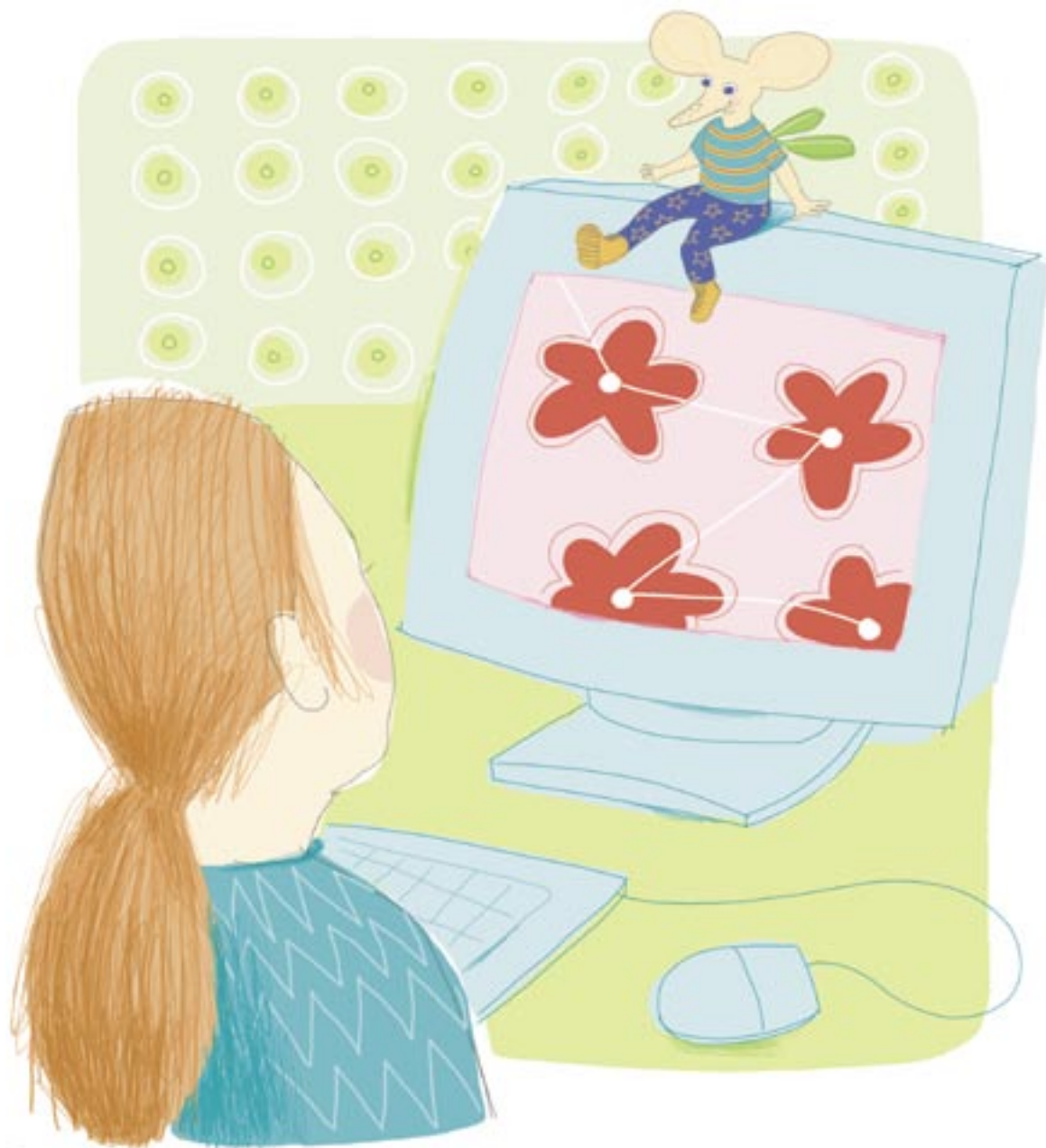


Åsa Kronkvist

# Nosa på nätet

De första stegen mot ett vaket nätanvändande



*Lärohandledning för dig som arbetar med barn mellan 5 och 8 år*



MYNDIGHETEN FÖR  
SKOLUTVECKLING

Åsa Kronkvist är förskollärare och grundskollärare 1–7. Hon arbetar som IKT-pedagog på Högskolan Kristianstad och har under flera år medverkat till att utveckla material kring barn och datoranvändande för Myndigheten för skolutveckling.

Nosa på nätet  
Myndigheten för skolutveckling 2005

Beställningsadress:  
Liber Distribution  
162 89 Stockholm  
tel: 08-690 95 76  
fax: 08-690 95 50  
e-post: skolutveckling@liber.se

Best.nr: U05:101  
ISBN 91-85128-55-4  
Text: Åsa Kronkvist  
Form: Mera text & form  
Illustration: Eva-Lena Hedvall  
Tryck: Danagårds Grafiska 2005

Sagan Superundersökarna och kompletterande material:  
[www.skolutveckling.se/skolnet/nosa](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa)

# Innehåll

<b>Inledning</b>	<b>2</b>
<b>Vill du undersöka världen med mig?</b>	<b>3</b>
Att vara en superundersökare	3
Samtal 1: Nu blir vi superundersökare	4
Lek: Undersök med olika sinnen	4
Rita – berätta – fundera: Din egen superundersökare	4
Samtal 2: Vad kan man använda datorn till?	5
Tillsammans vid datorn: Nosa på Internet	5
<b>Vad kan du ta reda på?</b>	<b>6</b>
Informationssökning och källkritik	6
Samtal: Strategier för att ta reda på och kontrollera	6
Lek: Deckarleken	7
Rita – berätta – fundera: Undersökarmaskinen	8
Tillsammans vid datorn: Hur kan ni kontrollera?	8
<b>Vem är det som talar?</b>	<b>9</b>
Varje budskap har en avsändare, varje avsändare en avsikt	9
Samtal: Vem talar, och varför?	10
Lek: Halli, hallå!	11
Rita – berätta – fundera: Tvärtom-teckningar	11
Tillsammans vid datorn: Vem står bakom webbsidan?	11
<b>Lek och listigheter</b>	<b>12</b>
Spel och rörelse	12
Samtal: Om spel	13
Lek: Spelgympa	14
Rita – berätta – fundera: Världens bästa spel	14
Tillsammans vid datorn: Titta på spel	14
<b>Nu klarar du läskiga monster</b>	<b>15</b>
Otrevligheter och superundersökare	15
Samtal: Nu är vi snart superundersökare	16
Lek: Grimasspegel	16
Rita – berätta – fundera: Vart tar Snytkorven vägen nu?	16
Diplomdags	16
Uppdrag – Vad kan man använda en dator till?	17
Uppdrag – Superundersöka hemma	18
Uppdrag – Hemma hos oss	19
Superundersökardiplom	20

