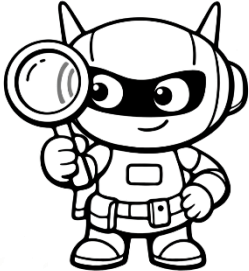


SKJERMEN VISER:	I TIMEN:
	Introduser temaet og start med å sjå filmen Barn på nett - YouTube
	Sjå på bilda og snakk saman i klassa – og varier med å gjere aktivitetane ved behov: Kva er kjekt å gjere på nett? (Få fram at det ikkje er viktig kva som er jente og gut på desse bilda) Som aktivitet kan de eventuelt lage ei oversikt over alt elevane likar å gjere på nett no for tida. Lag ei oversikt over kva appar dei brukar, eller elevane kan få skrive eller teikne noko dei likar å gjere på nett og fortelje om det.
	- Kvifor er barnet lei seg her? - Kva kan gi vonde følelsar på nett?
	- Kva følelsar har dei ulike barna på bildet? - Kva trur de dei ulike ser på skjermen som gjer at dei har fått desse følelsane? Forslag til aktivitet: elevane kan teikne noko som kan vere skummelt på nettet, og de kan snakke om korleis det kan kjennes å oppleve slike ting. Eller barna kan jobbe saman i grupper for å kome på kva dei ulike barna ser på på skjermen som gir dei ulike følelsane dei viser. Kanskje kan dei teikne det eitt eller fleire av barna ser på skjermen?
	- Her snakkar guten med nokon på nett som han ikkje veit kven er. Kvifor er det skummelt? - Snakk om det som filmen nemner: at det er vaksne på nett som prøver å lure barn til å tru at dei er snille venner. Sei at nokre av desse etter kvart prøver å få barnet til å sende bilde av seg sjølv der dei ikkje har på klede, eller gjer ting som er flaut eller ekkelt (du må gjerne bruke ordet seksuelt). - Korleis kan vi vere heilt sikre på at vi veit kven vi snakkar med på nett? (om vi kjenner dei på ekte og ser at det er dei – og høyrer at det er dei. Skriftlege meldingar kan vere frå andre) - Det er lurt å ikkje snakke med folk du ikkje kjenner på nett. Kva kan du sei/skrive til nokon du ikkje kjenner for å sei at du ikkje vil snakke meir med dei? (La elevane gjerne øve på setningar dei kan sei eller skrive for å avvise folk dei ikkje kjenner).
	- Denne jenta har opplevd noko på nett som gjer at ho ikkje har det bra no. Kva følelsar trur de ho har no? (Redd, trist, skamme seg, uroleg...) - Kva kan ha skjedd som gjer at ho kjenner seg slik?

	• På bildet ser vi ein gut som hentar hjelp fordi noko har skremt han. Dette må vi gjere også når noko er skremmande på nett! • Kva kan vi gjere når vi opplever noko som er skummelt eller dumt på nett? (Næraste vaksne er fint, men få fram at dei også kan snakke om det på skolen, eller med helsesjukepleiar. Nokre gongar bør den vaksne også snakke med politiet om det som har skjedd, slik at dei kan hjelpe.)
	Sånn kan det sjå ut når eit barn ikkje får lov å spele lenger. Kor mange her har opplevd å bli sint på vaksne fordi de må slutte å halde på med ting på skjerm? Dei vaksne skal passe på at barn ikkje brukar for mykje tid på nett. Men det er jammen ikkje alltid så lett.
	• Kva skjer her da? Nokre gongar er det dei vaksne som blir avhengige av skjermene sine. Det kan vere leit for barn å oppleve. Forslag til aktivitet: La elevane snakke med kvarandre og komme på aktivitetar som er kjekke å gjere på saman med foreldre og familie, og som er utan skjerm. Finn gode måtar å samle aktivitetane på og kanskje kan det sendast til foreldra som tips?
	• Dette er ei rar teikning - kva skal den vise skal tru? Nokon opplever å bli ganske avhengig av skjermaktivitet. Det kan kjennes som det å halde på med ting på ein skjerm er det einaste i livet som er gøy. Dei som lagar spill og sånn tener pengar på at vi menneska skal spille så lenge som mogleg, og så ofte som mogleg. Derfor er mykje på nett laga for å at vi ikkje skal greie å slutte med det.
	Møt Algo I dag skal vi bli kjent med Algo Ritmus, men dei fleste kallar han berre Algo. Algo jobbar inni alle appane og spela vi brukar på telefon, nettbrett og andre skjermar. Jobben hans er å følge med på kva folk gjer på skjermen. Når du trykker på ein video, ser Algo det. Når du spelar eit spel lenge, legg Algo merke til det. Når du likar noko, huskar Algo det. For Algo sin jobb er å finne ut kva som kan få deg til å bruke appen så lenge som mogleg! Og då treng han verktøya sine. • Med forstørrelsesglaset sitt ser han kva du trykker på eller ser på lenge. Og så tenker han <i>"Hm ... dette såg ut som noko denne personen likar."</i> • Så puttar han det i minnekassa for å huske kva du likar. • Med magneten finn han meir av det same. Liknande filmar, liknande spel. • Og så sender han deg nye ting du kan sjå eller spele på som har trur du vil like. • Og heile tida er målet at du skal bruke så masse tid som mogleg inni appen! Kvifor bryr han seg om det, lurar du kanskje på? Det er fordi dei som har gitt Algo denne jobben vil tene pengar. Masse pengar! Og det får dei til ved å kunne vise at kjempemange menneske, barn, unge og vaksne, bruker denne appen, og at dei kan overtalast til å kjøpe forskjellige ting, eller gjere noko som andre tener på. Difor prøver Algo å finne ting som gjer det vanskeleg å slå av eller legge vekk skjermene våre. Eller ting som gjer at du lengtar etter å kome tilbake til appen med ein gong du er ferdig. Har du lagt merke til at han er i dine appar? Vi kan jo ikkje sjå han, men har du lagt merke til at det alltid kjem opp meir og meir som du har lyst å sjå og gjere når du får vere på nett?

