebollene som han lanserte i februar er et annet eksempel, butikene i Norge ble utsolgt på få timer. Og hvem handlet bollen? Unger i barneskolealder. De stod i lang kø ved vår lokale Kiwi-butikk, og Forbrukertilsynet har i ettertid kritisert Oskar for ulovlig markedsføring overfor barn.

Et annet eksempel er at Oskar elsker Tines Yt proteinyoghurt og poster nesten daglig at han handler, tilbereder og spiser Yt. Tine fikk i vinter problemer med å levere nok yoghurter og måtte til slutt ansette flere på meieriet i Tana.

«Han har uten tvil en voldsom markeds- makt,» uttalte Tines meierisjef i



Foto: Skjerm bilde

Han har også sluppet eget klesmerke, BGT.5, ved lansering i august ble alt utsolgt på et par minutter.

Tana til Nettavisen i sommer. Og dette uten at Oskar har markedsføringsavtale med Tine.

Når influensere har såpass stor påvirkning på sine følgere, så tenker jeg at det er avgjørende hvem barna følger og at vi som foreldre er litt orientert om omfanget av påvirkning de utsettes for.

Påvirkningen er en ting, men hva med tidsbruken? I oppmerksomhetsøkonomien så handler det om å fange tiden vår mest mulig. Det er talende nok når en av Oskars følgere sender snap til Oskar og sier «Ser deg mer enn faren min».

Og Oskar er bare en av mange norske og internasjonale influensere som kjem-

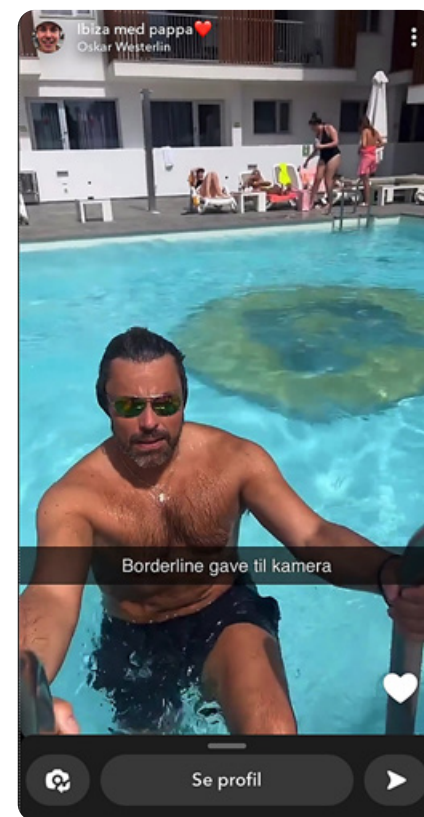


Foto: Skjerm bilde

per om oppmerksomheten til barna og tenåringsene våre.

Hvis barna dine er blodfan av Oskar og et par andre norske og internasjonale influensere, da okkuperer det store deler av tiden og bevisstheten til barna.

Kan det gå ut over barnas evne til tilstedeværelse, konsentrasjon og langsom tenking?

Hvordan påvirker det barnets modning? Får de tid og fred nok til å finne seg selv og bli trygge på hvem de er? Påvirker det barnas frihet? Man tror man er fri og har en fri tanke, men er vi egentlig ganske styrt og formet av algoritmer og markedskreftene?

Hvordan finne balansen og få til de gode samtalene?

Hvordan barna våre bruker sosiale medier og hva det gjør med dem, er en innsikt som vi trenger mer forskning på. Men som foreldre kan vi også forske litt ved å titte innom de influenserne som barna våre følger. Det gir deg innsikt i mye viktig og bra å snakke med barnet eller ungdommen din om. ■

– SØNNEN MIN HADDE GAMING SOM LIDENSKAP

Tidsbruk var et tema for barne- og familieminister Kjersti Toppe som seksbarnsmor. Samtidig mener hun at dagens foreldre står i en mye større skvis når det gjelder digitale dilemmaer.

TEKST: KRIS MUNTHE

Det er rett etter et innlegg på helsesykepleierkongressen når vi møter Kjersti Toppe. I en sofakrok på et konferansehotell midt i Hamar sentrum får vi høre mer om hennes inngang i politikken, bakgrunn som lege og travle år som seksbarnsmor i Bergen.

– Vi fikk seks barn på tolv år, og ble nok på mange måter storforbrukere av kommunens tjenester. Det innebar sjekk på helsestasjonen, innskriving i barnehage, skole, SFO og diverse idrettslag. Som en del av en familie med lange røtter og tilknytning til Senterpartiet, ble jeg etter hvert spurt om å stille i lokalpolitikken og valgt inn til Bergen kommunestyre i 2003. Og på mange måter opplevde jeg å ha noe å bidra med når det gjaldt familiepolitikk, ikke minst fra egne erfaringer som mor og kontakt med tilbudene i lokalsamfunnet, forteller Toppe.

De to siste årene har hun vært barne- og familieminister og hatt mulighet til å påvirke familiepolitikken over hele landet. Digitale dilemmaer har vært et tema og noe som har endret seg drastisk bare de siste årene.

– Småbarnsforeldre og foreldre generelt har langt mer å forholde seg til når det gjelder mediebruk enn tidligere. Det var jo film, TV

og dataspill med Nintendo 64 når mine barn var små, og selv da var tidsbruk på skjerm et tema. Samtidig er alt det nettbaserte og muligheten for kontakt med hele verden en ny dimensjon som foreldre i dag må forholde seg til. At barn er sosiale på nett er så klart både positivt og utfordrende, men dette innbyr også risiko for utenforskap, overgrep, netthat, overdreven tidsbruk og mer, påpeker Toppe.

Spillglad sønn

Toppe har selv en sønn som betegner seg som «gamer» også i voksen alder. Og det å ha et barn som omfavnet medieinnhold fra tidlig alder av, ga perspektiver også på det positive med barn og unges skjermbruk.

– Fra min sønn var liten av elsket han alt som hadde med film og spill å gjøre. Derfor har det vært viktig for meg å ta spilling som aktivitet i for-svar. Dette er barn som er sosiale når de spiller med hverandre, opplever mestring og lærer ferdigheter som kan være nyttige i mange sammenhenger selv utenfor spillingen, sier Toppe.

Tidligere hadde barndommen kanskje et tydeligere skille mellom når man var digital eller ikke. Men nå går livet på og utenfor skjerm om hverandre, påpeker Toppe.

– Derfor tenker jeg at det er viktig at vi ikke snakker ned spilling som aktivitet. For noen er det virkelig den store lidenskapen, selv om noen foreldre kanskje hadde foretrukket at barna var spiss på fotballaget i stedet. Vi bør være litt forsiktige med å dømme hva som er bra eller ikke bra når det gjelder barn og unges preferanser og valg av aktiviteter, mener Toppe.

Steile fronter for og imot skjerm

I den sammenheng har året så langt gitt grobunn for kronikker, Facebook-grupper og debatter som er kritiske til barn og unges skjermbruk. Spesielt aldersgrensen på sosiale medier og høy skjermbruk i skolen har vekket høyt engasjement både hos foreldre og politikere.

– På den ene siden er det viktig å redusere risiko og skadelig bruk, samtidig som man ikke bør stenge døren helt for de positive mulighetene som finnes med digitale medier. Jeg tror balanse er et nøkkelord. Noen etterspør tydeligere anbefalinger fra myndighetene, men en annen løsning som også er verdt å trekke frem er tekniske innstillinger der foreldre selv kan gå inn på apper, spill og enheter og regulere hva barna skal ha tilgang til. Det blir stadig flere slike muligheter, sier Toppe.

På den ene siden er det viktig å redusere risiko og skadelig bruk, samtidig som man ikke bør stenge døren helt for de positive mulighetene som finnes med digitale medier. ”

SKADELIG REKLAME: Barneministeren mener at barn ikke skal utsettes for skadelig og ulovlig reklame. Foto: Kris Munthe.

Hun mener derfor at informasjon og kunnskap til foreldre kan være vel så viktig som kravet om at myndighetene nødvendigvis skal gå inn og lovregulere.

– Vi vet heller ikke om endret aldersgrense for bruk av sosiale medier vil virke etter intensjonen. Nå er denne satt til 13 år og basert på personvern, men i realiteten befinner jo en del yngre barn seg på plattformene allikevel. Her er det minst like viktig å stille flere krav også til tech-aktørene om å ta ansvar for barn og unges bruk og tilstedeværelse på plattformene, mener Toppe.

Men alle andre får jo lov?

Barne- og familieministeren har stor forståelse for foreldre som opplever at de står i en kvis, blant annet når noen får tilgang til apper tidligere enn andre.

– Det er ikke enkelt når mange i klassen får lov til å bruke sosiale medier, og denne bruken normaliseres. Da oppleves man kanskje som den strenge forelderen som holder igjen, og barnet selv kan føle seg utenfor. Derfor tenker jeg at det er positivt med den pågående debatten om aldersgrenser og unges skjermbruk generelt. Det kan fremme holdninger og gjøre det lettere for foreldre å ta opp tematikken på foreldremøter. En slags selvjustis som gjør det lettere å utsette sosiale medier i en foreldregruppe for eksempel, påpeker Toppe.

