



Barnevakten temamagasin, Nr. 1, 25. årg. mai 2024

DIGITAL BARNDOM

HVA HAR SKJEDD MED FORTNITE? | BARNAS SPRÅK BLIR STYGGERE



Kunnskapsministeren:
– Politikere er for lite
kritisk til skjermbruken

BALANSE I SKJERMTIDEN

FILMTIPS OG SPILLTIPS

REGLER FOR DEN DIGITALE SKOLEN

DEN MEST KREVENDE ALDERSGRENSEN



Hva i all verden betyr
dette utropstegnet?

SKOLENE MÅ HA DIGITALT TILSYN



SJUR JANSEN
REDAKTØR

En bekymret mamma sa til Barnevakten at på den lokale barneskolen hadde alle elevene tilgang til Youtube, og der kom barna over litt av hvert de ikke burde se. Litt senere ringte en oppgitt pappa fra et annet sted i landet og sa det var lett å finne både porno og krigshandlinger på datterens nettbrett som var utlevert av skolen. Denne pappaen fant også opplæringsvideoer på obduksjon og hvordan lage utstyr for bruk av narkotika.

Omtrent samtidig kom det to avslørende rapporter om sikkerheten i elevmaskinene.

Den ene rapporten, av Christer Veland Aas og Maja Lunde, viste at i nesten alle kommunene som ble undersøkt, kunne foreldre melde om ulike typer skadelig innhold som ble vist på elevmaskinene. Foreldrene var frustrerte over manglende filter og muligheter for foreldrekontroll.

Den andre undersøkelsen kom fra organisasjonen Lightup. Den viser at fremdeles er det mange kommuner som ikke har pornofilter for grunnskolen.

Elever har rett til å slippe skadelig innhold på skoleskjermer. De har også rett til å slippe kommersielt press samt reklame som i sterk grad kan endre deres holdninger og handlinger, dette står i lovverk og retningslinjer.

Men elevmaskinene er ikke skrudd sammen godt nok slik at de oppfyller reglene som er satt.

Det er ikke noe ønsket posisjon å være den som ber om flere regler og mer kontroll. Men man må huske at barn ikke har stemmerett, kjøpekraft eller fagforeninger. De forstår kanskje heller ikke alltid hva de utsettes for. Derfor trenger de mer beskyttelse enn oss voksne.

Det er kommunene som skal sørge for at elevene er trygge og at alle regler blir fulgt. Men fordi mange kommuner ikke følger opp reglene godt nok, kommer Barnevakten derfor med dette forslaget:

1. Politikere må lage nasjonale **overordnede regler** for digitale skoleløsninger og apper som brukes i skolen, slik at det ikke er tvil om hva som gjelder.
2. Informasjon om alle rettigheter, plikter, regler, definisjoner og retningslinjer som gjelder digitale skoleløsninger, må **samles på ett sted**, i et forståelig språk for foreldre, lærere og skoleeiere – digitalt og åpent for alle.
3. Det må bli **åpenhetsplikt om dataavtalene** som den enkelte skole eller kommune inngår som elevene blir en del av. Informasjonen om avtaler, filterbruk og lignende forhold må være digitalt lett tilgjengelig for foreldre.
4. En offentlig etat må få **ansvar for å sjekke om skolene følger reglene**, på samme måte som vi har Mattilsynet som sjekker restauranter.

Da vil man oppnå at elevmaskinene og skoleløsningene blir tryggere å bruke samtidig som foreldrene lettere kan veilede sine barn i den digitale skolehverdagen.



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
Besøks- og postadresse: Logemannsgården, C Sundts gate 51, 5004 Bergen | Forside: Shutterstock/Ground Picture.
Foto av ansatte: Løtvedt Foto | Grafisk design og trykk: Aksell



06 HVA I ALLE DAGER HAR SKJEDD MED FORTNITE?



20 VÅRE BESTE FILMTIPS FOR DE YNGSTE BARN



28 BEKYMRET FOR AT STYGG SPRÅK- BRUK NORMALISERES BLANT BARN OG UNGE

INNHold

Den mest krevende aldersgrensen	4
Hva i all verden betyr ikonet som viser et utropstegn?	
Skjermliv	10
Balanse i skjermtiden	
Politikerne har vært for lite kritiske til skjermbruk i skolen	12
Intervju med kunnskapsministeren	
Fikk du med deg dette?	16
Noen smakebiter fra barnevakten.no	
Varm opp til Spilluka nå!	19
Hvilke spill skal du spille med barna?	
Quiz	22
Hvem vet mest om skjermbruk i familien?	
Lager nettvettkurs for flyktninger	23
Nettvett for språkminoriteter	
Hva er FC24?	24
Spillguide for foreldre og lærere	
Film	28
Noe for hele familien	
Spill	30
Anmeldelser av spill	
App	32
Anmeldelser av apper	
Spør Barnevakten	34
Vi svarer på dine spørsmål	

DEN MEST **KREVENDE** ALDERSGRENSEN

PEGI viser anbefalte aldersgrenser i spill og apper. Kanskje klør du deg i hodet når du ser ikonet som er et utropstegn.

TEKST: SJUR JANSEN

Dataspill og apper som utgis i Europa er som regel merket med anbefalte aldersgrenser fra PEGI. Aldersgrensene er 3, 7, 12, 16 og 18 år. En aldersgrense betyr ikke at et barn behersker spillet, det handler om upassende innhold.

Det vanskelige utropstegnet

Aldersgrensene er lette å forstå, men PEGI har et vrient kort i ermet, noen ganger blir aldersgrensen satt uten aldersgrense! Det står bare et ikon som er et utropstegn. Hva i all verden betyr det?

Merket som ser ut som et utropstegn, kalles *foreldreveiledning*, det brukes når innholdet i appen eller spillet ikke kan vurderes på forhånd av PEGI.

Når du ser utropstegnet, kan du late som at det står en aldersgrense som er høyere enn ditt barns alder. Dette for å vekke deg. Med gode foreldreinnstillinger og ved at du veileder barnet i bruken av appen fremover, kan du kanskje likevel si ok til appen.

Når brukes utropstegnet?

Normalt når aldersgrenser settes, må utgiveren av spillet fylle ut et skjema og angi graden av vold, nakenhet, rus-

midler og så videre. Skjemaet regner så ut aldersgrensen.

Men i sosiale medier er det brukerne som lager innholdet, og da vet ikke apputgiveren på forhånd hvor grovt innhold som kommer til å bli delt. Dermed sier PEGI at da må foreldrene selv finne ut om appen er passende for sitt barn.

Krever ekstra innsats fra foreldrene

Utfordringen er at algoritmene styrer hvilket innhold barna ser. En app som ser uskyldig ut i første runde, kan i neste runde vise mye upassende innhold. Med god bruk av foreldreinnstillinger og bevisst holdning til hvordan man til en viss grad kan styre algoritmene, kan det hende at du som forelder sier ok til at barnet tar i bruk slike apper eller spill likevel, mot at du også følger opp videre.

Youtube har utropstegnet

Youtube er utstyrt med utropstegnet i Googles appbutikk, det er fordi det er brukerne selv som deler videoer. På Youtube finnes mye som er upassende for barn, for eksempel trailere for skrekkfilmer.

Youtube kan blir tryggere dersom du oppretter din egen Youtube-konto som du kobler sammen med barnas



Merket som ser ut som et utropstegn, kalles foreldreveiledning, det brukes når innholdet i appen eller spillet ikke kan vurderes på forhånd av PEGI. ”

Youtube-konto, da kan du skru på barnefilter.

12+ eller utropstegn

I Apples appbutikk er Youtube utstyrt med aldersgrensen 12+. Apple har sin egen merkeordning og bruker ikke den europeiske PEGI.

Da Youtube fylte ut innholdsskjemaet til Apple, skrev de at Youtube inneholder for eksempel «Infrequent/Mild Sexual Content and Nudity». Det betyr at Youtube selv mener at de med sine filter makter å fjerne videoer der folk er fullstendig nakne. Og at delvis nakne personer vises bare nå og da. Det samme gjelder alkohol,

narkotika, medisinerbruk, gambling, skrekk og grov humor.

Utropstegnet som betyr «foreldreveiledning» er kun en anbefaling fra PEGI. Vilkår er noe annet, det er krav fra appselskapet som du må følge. De fleste apper som er merket med foreldreveiledning, har 13 års aldersgrense i vilkårene.

Flere eksempler på apper som har utropstegn

Tiktok, Instagram, Zoomerang og Snapchat er eksempler på apper som er utstyrt med utropstegn. Foreldre bør da inn i hver app og gjøre seg opp en mening om appen er passende

for sitt barn. Les gjerne anmeldelsene som ligger på barnevakten.no og følg i tilfelle opp barnets videre bruk av appene.

Snapchat viser også redaksjonelt innhold i det som kalles Stories, der er det mange innslag av «overfladisk karakter», det kan handle om botox, trekantsex eller at Drammen er «Norges mest leppfulle by». I Apples nettbutikk har Snapchat fått aldersgrensen 12+.

Hva med Roblox?

Roblox er en spillplattform, her er det tilgang til tusenvis av spill. Barna kan også chatte og være med venner.

Fem tips om utropstegnet

- Ikke la barna benytte spill og apper som er merket med utropstegn, før du har sjekket produktet.
- Utropstegnet betyr at det kan dukke opp innhold som kan være upassende.
- Med bruk av foreldreinnstillinger kan du makte å overstyre en del av risikoen som utropstegnet uttrykker.
- Følg opp og veiled barnet i den videre bruken, fordi apper og spill endres hele tiden.
- Gjør barnet trygg på at det er lov å komme til deg samme hva som barnet har opplevd på nettet.

Roblox er utstyrt med utropstegnet fra PEGI og aldersgrensen 12+ fra Apple. Med foreldreinnstillinger er det mulig å luke bort spill som ikke egner seg for yngre barn. Inne på Roblox finner man spill som er klassifisert for «alle aldre», «9+» og «13+» år. Brukere som er verifisert som over 13 år, kan få tilgang til stemmechat.

Ikke helt logisk

Nettleseren Chrome, og mange andre nettlesere, har anbefalt aldersgrense 3 år fra PEGI. Det er i grunnen litt merkelig, for nettlesere viser alt som finnes på internett, deriblant Youtube som PEGI har gitt et utropstegn. ■

HVA I ALLE DAGER HAR SKJEDD MED

© Epic Games / Fortnite

FORTNITE?



Barnas spillplattform har blitt nesten totalt forandret. Det gir foreldre nye muligheter til å trygge spillopplevelsen, samtidig som det er mer innhold og innstillinger å være obs på.

TEKST: KRIS MUNTHE

Ved opprinnelig utgivelse i 2017 var *Fortnite* kjent for å være bare ett spill. Men i dag har plattformen utviklet seg til å være et sted som tilbyr mange ulike typer spill. Flere av disse er laget av brukerne selv.

Fortnite har altså blitt et slags *Netflix* eller *Youtube*, men for spill. Her finnes det spill som kan passe for alle aldre, men også titler som er ment for de som er 12 år eller eldre.

Derfor har foreldre nå to aldersmerkinger å forholde seg til. Når man laster ned *Fortnite* på datamaskinen eller spillkonsollen, er det oppgitt et utropstegn som betyr foreldreveiledning. I kortform betyr det at foreldre bør sette seg inn i plattformen og veilede barna dersom de skal få tilgang til *Fortnite*.

Og når man så starter *Fortnite*, så er alle de tilgjengelige spillene merket med ulike aldersgrenser. Litt på samme måte som at alle kan komme inn på Tusenfryd, men hvor de ulike karusellene har forskjellige høydebegrensninger.

12-årsgrensen er ikke tatt bort

Det klassiske *Fortnite*-spillet *Battle Royale*, hvor mange kjemper mot hverandre med skytevåpen, har fortsatt aldersmerking 12 år.

På *Fortnite*-plattformen ellers finnes det innhold som egner seg for barn fra 3, 7 og 12 år, dette følger den europeiske PEGI-merkingen for å sette anbefalte aldersgrenser på spill.