# Inledning

Välkommen till lärarhandledningen i paketet *Nosa på nätet – De första stegen mot ett vaket nätanvändande* från Myndigheten för skolutveckling. Det här materialet har tagits fram inom EU-projektet Det unga Internet i samarbete med Medierådet och avsikten är att ge dig som arbetar med barn mellan 5 och 8 år ett stöd då du arbetar för att lägga grunden för ett nyfiket och kritiskt förhållningssätt till Internet.

Alla förslag på samtal och aktiviteter i den här handledningen bygger på boken *Superundersökarna*. Förslagsvis inleder ni varje område med att läsa ett kapitel i boken. I handledningen finns sedan en fördjupning för dig som vuxen samt ett antal förslag på samtal och aktiviteter. Du hittar berättelsen *Superundersökarna* och mer stödmaterial på webbplatsen [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/)

Lärarhandledningen är tänkt att fungera som ett stöd. Hur ni arbetar i just er barngrupp är det givetvis ni själva som avgör. Vad som passar att göra varierar med barnens ålder och erfarenheter. Eftersom en stor del av materialet handlar om strategier för att ta reda på saker och för att fundera kring hur man kan ta reda på om det man fått veta är sant kan det förhoppningsvis också passa bra att integrera med ett tema ni arbetar med.

En grundtanke i materialet är att samtal, lek och fantasi är viktiga. Det handlar inte om samtal där du vet och talar om vad som är rätt, utan om att med genuint intresse lyssna till barnen. Då har du som vuxen möjlighet att få veta mer om vad barnen har för erfarenheter och föreställningar kring datoranvändning och då har du en grund att stå på för det fortsatta arbetet. Kanske passar de lekar och skapande aktiviteter jag föreslår, kanske passar det bättre med något annat.

Uppdragen i slutet av handledningen är brev från Snytkorven till barnen. Dem använder du om de passar för den grupp du arbetar med. Uppdragen är tänkta som uppgifter att göra hemma. På Medierådets webbplats – [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se) – finns broschyren *Tio tips till föräldrar med surfande barn*. Den riktar sig i första hand till föräldrar med något äldre barn, men om du tycker den passar för barnen i er grupp kan du beställa den gratis och skicka med barnen hem.

Allra sist i handledningen hittar du ett superundersökardiplom att kopiera och dela ut till barnen. Om du föredrar att skriva ut diplommet hittar du det också på [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/)

# Vill du undersöka världen med mig?

## Att vara en superundersökare

På biblioteket i staden där jag bor finns drygt 140 000 böcker. Det är långt ifrån Sveriges största bibliotek, men nog finns där en hel del att läsa. Om vi nu gör ett tankeexperiment och låtsas att var bok i genomsnitt innehåller ungefär lika mycket text som Barnen från Frostmofjället<sup>1</sup>, då skulle all text från bibliotekets alla böcker rymmas på tolv DVD-skivor. Information är oerhört lätt att lagra idag. De där tolv DVD-skivorna får utan minsta problem plats på en ordinär webbserver – alltså på en enda av de oräkneliga sammankopplade datorer som bildar Internet.

Enorma mängder information finns tillgänglig via Internet, särskilt i form av text, men också som bild, ljud, film, spel och i andra multimediala former. Men information är inte det samma som kunskap. För att information ska vara meningsfull för mig måste jag sortera och strukturera den och ge den mening genom att spegla den i det jag redan vet, de erfarenheter jag har och det jag undrar över. Dessutom ska ingen information slukas oreflekterat. Att ha ett källkritiskt förhållningssätt har alltid varit viktigt. Det blir inte mindre viktigt nu när tillgången på information är så enorm.

I det första avsnittet av sagan träffar Emma på Snytkorven, en figur som säger sig vara en superundersökare. Det allra viktigaste han har att säga henne är "*Lita på dig själv*". En superundersökare sitter inte framför datorn hela tiden – långt ifrån. Det finns många sätt att undersöka på. Att vara en superundersökare handlar om att tro på sig själv och sina sinnen, att ha strategier för att ta reda på det man vill veta samt beredskap att fundera kring de budskap man möter. I det vardagliga livet går det förstås inte att analysera varje budskap på djupet, men genom att arbeta aktivt med källkritiska frågor ökar medvetandet om att bakom var budskap finns någon som vill något.

Om du som är vuxen själv behöver lära dig mer om Internet kan du ha glädje av handledningen *Söka, granska och använda*. Där får du så väl konkreta tips på hur du söker som grunder i källkritik och upphovsrätt. Du hittar handledningen på [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/)

---

<sup>1</sup> Varför i all sin dar just Barnen från Frostmofjället? Jo, dels är det en bok jag gissar att du har en sådan relation till att du vet ungefär hur omfattande den är. Dels finns den att läsa online, så jag har lätt kunnat se hur stor den är som fil. Är du nyfiken på elektroniska böcker hittar du en enorm samling på [www.gutenberg.org/](http://www.gutenberg.org/). Just Barnen från Frostmofjället finns på [www.gutenberg.org/etext/9828](http://www.gutenberg.org/etext/9828). På Projekt Gutenberg ligger de flesta böckerna helt enkelt som ren text, vilket ger en svårläst layout, men allt fler bibliotek erbjuder e-böcker layoutade precis som i tryckt form.

## Samtal 1: Nu blir vi superundersökare

Emma vill gärna bli en superundersökare tillsammans med Snytkorven. Det vill väl ni också? Samtala om vad ni tror att en superundersökare gör och vad ni skulle vilja undersöka.

### Lek: Undersök med olika sinnen

Tack vare våra sinnen kan vi upptäcka världen om kring oss och tack vare vår fantastiska hjärna kan vi hitta på listiga vis att undersöka och sedan förstå det vi tagit reda på. Prova i den här leken att undersöka med olika sinnen – känsel, syn, hörsel, doft. Gör stationer för undersökande där ett par barn i taget får prova. Anpassa det som ska undersökas efter barnens ålder och erfarenheter.