Hun er allikevel klar på at noen grep må tas for å gi barn og unge en bedre mediehverdag.

– At unge blir utsatt for skadelig og ulovlig reklame, enten det er reelle eksempler der unge har blitt vist annonser for slankepiller eller kosmetisk kirurgi, er helt hinsides. Her har

Det er ikke enkelt når mange i klassen får lov til å bruke sosiale medier, og denne bruken normaliseres. ”

vi et myndighetsansvar for å hindre at unge blir utsatt for skadelig reklame som går rett på utseendepress. Samtidig er ikke dette et lovtomt område i dag heller, sier Toppe.

Hun nevner også skjermbruk i ung alder og hvordan dette kan påvirke små barns utvikling, samt sammenhengen mellom skjermbruk og psykisk helse som eksempler

FORTS. ➤

på utfordringer som bør undersøkes nærmere ved dagens mediebruk.

For bekymret og overvåket?

Et annet emne som opptar ministeren, er dilemmaet med foreldre som overvåker egne barn. I dag kan alle foreldre enkelt overvåke barnets posisjon på et kart når de bruker mobiltelefoner og smartklokker.

– Her savner jeg en større debatt ettersom dette er en ny dimensjon i barneoppdragelsen fordi teknologien finnes. Samtidig har alle barn har rett til et privatliv og dette må balanse- res opp mot foreldres mulighet til å overvåke. Her er det så klart nyanser enten barnet er fem år eller sytten år så klart. Men det finnes også foreldre som overvåker ungdommenes aktiviteter på nett, presiserer Toppe.

Jeg er opptatt av at barn og unge er selvstendige individer og må få oppleve en reell selvstendighetsfølelse.

Hun legger til at selv om noen barn samtykker til overvåkingen, så er det kanskje ikke så lett for barna å si nei til foreldrene heller.

– Jeg er opptatt av at barn og unge er selvstendige individer og må få oppleve en reell selvstendighetsfølelse. At overvåkningssamfunnet har gått helt ned til familienivå er noe vi må snakke mer om. Intensjonen til foreldrene er som regel god, og mange gjør det ut fra en bekymring og forsikring om at barnet har det bra. Men kanskje går vi over en terskel allikevel?

Eget skjermbrukutvalg og ny stortingsmelding i vente

Hva gjør så myndighetene for å lette på foreldrenes hverdag? Toppe forklarer at det jobbes for å undersøke mer om effektene av barn og unges mediebruk.

– Blant annet er det satt ned et eget skjermbrukutvalg, som skal se på konsekvenser av skjermbruk og hvordan den påvirker oppveksten til barn. I tillegg jobber vi med en stortingsmelding om trygg digital oppvekst. Her vil vi blant annet ta opp utfordringer som mobbing og utenforskap og personvernutfordringer. Meldingen skal også omhandle forbrukervern, deriblant reklame rettet mot barn som kan være skadelig for deres psykiske helse. Det er noen åpenbare områder som man kan jobbe med og påvirkning som unge ikke skal bli utsatt for, forteller Toppe.

Når vi nærmer oss avslutningen av samtalen med barne- og familieminister, spør vi om hun har noe mer



PRIVATLIV: Toppe er også opptatt av dilemmaet med foreldre som overvåker egne barn. Foto: Kris Munthe.

Dette gjelder for alle voksne. [...] Man snakker mye om å skape gode vaner hos unge, men så praktiserer vi kanskje det motsatte når det gjelder egen mobilbruk.

å legge til. Og da er det uroen for barn som har høy skjermtid.

– Dette gjelder for alle voksne, og det er veldig lett for meg å snakke kritisk om barn og unges skjermbruk. Man snakker mye om å skape gode vaner hos unge, men så praktiserer vi kanskje det motsatte når det gjelder egen mobilbruk. Så vi trenger at debatten om skjermtid løftes til å ikke bare handle om unge, men også om skjermbruk i samfunnet generelt, avslutter Toppe. ■



Litt av hvert fra den digitale verden

VISSTE DU AT ...

...det har kommet et nytt mobilspill som motiverer ungdom til fysisk aktivitet? Spillet er slik at når man beveger seg fysisk, beveger også spillfiguren seg. Dette er et nytenkende mobilspill som heter Viewalk. Konseptet baserer seg på skytespillsjangeren, og lar brukerne få konkurrere mot hverandre uansett hvor de måtte befinne seg i landet.



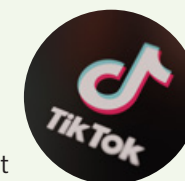
© Viewalk / Bengt Ove Samnes / Kim Baumann Larsen

...de korte innslagene på Youtube, altså Youtube Shorts, er nå så populære at Youtube-ansatte mener det går ut over seertallene til de tradisjonelle videoene på plattformen. Kortere og raskere har vært trenden mange steder på nettet de siste årene.

...det kan hende du snart kan betale for å slippe annonser på Facebook og Instagram. EU har nemlig strammet inn digital lovgivning og så forsøker tech-gigantene å tilpasse seg. En løsning er å tilby abonnement der brukerne betaler for å slippe reklame.

ELDRE TENÅRINGER FORLATER TIKTOK

Det er noen færre norske 16–19-åringer på Tiktok i år sammenlignet med i fjor, ifølge en undersøkelse fra Ipsos. Det har falt fra et nivå på 78 prosent i 2022 til 69 prosent i 2023. I alderen 12 til 15 har kurven begynt å flate ut og ligger nå på 70 prosent. I alderen 8 til 11 har prosenten ligget på 25 de to siste årene. Hver fjerde norske tiåring benytter altså Tiktok, selv om aldersgrensen i vilkårene er 13 år.

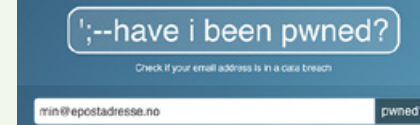


BENYTT TOTRINNS BEKREFTELSE

Låser du døra hjemme når du går på jobben? Eller er det for kjedelig å vri om nøkkelen? Like normalt som å låse døra bør det være å benytte totrinns innlogging til appene på nettet. Det er bitte litt mer tungvint, men det tar bare noen sekunder hver gang. Slik reduserer familien risikoen for digitalt innbrudd betraktelig.

SJEKK OM DU ER HACKET

Er e-post-adressen din i fare for å bli misbrukt? Du kan få et hint om dette på nettsiden <https://havebeenpwned.com>. Skriv inn e-postadressen din i kontrollfeltet, så får du beskjed. På dette nettstedet kan du også teste hvor bra passordet ditt er. Barnevakten forsøkte med typiske passord som «pils» og «svigermor» og «liverpool2», og fikk beskjed om at det er passord som man bør holde seg unna.



FIKK DU MED DEG DETTE?

Her er noen smakebiter fra barnevakten.no de siste månedene.



© Shutterstock / 4H4 PH

Irsk by med mobilforbud

Foreldrene i den irske byen Greystone gikk sammen om mobilforbud for barn under 13 år. Forbudet er frivillig, og målet er at gruppepresset om å ha sosiale apper skal bli mindre. Det er foreldrerådene og skolene som gikk sammen om denne ideen. Forbudet gjelder kun smarttelefoner og opp til barna er 13 år. Barna kan altså ha gammeldagse telefoner som man kun kan ringe med eller bruke til å sende sms-er. Det frivillige forbudet gjelder ikke bare på skolen, men også hjemme.

Barnevaktens undersøkelse fra 2020 viser at flertallet av foreldre i Norge mener at barn ikke bør være på sosiale medier før de er 13 år. Men det som gjerne skjer, er at et mindretall gir sine barn både smarttelefon og tilgang til sosiale medier. Og slik oppstår et press om å være med i informasjonsstrømmen. Man kan føle seg utenfor flokken hvis man ikke har de rette appene der det avtales klokkeslett for gaming og der bilder og humoristiske innslag deles.

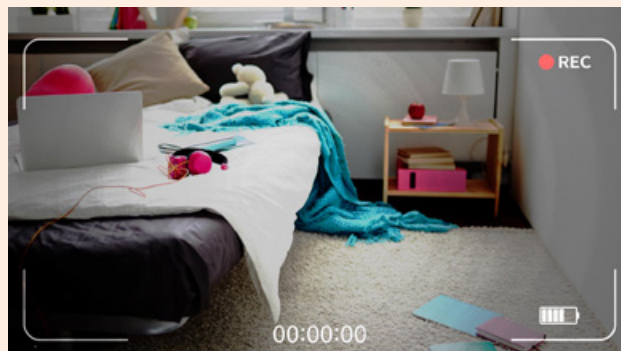
Informasjonsside om grooming og nettovergrep

Grooming er når en voksen person eller en ungdom forsøker å bli venn med et barn i den hensikt å misbruke det.

Typisk forsøker overgriperen å opprette kontakt via chat i gaming eller sosiale medier. Så lokker overgriperen med noe som kan få barnet over til en privat chat, for eksempel gratis poeng eller penger i spill eller kanskje for å snakke om et tema som barnet er interessert i.