Her finner man LEGO-spill som er inspirert av *Minecraft* der man kan bygge flotte slott, slåss mot skjelett og ulver og dyrke bær og frukter. I tillegg er det rene bilspill og musikkspill som er herlige å spille sammen med venner.

Men skrekksjangeren har også blitt stor i *Fortnite*, og det er flere spill som byr på ordentlige grøssere enten man utforsker mørke skoger eller nedlagte, psykiatriske sykehus. Derfor kan det være lurt å bruke innstillinger for å begrense barnas tilgang til opplevelser som kan være skremmende eller voldelige.

God og intuitiv foreldrekontroll

Epic Games, som eier *Fortnite*, har også laget en egen foreldrekontroll. Her kan man enkelt sette rammer for hvem barna kan chatte med, hvilke spill de får tilgang til og mer.

Disse innstillingene kan man skru på ved å logge inn på Epic Games sin kontoside med barnas e-postadresse og passord. Men kanskje enklest er det å sette på innstillingene direkte i *Fortnite*.

Se i menyen etter «Parental Controls». Her finner du ulike faner:

- **Content rating:** Angi en aldersgrense på hvilke minispill barna kan få tilgang til på *Fortnite*-plattformen. Dette etter alder 3, 7 og 12 år. Alle minispill på *Fortnite*-plattformen har oppgitt en aldersmerking. Dersom aldersmerkingen på et minispill er høyere enn det du har gitt barna tilgang til, kan de spørre deg om tilgang til enkeltspill.

FORTS. ➔



- La barna få lage egne **minispill** (øyer) som de kan dele med andre eller ikke.
- Filter for ufin **språkbruk** (vi antar at denne er best på engelske glosjer, og ikke norske). Gjelder for tekst og ikke tale.
- Krav om PIN-kode for å legge til **nye venner**. Barna kan altså ikke bli venner med nye personer på Fortnite-plattformen uten at du som forelder skriver inn en PIN-kode.
- Velg hvem barna kan **chatte** med (stemmechat). Venner, alle, kun venner og lagkamerater, eller ingen.
- Skru av eller på **tekst-chat**.
- Motta ukentlig **rapport** om barnets spilltid til forelders epost

Ok, hva mer?

Nå tenker kanskje du at fem- eller åtteåringen kan få fritt spillerom i Fortnite så lenge foreldrekontrollene er riktig innstilt. Men systemet er ikke

feilfritt, og vi har oppdaget flere spill som inneholder vold og som er merket med for lav aldersmerking.

Barnevakten kontaktet derfor PEGI og flere av spillene fikk dermed oppjustert sin aldersmerking. Med tiden vil nok dette systemet bli bedre. En mellomløsning per nå er å sette en lavere aldersmerking enn det du ellers ville ha gjort, og så kan barnet spørre om tilgang til enkeltspill som det er tekniske muligheter for å gi adgang til.

Tre kjekke spill å teste ut

Ellers kan vi trekke frem tre nye spill som absolutt er verdt å sjekke ut på Fortnite-plattformen:

- **Rocket Racing** (PEGI 3): Her skal man konkurrere i bilkjøring med andre. Spillet byr på høyt tempo, ville hopp og kjappe reaksjoner som gjelder for å nå førsteplassen.
- **LEGO Fortnite** (PEGI 7): Dette spillet er kraftig inspirert av Minecraft. Her skal man bygge

baser med LEGO-deler, slåss mot dyr og monstre og samle ressurser for å overleve.

- **Fortnite Festival** (PEGI 12): Dette spillet minner om Guitar Hero-spillene. Her skal man trykke på riktige knapper i takt med musikken og slå seg løs som gitarist, bassist, trommis eller vokalist. ■

Gratis å spille Fortnite?

Ifølge Medietilsynets undersøkelser har omtrent 6 av 10 barn kjøpt innhold i spill for ekte penger (Barn og Medier, 2022). Og selv om Fortnite er gratis å laste ned, er det flust av reklame og kjøpemuligheter.

Man kan blant annet bruke ekte penger på spillets egen spillvaluta; V-bucks. Og man kan kjøpe sesongkort og diverse abonnementsløsninger. Alt dette gjør man for å få kosmetisk innhold i spillet enten det er kostymer til spillfigurene, danser som de kan gjennomføre eller annet.

To norske forskere har sett på spillene *Roblox*, *Hay Day* og *Fortnite*. De fant frem til 13 måter som utviklerne manipulerer spillerne til å kjøpe innhold. For eksempel med tidsbegrensede tilbud – eller valutaforvirring når man sammenligner spillvaluta og verdien den har i ekte penger.

Derfor er det lurt å ha sperrer på spillkonsollen som krever at man må taste inn et passord før kjøp. Dette for å unngå at barna handler innhold ved uhell eller uten din tillatelse.



UTENLANDSK KUNSTIG INTELLIGENS I SKOLEN

© Shutterstock / Beatrium

Kunstig intelligens er på vei inn i norske skoler. Disse KI-ene har ikke norske verdier som grunnmur.

TEKST: SJUR JANSEN

Kulturpåvirkning fra USA

Språkbasert kunstig intelligens fra California tilbys til norske skoleelever i enkelte kommuner. Det er gjerne Microsoft Azure OpenAI som tas i bruk.

Hver kunstige intelligens, enten den er fra Kina eller USA, preges av hvilke tekster den er trent opp på og hvilke etiske regler som utviklerne har lagt inn. En kunstig intelligens fra et selskap i California vil derfor tildels preges av californiske verdier.

Norske elever kan samtale på norsk når de chatter med en kunstig intelligens fra utlandet, på den måten føles den kunstige intelligensen norsk ut.

Hvor store kulturforskjellene er mellom de ulike KI-ene, må forskere finne ut etter hvert. Men enn så lenge stammer treningstekstene i liten grad fra Norge. Veilederen fra Utdanningsdirektoratet setter ingen krav til hva som er under panseret i KI-ene.

Skal levere norske KI-er

Det norske forskningsmiljøet Nora skal med tiden levere norske KI-er. Våren 2024 er grunntreningen på plass for tre KI-er fra Nora, hvorav to av dem er trent opp på kun norske tekster.

Disse KI-ene er ennå ikke utstyrt med «skikk og bruk» fra forskerne, KI-ene har heller ikke noe chatbot-grensesnitt. Det vil derfor ta ett til to år før skoleelever kan få boltre seg i norske KI-er. Fremdriften er avhengig av hvilke budsjetter forskerne får.

De samarbeider med blant annet Nasjonalbiblioteket om tekster som KI-ene kan trene seg på.

Bør utstyres med barnefilter

Barnevakten har tatt stikkprøver av Microsoft Azure OpenAI og andre KI-er, vårt råd er at man må utstyre dem med barnefilter og tenåringsfilter dersom de skal brukes av elever.

KI-tips til foreldre

- Barnet må aldri fortelle hemmeligheter til KI-en, for det er usikkert hvor informasjonen havner.
- KI-er kan inneholde store feil og dessuten skjev fremstilling. Det er veldig fristende å bli lat når man får servert «fakta» og ferdigtygde svar. Det er derfor viktig med gode vaner som sjekker påstandene som KI-ene kommer med.
- Læreren eller kommunen kan bestemme at KI-en skal ha en bestemt «personlighet» og svare på en bestemt måte, vær oppmerksom på det. Svarene som KI-en gir, er også avhengig av hvordan du formulerer spørsmålet.



BALANSE I SKJERMTIDEN

Døgnet har 24 timer. Med for mye skjermtid vil det klart gå ut over andre viktige ting i barnas liv. Vi ønsker jo alle at barn skal ha sunne og gode oppvekstvilkår og utvikle seg sunt.

KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN,
FAGLIG LEDER I BARNEVAKTEN

Men hva er egentlig for mye skjermtid? Det er ikke alltid lett å vite hva som er gode rammer, heller ikke alltid lett å praktisere de rammene vi tenker er best. Dessuten er forskningen ennå så «fersk» at det er vanskelig å fastsette veldig tydelige råd.

Samtidig er det noen som sier vi må slutte å snakke om skjermtid og heller ha fokus på innhold. Ja, hva de bruker tiden på er viktig og Barnevakten har mye fokus på godt medieinnhold, men nå skal vi altså snakke om skjermtiden, for det er også viktig.

Bør vi ha klare grenser for skjermtid?

En del barn trenger konkrete rammer for skjermtiden, mens for andre så regulerer tidsbruken seg selv. Det er også stor forskjell på yngre barn og tenåringer. Men det er viktig at barn fra de er små av venner seg til at det finnes noen rammer for hva de får tilgang til og hvor mye tid de får fremfor skjermer.

Balanse

Det aller viktigste er at vi som foreldre sørger for at det er balanse i barn og unges hverdag. Med balanse mener vi at vi sørger for at de er i nok fysisk aktivitet, får nok hvile og søvn, at skolebarn får gjort lekser og kanskje bidrar med noe husarbeid, at man har tid sammen med familie, og rikelig tid

til lek og aktivitet sammen med venner. Skjermtiden må eventuelt tilpasses alt dette andre som er viktig for barn og unges utvikling.

Vi anbefaler foreldre å ha en bevisst holdning også til egen skjermtid, gi barn oppmerksomhet og «speiling», og vent med egne oppdateringer på mobilen til det passer med alenetid.

Livsstilsråd fra WHO og Helse- direktoratet

Verdens helseorganisasjon (WHO) kom i 2019 med livsstilsråd for barn under 5 år, og i 2022 kom Helsedirektoratet med sine råd, som bygger på WHO sine råd.

Noen eksperter mener at de brede anbefalingene med nokså strenge skjermråd, har et tynt vitenskapelig grunnlag. WHO sier de prøver å «fylle et tomrom» i den globale innsatsen for å fremme en sunn livsstil. De peker på at overvekt er et økende folkehelseproblem i hele verden, og at 80 prosent av ungdommer ikke er fysisk aktive nok. Derfor mener WHO at det er

nødvendig å komme med råd spesielt for barn under fem år, siden de første årene regnes som en avgjørende periode for livsstilsutviklingen.

Skjermrådene fra Helsedirektoratet og WHO oppsummert:

- **Barn under to år**, ikke bruke skjerm
- **To til fem år**, maksimum en time stillesittende skjerm hver dag
- **Barn og unge 6–17 år**, bør begrense tiden i ro, særlig passiv skjermtid på fritiden som går på bekostning av sosial og fysisk aktivitet (må vurderes ut fra alder)

Skjermrådene tar med andre ord utgangspunkt i helsegevinsten av fysisk aktivitet, og ikke at skjermbruken er skadelig i seg selv. Poenget er at skjermen tar tid fra aktiviteter og «livstrening» som bidrar til fysisk fostring og annen viktig mestring.

Det understrekes at retningslinjene dreier seg om passiv skjermbruk, og omfatter ikke et interaktivt spill eller skjerminnhold hvor barn oppfordres til å etterligne bevegelser, danse eller samhandle. ■

Det er viktig at barn fra de er små av venner seg til at det finnes noen rammer for hva de får tilgang til og hvor mye tid de får fremfor skjermer. ”

Noen skjermtips fra Barnevakten

Tilpass tipsene etter barnets alder.

- Tenk igjennom om det er **soner** i huset eller **tidspunkter** på døgnet hvor alle skal være skjermfrie.
- Vi anbefaler skjermfrie **måltider**.
- Vi anbefaler skjermfrie **soverom** og skjermfritt fra i god tid før man skal sove. Spesielt nok pause fra gaming før man skal sove for å justere dopaminnivået i hjernen.
- Hyppige **skjermpauser** er bra for hjernen og øynene (hvert 30. min.)
- Det kan være lurt å ikke ha skjermtid før **skoletid**, dette på grunn av dopaminen som utløses ved for eksempel spilling og som kan gjøre det tyngre å motivere seg for fag når man starter skoledagen.
- **Organiser** skjermtiden slik at barna ikke stresser med å få tid nok. Noen dager er kanskje så travle at skjermtid bør droppes, andre dager har man bedre tid.
- Snakk med andre foreldre. Vi erfarer at mange barn ønsker mer leketid og skjermfri-tid med hverandre. Snakk sammen om mulig å **koordinere til samme skjermfri-tid** for barn.
- For noen barn/klasser kan det være nyttig med **felles avtale** på når på kvelden man skal logge av online fra gaming og chatting. Med felles regler blir det mer offline-hvile for alle.
- Skjermtiden kan også **reguleres teknisk** på mange av barnas enheter. Dette kan dere lese mer om på barnevakten.no/smar-te-innstillinger/

POLITIKERNE HAR VÆRT FOR LITE KRITISKE TIL SKJERMBRUK I SKOLEN

Det sier kunnskapsminister Kari Nessa Nordtun som i år fikk gjennom en nasjonal anbefaling om mobilfrie klasserom.