	• Snakk med elevane om erfaringar med at det er vanskeleg å legge bort spel og andre appar på nett fordi det heile tida dukkar opp meir som verkar gøy og spennande. • Hjelpesporsmål kan vere • Kva trur de Algo viser til ein som likar fotball? • Kva trur de Algo viser til ein som likar kattar eller dyr? • Kva trur de Algo viser til ein som likar gaming? No kan elevane få utdelt kvar sitt ark fargeleggingsark med Algo og verktøya hans. Først kan dei fargelegge den. Etterpå kan dei prøve å finne ut: • Kva oppdagar Algo når han ser på deg bruke favorittappen din? • Kva kan han legge i minneboksen som eksempel på ting du likar? • Kva trur du han leiter etter med magneten for å finne meir av til deg? • Kva kan han sende til deg med raketten slik at du skal ha lyst til å bli der litt til?
	Ein viktig ting vi bør vite om Algo, er at han ikkje berre sender oss ting vi likar. Han kan også sende ting som er skummelt, ekkelt eller rart på ein dum måte – viss han trur det kan få oss til å sjå lenge på det. Så når ein ser på filmar i ein app og det plutseleg kjem noko skummelt, ekkelt eller dumt, kan det vere lurt å sveipe det bort med ein gong. Få det vekk! For viss du ser lenge på det, kan Algo tru at du vil sjå meir av slike ting. Då brukar han verktøya sine til å finne fleire slike videoar også. For jobben hans å finne ting som gjer at vi blir verande lenge i appen og kjem tilbake igjen slik at nokon tenar pengar på oss.
	Kor blei det av barna? spør Algo. Han må skjerme seg litt for det sterke lyset der utanfor skjermane. Kvar forsvann dei? Han har jo jobba på for å halde dei i appane, og no er dei borte vekk? Hallo? Kvar er du? Du som likar søte kattar som gjer rare ting? Du som likar folk som triksar med fotball? Kom tilbake! Eg kan finne meir du kan sjå på her? Men barna har lurt Algo. Dei fann ut at det var betre å gjere på noko anna. Nokre ville heller lese bok. Nokre ville ut å leike i lag. Nokre held på med gøyeme og leite, nokre bygger tårn, nokre teiknar og nokre perlar. Det er jo MASSE anna det går an å gjere på! Bruk resten av tida til å la ungane lage ein idebank for ting å gjere på: • Når ein er aleine • Når ein er med familien • Når ein er med ein venn • Når ein er mange • Når det er fint vær • Når det er innevær Og så vidare.
	Og dei gongane barn er på nett – kva er viktige reglar å huske på da for å ha det trygt og godt der? Lag ein eigen plakat som oppsummering.