Over tid og ved hjelp av manipulasjon kan det hende overgriperen maktet å få nakenbilder av barnet, for eksempel ved å filme et skjerm møte med barnet. Deretter brukes bildene til å true eller skremme barnet som kanskje ikke tør si fra til foreldrene, dermed fortsetter misbruk og utpressing.

Vi har samlet alle våre artikler om grooming slik at det er lett å finne dem: [barnevakten.no/grooming/](https://www.barnevakten.no/grooming/)



© Shutterstock / Pressmaster / Barnevakten

Gigantene tilpasser seg nye regler som beskytter barn

EU ligger flere år foran Norge med regler som gir borgerne digitale rettigheter. I august ble de nye DSA-reglene gjeldende for datagiganter som Google, Tiktok, Facebook og så videre. Neste år vil DSA også gjelde for mindre aktører. Tiktok og Snapchat er blant dem som har tilpasset seg reglene og har sluttet med å vise målrettet reklame mot brukere mellom 13 år og 17 år. Målrettet reklame er reklame som vises på bakgrunn av hvilke personopplysninger og vaner som appen har samlet inn om den enkelte brukeren.

Men gjelder endringene for norske brukere? I alle fall Tiktok har svart Barnevakten at også norske tenåringer skal slippe å se målrettet reklame, selv om norske regler ennå ikke tvinger Tiktok til dette.

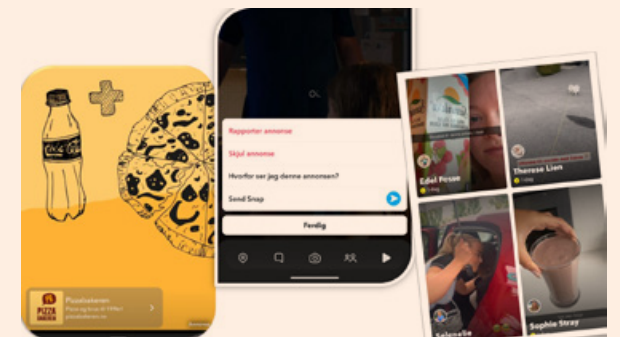


Foto: Skjermdump.

Roblox med foreldrekontroll – luk bort spill etter alder

Roblox er en av de mest populære spill-plattformene for barn og unge. På samme måte som Netflix er et sted med mange filmer og serier, er Roblox et sted med mange brukergenerte spill. Det finnes bokstavelig talt millioner av spill å velge fra på plattformen. Og kontrastene er store, hvor man i den ene enden finner spill der man skal lage mat på en restaurant, og i den andre, skyte zombier.

Frem til nå har foreldre hatt mulighet for å luke bort uegnede spill gjennom en foreldreinnstilling som heter «account restrictions». Denne finnes fortsatt, men man kan nå også benytte en løsning der du kan velge passende alder.



Les mer om dette på våre nettsider:

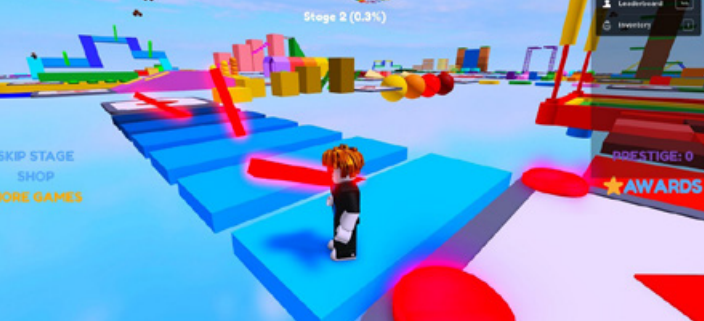
<https://www.barnevakten.no/roblox-med-ny-foreldrekontroll/>

Ønsker høyere aldersgrense for sosiale medier

Halvparten av foreldre ønsker en høyere aldersgrense på sosiale medier, ifølge en undersøkelse som er gjennomført av Opinions samfunnsmonitor. Aldersgrensen varierer i Europa. Et EU-direktiv ga i 2018 landene mulighet til å sette aldersgrensen for innsamling av personopplysninger et sted mellom 13 år og 16 år. I Norge, som kopierte EU-reglene, satte man aldersgrensen til 13 år.

Opinions samfunnsmonitor avslører også at 7 av 10 foreldre oppgir at de er bekymret for barnas skjermbruk. Blant foreldre til barn i grunnskolen ønsker halvparten mindre bruk av skjerm i undervisningen. Kun 4 prosent ønsker mer skjermbruk.





PÅ TIDE Å GRUSE BARNA I ROBLOX?

Tenk å gi barna total hakeslepp når du stiller dem spørsmålet: «Skal vi spille sammen»? Positivt engasjement kan dempe på konflikter omkring skjermtid og gi større innsikt i spillinteressen til barna. Vi viser hvordan.

TEKST: KRIS MUNTHE

Til å hjelpe deg med å komme i gang med spillingen, har Barnevakten laget noen korte instruksjonsvideoer. Vi forklarer hva spillene Roblox, Minecraft og Rocket League handler om, hva du trenger av utstyr og hvordan du styrer spillfigur og menyer.

På den måten slipper du å stille helt fersk og dessuten blir terskelen for å engang vurdere spillingen langt lavere. Du kan eventuelt også spørre på foreldremøte på skolen om det er noen gamere blant de voksne som kan forklare deg litt om de enkleste spillene.

Hvorfor spille med barna?

Først og fremst vil barna sette utrolig stor pris på at du begynner å spille med dem. Klart barna lagrer minner fra ferier, høytider og større aktivite-

ter som man gjør sammen som familie. Men også hverdagsøyeblikkene setter spor enten man leser sammen, får til et hyggelig måltid eller en god samtale. Av lignende kaliber kan også en spilløkt by på minner da foreldrene endelig satte seg ned for å delta i noe som mange barn tilbringer tid på.

Og som bonus: Når du bruker tid sammen med barnas digitale liv, er det mulig at terskelen senkes for at barnet tar kontakt med deg når det oppstår en negativ digital hendelse. For barnet har fått et inntrykk av at du forstår mer av livet på nett, over tid har dere kanskje også snakket dere gjennom ulike forhold på nettet på en naturlig måte fordi de har dukket opp mens dere spiller.

Våre instruksjonsvideoer finner du her:



Spilltips i Roblox:

Restaurant Tycoon 2

Her skal man bygge og ta hånd om de dagligdagse oppgavene i en restaurant. Det inkluderer grunnleggende oppgaver som å plassere ut gulv, vegger, bord, stoler, kjøkkenbenker, kjøleskap, komfyrer og mer. Etter hvert kommer gjestene inn og må bordsettes. Deretter må man ta imot bestillinger og kokkelere på kjøkkenet. Når restauranten over tid vokser, kan man hyre inn kokker og servitører. Deretter kan man utvide lokalene, oppgradere menyene og mye mer.

Omega Obby Parkour 550 Stages

Obby er en egen sjanger inne på Roblox og dreier seg om å komme seg helskinnet gjennom hinderløyper. Konseptet kan kanskje påstås å være inspirert av spill som Super Mario og andre plattformspill. Her skal man balansere over trange passasjer, hoppe fra kule til kule, unngå roterende lasere og sno seg forbi roterende plattformer, stiger og mye mer.

Spillestilen er vanedannende og nesten litt meditativ. Med behagelig bakgrunnsmusikk kan man nyte å mestre det ene nivået etter det neste. Vel, så lenge man ikke faller ned i tomrommet som befinner seg under hinderløypene.

EN VERDEN FULL AV FORUNDRING

Opplev fantastiske overraskelser med «Wonder Flower»! Fra levende rør til spennende transformasjoner, her kan rett og slett alt skje!

WONDER FLOWER

FORVENT DET UFORVENTEDE

NY FORM: ELEFANT-MARIO

KONSOLLER I NINTENDO SWITCH-FAMILIEN

SPILL HJEMME ELLER NÅR DU ER PÅ FARTEN

DEDIKERT FOR HÅNDHOLDT SPILLING

POPULÆRE APPER HAR ALDERSGRENSE 18 ÅR

Enkelte apper har ikke bare satt en aldersgrense i sine vilkår, men i tillegg krever de at barn må spørre sine foreldre om lov til å benytte appen. Det betyr at aldersgrensen i praksis er 18 år.

TEKST: SJUR JANSEN

Youtube er blant de selskapene som krever at barn spør sine foreldre om lov før selskapets tjenester tas i bruk. Selv det å besøke nettstedet, altså uten å opprette konto eller laste ned appen, har dette kravet.

Når ditt barn surfer på nettet og sneier innom Youtubes hjemmeside, da oppstår det altså en merkelig juridisk situasjon. Barnet ditt har ikke rett til å se noen Youtube-filmer uten å ha klarert med deg først! Det sier vilkårene.

Er vilkåret urimelig?

Barnevakten mener man skal følge private vilkår som apper setter. Men når vilkårene, og spesielt de som

gjelder barn, er vanskelige å finne, da stiller det saken i et annet lys.

La oss ta en sammenligning:

Du er på ferie ute på landet med barna, de tar seg en sykkelturn på noen grusveier i skogen. Det de ikke vet, er at under en stein i grøftkant ligger det gjemt en lapp som sier at vilkåret for å sykle på veien er at barn under 18 år må spørre sine foreldre om lov først.