TEKST: KRIS MUNTHE

Digital kompetanse i skolen er viktig, men det er ingen krav om å alltid være først ute, sier kunnskapsministeren når hun møter oss på departementets kontorer i Oslo. Vi spør om hennes synspunkter på skjermbruk i skolen, og tanker om kritiske røster fra foreldregrupper som blant annet Facebook-gruppen «Opprop for mindre skjermbruk i skolen». Den teller over 20 000 medlemmer.

– Jeg tror nok at vi politikere for lenge har hatt en ukritisk tilnærming til skjermbruk i skolen. Utviklingen har gått fort og det har vært for mye på kort tid. Jeg tror allikevel at skjermen har sin plass, og at den i mange læringssituasjoner også kan være et positivt bidrag, forteller Nordtun.

Blant annet referer hun til skjermbrukutvalgets delrapport som kom i desember 2023.

– Her kommer det frem at elevene leser korte tekster like godt på skjerm som på papir, men lengre tekster leses bedre på papir. Så derfor er det viktig

at skolen har et bevisst forhold til hvilken alder og til hva skjermen skal brukes til. Ikke minst at man begrenser hva slags innhold barna får tilgang til på den enkelte enhet.

Skjermbrukutvalget er regjeringens utvalg som skal gi et bedre kunnskapsgrunnlag om hvordan barn og unges skjermbruk i barnehage, skole og fritid påvirker helse, livskvalitet, læring og oppvekst.

Læring er viktigst, deretter skjerm

Nordtun vektlegger at skolens viktigste oppgave er å legge til rette for elevens trivsel og læring. Bruk av skjerm kommer derfor i andre rekke.

– Vi vet at utvikling av sosiale og emosjonelle ferdigheter er veldig viktig. Og disse ferdighetene er ikke så lett å lære gjennom skjerm. Tvert imot utvikles dette ved å være sammen i et fellesskap og ved å ha kontakt med andre ansikt til ansikt. Det handler om å trene på å tolke ansiktsuttrykk, følelser og reaksjoner, sier Nordtun.

Hun mener også at skolen skal fokusere på grunnleggende ferdigheter som lesing, skriving og regning. Og det må være fokuset, ikke at skjermen skal brukes for skjermens skyld.

– Noen har behov for tilrettelagt undervisning eller strever med å skrive for hånd. Da kan skjermen være et ypperlig hjelpemiddel. I min tid som ordfører i Stavanger lagde

Vi vet at utvikling av sosiale og emosjonelle ferdigheter er veldig viktig. Og disse ferdighetene er ikke så lett å lære gjennom skjerm. ”

Foto: Kris Munthe



Bli kjent med Kari Nessa Nordtun

- 38 år, fra Madla i Stavanger
- Beskriver seg selv som aktiv i barndommen med fiolin og håndball
- Ble med i ungdomspartiet AUF i tenårene
- Ble kunnskapsminister i oktober 2023 etter å ha vært ordfører i Stavanger
- Trebarnsmor og pendler mellom hjem i Stavanger i helgene og departementets kontorer i Oslo i ukedagene
- Utdannet advokat og har studert juss i Bergen, og EU-rett i Brussel

vi ordninger for at skolene kunne kjøpe inn mange flere skolebøker. En kombinasjon av fysiske lærebøker og digitale ressurser vil for mange være det beste, forklarer Nordtun.

Kritisk til innføring kunstig intelligens

Flere kommuner og skoler har innført kunstig intelligens den siste tiden, deriblant i Oslo og Randaberg kommune. Og kunnskapsministeren mener det er grunn til å være varsom.

FORTS ➔

- Utviklingen av kunstig intelligens skjer veldig raskt. Skolene må tenke langsiktig slik at man får på plass tydelige og trygge rammer for hva som er trygg og god bruk for sine elever. Ikke minst med tanke på elevenes personvern, påpeker Nordtun.

Hun mener at teknologien skal brukes på en lovlig og trygg måte.

- Det er aldersgrenser å forholde seg til, og man kan bli utsatt for kommersielt press og upassende innhold. Disse dilemmaene må man være obs på, mener Nordtun.

Bedre læring med mobilforbud

Allerede som relativt fersk kunnskapsminister tidlig i år, fikk Nordtun på plass en nasjonal anbefaling om mobilfrie klasserom. Dette var et av flere tiltak for å styrke elevers læring og trivsel.

- Vi har skåret altfor dårlig både på læring og trivsel i skolen over lengre tid. Det er urovekkende. Det har vært et viktig mål for meg og regjeringen å få opp både trivsel og læring. Forskning fra Norge og andre land viser at læringsresultater øker og mobbetall går ned, særlig blant jenter, når man innfører mobilfrie skoler

Utviklingen av kunstig intelligens skjer veldig raskt. Skolene må tenke langsiktig slik at man får på plass tydelige og trygge rammer for hva som er trygg og god bruk for sine elever. ”



© Shutterstock / Vectorfusionart

som gjelder både for klasserom og friminutt, påpeker Nordtun.

Hun referer også til danske undersøkelser som viser at barna blir mer fysisk aktive med innføring av mobilfrie skoler.

- Jeg har fått mange tilbakemeldinger fra foreldre, lærere og skoleledere på anbefalingen om mobilforbud. Blant annet elever som forteller at de for første gang drar frem fotballen igjen etter at mobilene har blitt lagt bort, sier Nordtun.

Nasjonale føringer for skjermbruk i skolen?

Og når vi spør om det kan komme lignende nasjonale føringer for blant annet kunstig intelligens og bruk av skjerm i skolen, er ikke Nordtun helt fremmed for tanken.

- Vi ser absolutt at nasjonal anbefaling om mobilforbud i skolen har gitt

trygghet til lærere og foreldre. Men samtidig ønsker vi å se på skjermbrukutvalgets endelige rapport som kommer i november, før vi vurderer om noe lignende er aktuelt for annen skjermbruk i skolen, mener Nordtun.

Hun ønsker også velkommen foreldregrupper og synspunkter som kommer frem i media med kritiske røster til skjermbruken i skolen.

- Det er positivt med engasjement, og dette bidrar til debatt. Det er tross alt barna selv og foreldrene som kjenner dette på kroppen, og hvordan skjermbruken påvirker barna. Det er viktige perspektiver vi må ta med oss i arbeidet, påpeker Nordtun.

Bekymret for økning i mobbetall

Årets elevundersøkelse viser at flere enn 1 av 10 elever på 7. trinn rapporterer om mobbing. Det er en økning fra 7,9 prosent i skoleåret

21/22 til 12,8 prosent i skoleåret 23/24. Altså nesten en økning på fem prosentpoeng.

Også andelen elever som forteller om digital mobbing øker, og mobbetallene bekymrer kunnskapsministeren.

- Mobbetallene går stadig oppover og vi har derfor satt inn flere tiltak. Regjeringen styrker statsforvalterne slik at de får midler til å veilede skolene og behandle klagesaker, og vi har utvidet Læringsmiljøprosjektet. I tillegg så er vi i gang med beredskaps-team som skal hjelpe de skolene som strever mest med dårlig elevmiljø. Læringsmiljøseneteret bistår også skoler som sliter. Vi leverer også snart en stortingsmelding om 5.–10. trinn som også vil se på skolemiljø, forteller Nordtun.

Hun påpeker at god kunnskap om hva som virker, og forebyggende arbeid er viktig på den enkelte skole.

- Men som med digital mobbing kan det også oppstå hendelser som ikke er knyttet til den enkelte skole. Så det er viktig å jobbe helhetlig med tematikken sammen med både foreldre, idrettslagene og andre fritidsaktiviteter. Men det finnes ikke noe enkelt-svar på hva som er løsningen, så her må man tenke helhetlig, påpeker Nordtun.

Bruk foreldremøtene til å lage skjermregler

Som trebarnsmor kjenner Nordtun selv på dilemmaet når noen i klassen slipper til tidlig enten det gjelder spill med høy aldersmerking eller sosiale medier. Derfor mener hun at skolen er et godt samlingspunkt der foreldre

kan diskutere temaer som opptar barnas digitale liv.

- Skolen er en viktig arena for at foreldrene samles på tvers av elevgruppa. Selv om man har andre fora som fritidsaktiviteter og idrettstilbud, så gjelder dette bare en gruppe av foreldre og ikke for hele elevgruppa. Så skolen er i en unik posisjon, påpeker Nordtun.

På samme måte som man noen steder blir enige om summer for bursdagsgaver eller hvordan bursdagsfeiringene skal foregå i klassen, kan man også diskutere kjøreregler for skjermbruken på tvers av hjemmene.

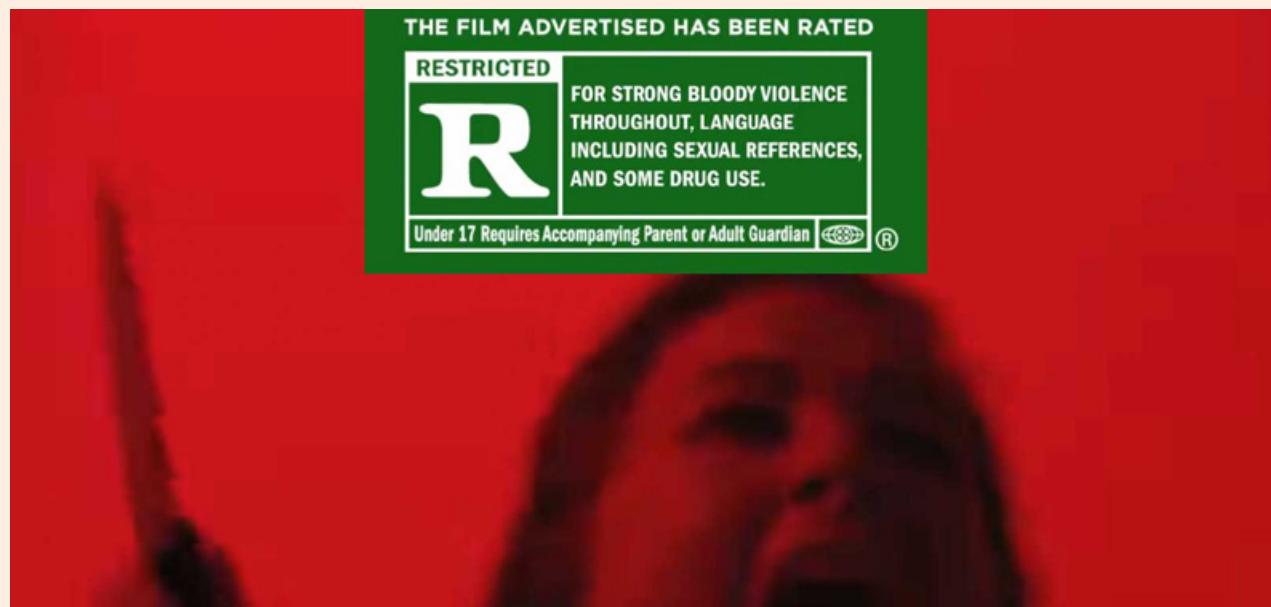
- Man kan snakke om tilgang til enkelte spill og sosiale medier, og ikke minst hvordan barna kommuniserer med hverandre i grupper, det er en viktig samtale å ta, mener Nordtun. ■



Illustrasjonsbilde: Shutterstock / Shulers

FIKK DU MED DEG DETTE?