**Känsel** – små saker undersöks med förbundna ögon eller genom att stoppa ner handen i en tygpåse. Det kan till exempel vara legobit, pinne, sten, krita, tändsticka, kork och så vidare.

**Syn** – undersöka med enbart synen, gärna något som inte är välkänt för barnen. Titta på föremålet. Fundera över saker som: är den varm eller kall, tung eller lätt, hård eller mjuk och så vidare. Hur skulle den kunna användas? Föremål att undersöka kan till exempel vara en domkraft, en potatispress, en påse fetvadd.

**Hörsel** – Alla utom en blundar eller binder för ögonen. Den som ser ska röra sig i rummet i en halv minut och göra något, till exempel öppna och stänga en dörr, sätta på en vattenkran, lyfta på och ställa ner en blomkruka, klippa med en sax och så vidare. Det är alltså inte meningen att man ska smyga, utan man rör sig normalt. När personen satt sig igen får alla gissa vad som hände.

**Doft & Smak** – lukta på saker med förbundna ögon eller saker som gömts i en tygpåse. Det kan till exempel vara kanel, äpple, morot och så vidare. Smaka sedan på de saker ni luktat på. Blir det lättare när ni använder ett sinne till? Prova att hålla för näsan då ni smakar. Då blir det jättesvårt, eftersom smaken är starkt kopplad till luktsinnet.

### Rita – berätta – fundera: Din egen superundersökare

Fundera vidare tillsammans över vilka egenskaper som är bra då man vill ta reda på något. Prata om att egenskaper både kan vara fysiska, som god syn eller styrka, eller handla om sätt att vara på, som att vara listig eller nyfiken. Ni kan fundera över så väl verkliga egenskaper som mer fantasifulla. Kanske har en superundersökare glädje av att vara nyfiken, listig och modig med extra stora ögon och en övernaturlig förmåga att se en timme in i framtiden? Kanske har superundersökare sanningspröt eller en frågeknöl?

Låt barnen rita och förklara hur deras egen superundersökare ser ut och vilka egenskaper den har.

## Samtal 2: Vad kan man använda datorn till?

Samtala med barnen om vad de brukar göra när de använder en dator, både hemma och på förskolan/i skolan. Tänk på att inte värdera! Det handlar inte om att kontrollera vad barnen sysslar med utan om att barnen ska få möjlighet att berätta om sina erfarenheter.

Fortsätt samtalet med att prata om vad barnen tror att vuxna använder datorn till. Om du vill kan du ge barnen i uppdrag att fråga sina föräldrar och andra personer i sin närhet vad de använder datorn till. Du kan använda kopieringsunderlaget *Uppdrag – Vad kan man använda en dator till?* som du hittar på handledningens sista sidor.

## Tillsammans vid datorn: Nosa på Internet

Sitt tillsammans vid datorn, en vuxen och några barn. Upptäck och förundras över vad ni hittar på Internet. Ni kan prova att söka på olika vis. Om du som vuxen behöver lära dig mer om att söka på Internet kan du ha nytta av handledningen *Söka, granska och använda* som du hittar på [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/)

**Leta i katalog:** Länkskafferiet – <http://länkskafferiet.skolutveckling.se>

En katalogtjänst är ofta bra att börja med. Där är länkarna granskade och valda. Länkskafferiet är en katalog med länkar speciellt utvalda och presenterade för skolbruk. Välj en kategori ni tycker är spännande och se vad ni hittar i den.

**Använd en söktjänst:** Google – <http://www.google.se>

Google är en av de absolut populäraste söktjänsterna. Om barnen stött på någon sökmotor är chansen stor att det är denna. Låt barnen föreslå ord att söka på och se vad ni hittar. Prova också att skriva olika former av samma ord. Lägg märke till att resultatet blir olika om ni till exempel skriver *spindel* respektive *spindlar*.

Med de äldre barnen kan ni också visa på exempel där samma ord har olika betydelser (spindel kan till exempel vara både ett åttabent djur och en del i en maskin). Gör sökningen till en språklek där ni provar fler ord som har olika betydelser.

**Surfa:** Annas länkburkar – <http://www.burkar.nu>

Verbet surfa används ofta i betydelsen att ta sig runt på Internet genom att klicka på intressanta länkar. En härlig utgångspunkt för ett surfäventyr är Annas Länkburkar (vilket i och för sig egentligen är en katalog). Klicka på de färgglada miniatyrerna och se var ni hamnar.

# Vad kan du ta reda på?

## Informationssökning och källkritik

Det här avsnittet handlar om två mycket grundläggande ingredienser i ett kritiskt förhållningssätt – att förstå att olika sätt att undersöka är bra till olika typer av frågor samt att förstå att källor behöver kontrolleras. Detta är svårt! Givetvis blir inte barnen fullfjädrade informationssökare och källkritiker genom att ni arbetar med avsnittet. Att kunna hantera information är en färdighet vi ständigt utvecklar, även i vuxen ålder. Här påbörjar ni processen genom att arbeta med barnens förhållningssätt till information.

I boken Superundersökarna provar Emma och Snytkorven olika sätt att ta reda på saker och pratar om att olika strategier passar för olika frågor. De funderar också över hur de skulle kunna kontrollera om det de tagit reda på stämmer.

I det här avsnittet funderar ni tillsammans över olika sätt att ta reda på saker med utgångspunkt i barnens frågor kring ämnen de tycker är intressanta. Grundfrågorna är "Vad undrar du över?" – "Hur skulle du kunna ta reda på det?" – "Hur skulle du kunna kontrollera om de svar du får stämmer?". Om ni har ett tema ni arbetar med går det naturligtvis bra att väva samman avsnittet med det temat och fundera över just frågor kring ert temaarbete.