Et slikt vilkår vil neppe ha juridisk eller etisk kraft.

Når et barn besøker nettsidene til Youtube, er situasjonen i dag at det finnes en liten lenke gjemt under en stein. For å finne vilkåret må man

først klikke på et ikon som kan minne om et menneske. Deretter må man skrolle seg forbi en rekke menyvalg før man kanskje oppdager at helt nederst finnes en lenke i ekstra liten skriftstørrelse, den sier «Vilkår for bruk». Og så må man lese gjennom kilovis med tekst som tidvis også er upedagogisk. Et eller annet sted i teksten står vilkåret om at barn må spørre sine foreldre om lov.

Aldersvilkåret er det viktigste vilkåret

Da Barnevakten besøkte Youtube i Irland tidligere i år, oppfordret vi dem til å vise aldersvilkåret tydelig på sine nettsider. For trygghet for barn er viktig.

Men tydelighet er ikke førsteprioritet i en del apper, aldersvilkåret kan være godt gjemt.

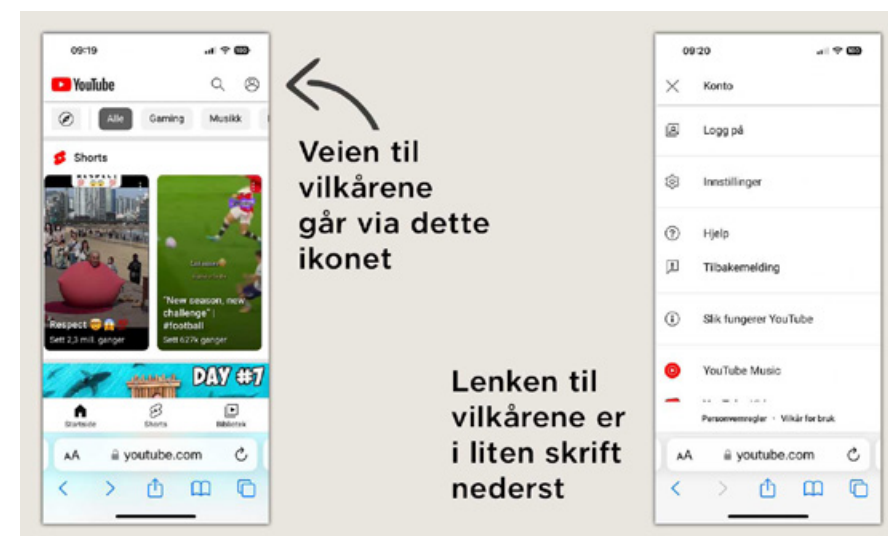
Har du som voksen lyst til å kopiere programkoden til en app eller noe av innholdet, må du selvsagt lete deg frem til vilkårene. Men når det gjelder aldersvilkår, så handler det ofte om å sikre barns rettigheter ved personvern eller å sikre dem mot skade, og da bør aldersgrensen stå tydelig.

Tydelig alder ved opprettelse av konto

Når et barn skal opprette konto i en app, ledes gjerne barnet gjennom en oppstartsprosedyre som forteller



MÅ SPØRRE MAMMA: Youtube krever at 17-åringer må spørre foreldrene om lov til å se videoer på plattformen. © Shutterstock / Agnieszka Marcinska



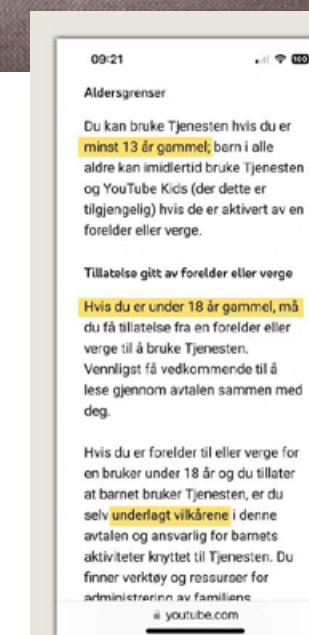
Veien til vilkårene går via dette ikonet

Lenken til vilkårene er i liten skrift nederst

om aldersgrensen, da kommer gjerne aldersvilkåret frem. Men når et barn sneier innom en eller annen nettside, for eksempel Youtube, da vises vilkårsalderen sjelden frem.

Når slike «barnevilkår» i praksis er hemmelige for barn, mener Barnevakten at man kan se på dem som rådgivende og ikke juridisk forpliktende.

Som forelder kan du derimot lage husregler hjemme for barnas digitale liv. Da kan du bestemme at enkelte nettsteder ikke skal besøkes – for eksempel. Men du kan ikke kreve at barnet må lese lange vilkårstekster.



Må være minst 13 år

Må samtidig spørre foreldrene om lov

Foreldrene er juridisk ansvarlig

QUIZ

HVEM VET MEST OM SKJERMBRUK I FAMILIEN?



Her finner dere spørsmål som hele familien kan bryne seg på.

SPILL, APPER OG NETTET

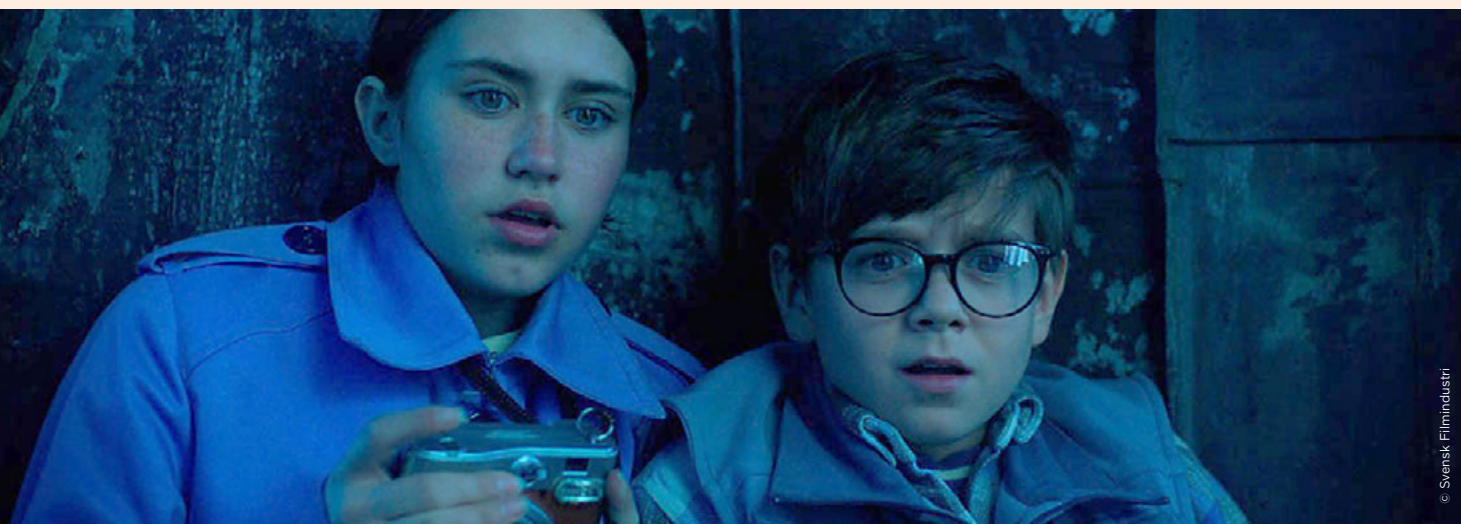
1. Hva heter kongeriket/landet i «The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom»?
2. I hvilket år ble Playstation 5 lansert?
3. Hva står forkortelsen og spillsjangeren MOBA for?
4. Hvilket nytt dyr kunne man ri på i Minecraft-oppdateringen Trails & Tales?
5. Hvilken aldersgrense er det for å se Youtube-videoer?
6. Hva er den mest sette Youtube-videoen i hele verden?
7. Hva er den mest sette Tiktok-videoen i verden?
8. Hvem har flest følgere på Instagram?
9. Har Snapchat foreldreinnstillinger?
10. Det er noe som heter Spilluka, hva er det?
11. Hvilken aldersgrense har Googles kunstige intelligens som kalles Bard?

FRA FILMENS VERDEN

1. Hva slags byrå driver Lasse og Maja?
2. Hvilken superkjent spillfigur fikk nylig sin egen spillefilm?
3. Hvem er Ariel, som ble gjenskapt på kino tidligere i år?
4. Hva er tittelen på sommerens storfilm som ble delvis spilt inn i Norge?
5. Hvor bor Reodor, Solan og Ludvig?

- Fra filmens verden**
1. Detektivbyrå.
 2. Super Mario.
 3. Den lille havfruen.
 4. Mission: Impossible – Part One.
 5. Flåklypa
- Spill, apper og nettet**
1. Hyrule.
 2. 2020.
 3. Multiplayer online battle arena.
 4. Kamel.
 5. 18 år, for vilkårene sier at barn må spørre sine foreldre om lov.
 6. «Baby Shark Dance» med over 15 millioner visninger. Det er to barn som synger om haler.
 7. «Zach King's Magic Ride» med over to millioner visninger. Det er han som står på et rullebrett med et spill foran seg slik at det ser ut som at han svever av gårde.
 8. Cristiano Ronaldo med over 537 millioner følgere.
 9. Ja.
 10. Barnevakten inviterer hver høst voksne til å game med barn hjemme.
 11. 18 år.