Smakebiter fra Barnevaktens nettsider de siste månedene.



Skjermdump fra filmtrailer «The Belko Experiment».

Elever kan se skrekkfilmer på barneskolens nettbrett

Kommuneoverlegen i Rælingen har sendt pålegg om at elevnettbrettene ikke skal vise helseskadelig innhold, slik som scener fra skrekkfilmen «The Belko Experiment». Etter

at kommunen fikk pålegget, har kommunen sperret for nettsurfing for 1.–4. trinn, men for øvrig klaget kommunen pålegget inn for Statsforvalteren.

Store svakheter i den digitale grunnskolen

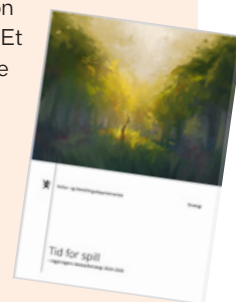
Det mangler både filter og foreldrekontroll på mange elevmaskiner. I 100 av 103 kommuner kan elevene se ulike typer skadelig innhold på skoleenhetene. 1 av 4 forteller at barnet deres har samme passord som andre elever i klassen. Dette kommer frem i en undersøkelse utført av Christer Veland Aas fra selskapet Climbr og forfatter og medievitner Maja Lunde.



Christer Veland Aas. Foto: Privat.

Dataspillstrategi fra regjeringen

Kultur- og likestillingsdepartementet har opprettet en arbeidsgruppe med deltakere fra Norsk filminstitutt, Medietilsynet, Kulturtanken og Innovasjon Norge i arbeid med en dataspillstrategi. Et av regjeringens mål med dette er å legge til rette for en inkluderende, trygg og tilgjengelig dataspillkultur. Man vil blant annet sikre tilgang til dataspill på norsk og på de samiske språkene, og man vil arbeide for å skape en dataspillkultur fri for hets, sjikane, trakassering og giftig ordbruk.



Barnevakten besøkte Google i Dublin

For andre året på rad arrangerte Google et seminar om barns digitale oppvekst. Barnevakten var på plass for å få nyheter og for å kunne snakke med Google-ansatte ansikt til ansikt. Vi deltok også i en workshop om hvordan forhindre overgrep mot barn.

Google er et kommersielt selskap og scenen ga heller ikke i år plass til kritiske spørsmål. Men panelsamtalene og innslagene ga likevel gjestene ny innsikt og en del å tenke på. Uansett er det viktig å få snakke med Google-ansatte direkte for å kunne stille konkrete spørsmål som nettsidene deres ikke gir svar på.

Barnevakten fikk for øvrig teste tenåringsfilteret som Google utvikler for deres kunstige intelligens Gemini. For øvrig virket det som at Google vil tilpasse seg de nye DSA-reglene fra EU, det betyr at personifisert reklame mot barn skal blokkeres.

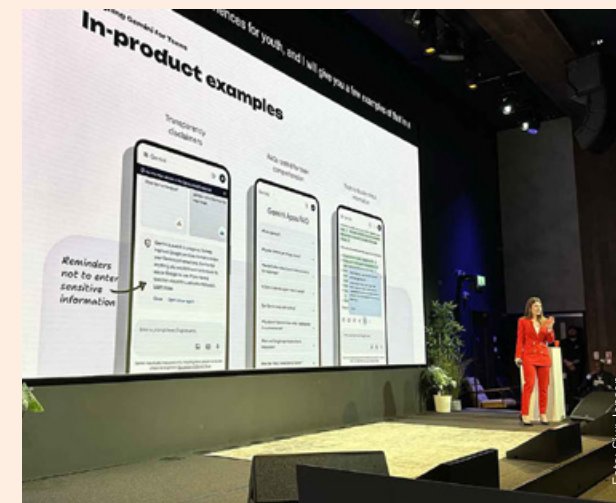


Foto: Sjur Jansén

Norske barn kan få digitalt ID-bevis om noen år

EU er i ferd med å lage en felles ID-løsning for medlemslandene. Norge deltar i utviklingen. Slik e-ID kan benyttes til å betale noe, hente reseptbelagte medisiner på apotek og lignende, men også til å aldersverifisere barn før

de benytter tjenester på nettet, for eksempel sosiale medier.

Forslag om verifiserbar aldersgrense for sosiale medier ble nedstemt i stortinget 5. mars 2024.

Kunstig intelligens benyttes for å presse tenåringer for penger

Seksuelle overgrep på nettet øker. Det skriver politiet i sin trusselvurdering og legger til at det er nettopp på nettet at mange barn og unge utforsker sin seksualitet, dette gjør dem særlig sårbare for slik kriminalitet.

Det er ofte profesjonelle kriminelle som står bak utpressing. Fremgangsmåten er gjerne bruk av falske kontoer der fornærmede blir forledet til å ta nakenbilder eller filme seg selv mens de utfører seksuelle handlinger. Så starter pengeutpressingen for at den kriminelle ikke skal dele videoene i sosiale medier eller med barnets venner og familie.



Det er spesielt gutter og unge menn mellom 15 og 25 år som blir utsatt for dette. Snapchat, Instagram og Discord er noen av plattformene som oftest benyttes. Også kunstig intelligens kan skape falske nakenbilder som presser barn for penger eller upassende aktiviteter.

Ingen krav til kunstig intelligens i skolene

En ny veileder fra Utdanningsdirektoratet stiller ingen krav til kvaliteten på kunstig intelligens som elever skal bruke i skolene. Barnevakten mener myndighetene må pålegge kommunene å velge skole-KI som har barnefilter og som oppfyller minstekrav innen faktanivå. Som kjent kan kunstig intelligens komme med grove faktafeil, være rasist, være partisk, være diskriminerende eller gi barn ideer om farlige aktiviteter. Men i hovedsak er kunstig intelligens svært imponerende dataprogrammer som kan være til god hjelp.



Kunstig intelligens ble rasist

Kunstig intelligens er lært opp på hva den har lest på internett. Er det mange rasister på internett, kan den kunstige intelligensen bli rasist selv. Dette ville Google forhindre i sin kunstige intelligens som lager bilder. Google la inn manuelle koder som overstyrte den kunstige intelligensens egenlæring, den skulle tvinges til alltid vise et mangfold av hudfarger samt sørge for at begge kjønn var representert. Men de manuelle kodene førte til at den kunstige intelligensen ble rasistisk mot hvite mennesker. Ba du den lage et bilde av en person med mørk hudfarge, løste den villig oppgaven. Ba du den skape et bilde av en hvit person, nektet den og ga deg heller en liten moralpreken.

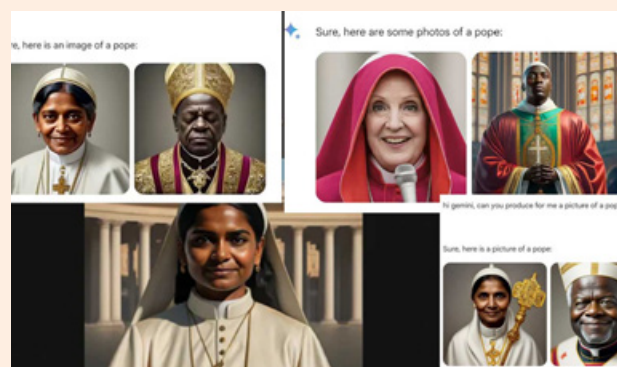
Brukerne opplevde også logiske feil, vikinger ble mørke i huden, paven ble en kvinne og tyske soldater fra andre



Mest bekymret for tidsbruken ved dataspill

En undersøkelse fra Blå Kors viser at foreldre bekymrer seg mest for tidsbruk, avhengighet og at barna blir for lite sosiale når de spiller. Rundt 1 av 5 er «veldig» eller «ganske» bekymret for barnets spilling. Denne andelen har vært nokså lik for hvert av årene som undersøkelsen har blitt gjennomført.

Nesten halvparten av foreldrene i undersøkelsen svarte at de var «positive til dataspill generelt». Omtrent 1 av 3 sier at de kjenner godt til innholdet i spillene som barna spiller. Det er nettopp mer informasjon om spillene som foreldrene var mest interessert i, da de blir spurt om hva slags informasjon de savner.



Skjermdumper fra Google Gemini. Montasje: Barnevakten

verdenskrig ble vist frem i et mangfold av etnisiteter. Etter mange klager stengte Google deler av bildefunksjonene for å skrive nye koder.

Kan elever og lærere være venner i sosiale medier?

9 av 10 lærere mener at de ikke bør være venner med elever i sosiale medier, ifølge Barnevaktens uformelle undersøkelse. Elevkontakt på sosiale medier kan også utfordre elevenes personvern, sier Datatilsynet og Skolenes Landsforbund. Lene Bakkedal, forbundssekretær i Skolenes landsforbund, påpeker at det finnes nyanser. På mindre steder og bygder kan en lærer ha flere roller, og da kan relasjonene naturlig nok gå noe om hverandre. Det finnes for øvrig ingen nasjonale råd eller retningslinjer for lærere når det gjelder elevkontakt på sosiale medier.



Uka der barn og voksne spiller sammen

Uke 42



barnevakten.no/spilluka
facebook.com/barnevakten.no



VARM OPP TIL SPILLUKA NÅ!

- 10-minutters spillkurs til foreldre: Slik spiller du Roblox, Rocket League og Minecraft
- Spillark: Oppdater deg på de viktigste spillene som barna spiller
- Les våre populære anmeldelser om spill med tips og råd

I Spilluka (14.–20. oktober)

- Byggekonkurranse i Minecraft med Barnevakten, Politiets Nettpatrolje og Brannvesenet
- Webinar om barn og gamingrollen for foreldre.
- Konkrete spilltips for å komme i gang med spillingen

Jeg synes at barn som gamer, skal ha minst like gode utviklingskår som barn som spiller instrumenter eller driver med idrett. Med engasjerte foreldre, besteforeldre eller andre voksne rundt seg ”

Statsminister Jonas Gahr Støre

Meld deg på allerede nå!





Våre beste filmtips for de yngste barna

Bare det beste er godt nok når det er tid for filmstund for de yngste. Her er noen av våre beste tips.

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN



SNOOPY OG CHARLIE BROWN: KNØTTENE-FILMEN

Amerikansk animasjonsfilm, 2015 | Vi anbefaler for alle

Charlie Brown er hodestups forelsket når Knøttene inntar det store lerret i en film som egner seg utmerket for yngre barn. Knøttenes særegne sjarme er blitt filmatisert på en svært vellykket måte i en film som er tilrettelagt for et ungt publikum – men som også ungdom og voksne kan ha glede av. I denne historien opplever Charlie en ekte barndomskjærlighet, med alle de følelser og usikkerhet det fører med seg. Vi ler med Charlie og alt det morsomme han går gjennom, samtidig som vi lærer noe nyttig.



OLE BRUMM

Amerikansk barnefilm, 2011
Vi anbefaler for barn opp til ti år

Denne fargerike tegnefilmen sprudler av fortellerglede og byr på en sjarmerende og lærerik historie som anbefales på det varmeste for de yngste. Hovedbudskapet dreier seg om vennskap, felleskap og viktigheten av å samarbeide. Etter filmen vil barn sitte igjen med et tydelig bilde av hvor verdifullt det kan være å sette venner foran egne behov. Filmen er usedvanlig godt egnet for de yngste, som får både underholdning og læring.

MIN NABO TOTORO

Japansk animasjonsfilm, 1988 | Vi anbefaler for alle

Denne tidløse tegnefilmperlen fra 1988 er en flott film om to søstre som går gjennom en vanskelig periode i livet, skildret med fantasi, varme og vakker filmkunst. Det aller beste ved filmen er at den klarer å kommunisere både til barn og voksne på samme tid. Mens voksne kan gå dypt i psykologisk forståelse av barna, kan barna reflektere over temaer som søskenforhold og vennskap.