Som vuxen finns det några grundläggande tankar du bör ha i bakhuvudet:

- Snabbkollen – är detta över huvud taget rimligt. En snabbkoll gör du förmodligen i många fall med ren automatik. Du bedömer både om innehållet i sig verkar någorlunda troligt och om sättet informationen presenteras på ger ett trovärdigt intryck.
- Finns det fler källor? Om minsta tvekan råder är det klokt att leta efter fler källor och se om de säger samma sak. Ofta kan du göra det relativt snabbt via en sökmotor. Var uppmärksam på om två källor säger exakt samma sak – i så fall är kanske den ena helt enkelt bara en kopia av den andra och det bevisar förstås ingenting. Det är ganska vanligt med plagiat på Internet.
- Går det att få reda på något om den person som gjort sidan? Om det finns ett författarnamn på en webbsida kan du leta i en sökmotor efter information om personen. På en del större webbplatser kan det vara mer intressant att fundera över vilken organisation, institution eller liknande som står bakom. Den som är ansvarig svarar också för att engagera kunniga producenter till materialet.

## Samtal: Strategier för att ta reda på och kontrollera

Snytkorven och Emma pratar om olika strategier för att ta reda på saker – att själv prova eller experimentera, att fråga någon som vet samt att läsa, se på film eller höra på radio. Samtala i gruppen kring dessa strategier. Kan ni komma på fler sätt att ta reda på saker?



Låt var och en komma med olika förslag på saker som vore intressanta att ta reda på. Resonera om vilka sätt att ta reda på hur det förhåller sig som kan passa bäst för varje fråga. Förmodligen kommer ni fram till att för de flesta frågor kan det finnas flera sätt att ta reda på hur det ligger till. Diskutera vad det kan finnas för fördelar och nackdelar med de olika sätten.

Samtala också om hur ni skulle kunna kontrollera det ni kommer fram till. Är det något som går att både läsa om och prova med ett experiment? Går det att hitta flera personer att fråga eller olika ställen att läsa på? Går det att ta reda på varifrån den som producerat ett TV-program hämtat sin information? Hur kan man kontrollera nyheter?

## Lek: Deckarleken

I deckarleken får ni på ett lekfullt sätt jämföra källor. En deckare ska förhöra vittnen för att lista ut vad det är som har hänt. Problemet är att alla vittnen har misstagit sig på någon detalj. Det gäller för deckaren att sortera bort de felaktiga uppgifterna genom att lyssna noga på alla och upptäcka vilka uppgifter som är samstämmiga. Förutom att leken ger träning i att jämföra uppgifter kräver den också att barnen kan så väl berätta som lyssna på varandra. Lämplig gruppstorlek är 6–10 personer.

Sätt er i en ring. En person blir utsedd till deckare och lämnar rummet. Under tiden som deckaren är ute bestämmer de övriga vad som stulits, varifrån det stals och vem som var tjuven. Bestäm därefter att var och en ska ljuga om någon av detaljerna. Var och en hittar själv på vad de ska säga istället för den detalj de ska utelämnas. Gå laget runt och kolla så att alla vet vad de ska ljuga om och så att inte alla ljuger om samma sak. När ni är klara kallas deckaren in och börjar förhöret. Deckaren går runt i ringen och frågar var och en vad det är som har hänt. Vittnesmålen skulle till exempel kunna låta så här:

Anna: *Det var Kalle Anka som tog diamanthalsbandet från spisen.*

Bosse: *Diamanthalsbandet låg på pianot. Då kom Kalle Anka och tog det.*

Camilla: *Kalle Anka tog en guldklocka som låg i soffan.*

Danilo: *Nej, det var Batman. Han tog ett diamanthalsband som låg i soffan.*

Ebba: *Diamanthalsbandet låg i soffan. Då kom kungen och tog det.*

När deckaren lyssnat till alla vittnesmål får hon gissa vad det är som hänt.

Gör leken lättare eller svårare genom att ta med fler eller färre uppgifter att ha med i vittnesmålen. Variera och utveckla berättandet genom att var deltagare får brodera ut historien. Då kan ett vittnesmål låta så här:

*"Jag skulle just plocka fram en bok och börja läsa. Då kände jag en iskall vind och hörde hur dörren öppnades. Kalle Anka kom insmygande. Han såg hemsk ut, med långa huggtänder och en lång kniv i handen. Han gick rakt fram till pianot och tog diamanthalsbandet."*

## *Rita – berätta – fundera: Undersökarmaskinen*

Fantisera kring hur ni skulle kunna undersöka och kontrollera om inga begränsningar fanns. Behöver era superundersökare hjälp av en undersökarmaskin? Kanske en fantastisk skapelse med mikroskop, raketmotorer så man kan färdas överallt, all världens böcker i ett bibliotek, tidsmaskin, video och en hel massa annan utrustning. Eller kanske en specialdesignad hjälm som stärker hjärnan med inbyggda glasögon som gör att man kan se extra klart?

Berätta för varandra och gör ritningar. Kanske kan ni bygga en modell av maskinen med kartonger, sugrör, speglar, piprensare och annat praktiskt material.

## *Tillsammans vid datorn: Hur kan ni kontrollera?*

Sitt vid datorn, en vuxen tillsammans med två-tre barn. Välj ut några webbsidor att titta på. Fundera över hur ni skulle kunna kontrollera om det som står är sant när ni hittar faktauppgifter som intresserar er.

Här är förslag på ett par webbplatser ni kan titta på. Naturligtvis kan ni lika väl välja sidor själva.

Pelle Päron, om frukt och grönt – <http://www.fruktogront.se/barn/>

Topp till tå, om kroppen – <http://www.ur.se/topptilla/>

Rena rama forntiden – <http://www.ur.se/forntiden/>

Margit och Hildurs hemsida, om att vara barn för 80 år sedan – <http://hem.fyristorg.com/MargitochHildurshemsida/>

Världens fest, om helger, fester och traditioner i olika länder – <http://www.ur.se/varldensfest/>

8 sidor – nyheter på enkel svenska – <http://www.8sidor.se/>

# Vem är det som talar?

## Varje budskap har en avsändare, varje avsändare en avsikt

Om du passerar ett torgmöte där en engagerad talare pratar om hur förskola och skola borde organiseras i din kommun är förmodligen något av det första du funderar över vilka intressen talaren företräder. Kanske är det inte lika självklart för dig att direkt tänka så när du senare på kvällen hör nyhetspresentatören på TV berätta om en ny undersökning om barns livsvillkor, men i grund och botten vet du att också bakom sådana budskap som vi uppfattar som objektiva finns en avsändare och en avsikt.