HADDE DU RETT?



ARE YOU AN IMMIGRANT LIVING IN NORWAY?

Learn about child online safety on our site kidsandmedia.com.

Did you know that Barnevakten (Kids and Media) has articles about child online safety in many languages? All articles are for parents.

We support you to ensure that your kids get a safer, more educational and fun online-life using apps, movies, TV-series and games. Go to kidsandmedia.com.

Some examples of articles:

- Watch 1200 movies online from the Norwegian library for free
- Roblox with new parental controls to filter games by age
- Five Roblox-games that you can try out with your kids
- Fortnite: Game-guidance for parents and teachers
- How to block ads on your child's devices

- Porn, kids and media
- Signs of grooming
- Some important advice on kids' security online
- How games and apps manipulate and monitor children
- Snapchat My AI: What parents should know about it

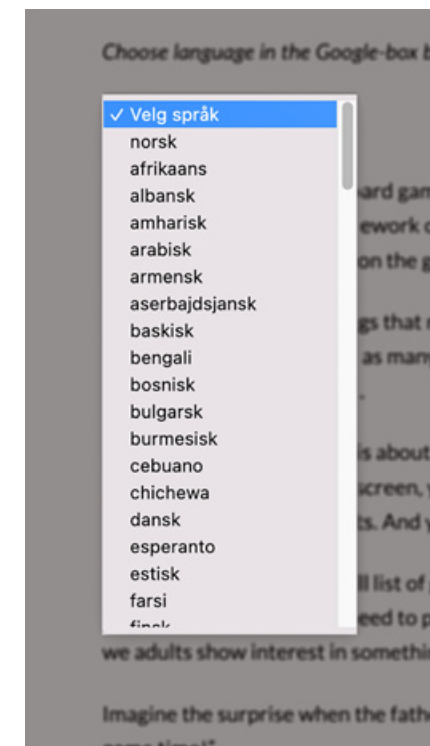
kidsandmedia.com

Er du minoritetsspråklig og er invitert med til foredrag med Barnevakten? Ta gjerne en kikk på kidsandmedia.com før du drar til foreldremøtet.



Velg språk

Drevet av Google Oversetter





SPILLGUIDE

TIL FORELDRE OG LÆRERE



Tilgjengelig på: Xbox One og Series X og S, Xbox 360, PlayStation 3, Windows, Mac OS

Merket med: Hyppig, moderat vold (man kan skyte gisler).

Hva er CS:GO?

- Et gratis, nettbasert skytespill der to lag konkurrerer mot hverandre.
- Man spiller som terrorister eller antiterrorister. Førstnevnte skal plassere bomber eller hindre gisler fra å bli reddet.
- Spillet har realistiske våpen, men «gammel» grafikk fra 2012. Lik blir liggende på bakken, intenst krigsspill.
- Inneholder åpen chat (stemme og tekst) med andre. Kan være ufin kommunikasjon. Innstillinger kan begrense hvem man kommuniserer med.
- Har også kjøpemuligheter av kosmetisk art som endrer utseendet på våpen.

Vær oppmerksom på

- Nettmobbing/ufin kommunikasjon i spillchat.
- Kjøpemuligheter og muligheter for å selge/bytte gjenstander (skins) med andre spillere.
- Eksterne nettsider der brukere kan vedde/selge skins med andre spillere.
- Noe blod, lik på bakken, kan skyte gisler, intens krigføring, drap belønnes med poeng.

Hva kan unge lære?

- Presisjon, observasjon og reaksjon.
- Lagarbeid og kommunikasjon. Planlegging og ledelse. Taktikk.
- Konkurranse og mestring.

Hvem pleier du å spille sammen med?

Hva kan man lære av å spille CS:GO?

Diskusjonsspørsmål med barna

Hvordan kan man bli veldig god i spillet?

Hva tenker du om at dette spillet har fått anbefalt aldersgrense 18 år?

Smarte innstillinger:

- Sett passordsperrer for uforutsette kjøp på enheten.
- Lag avtaler om pengebruk dersom ungdommen skal få kjøpe ting i spillet. Eventuelt hvor mye/hvor ofte eller ikke i det hele tatt.
- Spillet har chat og kontaktlister. Man kan dempe mikrofonchat fra spillere man ikke kjenner, samt gjøre brukernavnet til ukjente spillere om til noe anonymt.
- Man kan velge at venner ikke automatisk kan bli med inn i spill, men må inviteres først. Det er også mulig å rapportere og blokkere andre brukere.

Ordliste

Terrorister og anti-terrorister: Navnet på lagene man kan spille som i CS:GO.

Bot: En datastyrt spiller (ikke menneske).

Avslappet og konkurranse: Forskjellige måter å spille på enten som trening/gøy eller i rangerte kamper.

HP og armor: Hvor mye gjenværende liv og skuddsikker vest en spiller har.

Aim: Hvor godt eller dårlig man sikter.

Defuse: Å desarmere bomben i spillet.

Ping: Hvor kjapp internett-tilkoblingen er i spillet.

Rush: Å løpe rett mot og angripe det andre laget.

Toxic: Ufin oppførsel i chat.

Friendly fire: At man skyter på medspillerne sine.

Skin: Endrer utseendet til våpen i spillet.



Les mer på barnevakten.no/spill/counter-strike-global-offensive

SAMTALETIPS OM BARNES DIGITALE LIV

Snakk med barna dine om livet på nettet. Vi viser deg her en del spørsmål som du kan stille. Men pass på at det ikke blir et avhør, vær positivt interessert og gi av deg selv med egne historier.

TEKST: SJUR JANSEN

Daglige samtaler

Å vise interesse for sine barns digitale liv, styrker sjansen for at barna er trygge og bevisste på nettet. Det er bedre med korte samtaler ofte enn en lang samtale hvert halvår.

Samtal mest om det ufarlige

Hvis du kun tar opp alt som er farlig eller negativt, vil ikke barna akkurat

glede seg til slike stunder. Følg derfor positivt opp når barnet forteller om de siste spillrundene som gikk unna uten noen som helst problemer. Vær interessert.

Snakker du om digitale opplevelser hver dag, og forteller også fra eget liv, blir det forhåpentligvis mer naturlig å ta opp vanskelige temaer iblant.

Når passer det?

Vær bevisst på når det passer å samtale, se på kroppsspråket til barnet og hva barnet holder på med. En mulighet er å benytte felles middag for samtale. Men det kan hende at barnet føler seg bondefanget hvis du stiller negative spørsmål nettopp under middagen, for det er vanskeligere for barnet å kunne trekke seg unna til en annen aktivitet når man spiser.

Hvorfor holder barn tilbake informasjon?

Mange barn og unge er engstelige for at foreldrene skal ta fra dem telefonen dersom de forteller om ubehagelige nettopplevelser. De er også engstelige for at foreldrene lager mye styr

dersom barna åpner seg. Plutselig har foreldrene kontaktet andre foreldre, skolen og politiet, og barnet har mistet all kontroll over eget liv.

Tenk selv når du forteller til en venn at en kollega er vanskelig. Hadde du syntes det var greit at vennen din plutselig ringte sjefen, fagforeningen og lokalavisen for å rydde opp i dine problemer?

Du kan derfor benytte noen av samtalerne med barnet til å etablere trygghet for at du ikke skal bli hysterisk samme hva barnet en eller annen gang i fremtiden vil fortelle deg.

Det hender at barn tester de voksne og forteller bare litt av det ubehagelige i begynnelsen, for å se hvordan de voksne reagerer. Dersom de voksne reagerer for dramatisk, forteller ikke barnet resten.



Spørsmål som foreldre kan stille barna

Nedenfor er kun noen eksempler, spørsmålene dekker ikke alt som bør eller kan tas opp, og du må tilpasse dem til barnets alder og modenhet:

1. Hvilke apper eller spill liker du best?
2. Hvis du ikke har skjerm tilgjengelig i tre timer, hva ønsker du aller mest å gjøre da?
3. Har du opplevd noe gøy på nettet i dag?
4. Hva skal til for at det blir ok å snakke med voksne om vanskelige ting som skjer på nettet?
5. Hva er positivt med gaming?
6. Hva er negativt med gaming?
7. Hvilke nyheter har du sett i dag?
8. Hvis noen deler et ekkelt bilde med deg, hva gjør du da?
9. Er det noen nye apper eller spill som dere i klassen har oppdaget?
10. Hvor mye søvn bør voksne og barn ha hver natt?
11. Noen mener at man ikke bør ha skjermer på soverommet. For man kan få meldinger som gjør at man ikke får sove. Eller man chatter for lenge og får for lite søvn. Hva mener du?
12. Hva brukte dere skolemaskinene til i dag?
13. Nevn noe som er irriterende på nettet. Hva kan gjøres med det?
14. Har du noen nettlekser som jeg kan hjelpe deg med?
15. Fikk dere noen digitale oppgaver av læreren i dag?
16. Når noen krangler på jobben eller med venner, og skriver stygge ting, hva bør man gjøre da?
17. Er det noe på nettet som har gjort deg trist eller uvel de siste dagene? Det er for eksempel en del fæle nyheter nå og det spres ekle filmer.
18. Hvilke influensere og youtubere liker du? Følger du noen av dem?
19. Blant voksne er det en del som vil vise seg frem med ny hytte, fin bil eller dyr reise. Er det litt av det samme i klassen også?
20. Er det noen nye apper som er populære i klassen?
21. Synes du jeg spør litt for mye nå?