HOKUS POKUS ALBERT ÅBERG

Norsk animasjonsfilm, 2013 | Vi anbefaler for alle

Dette er en flott film om Albert Åberg som anbefales på det varmeste for de yngste. Filmspråket er enkelt og håndgripelig, og filmen har den sjeldne egenskapen at barn kan søke den dybde som passer dem ut fra alder og modenhetsgrad. Historien blir en reise for Albert, der han utvikler seg fra en overbevisning om at han er stor nok til å ha ansvar for en hund, via en erkennelse om at han kanskje ikke er det, for til slutt å bli en gutt som tar ekte ansvar og er ærlig med seg selv og andre.



FOLK OG RØVERE I KARDEMOMME BY

Norsk animasjonsfilm, 2022 | Vi anbefaler for alle

Thorbjørn Egners klassiker formidles på en flott måte til en ny generasjon i denne vellagede animasjonsfilmen. Den visuelle stilen passer veldig godt til tegningene i den originale boken, og de klassiske sangene er flott fremført. Historien er den samme gamle, og har hovedtema om utenforskap og tilgivelse – et klassisk tema som passer godt for alle aldre. For de litt eldre barna kan det også bli mye refleksjon rundt kontrasten mellom politimester Bastian og tante Sofie.



GUBBEN OG KATTEN – MASEKRÅKER OG BESTEVENNER

Tysk drama, 2014 | Vi anbefaler for barn opp til ti år

Dette er en fin og morsom film for de yngste om to bestevenner og de artige påfunnene deres. Denne tyske filmatiseringen av Sven Nordqvists kjente barnebøker er blitt en fin filmatisering med en munter og barnevennlig stil. Filmen har også et flott budskap. Best sies det egentlig i en av sangene i filmen – del med en venn, og du får dobbelt igjen.



ERNEST OG CELESTINE – REISEN TIL TULLEBY

Fransk animasjonsfilm, 2022 | Vi anbefaler for alle

Denne filmen er basert på de populære franske barneboekene, og kombinerer eventyr, familiedrama og musikkglede på en sjarmerende måte. Filmen handler i stor grad om musikk, så det skulle bare mangle om musikken ikke også er i toppsjiktet. Her er det tatt mye inspirasjon fra jazzens verden, men det er også mye annet å plukke opp for den oppmerksomme. Filmens budskap er hvordan det er viktig at barn får vokse opp til å bli hva de vil.

QUIZ

HVEM VET MEST OM SKJERMBRUK I FAMILIEN?

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



FILM

1. Hvilken film forteller historien om et vennskap mellom en ung gutt og en utenomjordisk som blir strandet på jorden?
2. Hva heter den animerte TV-serien hvor tre søsken oppdager en portal til en annen dimensjon og blir med i en kamp mot onde krefter?
3. Hvilken film følger historien om en ung gutt som oppdager at han har magiske evner og blir sendt til en skole for hekser og trollmenn?
4. Hva er navnet på den animerte TV-serien hvor en gruppe barn løser mysterier i hjembyen sin med hjelp av en snakkende hund?
5. Hvilken film handler om en ung gutt som blir venner med en gigantisk vennlig skapning og prøver å beskytte den mot andre som frykter den?
6. Hva heter den animerte TV-serien hvor en ung gutt reiser gjennom ulike tidsperioder og møter historiske figurer mens han prøver å redde verden?
7. Hva er navnet på den animerte TV-serien hvor en gutt og hans venner utforsker en underjordisk verden befolket av monstre og skapninger?

LITT AV HVERT

1. Hva står forkortelsen KI for?
2. Hva heter den kunstige intelligensen i Snapchat?
3. Enkelte sanger er merket med en E i Spotify, hva betyr E-en?
4. Når ble Minecraft gitt ut?
5. Det er et spill som heter EA Sports FC 24. Hva het det spillet tidligere?
6. Hvilken kunstig intelligens ble rasistisk i noen uker i starten av 2024?

- Film
1. E.T. the Extra-Terrestrial.
 2. The Hollow
 3. Harry Potter og De vises stein
 4. Scooby-Doo! Mystery Incorporated (Aldersgrense: 11 år)
 5. SVK - Store Vennlige Kjempe- Eller «The BFG»
 6. Time Squad (Aldersgrense: 7 år)
 7. Gravity Falls (Aldersgrense: 7 år)
- Litt av hvert
1. KI betyr kunstig intelligens
 2. My AI
 3. E betyr at sangen har grov tekst og kan være upassende for barn
 4. 17. mai 2009
 5. FIFA
 6. Gemini fra Google

HADDE DU RETT?

LAGER NETTVETTKURS FOR NYANKOMNE FLYKTNINGER

Barnevakten utvikler en helt ny kurspakke i nettvett for foreldre med minoritetsspråklig bakgrunn. Kurset skal motivere foreldre til å involvere seg i barnas skjermbruk og blir først tatt i bruk av ukrainske flyktninger i Oslo.

TEKST: SJUR JANSEN

Det kommer flyktninger til Norge, som ikke har fått opplæring i nettvett i hjemlandet. Nå utvikler Barnevakten et innføringskurs i nettvett, for at flyktningene skal ha samme forutsetninger som norske foreldre til å engasjere seg i barnas nettbbruk.

– En del av flyktningene kommer fra land med lav levestandard, og kanskje er Ipaden fra den norske skolen den eneste datamaskinen som hjemmet har. Når barna er på nettet, bør foreldrene ha nok kunnskap til å veilede og vise barna godt medieinnhold. Dette er en prioritert oppgave for Barnevakten, sier prosjektoordinator Ragnhild Jansen (bildet).

Hun jobber med å utvikle et innføringskurs for nyankomne inn-

vandrereforeldre. Kurset holdes i samarbeid med Frelsesarmeen med støtte fra Integrerings- og mangfoldsdirektoratet samt private givere til Barnevakten.

Våren 2024 lærer hun opp en ukrainsk foredragsholder som skal holde kurset for inntil 30 ukrainere om gangen i Oslo. Man møtes tre ganger og vil i løpet av samlingene ha fått kunnskap som gjør en i stand til å vise interesse for barnas mediebruk, forebygge nettmobbing og nettovergrep samt tilpasse barnas skjermtid.

– Vi håper dette kurset kan lette integreringen og gjøre innvandrere godt rustet til å snakke med andre foreldre om barn og mediebruk. Slik er vi med å fremme dialog og styrke demokratiet i Norge, sier Jansen. ■

kidsandmedia.com

På nettstedet kidsandmedia.com er det mange Barnevakten-artikler som passer for nyan- komne immigranter, artiklene kan med en knapp oversettes til mange språk, her finnes også nettvett-videoser på ukrainsk, bangla, arabisk og engelsk.

Kan du bidra med en gave til å utvikle kur- sene, gi en gave her:





SPILLGUIDE

TIL FORELDRE OG LÆRERE



Android Kjøp i spill

Tilgjengelig på: Playstation 4 og 5, Xbox One og Series S og X, Windows, Nintendo Switch, Android (Google), iOS (Apple)

Hva er FC 24?

- Et fotballspill der man styrer fotballspillerne på et lag.
- Gjengir fotballsporten på en autentisk måte med ekte regler, fotballspillere og lag fra hele verden.
- Man kan også være fotballtrener og velge taktikk, selge/kjøpe fotballspillere, håndtere budsjett og så videre.
- I *Ultimate Team* konkurrerer man mot andre på nett. Her skal man bygge opp et fotballag ved å stadig kjøpe og selge bedre fotballspillere.

Smarte innstillinger

- Sett passordsperrer for uforutsette kjøp på enheten. Eventuelt tids-grenser for antall kamper man kan spille.
- Lag avtaler om pengebruk dersom barna skal få kjøpe ting i spillet. Eventuelt hvor mye/hvor ofte eller ikke i det hele tatt.
- Spillet har chat og kontaktlister, og man kan rapportere og blokkere brukere.

Vær oppmerksom på

- Nettmobbing/ufin kommunikasjon ispill-chat.
- Kjøpemuligheter. Man kan betale for å få bedre fotballspillere i Ultimate Team slik at man får et konkurransefortrinn. Her kjøper man pakker med fotballspillere, men man vet ikke hvilke fotballspillere man faktisk får. Innholdet er tilfeldig.
- Reklame. På samme måte som i profesjonell fotball vises det frem sponsorer/reklame for sportsutstyr og lignende.

Hva er favorittlaget/
favorittspilleren
din i FC 24?

Hvilke moduser liker du best i FC 24?
(Ultimate team/turneringer/Volta)

Diskusjonsspørsmål med barna

Fortell om den beste
kampen du noen
gang har spilt?

Hva synes du om
at man kan betale
penger for å vinne i
Ultimate Team?

Hva kan barn og unge lære?

- Fotballregler, navn på spillere og fotballag.
- Taktikk og planlegging.
- Budsjett og statistikk.
- Kommunikasjon og samarbeid.
- Konkurransen og mestring.



Ordliste

Ultimate team: En egen del av FC 24 der man bygger opp et fotballag fra bunnen av og konkurrerer mot andre på nett.

Fotballkort/pakker: Et tilfeldig utvalg med fotballspillere som man kan få ved å spille FC 24, eller ved å betale ekte penger.

FC Points: Spillet egen valuta som man kan kjøpe for ekte penger. Blant annet kan man kjøpe pakker med fotballkort (fotballspillere) og annet digitalt innhold.

Karriere: En måte å spille FC 24 på hvor man enten er trener for et lag, spiller som hele laget eller en enkelt fotballspiller.

XP: Erfaringspoeng som man får når man spiller FC 24.

Volta: Fotball, men på innendørs eller gatebaner med færre spillere om gangen.



Les mer på barnevakten.no/spill/ea-sports-fc-24/

Bekymret for at STYGG SPRÅKBRUK NORMALISERES blant barn og unge

Mange barn og unge reagerer ikke lenger på grenseoverskridende språk forteller avdelingsleder Jan Inge Nilsen ved Nedenes skole. Mobbeombud Aina Drage deler bekymringen.

TEKST: KRIS MUNTHE

Redd Barna har kartlagt stygg språkbruk blant elever på barne-skoler på 3., 5. og 7. trinn. Med funn fra over 600 elever landet rundt viser det seg at mange elever bruker ord som er diskriminerende, rasistiske, seksuelle eller trakasserende.

Nedenes skole i Arendal er en 1.–10.-skole. Skolen har jobbet aktivt mot stygg språkbruk blant elevene. Og i prosessen ble både foreldre og frivilligheten i lokalmiljøet involvert.

– I barne- og ungdomskulturen generelt er språkbruk et økende problem. Stygge ord som går på etnisitet, kjønn og legning blir så integrert i språket at elevene omtrent ikke registrerer det en gang. Ord som jævla hore, jøde



Aina Drage. Foto: Bjarte Johansen, Vestland fylkeskommune

og homo slenges ut i alle retninger uten tanke for hva det gjør med den eller de som disse ordene er rettet mot, påpeker avdelingsleder på ungdomsskolen, Jan Inge Nilsen.

Skolen har derfor tatt flere grep for å løfte opp tematikken og alle voksne ved skolen skal reagere om de hører krenkende ord.

– Vi har også forebyggende program som vi bruker aktivt. Og vi bruker mye tid på å snakke med elevene om dette. I tillegg har vi fått de foresatte med på lag ved å sette fokus på dette. Slik at man også i hjemmet øker bevisstheten rundt negativ og krenkende språkbruk, forteller Nilsen.

Og tiltakene har effekt. Fordi skolen tok satsingen enda lengre ved å

invitere til fellesmøter med idrettslag, fotballtrenere, menigheter og mer i lokalmiljøet.

– Da fikk vi frem en felles forståelse og holdning blant alle voksne som omgås med barna og ungdommen. Slik at barna og ungdommene våre møter voksne som reagerer likt på uønsket språkbruk enten det er i klasserommet, på håndballtreninga, eller på andre arenaer, sier Nilsen.

Stygg språkbruk, også på nett

Politioverbetjent Kaare Andre Ødegaard ved Sør-Vest politidistrikt opplever at på sosiale medier som TikTok flourer det med stygg språkbruk.

– Ingen hører deg når du bruker nøytrale ord, og kommentarfeltene er blitt en arena for det ekstreme. Vi ser absolutt en utvikling der man uttaler seg mer ekstremt mot hverandre enten det er på steder som Discord eller TikTok, sier Ødegaard.