I avsnittet "Vad kan du ta reda på" tog vi de första källkritiska stegen genom att fundera över hur man kan veta att något är sant och hur man kan fundera kring om den som berättar något verkligen vet vad den talar om. Nu är det dags att ta nästa viktiga steg. I det här avsnittet är det centrala att varje budskap har en avsändare och att varje avsändare har en avsikt. Givetvis gäller det inte bara webbsidor, utan alla budskap. Barn möts av mängder av mediebudskap, varje dag. Det kan vi inte skydda dem från, och det ska vi inte heller. Så är det att växa upp på 2000-talet. Det vi behöver hjälpa till med är att ge barnen beredskap att hantera det medieflöde de lever i. Det är naturligtvis en lång process, men det är också något som kan leda till en hel del intressanta samtal och gemensamma funderingar längs vägen. Frågan "vem är det som talar och varför säger den så" är tillämpbar i många sammanhang.

Nog vore det praktiskt om man som Snytkorven och Emma kunde gå in i datorn och titta efter vad som finns bakom sidorna. Nu kan vi förstås inte det, men oftast går det ändå att ta reda på en hel del om vad som ligger bakom en sida. Går det inte alls att ta reda på vem som ligger bakom, ja då är det givetvis extra stor anledning att vara kritisk till den sidan.

Det finns en lång rad olika avsändare bakom webbplatser för barn. Bakom många sidor står någon form av kommersiellt intresse. Det kan vara mycket tydligt och uppenbart, som leksaksföretagen, eller lite mer subtilt som till exempel mejerier eller grönsaksgrossister. Det behöver inte betyda att det är dåliga sidor, men det är något vi som vuxna måste vara medvetna om och också beredda att tala med barnen om. Vi bör också fundera över vilka mål för påverkan som finns bakom. Företagens skäl att göra webbsidor för barn kan variera. Ibland handlar det snarast om att öka sin goodwill gentemot föräldrarna genom att bygga webbplatser vuxna kan se ett pedagogiskt värde i, ibland handlar det mer om att påverka barnen som påtryckare i familjens konsumtion eller som framtida konsument. Genom att vi själva är kritiska mediekonsumenter har vi större möjligheter att komma fram till vilken påverkan på barn vi kan acceptera.

Andra sidor för barn är skapade av olika intresseorganisationer och föreningar. De flesta organisationer tycks dock rikta eventuella barnsidor till äldre barn och ungdomar, vilket är ganska naturligt med tanke på att det snarare är ungdomar som skulle kunna tänkas engagera sig i organisationen. När en sida är skapad av en intresseorganisation är det ofta relativt enkelt för dig som vuxen att ta reda på vilka grundläggande värderingar som ligger bakom. För barnen är det givetvis inte lika enkelt.

Allmännyttiga företag och offentlig verksamhet står för en stor andel av de sidor som riktar sig till yngre barn. Några av de stora aktörerna är SVT, SR, UR och de svenska museerna<sup>2</sup> med många spännande och intressanta sidor. Även kommuner, landsting och skolor har emellanåt webbplatser särskilt riktade till yngre barn.

Det finns också privatpersoner som gör sidor för yngre barn. De är ofta lite svårare att hitta. En del av både charmen och problemet med Internet är att det är öppet för vem som helst att göra en webbplats. Det krävs inga tillstånd, och det går att göra så gott som gratis. Att en sida är gjord av en privatperson behöver givetvis inte betyda att den är av lägre kvalitet, det finns mängder av engagerade och kunniga webbskapare runt om i världen. Däremot kan det ibland vara svårare att få veta något om den som talar genom sidan.

För att ta reda på vem som ligger bakom en sida räcker det i många fall att du letar efter en länk med texten "Om oss" eller liknande. Ibland finns sådan information i sidfoten, längst ner på sidan. I en del fall är det så att du behöver hitta till webbplatsens startsida för att se generell information om platsen. Prova att backa i adressen, genom att radera en del av adressen i taget bakifrån och sedan ladda om sidan. I handledningen *Söka, granska och använda* på [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/) kan du läsa om hur webbadresser är uppbyggda.

Om det passar i er verksamhet kan du använda uppdraget *Superundersöka hemma*, som du hittar i slutet av handledningen.

## Samtal: Vem talar, och varför?

Se er omkring i er omgivning. Förmodligen har ni böcker i rummet. Titta på böckerna och se att det står på var och en vem som är författare, och vanligtvis också vem som gjort omslag och bilder. Ta fram några av era favoritböcker och samtala om varför ni tror att de skrivits. Vad är det författaren och illustratören vill?

Fortsätt med att tala om hur det brukar vara på TV när ett program är slut. I eftertexterna får man ofta veta både vem som faktiskt talade (programledare, skådespelare) men också vem som skrivit manus och bestämt vad som ska sägas.

På Internet är det inte alltid lika självklart vem som är avsändaren. I sagan nämns ett par olika anledningar till att någon kan vilja göra en webbsida. Kan ni komma på fler?

---

<sup>2</sup> SVT – <http://svt.se/> eller direktingången på <http://svt.se/barn>  
SR – <http://www.sr.se/> eller direktingången på <http://www.sr.se/barn>  
UR – <http://www.ur.se/> eller direktingången på <http://www.ur.se/barn>  
Svenska museers sidor hittar du enklast via <http://www.museifonstret.se/>

## Lek: Halli, hallå!

I den här varianten av blindbock är det bra att vara ganska många, gärna fler än tio. Ställ er i en ring. En person får ögonbindel och ställer sig i mitten. Alla i ringen tar varandra i händerna och går runt personen i mitten medan de säger i kör:

*"Halli, hallå, låt ringen gå  
Trippa runt så lätt på tå  
Men nu ska vi stilla STÅ."*

På STÅ stannar ringen och den som står i mitten pekar på någon. Den som blir pekad på säger bara "Halli, hallå". Nu gäller det för blindbocken att gissa vem hon pekat på, bara med ledning av rösten.

## Rita – berätta – fundera: Tvärtom-teckningar

Lek med de erfarenheter och förväntningar ni har på vem som säger vad genom att göra tvärtom-teckningar av olika slag. Försök hitta oväntade och otroliga kombinationer där den som talar säger något som totalt motsäger det som förväntas. Skriv pratbubblor tillsammans eller rita tankebubblor. Det kan till exempel vara en katt som drömmer om en lång simtur, ett lejon som hojtar att det vill ha spenat eller kungen som står i talarstolen och ropar *Hej hopp alla glada tanter*.