Typiske temaer om nettvett

- Skjermtid
- Gaming og alt som er moro
- Aldersgrenser
- Chat
- Penger
- Utestengelse
- Ekle bilder som deles
- Krangel
- Mobbing
- Influensere som forbilder
- Nakenbilder

Les mer:

Det finnes ulike samlinger med spørsmål for samtale mellom foreldre og barn.



Barneskolealder



Digitale spørsmål



Nakenbilder, pornografi og kroppspress



Ungdomsskolealder



Under middagen

FILM

BARNEVAKTEN.NO/FILM



9

SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE

Amerikansk animasjonsfilm, 2023
Barnevakten anbefaler fra 9 år

Fortsettelsen av Spider-Verse-sagaen setter en fenomenal scene for neste kapittel, men filmen står også svært stødig for seg selv.

TEKST: RUBEN VESTBØSTAD VIK

Denne filmen er oppfølgeren til den store suksessen Into the Spider-Verse, og er et frydig skue for ungdom og alle som er glade i film. Ikke bare er dette den lengste animasjonsfilmen produsert i USA, men det er også bare første halvdel av fortellingen.

Flerdimensjonal Spider-Man

På Jord-65 er politikaptein George Stacy på evig jakt etter Spider-Woman, da han mener hun har begått et mord. Det han ikke vet er at Spider-Woman egentlig er datteren hans, Gwen Stacy. Under en multidimensjonal ulykke møter Gwen to Spider-folk fra en kryssdimensjonal Spider-liga. Da George oppdager hvem Spider-Woman er, får Gwen et tilbud om å bli med i ligaen. Hun aksepterer.

På Jord-1610 lever Miles Morales i sterk lengsel etter Gwen. Likevel må Spider-

Mans arbeid fortsette, og han slåss mot superskurken «the Spot», som gir Miles skylden for hans tilstand. Med et uhell forsvinner «the Spot», men om det er slutten – eller bare begynnelsen på et langt større problem – gjenstår å se. Så dukker plutselig Gwen opp. Men noe er annerledes.

Mesterlig kvalitet

Handlingen kan absolutt virke litt forvirrende til å begynne med – slik de fleste fortellinger med flere dimensjoner kan – men her er det bare å la seg rive med. Den fenomenale animasjonen, lyddesignet og musikken osar av stil, og er et verk av mesterlig kvalitet. Utover i filmen blir hovedtrekkene ved historien tydeligere, og det blir enklere å få oversikt over det hele.

Alle karakterene har sin rolle, sine øyeblikk, og fremstilles som uavhengige individer med hver sine innfallsvinkler på virkeligheten. Nesten alle kjemper for

samme mål, men hvordan de mener det best oppnås – og hvorfor de tenker det – kan være veldig forskjellig.

Videre utforskes forholdet mellom foreldre og barn i stor detalj, og temaet om forutbestemmelse presenteres svært godt frem mot neste film. Det blir hele tiden lagt frem et nyansert perspektiv på filmens tema, mens det samtidig er tydelig at det er den menneskelige vilje til å bedre verden som står i sentrum – selv om også den utarter seg på diverse vis.

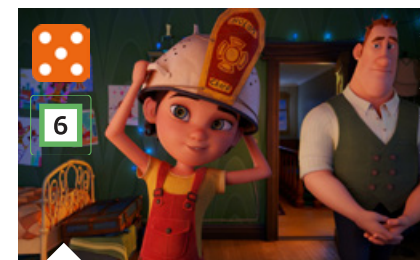
Spider-Man: Across the Spider-Verse har fått ni års aldersgrense. Det er mye tegneserievold og andre dramatiske scener, samt flere scener med intens tematikk. Karakterer både dør og blir truet på livet. Forræderi, løgn og ubarmhjertighet har tydelige roller. Dersom barn rundt aldersgrensen skal se filmen, kan det være bra å forberede dem litt på hva som vil komme. Denne filmen får en varm anbefaling.

GLASS ONION: A KNIVES OUT MYSTERY

2023, vi anbefaler fra 13 år

TEKST: ANNE MONSEN SOLSVIK

Glass Onion er oppfølgeren til Knives Out, og detektiven Benoit Blanc involveres i et nytt mordmysterium. Som i den første filmen er også oppfølgeren sterkt inspirert av Agatha Christie, men med en mer moderne setting og humoristisk vri. Den har en parodisk følelse, som føles nærmest som en hyllest til krimsjangeren. Filmskaperne bruker også overdrivelse til å sette mye i dagens kulturlandskap på spissen, på en morsom og intelligent måte.

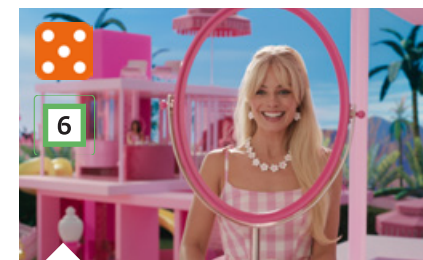


ILDSJEL

2022, vi anbefaler fra seks år

TEKST: ANNE MONSEN SOLSVIK

En fin, spennende og morsom film om en jente som nekter å gi opp drømmen sin om å bli brannmann, til tross for at faren er overbeskyttende og at samfunnet generelt ikke synes jenter burde bli brannmenn. Eller brannkvinner. Ildsjel er nærmest en hyllest til brannfolk, spesielt de kvinnelige, og fokuserer på familie og samhold. Humoren er kanskje mest tilpasset for barn, men det er også morsomt og underholdende for voksne.

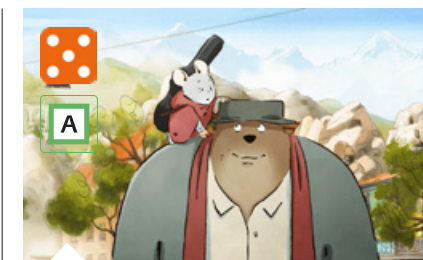


BARBIE

2023, vi anbefaler fra tolv år

TEKST: RUBEN VESTBØSTAD VIK

Barbie er ikke en barnefilm, men det er en stilfull, kreativ og solid film som holder seg nyansert, underholder og legger til rette for refleksjon. Den tar for seg både utfordringen med å påvirke andre og utfordringer ved å være kvinne i dagens samfunn. Skuespillerne er utrolig gode, det er mange gode vitser og manuset er urealistisk på alle de rette måtene. Aldersgrensen er 6 år, men filmen er tydelig ment for et eldre publikum.



ERNEST OG CELESTINE – REISEN TIL TULLEBY

2022, vi anbefaler for hele familien

TEKST: RUBEN VESTBØSTAD VIK

Denne filmen om bjørnen Ernest og musen Celestine er basert på de populære franske barnebøkene, og kombinerer eventyr, familiedrama og musikkglede på en sjarmerende måte. Filmens budskap er hvordan det er viktig at barn får vokse opp til å bli hva de vil. I Tulleby har de en lov om at barna må bli det samme som foreldrene, men dette lærer de at er feil.

SPILL

BARNEVAKTEN.NO/SPILL



DISNEY ILLUSION ISLAND

Format: Nintendo Switch

Sjarmerende plattformspill for alle aldre. Med mulighet for å spille flere på en og samme skjerm, kan hele familien hygge seg med dette spillet.

TEKST: KRIS MUNTHE

Mestring for alle

Om det skulle være et tilgjengelig spill som passer for hele familien, både den erfarne og den nye, så må det være Disney Illusion Island. Kort forklart er dette et plattformspill i lignende stil som Mario, der flere kan spille på en og samme skjerm.

Riktignok er det Mikke Mus og vennene hans som er med i hovedrollen her. Her kan man spille som Minnie, Donald, Langbein og førstnevnte, Mikke Mus.

Handlingen er relativt uhøytidelig. Mikke og vennene skal på piknik, men oppdager at øya de har kommet til, ikke helt stemmer overens med destinasjonen de så for seg. Noen skapninger har mistet en rekke magiske gjenstander, og uten dem på plass, ser det ut som om liv og lemmer står i fare. Da må Mikke og vennene trå til for å hjelpe.

Samarbeid og vennskap

Spillet byr på fargerik grafikk, et glimrende lydspor og en sjarmerende heltegengang i hovedsetet. Spillet er også svært tilgjengelig for alle mann. Blant annet kan man tilpasse vanskelighetsgraden og ellers er det hyppige lagringspunkter

slik at man sjelden må gå samme spor om igjen om man feiler.

Spiller man med en venn, får man også noen hjelpemidler. Man kan gi medspilleren en klem, noe som øker helsenivået. Den mer erfarne spilleren kan også senke et tau dersom andremann sitter fast på et sted. Så det er stort rom for samarbeid og hjelpsomhet med venner og familie som spiller sammen.