Bekymret for utviklingen

Mobbeombudet i Vestland fylkeskommune, Aina Drage, opplever også at språkbruken i klasserommet og på nett har blitt grovere.

– Mange av de yngste elevene på barnetrinnet vet allerede om ord som «homo» og «hore». Selv om barna ikke alltid vet betydningen, så er det nok flere som kan og bruker slike ord, sier Drage.

Hun får tilbakemeldinger om bruk av stygg språkbruk i elevgrupper fra foreldre, politi, lærere og elever selv. Og noe av påvirkningen stammer kanskje fra tilgang til sosiale medier i ung alder.

– Det blir den samme språkbruken som går igjen innad i gruppa enten elevene kommuniserer verbalt eller digitalt. Stygge ord rammer i tillegg ikke bare den som det snakkes til, men også de andre som overhører dem. Det kan være bruk av diskriminerende og rasistiske utsagn for eksempel, påpeker Drage.

En moralsk frakobling?

Mobbeombudet er bekymret for utviklingen i samfunnet, særlig når det blir mindre rom for å snakke om tydelig grensesetting.

– Vi snakker mye om fellesskap, men dyrker individet. Samtidig rammer stygg språkbruk både en selv, den man snakker til og den som indirekte hører på. Stygg språkbruk rammer



Kaare Andre Ødegaard. Foto: Politiet



Jan Inge Nilsen. Foto: privat

hele gruppa. Vi mener stygg språkbruk i gruppen eller i klassen kan være et symptom på at gruppe- eller klassemiljøet ikke er helt som vi ønsker det skal være, sier Drage.

Barn og unge kan også selv merke at de går over en grense for språkbruken. Men det kan være lett å avfeie den dårlige samvittigheten og fortsette som før – særlig hvis egen tilhørighet i gruppen står på spill.

– Behovet for tilhørighet trumfer ofte etikk og moral, påpeker Drage.

Må våge å snakke om ukultur

I et klassemiljø hvor de voksne ikke snakker om normer og verdier, vil det

kunne dannes en ukultur i elevgruppa på egenhånd, sier Drage. Noe som kan gjøre elevene utrygge.

– Tenk på det som en fotballtrening hvor man fjerner dommeren og strekene på banen. Da blir det både vanskelig, uforutsigbart og utrygt å spille fotball. Ikke minst hvis man fjerner dommeren. Så barn og unge trenger voksne som stiller krav til hva som forventes av dem, uten at det nødvendigvis skal være pekefinger av den grunn, mener Drage.

Derfor er det viktig at voksne tar tak i stygg språkbruk på arenaene som barn er på. Det gjelder voksne på skolen, men likeså foreldrene i hjemmet. ■

Pedofil Kuk Fitte Ballepikk
Rasshøll Baller Dick Asshole
Pikk Din jævla bitch Ballesuger
Morapuler Mora di er en mann Du suger
Ballesuger Jævla hore Hore Bitch
Rævhull Jævla fittedyr Pikktryne Pussy
Motherfucker Vagina Jævla balleslikker Rævpuler
Mora di knulla en gris Kuksuger
Fitteunge Satans horunge
Er du gay? Trans
Jævla homotryne Gay
Homse Lesbisk
Homofil Jævla homo Gay shit

Skjermdump fra rapporten til Redd Barna – «Gi oss spilleregler!» – hvordan jobbe med språkbruk i barneskolen?



IBELIN

Norsk dokumentar, 2024 | Barnevakten anbefaler fra 9 år

En sterk og viktig dokumentar om det korte livet til Mats Steen, og hans liv i den virtuelle verden som Ibelin.

TEKST: ANNE MONSEN SOLSVIK

Mats er født med en muskelsykdom som gjør at kroppen hans stadig blir svakere, og han trenger mer og mer hjelp jo eldre han blir. Som ganske ung havner han i rullestol, og trenger stadig flere hjelpemidler, også til pc-en og gaming. Han dør av sykdommen allerede som 25-åring, og tilbake sitter for-eldre og søster med sorgen, både over hans død og det livet de kunne ønske at han hadde fått. De vet at han har noen venner på nettet, og finner passordet til bloggen hans hvor de legger ut et innlegg i håp om å få gitt beskjed til dem om hvorfor Mats ikke logger på lenger.

Responsen de får er overveldende, og det viser seg at Mats sitt liv som Ibelin i den virtuelle verden til World of Warcraft er langt rikere enn de noen gang var klar over, og Mats har vært en viktig person i mange menneskers liv.

Unik dokumentar

Ibelin er en ganske spesiell dokumentar. Dette er en blanding av intervjuer med

familie og venner, klipp av Mats fra fødsel og gjennom hans korte liv, og en animert versjon av scener fra hans liv i den virtuelle verden, satt sammen av logger fra rollespill-lauget hans lagret gjennom årene de hadde spilt sammen. Samtidig får man også høre en skuespiller lese opp Mats sine egne ord fra bloggen som han skrev, noe som gir Mats selv en stemme i historien som blir fortalt.

Sykdommen til Mats, Duchennes, er relativt lite kjent hos folk flest, og dokumentaren gir bra innsyn i hvor mange restriksjoner han levde med, og hvordan det påvirket familien. Spesielt sorgen over at gutten de var så glad i, aldri ville få leve et fullt og rikt liv står sterkt hos dem. Helt til det viser seg at han likevel fikk oppleve så masse gjennom gaming; venner, eventyr, til og med kjærlighet. Vennene hans forteller om en som alltid var der for dem, som de kunne snakke med om sine egne problemer, som alltid stilte opp for dem. Men det blir likevel ikke bare et glansbilde, dokumentaren viser også hvor vanskelig det var for Mats når sykdommen begynte å påvirke hvordan han kunne delta i lauget, og

hvordan det påvirket hans oppførsel etter hvert som det ble vanskeligere for ham å holde sine to verdener adskilt.

Gripende og lærerik

Det er mye lærdom og innsyn man kan ta med seg fra denne filmen, både for ungdommer og voksne. Kanskje spesielt voksne som ikke helt forstår seg på gaming og barnas liv på nettet, kan lære noe om hvor viktige og sterke bånd man kan skape gjennom disse plattformene. Og kanskje også hvor viktig det kan være for mange å ha disse plattformene som en måte å flykte fra en vanskelig hverdag. Det er nok mange gamere som kan kjenne seg igjen i deler av livene til Mats og hans venner. Dette er absolutt en viktig film, og en film som er fin å se sammen med barna, med mye å diskutere og snakke om.

Denne dokumentaren forholder seg til vanskelige temaer som sykdom, dødsfall, sorg og depresjon som kanskje kan være vanskelig for enkelte barn. Men stemningen generelt er likevel stort sett oppløftende og optimistisk.

MEAN GIRLS

2024, vi anbefaler for ungdom

Tjue år etter den kritikerroste filmen Mean Girls kom ut, kommer nå filmatiseringen av musikalen som selv var basert på den originale filmen. Resultatet er blitt et svært godt produsert drama med medrivende sangnumre og et imponerende driv gjennom hele filmen. Hovedtema er hvordan det lønner seg å være snill, selv om det motsatte kan friste. Det er også viktige tema om at det aldri er for sent å be om tilgivelse, samt at det er viktig å være villig til å tilgi. Veldig mye snakk om seksualitet gjør at filmen passer best for ungdom.



LEO

2021, vi anbefaler fra syv år

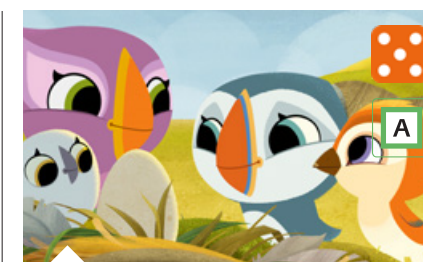
En fin, morsom og underholdende animasjonsfilm om firfirslen Leo som blir mer klasserådgiver enn klassekjæledyr. Denne filmen har et klart budskap om at alle har en verdi og er viktige, og om å legge fordommer bak seg. Filmen klarer også å få frem noe om balansen mellom å fungere godt sammen som gruppe og i samfunnet, samtidig som det er viktig for barn å ha plass til å finne sin egen identitet og få lov til å være seg selv.



VICTORIA MÅ DØ

2024, vi anbefaler fra ni år

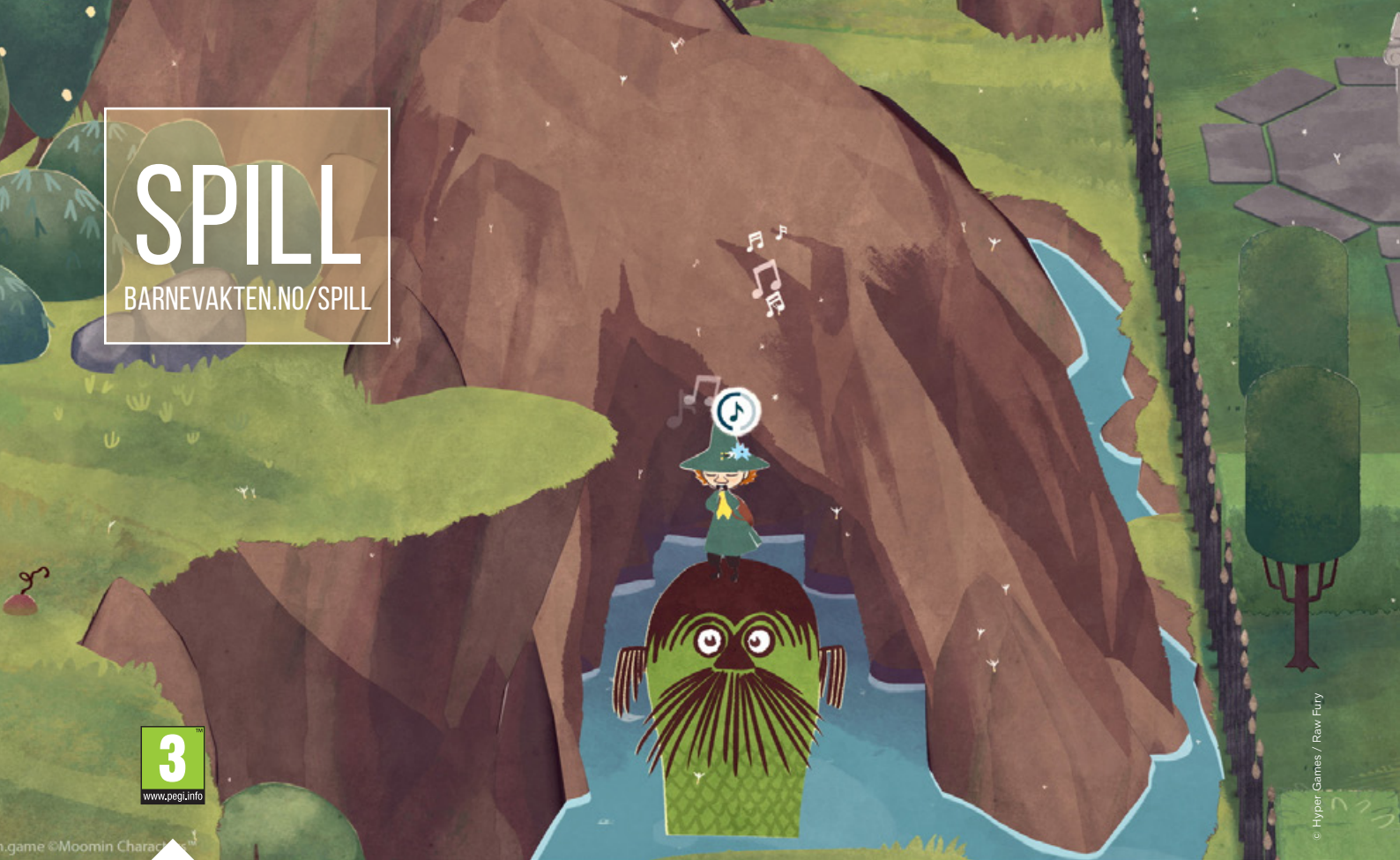
En fantastisk morsom og underholdende norsk film, for de som liker absurd og mørk humor. Hedvig og Henrik er lei av den nye stemoren Victoria, og inspirert av en tegneserie tenker de at en leiemorder er en god idé for å løse problemet. Filmen er et satirisk blikk på klasseskiller, fordommer, øst mot vest, og så videre, og det er tydelig at filmskaperne og skuespillerne har kost seg med å lage filmen. Det gjør at man som seer koser seg med å se den.