## Tillsammans vid datorn: Vem står bakom webbsidan?

Ni kan inte hoppa in i skärmen och börja nosa runt, som Snytkorven gör, men ni kan fundera över vem som står bakom olika sidor i alla fall. Här är några förslag på sidor att titta på. Fundera över vem som står bakom sidan och varför sidan finns. Vad är det den som talar vill säga?

Snoken (Svenska Naturskyddsföreningen) – <http://www.snf.se/snf/snoken/>

Bamse (medieföretaget Swedart på uppdrag av Egmont Kärnan AB) –

<http://www.bamse.net/>

Bolibompa (SVT) – <http://svt.se/bolibompa/>

Unga fakta (medieföretaget Commersen) – <http://ungafakta.se/>

Barnavdelningen (Sjukvårdsrådgivningen, public service som ägs av landstingen tillsammans med Apoteket) – <http://www.sjukvardsradgivningen.se/barnavd/>

Annas länkburkar (Anna Kalla, privatperson) – <http://www.burkar.nu/>

# Lek och listigheter

## Spel och rörelse

Det finns en väldig massa spel på Internet. Sökuttrycket *spel barn* med Google inställt på att söka bara på svenska sidor ger över två miljoner träffar<sup>3</sup>. Spelsajterna på Internet är en värld ganska många barn rör sig i, ofta invigda av äldre syskon och kamrater. Det går givetvis inte att dra alla datorspel över en kam och säga vare sig att de är bra eller dåliga. Det finns långa rader av intressanta och stimulerande spel, likväl som det finns lika långa rader spel jag personligen är mycket tveksam till.

Ett steg på vägen mot att bli en vaken mediekonsument är att också bli medveten om de budskap och värderingar spelen förmedlar. Här finns mycket att samtala om i barngruppen. Som alltid är det givetvis viktigt att inte ha en avvisande eller fördömande attityd. Låt samtalen grunda sig på ditt genuina intresse för barnens erfarenheter och fundera tillsammans över de spel barnen tycker om.

Samtala med barnen om vad som är roligt i spel och varför det är roligt. Givetvis är det olika i olika spel. I många spel utformade för yngre är det förmodligen själva spelmiljön som är det roliga. Spelets aktörer är underhållande och det är kul att se vad som händer då man klickar. I en del spel ligger utmaningen i ett tävlingsmoment där det gäller att med motorisk skicklighet försöka slå sitt eget eller andras rekord. I andra spel handlar det mer om problemlösning, att lista ut hur man ska bete sig för att komma vidare.

Spel för barn marknadsförs många gånger som lärospel och de som marknadsför försöker övertyga oss om att lärande med automatik sker bara genom att barnet spelar ett visst spel. Men om spelen som sådana går det ofta inte att dra fler slutsatser än att man genom att spela dem lär sig att spela dem – det vill säga just den fingerfärdighet och de strategier som spelet kräver. För att spela också ska kunna leda till att barnet utvecklar andra kunskaper, som till exempel en förståelse av matematiska begrepp eller insikt om vad som händer i kroppen då man blir sjuk, är det som sker omkring spelet av mycket stor vikt<sup>4</sup>. Genom att låta spelandet ingå i ett pedagogiskt sammanhang, samtala kring och bearbeta spelet på olika vis kan du använda en del spel som en läranderesurs.

Precis som med andra webbsidor finns det naturligtvis ett intresse bakom sidorna som kan vara intressant att reflektera över. En hel del svenska webbplatser lägger ut

---

<sup>3</sup> Då du använder två sökord i Google får du träff på de sidor som innehåller bägge orden. Sökresultatet betyder alltså inte att det finns två miljoner spel för barn på Internet, utan att Google hittar två miljoner sidor där bägge dessa ord förekommer.

<sup>4</sup> Om du är intresserad av att läsa mer om spel i undervisningssyfte kan du till exempel börja på Myndigheten för skolutveckling – [www.skolutveckling.se/publikationer](http://www.skolutveckling.se/publikationer). Sök efter artikeln *Eleven, Leken och Spelet – Om spel i undervisning* av Jonas Linderoth.

spel för barn snarast som en service för oss vuxna. För att öka sitt anseende eller för att undervisa om det område man arbetar med lägger man ut olika typer av lärospel. Andra riktar sig tydligare till barn som konsumenter. Med de lite äldre barnen är det viktigt att prata om att allt inte är gratis bara för att det finns på Internet. På en del spelsajter uppmanas besökaren registrera sig eller ladda hem tillägg, vilket ibland kan kosta en hel del pengar och ibland dölja spionprogram och andra otrevligheter. Därför är det klokt att se till att barnen vet att de aldrig ska ladda hem något på egen hand och aldrig fylla i några formulär.

Spel speglar en hel del värderingar, till exempel om vad som är manligt och kvinnligt. Här finns också många ingångar för samtal. Även i spel för yngre används emellanåt våldsamma inslag som en del av underhållningen. Är spelen tänkta för yngre barn är det vanligt med samma typ av slapstickvåld som i tecknad barnfilm, den fiende som besegras blir tillplattad med en spektakulär ljudeffekt och reser sig genast igen.

När ni börjar prata om spel är det förmodligen så att ni också kommer in på andra spel än de som distribueras online. Spel för barn distribuerade via CD-rom samt för spelkonsoller är en stor marknad. Vill du få en liten överblick över de spel som figurerar på den svenska marknaden finns det gott om ställen på nätet där du hittar recensioner av spel. Två ställen att börja på kan vara Goodgame och GameElite<sup>5</sup>.

Ett problem med spel är att det är en stillasittande aktivitet. Det är dessutom en stillasittande aktivitet av värsta slag för kroppen, där koncentrationen på skärm, mus och tangentbord hindrar oss från mycket av de småörelser vi annars kan göra då vi sitter och där en felaktig arbetsställning leder till stora påfrestningar på kroppen.

Att ta pauser och röra på sig är mycket viktigt, oavsett om man är barn eller vuxen, och det är definitivt en vana barnen bör få goda möjligheter att träna in. Dessutom är det givetvis viktigt att se till att arbetsmiljön vid datorn är bra. Arbetsmiljöverket har gjort en mycket tydlig och instruktiv broschyr om datormiljö för barn<sup>6</sup>. Läs den, och fundera över hur er miljö kring datorerna ser ut.