Disney Illusion Island er et superb spill for hele familien. Det er lite som er banebrytende nytt eller revolusjonerende med denne tittelen. Men allikevel inneholder spillet nok sjarm, musikk og søt grafikk til å holde koken en stund.

PARK BEYOND

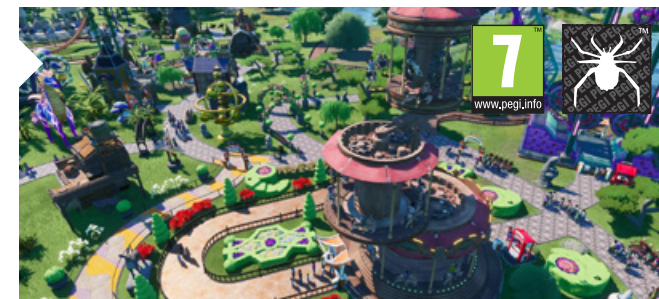
Format: Playstation 5/Xbox Series S og X/Windows

Park Beyond er kraftig inspirert av Theme Park-serien, Roller Coaster Tycoon samt Planet Coaster. Alle disse spillene plasserer deg i føreraset som planlegger for en fullverdig fornøylespark.

Å bygge en park handler om de enkle tingene som å plassere ut stier med benker, søppelkasser, lys og et utvalg med dekorasjoner.

Det handler også om å hjelpe gjestene med å komme seg til attraksjonene samtidig som de på veien har tilgang til toaletter, spisesteder og andre typer nødvendigheter. En godt planlagt park er en ryddig og funksjonell park.

Attraksjoner kommer i ulike varianter. Man har en egen modul for å bygge berg- og dalbaner. I tillegg er det standardiserte attraksjoner som tekopper, skip, pariserhjul, hestekaruseller og et lite hav av andre varianter.



Utover karusellene har man en hel del butikker, restauranter og kiosker å velge fra. Etter hvert som parken utvikler seg kan man også forske på nye typer karuseller og butikker. Det er en egen glede i å tenke gjennomførelse når man plasserer et nettverk av stier og karuseller om hverandre.

Det er avslappende og gøy å se parken komme til live. Fra noen få bygg og stier blir det en myriade av folkeliv, blinkende lys, musikk og attraksjoner. Innimellom de store utvidelsene kan man jobbe med detaljene. Noen blomster her, eller en velplassert benk der.



TERRA NIL

Format: Windows/Android/iOS

De aller fleste strategispill dreier seg om å bygge utover. Det tas lite hensyn til omgivelsene bortsett fra det rent estetiske. Som kontrast har spillutvikler Free Lives laget Terra Nil. Og målet i dette spillet er å gjenerobre naturområdene fra ødemarken.

Dette er altså en helt ny vri på strategispill-sjangeren. Jo mer natur man skaper, jo mer belønnes man. Til og med byggverkene man plasserer ut for å oppnå dette, må på et eller annet tidspunkt fjernes og resirkuleres.

Man starter spillet med et øde landskap. Målet er å tillegge så mye gress, skog, vann og vilt som mulig. For å få til dette må det ødelagte landskapet renses. Til hjelp har man et lite lager med forskjellige byggverk som kan oppnå nettopp det.

Spillet viser dermed på en veldig visuell måte hvordan landskapet kan forvandles fra tomt og dødt til sprudlende med liv og farger. Samtidig må man tenke strategisk for ikke å bruke opp de ressursene man har til gode. Det er et puslespill der hvert valg teller, og landskapet fornyes og forskjønnes i prosessen.



SCARF

Format: PS4 og 5/Xbox One og Series S og X/PC

Scarf er et nydelig eventyrspill som kanskje kan forklares som et slags Zelda-spill i miniatyr. Og dette er ikke ment negativt, tvert imot. Her får man en lineær fortelling som ikke tar et halvår å fullføre. Dette eventyrspillet er dessuten unikt ettersom man ikke bruker vold, men kløkt, for å mestre spilluniverset.

Det er nemlig ikke noe vold mot fantasiskapninger. I stedet må man komme seg forbi labyrinter og hindringer i en verden som er skjønn både i form og farge.

Hele historien starter med en dragemor som mister dragebarnet sitt. Den minste havner nemlig på avveie, men kobles raskt mot en helt (spilleren). Disse to utfyller og støtter hverandre på forskjellig vis. Og det endelige målet er å få dragebarnet gjenforent og returnert hjem igjen.

Scarf er en fornøylig liten affære. Spillet er ikke veldig langt, men byr på et tempo som er behagelig, og logiske hindringer som er gøyale og langt fra frustrerende å møte på. Og det taler til spillets fordel. Spillets slutt kan være noe skummelt og uforståelig for yngre spillere.



POCKET CITY 2

iOS / Android | Merket 9+ (iOS) 3 år fra PEGI i Google Play

Overraskende avansert og detaljert bybyggerspill
kjører helt utmerket på mobil og nettbrett.

TEKST: KRIS MUNTHE

Bybyggerspill har tradisjonelt funnet seg best til rette på datamaskiner og spillkonsoller. Ofte må man regulere og justere elementer på detaljnivå. Og for å få nok kraft under panseret kreves en ordentlig spillmaskin. Pocket City 2 derimot viser at bybyggerspill like gjerne kan passe i lomma i mobilformat – og hele spillet er laget av kun en person.

I Pocket City 2 skal man lage en by fra bunnen av. I enkleste form dreier

det seg om å plassere ut veier, boligfelt, industri og kommersielle tomter. Samtidig må mye mer til for å holde samfunnet i gang.

Man må bygge ut vanntårn, politistasjon, skoler og kraftverk, og renseanlegg for å bli kvitt kloakk. Noe av byggingen fører til økt forurensning, men man kan satse på grønnere energiformer og bedre sanitære forhold senere.

I tillegg må man håndtere skatter og sikre at byen får nok inntekter til at hele sulamitten går rundt. Dette er altså en

glimrende måte å lære på et enkelt nivå hva et samfunn trenger for å fungere. Alt blir servert i en praktisk og konkret pakke som krever mange taktiske valg underveis.

Pocket City 2 er et imponerende lite spill. Det er nok variasjon her til å holde på interessen over tid. De mange små animasjonene, grafikken og detaljene med ulike bygg, årstider, trafikk og fotgjengere som holder på med sitt – er storslått. Og til slutt kan man til og med ta en kjøretur rundt omkring i byen.

TIDSREISE SÁPMI

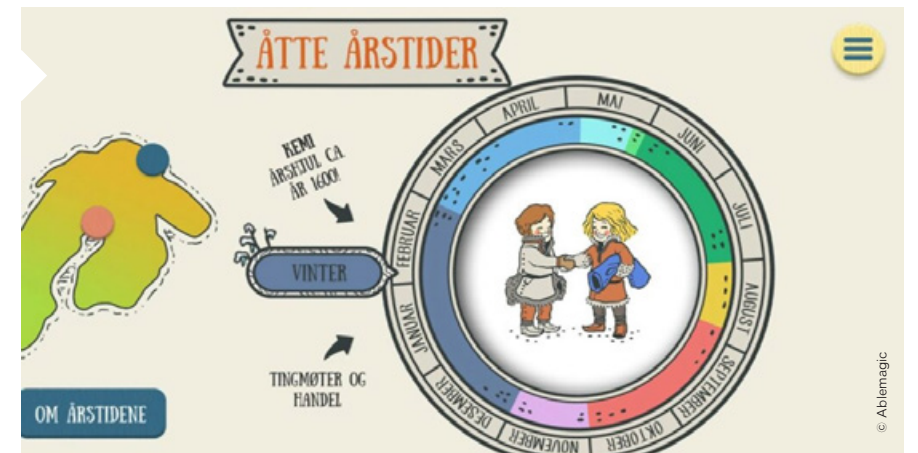
iOS / Android | Merket 4+ (iOS),
PEGI 3 (Android)

Grundig og gjennomarbeidet konsept formidler samisk kultur og historie for barn i og utenfor Sápmi. Appen er pedagogisk tilrettelagt, vakkert fremstilt og spennende å utforske.

Tidsreise Sápmi er laget av Ablemagic AS og ČállidLágádus – forfatterens forlag. Appen formidler samisk kultur og historie for barn i og utenfor Sápmi. I et nøtteskall fungerer appen som en slags interaktiv faktabok.

Man kan lese og få opplest fakta og historier på to samiske språk og norsk. Og ellers er det en god dose med bilder og interaktive muligheter i appen.

Når man starter appen får man nydelig og nesten meditativ musikk som bakteppe. Lydsporet er laget av Frode



Fjellheim og Marja Helena Fjellheim Mortensson.

Deretter kan man veksle mellom to forskjellige måter å utforske samisk kultur og historie. En liten bryter byr på de to kategoriene «tradisjon» og «historie».

I sistnevnte dukker det opp et kart og en tidslinje. Ved å trekke tidslinjen mot

vårt århundre, dukker det opp nye elementer på kartet. Man kan trykke på hver av disse som deretter avdekker relevante fakta og bilder. Appen byr på nydelige bilder og animasjoner. Her ligger det mye godt arbeid i bunn og med fokus på detaljer.