LUNDEFJELL – EGGET SOM FORSVANT

2023, vi anbefaler for hele familien

Denne filmen er basert på tv-serien Lundefjell som har vært vist på NRK. Dette er en gøy og koselig film for de yngste barna, med et veldig fint tema om familie og venner. Det er også et klart budskap om å gjøre det riktige, og hvor galt det kan gå når man lyver. Det er mye varme og omtanke i denne filmen, med figurer som er opptatt av å ta seg av hverandre og gjøre det rette. Dette er en fin film for hele familien å se sammen.



SNUSMUMRIKKEN: MELODIEN I MUMMIDALEN

Format: Nintendo Switch/Windows

Her skal man hjelpe store og små skapninger i Mummidalen, og samtidig nyte eventyr, musikk og fantastiske bilder.

TEKST: KRIS MUNTHE

Spillkunst på sitt beste

Tove Janssons historier om Mummitrollet trenger ingen nærmere introduksjon. I dette spillet får man oppleve det fantastiske universet i et levende og interaktivt format. Spillet treffer både voksne som selv har vokst opp med bøkene, samt nye og yngre målgrupper som blir introdusert til konseptet for første gang.

Det er altså Snusmumrikken som står i hovedrollen. Han tar farvel med Mummitrollet og begir seg ut på en reise. Selve introduksjonen er vakker og viser flotte landskapsbilder og endringer i årstidene.

Allerede i disse første minuttene får man nyte nordisk natur med snøfall, vind og vår. Og det er som å nyte en interaktiv bildebok med storslagen musikk.

Uro og konflikt

I spillet oppdager Snusmumrikken trøbel på vei tilbake til Mummidalen. Han møter på en håndfull dyr som alle gjemmer seg og flykter fra et eller annet. Det viser seg at en som kaller seg «parkvakten» driver og setter opp nettopp det – parker og forbud i naturen.

Resultatet er kjipe inngrep i naturen som forstyrrer både trær og dyr. Derfor er det opp til Snusmumrikken å fjerne alt fra skilt til statuer og gjerder for at

naturen kan få fotfeste igjen. På det vis har spillet et aktuelt og høyst relevant budskap om naturinngrep og hva det kan koste.

Ellers dreier mye i spillet seg om å hjelpe andre på ens vei. En hundelig-nende skapning er redd for en edderkopp. Og selv om man får denne til å flytte på seg, blir den fornærmet og man må finne en sommerfuglvenn til den for å få tilgivelse igjen.

Og spillet legger stor vekt på et samfunn preget av vennlighet, vennskap og samarbeid, til tross for noen urokråker her og der.

JUST DANCE 2024

Format: PS5/Xbox Series S og X/PC/Switch.

Just Dance er uten tvil et av de beste dansespillene som finnes. Her kan man la kroppen romstere rundt til et lite hav av koreograferte poplåter. Og ikke nok med det, spillet gir direkte tilbakemelding på hvor godt (eller dårlig) man faktisk klarer å følge dansetrinnene.

En gang i tiden måtte man sette opp et kamera for at spillet skulle registrere dansebevegelser. Nå derimot bruker man Switch-kontrollerne (på Nintendo Switch), eller på PC og andre spillkonsoller, en smarttelefon der man laster ned en app for å kartlegge dansebevegelsene.

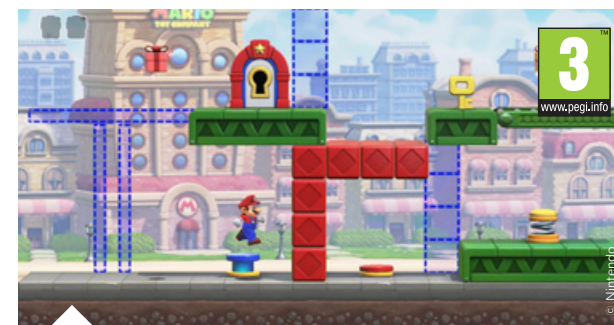
Det er altså 40 nye låter å bryne seg på i standardversjonen av spillet (uten betalt abonnement). Vi snakker her om litte grann



eldre titler som Sail av Awolnation, og Tiktak-populære låter som How You Like That av Blackpink og Makeba av Jain.

Samtidig er det nydelig at utviklerne også har bakt inn klassikere som I Wanna Dance With Somebody av Whitney Houston.

Just dance 2024 byr på positiv bruk av skjerm. Her vil man svette, le og utfordre seg selv og sin egen kropp.



MARIO VS. DONKEY KONG

Format: Nintendo Switch

Mario vs. Donkey Kong stammer opprinnelig fra 2004 og er blitt gitt en ny drakt for Nintendo Switch-konsollen. Her skal en eller to spillere løse logiske hindringer på enkeltstående brett, samtidig som man får plattform-opplevelsen.

Spillet er et ypperlig konsept som passer for alle aldre, selv om spillet blir noe enkelt for de som foretrekker tøffere utfordringer å bryne seg på.

Og tro til Nintendo-stilen er dette spillet tilpasset alle med en overkommelig terskel. Allerede ved oppstart kan man velge mellom «vanlig» og et «enklere» modus. Sistnevnte skrur av tidspress og øker helsenivået til heltene.

Handlingen ellers dreier seg om karakteren Donkey Kong som stjeler Mini-Mario-leker fra en fabrikk.

Da er det opp til Mario enten med eller uten venner å få tilbake disse lekene igjen. Det er altså ingen høytidelig eller komplisert historie. Men heller et enkelt skussmål som gir et utgangspunkt for alle gjøremålene i spillet.

Mario vs. Donkey Kong ser for øvrig flott ut med polerte farger, flotte bakgrunner og nydelige verdener. Det er et stort pluss at to personer kan spille sammen på delt skjerm og dermed kan man koordinere og undre seg på ulike logiske hindringer sammen.

Til tross for noe manglende finpuss på bevegelsesdelen gir dette spillet en sjarmerende opplevelse for opptil to spillere.

STEAMWORLD BUILD

Format: Nintendo Switch/Xbox One og Series S og X/PS4 og 5/Windows

Steamworld er en serie med 2D-spill der man styrer roboter som bedriver gruvevirksomhet på jakt etter skatter og fiender i gruve-sjakter. I Steamworld Build er det fortsatt roboter og western-tematikk som står på menyen, men nå som rendyrka strategispill.

Her blandes tradisjonell bygging på overflaten med ledelse av gruvevirksomhet under bakken. Og dette fungerer i en solid miks som byr på både utforsking, strategi og byplanlegging.

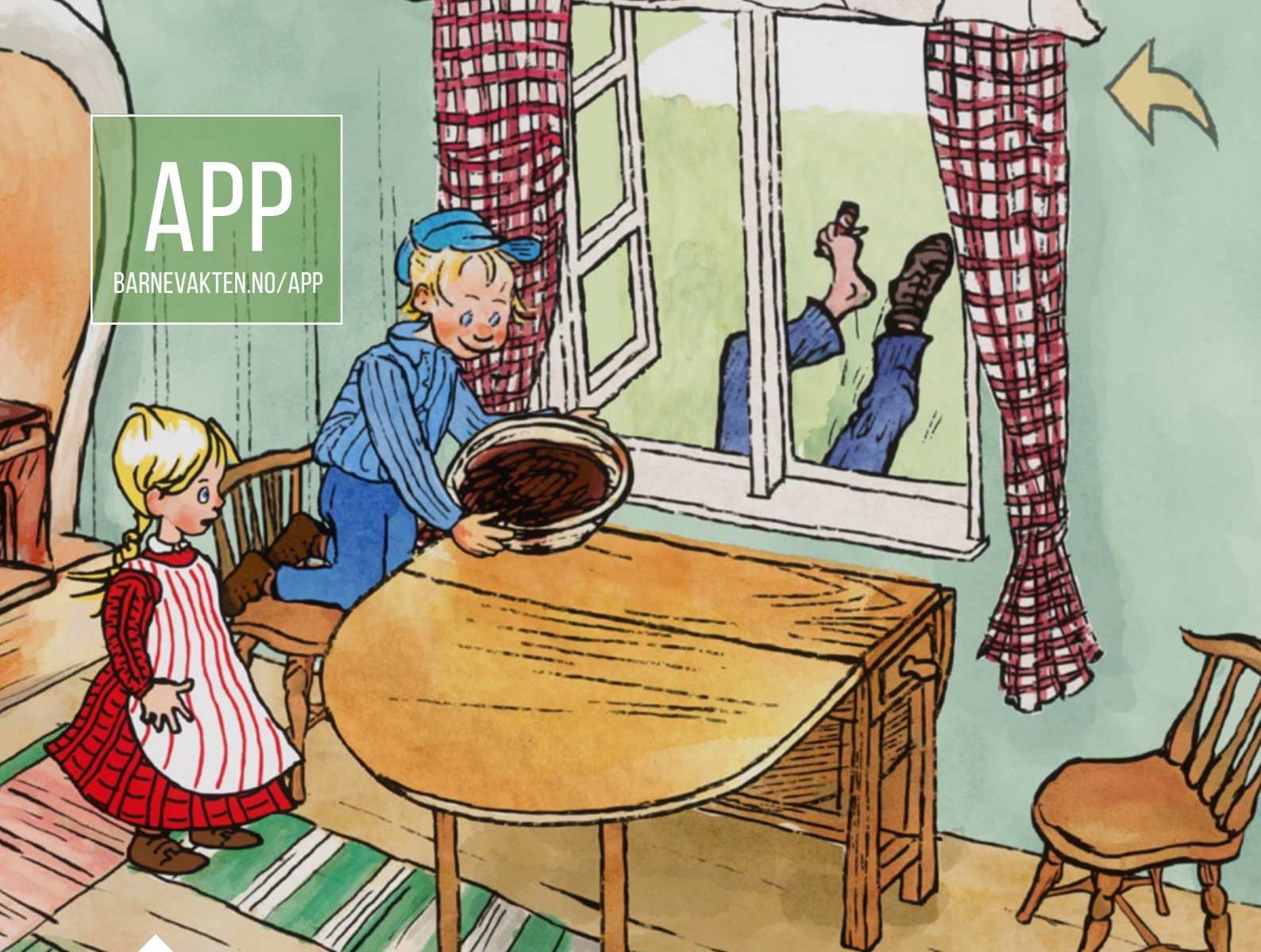
Det unike med Steamworld Build er hvordan det som produseres på overflaten er avhengig av det som skjer under bakken, og motsatt.

Man er avhengig av at alt står bra til med byen på overflaten for å ha nok arbeidere i gruvene. Og motsatt trengs ressurser fra gruvene for å drifte byen på overflaten.

Animasjonene er superlekre. Byggene ser fantastiske ut og har små detaljer enten det er røyk som piffer ut av et bygg, maskiner som kutter tømmer eller mer. Og ikke minst western-tematikken som skinner godt med roboter i ulike slag som besøker «saloons» og mer.

Under bakken får man nyte utforsking, innhenting av enda flere ressurser og kamp med fiender. Det er her den langt mer aktive delen av spillet foregår med å grave ut jordklumper, anlegge stier under bakken og lage forskalinger.





APP
BARNEVAKTEN.NO/APP

EMIL I LÖNNEBERGA

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

Nydelig og sjarmerende app byr på flotte bilder, morsomme minispill og små historier fra kjente karakterer i Emils univers.

TEKST: KRIS MUNTHE

Astrid Lindgrens kjære figur med Emil fra Lønneberget har levd godt som barnebøker og filmer. På gården Katthult finner Emil på mange sprell til jevnlig forargelse for faren. Som for eksempel når han heiser opp lillesøster Ida i flaggstangen.