## Samtal: Om spel

Förmodligen har barnen en hel del att berätta om sina spelerfarenheter. Några utgångspunkter då ni samtalar om spel kan vara:

- Vilka spel tycker barnen om? Varför? Vad gör just de spelen roliga?
- När är det roligt att spela spel?
- Vad kan vara bra med att spela spel? Vad kan vara dåligt?
- Vem bestämmer hur spelen ska vara? Finns det någon som talar bakom spel?

---

<sup>5</sup> Goodgame – <http://www.goodgame.se/>

GameElite – <http://www.gameelite.se/>

<sup>6</sup> Broschyren heter *Bra datormiljö för eleverna* och har nummer ADI 570. Du kan beställa den gratis från Arbetsmiljöverket på [www.av.se](http://www.av.se) eller ladda hem den direkt från [http://www.av.se/publikationer/broschyren/adi/adi\\_570.pdf](http://www.av.se/publikationer/broschyren/adi/adi_570.pdf)

- Varför finns en del spel på Internet och andra köper man på CD?
- Finns det särskilda spel för pojkar och andra för flickor? Vem bestämmer hur skillnaden ska vara?
- Vad händer när någon dör i ett spel?

Tala också om hur viktigt det är att inte sitta för länge vid datorn och om att kroppen behöver rörelse.

## **Lek: Spelgympa**

Utgå från barnens spelerfarenheter och konstruera en egen spelgympa, precis som Emma och Snytkorven gör. Ett sätt att börja är att låta ett barn i taget visa någon rörelse från ett av sina favoritspel. Därefter härmar ni alla den rörelsen. Sätt samman era favoritrörelser till ett gymnastikprogram.

## **Rita – berätta – fundera: Världens bästa spel**

Hur ska ett riktigt bra spel vara? Rita och berätta. Fundera över hur ni ska visa hur händelser i spelet hänger samman. Ett sätt kan vara att rita som en slags serietidning. Ett annat sätt kan vara att göra flera bilder och förbinda dem med snören så man ser hur det hänger ihop.

## **Tillsammans vid datorn: Titta på spel**

Titta på några spel och fundera över dem med samma utgångspunkter som i samtalet kring spel. Ni kan använda de favoritspel ni redan har eller hitta något på de här sidorna:

SVTs spelportal – <http://svt.se/spel>

URs barnportal – <http://ur.se/barn/>

Bamses webbplats – <http://www.bamse.net/>

Detektivspel, som Emma berättar för Snytkorven om, kräver ofta att man kan läsa bra och är ganska svåra. Är ni nyfikna på de spel Emma pratar om så finns de på [www.ts.skane.se](http://www.ts.skane.se) (Historiedetektiven) och [www.ur.se/webbdeckarna](http://www.ur.se/webbdeckarna) (Webbdeckarna).



# Nu klarar du läskiga monster

## Otrevligheter och superundersökare

Barn i förskoleåldern och skolans tidigaste år surfar och chattar i mindre grad än äldre – inte minst helt enkelt därför att många av dem inte kan läsa. De besöker de webbsidor de fått hjälp att hitta till. Behoven av att lära sig hantera Internets mörkare baksidor är därför inte särskilt stora i den här gruppen. Grundhållningen är helt enkelt ”är något otrevligt, oroande eller obegripligt så hämta en vuxen”. Därför innehåller heller inte Nosa på nätet-materialet rekommendationer om till exempel hur man ska bete sig om man vill träffa en chattkompis.

Det viktiga är, som alltid, att tala med barnen och visa intresse för deras erfarenheter. Det är också viktigt att du som vuxen är tydlig med att det inte är någon som kommer att anse att det är barnets fel om det hamnar på skumma sidor. Ingen blir arg. Det är alltid bäst att hämta en vuxen om man känner sig osäker. Det näst bästa är att stänga av.

Arbetar du med lite äldre barn, som kan läsa och skriva, kan det vara en idé att också samtala med dem om hur det är klokt att bete sig om man kommunicerar via nätet. Då kan du också ta en titt på materialet *Säker på nätet* som du hittar på Medierådets webbplats<sup>7</sup>.

Du som är vuxen kan behöva veta en del om hur du hantera nätets avigsidor för att känna dig trygg. Det är ditt ansvar, inte barnens. Vad gäller risken för virus, spionprogram och andra problem hittar du god information på webbplatsen *Surfa Lugnt*<sup>8</sup>. Det är en kampanj som stöds av bland andra Post- och Telestyrelsen, Krisberedskapsmyndigheten, Datainspektionen, Telia och Microsoft. Hittar du material du misstänker kan vara olagligt på Internet får du råd på Medierådets webbplats<sup>9</sup>. Normalt ska du vända dig till polisen. Misstänker du att det rör sig om barnpornografi, men inte känner dig säker nog för att göra en polisanmälan, kan du också vända dig till Ecpat.

Om det passar er kan du använda uppdraget *Hemma hos oss*.

---

<sup>7</sup> *Säker på nätet* är tänkt att användas som ett startpaket för att diskutera säkerhet på nätet och riktar sig främst till elever mellan 8 och 10 år. Det innehåller en lärarhandledning och ett antal interaktiva övningar som eleverna kan göra enskilt eller i grupp, dessutom finns det uppgifter och övningar som barn och föräldrar kan göra tillsammans hemma. Du hittar det på [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se), klicka på Tips & verktyg i menyn.

<sup>8</sup> *Surfa lugnt* – <http://www.surfalugnt.se/>

<sup>9</sup> Medierådet – <http://www.medieradet.se/>  
Polisen – <http://www.rikskriminalpolisen.polisen.se>  
Ecpat – <http://www.ecpathotline.se>

## Samtal: Nu är vi snart superundersökare

Nu har vi tagit de första stegen mot att bli superundersökare. Tänk tillbaka på vad ni pratat om och gjort. Vad minns ni? Vad var viktigt?

På diplommet från Snytkorven finns fem viktiga punkter med:

- När du vill veta något behöver du fundera över hur du tar reda på det.
- När du fått reda på något behöver du fundera över om det är sant.
- Bakom varje ord och bild finns någon som vill något.
- Om något är läskigt, konstigt eller verkar fel ska du hämta en vuxen.
- Din kropp behöver hoppa och skutta. Ta pauser och rör på dig!