ZUPERSMART

iOS / Android | Merket 4+ (iOS) 3 år fra PEGI i Google Play

Grundig og gjennomtenkt app lærer barn å håndtere ulike situasjoner, tanker og følelser. Utviklet av norske forskere i tett samarbeid med andre fagpersoner og barn.

Zupersmart er utviklet av avdeling for Digital Helseforskning ved Oslo Universitetssykehus i samarbeid med RVTS Øst. Solide fagmiljøer med andre

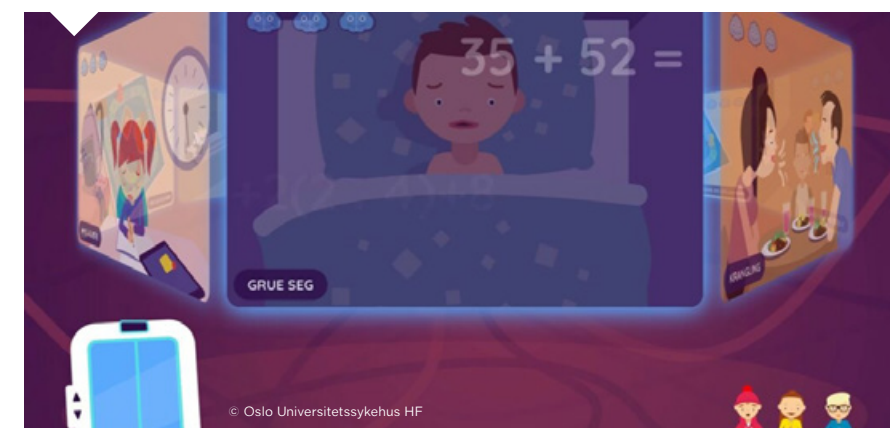
ord. Appen beskrives i kortform som en app for stressmestring i hverdagen med tips, råd og øvelser. Målgruppen er barn 6–12 år.

Via appen får barna trening i å møte ulike scenarioer, utfordringer samt å gjenkjenne hva som skjer med kroppen under stress. I tillegg har appen egne øvelser for å lære barn å håndtere forskjellige følelser, og det å lære seg å ta gode valg.

Appen fungerer fint til hjemmebruk, men også i klasserommet som en del av det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring.

Konseptet er barnevennlig og intuitivt. Her veiledes barna gjennom prosesser og nydelige animasjoner og figurer fungerer som ledsagere. I tillegg fungerer tegningene i appen som forklaringsmodeller som viser hvordan ubehag kan oppleves i kropp og hode. Abstrakte fenomener og følelser blir altså konkretisert på et nivå slik at barn kan forstå det.

Appen fungerer ved å gi barna en verktøykasse til å håndtere nåværende og dermed også kommende situasjoner. Her vil de kunne bli mer obs på egne følelser og tanker, samt lære et register av strategier for å håndtere disse.



Hva er PEGI?

PEGI er en europeisk organisasjon som setter anbefalte aldersgrenser på spill og apper.

Aldersgrensen betyr ikke at barn i denne alderen nødvendigvis behersker appen, men grensen betyr at barnet neppe vil ta skade av å se hva som foregår i appen.



SPØR BARNEVAKTEN

Har du spørsmål om barn og unges mediebruk?
Ta kontakt på post@barnevakten.no

FAGAVDELINGEN I BARNEVAKTEN MED KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN,
KRIS MUNTHE, SJUR JANSEN OG RUNE H. RASMUSSEN.



Hei, sønnen min på 11 år har hatt totrinnsverifisering på Roblox på ipaden sin. Dette er ganske tungvint. Hver gang han må logge på Roblox, blir han spurt om dette. Jeg får da en e-post med kode. Kan det gjøres lettere?

Man kan velge hvordan totrinnsverifiseringen skal bli tilsendt.

Velg »Trust this device for 30 days» ved innlogging. Da skal man ikke måtte skrive inn/motta kode innen oppgitte tidsrom.

Du kan eventuelt endre e-postadressen som koden blir sendt til, inne på kontosiden. For eksempel om koden skal bli sendt til din sønns e-postadresse i stedet for din.

Flere erfarer at spill- og sosiale medier-kontoer blir hacket og man mister tilgangen til meldinger,



Foto: Shutterstock / Cmspic.

kontakter, bilder og digitale kjøp. Derfor anbefales totrinnsverifisering som et ekstra lag med trygghet.

I denne saken finner dere oppskrift for totrinnsverifisering på de mest brukte plattformene og appene som barn bruker: barnevakten.no/totrinnsverifisering/

har derfor nylig lansert et nytt opplæringsverktøy for mellomtrinnet med mål om å øke barnas kritiske sans knyttet til påvirkning gjennom reklame blant annet i spill og sosiale medier.

Innholdet er konkret og gjenkjennelig fra barnas egen hverdag og inneholder både tekster, filmer og interaktive oppgaver. Opplegget passer i skolen, men også hjemme. I pakken er det også et eget opplegg for ungdomsskoler. Ressursen er laget på oppdrag for Barne- og familiedepartementet og du finner den på reklameskolen.no.



Jeg er lærer i mellomtrinnet og mange av elevene mine er allerede aktive i sosiale medier. Jeg vet at de utsettes for ekstremt mye reklame og sponsa innhold. Jeg synes barn utsettes for svært mye kommersielt og har lyst å finne tid til å bevisstgjøre dem på dette. Har dere noen ressurser dere vil anbefale?

Ja, sosiale medier er bygd rundt det vi kaller oppmerksomhetsøkonomi. Plattformene, tjenestetilbyderne, medieaktørene og influenserne tjener penger på å holde på vår oppmerksomhet. Forbrukertilsynet



© Shutterstock / Prostock-studio



Jeg er mamma til en 5. klassing og vi er noen foreldre i klassen som jobber med digital inkludering på tvers av ulike typer mobiler. Noen i klassen har hatt gruppechatt på iMessage, men det fungerer jo kun for de med Iphone, så da er resten utenfor. For å utsette at de starter med Snapchat eller et annet sosialt medie med 13-års grense, så ønsker vi å finne en egnet chatteapp. Vi har sett på Kinzoo og Google Meet om det eventuelt kan være et alternativ for klassechat. Hvilken av disse to ville dere anbefalt? Eller finnes det en bedre løsning, enten på selve mobilen eller en app?

Gode spørsmål. Kinzoo er en kjekk app, men dessverre også noe begrenset når det gjelder antall personer som kan være i en gruppe om gangen. Så vidt vi vet, er dette begrenset til 12 personer per gruppechat.

Kinzoo krever at foreldre kobler seg på og administrerer barnas bruker, og det er bra. De kan også fint prate med hverandre en-til-en og i mindre grupper i denne appen. Men som sagt begrenset med plass i chatten.

Google Meet er et alternativ. Men vi har også erfaringer med at det kan bli en del støy og tull. Ettersom det ikke er noen reell administrator i Meet, og hvem som helst kan endre navn på gruppe, legge til nye medlemmer osv. Det krever med andre ord stor tillitt og ansvar mellom barna som skal bruke en slik plattform uten voksne.

Det finnes få «perfekte» alternativer dessverre, men appen Spond er et mulig bra alternativ.

Spond er norskutviklet og først og fremst myntet på kommunikasjon rundt organiserte fritidsaktiviteter. Men appen kan også brukes til andre formål, deriblant foreldreorganiserte chattegrupper til skoleklassen. Ettersom gruppeeier må være over femten år, kan en forelder sette opp en felles chatt som barna kan delta i.

Appen er gratis å bruke til funksjonen klassechat, og fungerer intuitivt til mobil og nettbrett.

På plattformen kan man dele innlegg til alle og en-til-en dersom det er ønskelig. Det er ingen mulighet for videochat og lignende, og heller ikke oppringinger. Spond samler inn noe data. Samtidig er utvikleren norsk og forholder seg til GDPR og personopplysningsloven i Norge. Mer informasjon og veiledning her: barnevakten.no/app/spond/

Det er mange fordeler med å velge reine chatte-apper fremfor sosiale medier for barneskolebarn. Man overholder i praksis aldersgrensen, ettersom sosiale medier har 13-års grense, og man utsetter at barna må forholde seg til alt det andre som ligger i pakken «sosiale medier»; reklame, innhold fra influensere, algorit mestyrte videoer, nyheter og så videre.

Dessuten er det veldig fint å øve seg på nettvett-kulturen i litt mer begrenset chatt, før barna debutterer på de mange ulike større plattformene.

Lykke til.

Spillet om

Flåklypa Grand Prix



Flåklypa—racet i ekte 3D,
den velkjente historien, og
favoritt—minispillene!

CAPRINO
STUDIOS
CAPRINO FILMCENTER AS



Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.



Ute nå!

PC
GAME

Begge spillene kan lastes ned for Nintendo Switch eller PC (STEAM)



KAPTEIN SABELTANN OG DEN MAGISKE DIAMANT

Dra på tokt med selveste Kaptein Sabeltann
i et spennende, fartsfylt plattformspill!



ravn
STUDIO
www.ravnstudio.no

Kjøp i butikk, eller last ned spillene til PC fra steampowered.com