Nå har det solide, norske spillstudioet Ravn Studio laget en egen app som tar for seg rampestreker, spill og små historier fra Emils univers. Dette i en flott innpakning som kan anbefales for

både barn og voksne som har minner fra Emils eventyr i egen barndom.

Appen starter med et oversiktsbilde av gården Katthult og litt av de idylliske naturområdene omkring. Det er et herlig, sommerlig preg med kuer som rauter, haner som galer og fugler som kvitrer.

Stilen minner om tegninger fra barnebøker og oppleves som både herlig og helhetlig. I tillegg er det små detaljer underveis som gress som svaier i vinden og vann som beveger seg i bekken. Og

man kan fritt bevege perspektivet for å utforske omgivelsene.

Ved spesielle punkter på skjermen ser man stjerner som man kan trykke på. Dette tar spilleren med til en liten historie eller et småspill.

Emil i Lönneberga er en helt superb app som trigger barnas utforskertrang og spiller på den voksnes nostalgi fra egen barndom. I takt med bøker og filmer får barna muligheten til å utforske Emils univers i en nærmest pekebok-lignende opplevelse. Appen anbefales for barn i alle aldre.

CHANTLINGS

iOS | Merket 4+ (iOS)

Chantlings er en artig liten app som sikter mot de som liker sang og musikk. Tenk på appen som et lite kor som syn-

ger i lag med barnas stemme. Langt fra feilfritt sånn rent teknisk, men i en form som er spennende å utforske.

Når man åpner appen blir man presentert for fire ulike figurer. Hver figur står for et bestemt toneleie. Man kan huke disse av eller på for på den måten

å skape nye kombinasjoner med ulike lyduttrykk.

Prosessen videre etter det er enkel. Når man nynner i et bestemt toneleie, vil de fire figurene følge på og komplimentere nynningen. Man får en aldri så liten samling med munker som nynner i lag. Og enten sangstemmen fra før er en fulltreffer eller falsk som en gammel gressklipper, vil appen hjelpe til med å løfte kvaliteten.

Men det er ikke alltid at resultatet blir så bra som man skulle ønske. Noen ganger bommer datastemmene, andre ganger kjører de på med for hardt volum slik at det nesten skjærer i ørene.

Disse figurene gjentar ikke bare nynning, men etterligner også så godt de kan både ord og uttrykk. Så om man synger de første strofene av «Ja vi elsker dette landet», vil appen forsøke å etterligne ordene. Resultatet er langt fra feilfritt, men det er litt artig å se datastemmene forsøke.

Alt i alt er dette en artig app som kan motivere barn og unge til å våge å bruke stemmen sin.



NAPOLEON

iOS | Merket 4+ (iOS)

Esther og hunden Napoleon leker gjemsel. I denne appen skal man styre en lommelykt i husets mange kroker og krokar for å finne hunden. Og med dette utforsker man lys og mørke, samt fantasien evne til å skape forestillinger.

Appen er godt laget, den byr på flotte animasjoner og tegninger. I tillegg oppfordrer den barn til å bruke sine evner til observasjon og oppmerksomhet.

Når appen starter, ser man Esther og hunden Napoleon. Kjæledyret forsvinner så i ett av fire rom. Hele seansen foregår i et gammelt hus med en bestefarsklokke, uvisse huslyder og et nattemørke som har senket seg.

Man kan utforske en stue, et bad, kjøkken og loft. Så lenge rommet er mørklagt lever fantasien for fullt og tar for seg konseptet med barn som fore-

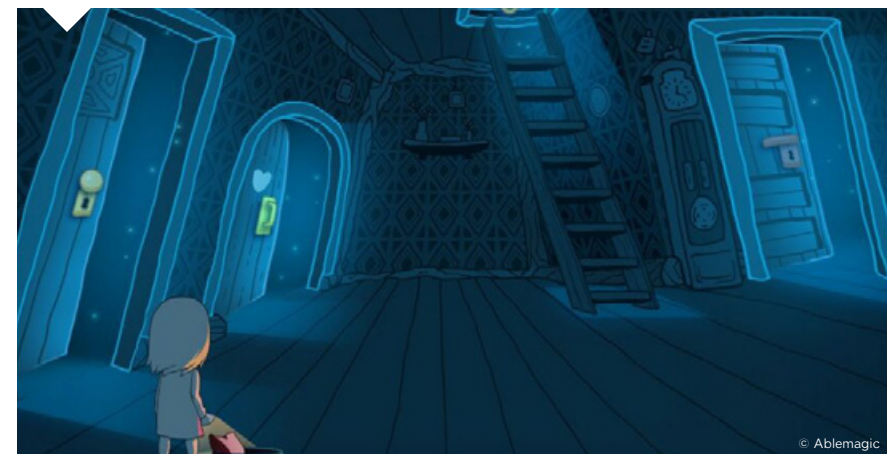
stiller seg motiver i mørket. Et toalett ser ut som en snegle, og en haug med klær ligner på en blekksprut. I tillegg er det øyne overalt og lyder.

Men ved hjelp av lyset og sirkelen til lommelykten som man kan styre med fingeren, avdekker man hva som faktisk befinner seg i rommet. På det vis har appen også et betryggende budskap i

bunn: Egentlig så skjuler deg seg ikke noe farlig i nattemørket.

Etter hvert som barna finner riktig punkt i rommet, dukker hunden Napoleon frem fra skjulestedet sitt.

Alt i alt er Napoleon en artig liten app. Opplevelsen er ikke veldig langvarig, men det som er av innhold er gjennomtenkt og tegnet med lekke detaljer.





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.



I klassen til fjerdeklassingen min diskuterer vi hvilke(n) aldersgrense(r) som gjelder for Zoomerang. Vi har fått med oss at det er en 13-årgrense, men stemmer det at denne aldersgrensa bare gjelder den sosiale delen av Zoomerang?

Vi forstår godt forvirringen, og prøver å forklare her:

Den første aldersmerkingen gjelder hva app-butikkene setter:

I appbutikken til Google er Zoomerang merket med »Foreldreveiledning» (et gult utropstegn). Typisk står det »Foreldreveiledning» ved sosiale medier fordi innholdet er brukergenerert, man kan derfor ikke beregne en passende alder på forhånd. »Foreldreveiledning» dreier seg om at foreldre bør veilede barna dersom de skal bruke appen.

I appbutikken til Apple er Zoomerang merket med 4+ år i App Store. Alderen dreier seg om innholdet kan være upassende eller skadelig for yngre brukere. Aldersgrensen betyr ikke nødvendigvis at femåringer behersker appen samt finner den underholdende.

Apple og Google har altså ulike systemer for å sette anbefalte aldersgrenser.

Det er ikke noe juridisk krav om å følge merkingen i appbutikkene. Men med tanke på innhold og

egnethet, vil det være gode grunner til å overholde aldersmerkingen.

Den andre aldersmerkingen kalles brukervilkår (user terms):

Brukervilkår den man leser med liten skrift og »godtar» når man installerer appen for første gang. En slags avtale mellom den som bruker appen og den som har laget den.

For Zoomerang står det: »There is no age limitation for using the Zoomerang application, but you must be of legally minimum age (13 years in USA) to create an account on Zoomerang.»

Det er ingen aldersgrense for å bruke appen. Men for å ha en konto er det i brukervilkårene satt en grense. Vi antar at med legally minimum age, så menes personvernloven her til lands som er 13 år for å ha sosiale medier-konto.

Det er heller ikke en mulighet for å lage en konto uten å oppgi en alder på over 13 år.

For å oppsummere:

Det er ingen grense i brukervilkår for å bruke Zoomerang-appen. Men for å ha en konto, kan vi nok med stor sikkerhet si at det er en trettenårsgrense.

Les mer om Zoomerang her: barnevakten.no/app/zoomerang-music-video-editor/



En lærer vil gjerne bruke filmen »The boy in the striped pyjamas» i undervisning. Står på dvd-cover at filmen har 12 års aldersgrense, men på nett ser jeg merkingen varierer fra 11-15 år. Kan noen hjelpe meg med å fortelle hvilken aldersgrense det er på denne filmen?

The Boy in the Striped Pyjamas fikk 11 års aldersgrense av Medietilsynet da den kom på kino i 2008, med følgende begrunnelse: »Alvorlig tematikk og enkelte sterke skildringer knyttet til holocaust antas å virke skremmende på barn. Filmen får derfor 11-årsgrense.»

Men denne aldersgrensen ble satt før det nye aldersgrensesystemet ble innført i 2015, så dette er ikke lenger en gjeldende norsk aldersgrense. Aldersgrenser satt av Medietilsynet har gyldighet på 10 år.

Nå er det distributørene selv som setter aldersgrense. Men aldersgrensesystemet gjelder bare for norske strømmetjenester. Utenlandske strømmetjenester følger sine egne regler som ikke nødvendigvis samsvarer med det norske regelverket. Dette kan være litt vanskelig å forholde seg til, da for eksempel Netflix og Viaplay dermed står fritt til å sette aldersgrenser ut fra egne kriterier. Dette er grunnen til at aldersgrensene varierer



Sønnen vår skal få sin første telefon og jeg spør i denne sammenheng: Har jeg forstått riktig at foreldreinnstillinger kun er mulige på en Android-telefon?

Så lenge det er en smarttelefon, finnes det som regel foreldreinnstillinger. Det vil si at telefonen enten er Iphone eller en telefon som er Android (Samsung, Google Pixel, Nokia og så videre).

Du kan lese mer om hvilke muligheter man har med foreldreinnstillinger i vår samlesak med oversikt over gode innstillinger til plattformer, mobiler og de mest populære appene og spillene: barnevakten.no/smar-te-innstillinger/

Man har stort sett samme type muligheter på begge. Men legg merke til at hvis barna har en Android-telefon, så kan foreldre administrere denne fra egen mobil både med en Iphone og en Android-telefon. Men dersom barna har en Iphone, må forelderen selv ha en Iphone (eller en Ipad) for å administrere denne fra egen mobil.

Vi kan også anbefale denne artikkelen på nettsidene våre før du tar det endelige valget av mobiltelefon: barnevakten.no/starte-med-mobil/

så mye. Du kan lese på våre nettsider utdypende informasjon om dette: barnevakten.no/aldersgrenser-film-tv/

Når man skal sjekke hva som er den norske aldersgrensen for filmen, må man derfor sjekke norske strømmetjenester for å finne hvilken aldersgrense man skal forholde seg til. På TV 2 Sumo har The Boy in the Striped Pyjamas 15 års aldersgrense.

Når det gjelder visning av film i skolen, så er det klare regler for dette. Følgende er et utdrag fra artikkelen om aldersgrenser i lenken over:

»Man har ikke anledning til å ta valg på vegne av foresatte når det gjelder visning av film med høyere aldersgrense enn barna i klassen. Aldersgrensen for filmen eller programmet må følges, og alle barna skal i utgangspunktet ha nådd aldersgrensen som er satt. Dersom man vil vise en film eller et program for barn som er under aldersgrensen, må det hentes inn samtykke fra foresatte.»

Vi har dessverre ikke sett The Boy in the Striped Pyjamas, så vi kan ikke uttale oss spesifikt om denne filmen.

Common Sense Media, som er en amerikansk organisasjon som jobber med det samme som Barnevakten, har skrevet om den. Du finner anmeldelsen her: commonsensemedia.org/





HAR DU DELTATT PÅ VÅRE POPULÆRE WEBINARER?



Tusenvis av foreldre over hele landet har vært med på ett eller flere av Barnevaktens webinarer de siste årene.

Våre foredragsholdere gir deg nyttig informasjon og steg-for-steg instruksjoner om hvordan du kan gjøre barnas netthverdag både kjekkere og tryggere.

Hver gang tar vi opp et spesielt tema. Vi har hatt webinarer om Snapchat, Tiktok, Roblox, Fortnite, Minecraft, nettmobbing, gøye uteapper og mye mer.

Følg med på våre nyttige webinarer. Du kan delta live eller se opptak av tidligere webinarer.

Les mer på
[barnevakten.no/
webinar](https://barnevakten.no/webinar)

