

Positivt	Negativt

Hva opplever dere er positivt og negativt med sosiale medier, chatteapper og gaming?

B. Barn og unge bruker en rekke sosiale medier, chatteapper og spill.

A. Hva er digital dømmekraft for deg?

2:

Barn og unge sier at kun 25% av foreldrene er interessert i hva de gjør på nett, i sosiale medier og/jeller spill de spiller, sammenlignet med 71% når det kommer til andre fritidsaktiviteter de har. (Barn & medier 2018, Medietilsynet)

Hvordan kan FAU bidra til god digital dømmekraft?

1:

Kjenner dere forkortelser og uttrykk som barn og unge bruker når de gamer? Sett strek mellom uttrykkene og forklaringen dere tror hører sammen.

- | | |
|-------------|--|
| AFK ● | Utseendet på din avatar |
| IDK ● | Spiller som forlater spillet i sinne |
| GGHF ● | Laget man spiller på / medspillere |
| LAGGE ● | Nybegynner eller ikke så flink i spillet |
| RAGE QUIT ● | Spørsmål du ikke vet svaret på |
| SKIN ● | Å bli kastet ut av spillet for lang tid |
| SQUAD ● | Spillet henger |
| NOOB ● | Borte fra tastaturet |
| BANNA ● | Godt spilt, håndklask |

(Løsning finner dere i veilederen)

3:

A. Hvordan kan vi i FAU bidra til at elevene utvikler en god digital dømmekraft?

B. Lag en plan for når forslagene skal gjennomføres og hvem dere kan samarbeide med.

4:

«Mitt barn kom på skolen og forstod raskt at noe hadde skjedd i helgen. Alle de andre i klassen snakket om spillekvelden de hadde vært på – den var blitt avtalt på SnapChat. Mitt barn har ikke Snap og hadde derfor ikke blitt invitert.»

A. Hvordan kunne man sikret at alle fikk bli med på spillekvelden?

B. Hvordan kan vi i FAU bidra til inkludering og motvirke utenforskap når ikke alle elever har tilgang på digitalt utstyr eller sosiale medier?