Är det fler saker ni tycker är viktiga att tänka på?

## Lek: Grimasspegel

Dela in er i par och sprid ut paren i rummet. Varje par hittar på och bestämmer sig för en gemensam grimas. När alla par bestämt sig börjar ni röra er runt i rummet. Då två par möts turas man om att göra sina grimaser och härma varandra.

## Rita – berätta – fundera: Vart tar Snytkorven vägen nu?

Snytkorven ska vidare och undersöka nya världar. Var tror ni han tar vägen nu? Vilka utmaningar skulle en superundersökare kunna stöta på i en främmande värld? Rita och berätta.

## Diplomdags

Nu har ni tagit de första stegen mot att bli superundersökare. Emma får, på ett ganska magiskt vis, ett diplom i sin skrivare. Likadana diplom, men med plats för att skriva barnens egna namn, finns att kopiera i slutet av den här handledningen. Om ni vill ha diplomerna i färg kan du istället välja att skriva ut från <http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/>

Ordna gärna en högtidlig diplomutdelning.

# Uppdrag - Vad kan man använda en dator till?

Hej,

Vad roligt att vi har påbörjat vårt superundersökaräventyr tillsammans. Jag och Emma ska fundera över olika sätt att ta reda på saker och på hur man kan prova om det man fått reda på är sant. Vi kommer bland annat att använda datorn, men vi ska också undersöka på andra sätt.

Det finns många andra saker en dator kan användas till. Kanske har du själv provat en del? I det här uppdraget ska du intervjua människor runt om kring dig för att få veta hur de använder datorn. Du kan till exempel intervjua någon förälder eller andra vuxna du känner. Fråga både vad de gör på jobbet eller i skolan och vad de gör hemma. Rita eller skriv gärna på baksidan av det här papperet vad du får reda på.

Lycka till önskar din vän  
Snytkorven



Till er där hemma:

Vi har börjat arbeta med materialet Nosa på nätet från Medierådet och Myndigheten för skolutveckling. I arbetet använder vi sagan Superundersökarna där Emma och hennes kompis Snytkorven funderar över hur man kan ta reda på sådant man vill veta. I det här första uppdraget ber vi att du som är vuxen, och kanske även äldre syskon, berättar för ditt barn hur du brukar använda datorn. På [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/) kan du se materialet vi arbetar med, om du är nyfiken på det. På [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se) hittar du en hel del intressant för dig som förälder kring barn och medier.

# Uppdrag - Superundersöka hemma

Hej,

Nu har ni läst en hel del om hur jag och Emma undersöker och funderar över vad vi kommit fram till. Det är klart att man inte varenda minut kan fundera över om allt är sant och över vem det är som talar. Då skulle det bli väldigt tröttsamt. Men emellanåt är det bra att träna sig i att fundera extra noga.

I det här uppdraget tänkte jag att du ska ha en superundersökardag hemma. Fundera tillsammans med dem där hemma över något ni skulle vilja veta mer om.

Fundera sedan över hur ni ska ta reda på det och hur ni skulle kunna kontrollera om det ni kommer fram till är sant. Sedan är det bara att sätta igång att undersöka.

Rita eller skriv gärna på baksidan av det här papperet hur ni arbetat och vad ni tagit reda på.

Lycka till önskar din vän  
Snytkorven



Till er där hemma:

Vi arbetar med det som på vuxet språk brukar kallas informationssökning och källkritik. Vi kallar det att superundersöka. I det här uppdraget ber vi dig att superundersöka tillsammans med ditt barn. Ni får ta reda på något spännande tillsammans och ditt barn får berätta för dig hur vi arbetat. Det är inte nödvändigtvis så att ni ska använda Internet för undersökandet. Ni kanske vill gå till biblioteket, göra ett experiment eller ringa och fråga någon ni känner som vet mycket om området. Det viktiga i arbetet är att fundera tillsammans över att det finns många sätt att ta reda på saker, och att olika sätt passar för olika frågor. Det är också viktigt att samtala om ifall det på något vis går att kontrollera det man tagit reda på.

På [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa/) kan du se materialet vi arbetar med, om du är nyfiken på det. På [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se) hittar du en hel del intressant för dig som förälder kring barn och medier.

# Uppdrag - Hemma hos oss

Hej,

Emma har berättat en del för mig om vad hon och hennes föräldrar bestämt om datorn hemma. Varken jag eller Emma kan förstås bestämma hur det ska vara hemma hos er. Det är något du och din familj bestämmer.

Ditt uppdrag den här gången är att prata hemma om hur ni använder datorn i er familj.



Lycka till önskar din vän  
Snytkorven

Till er där hemma:

På [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se) kan du klicka på Tips & verktyg och hitta en del tips som är direkt riktade till dig som förälder. Förslagen du hittar där är dock i första hand avsedda för föräldrar med något äldre barn. En del känns kanske inte aktuellt för er. Det är givetvis ni därhemma som bestämmer om det behövs regler kring datoranvändningen i er familj, och i så fall vilka regler.

Ett tips som är väl värt att tänka på också med yngre barn är att emellanåt använda datorn tillsammans. Titta på det ditt barn tycker är intressant tillsammans med barnet. Var med och spela de spel barnet tycker om, och om barnet brukar använda Internet så titta tillsammans på de webbsidor det brukar besöka.

Emma i sagan har egentligen bara två viktiga datorregler. Den ena handlar om hur hon ska bete sig om hon träffar på något hon inte klarar på egen hand och den andra om att hon inte bör sitta stilla för länge:

- Om något är läskigt, konstigt eller verkar fel ska du hämta en vuxen.
- Din kropp behöver hoppa och skutta. Ta pauser och rör på dig!

På [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa) kan du se materialet vi arbetar med, om du är nyfiken på det.

# Superundersökardiplom till

Nu har du tagit de första stegen mot att bli en superundersökare. Du vet att:

- \* När du vill veta något behöver du fundera över hur du tar reda på det.
- \* När du fått reda på något behöver du fundera över om det är sant.
- \* Bakom varje ord och bild finns någon som vill något.
- \* Om något är läskigt, konstigt eller verkar fel ska du hämta en vuxen.
- \* Din kropp behöver hoppa och skutta. Ta pauser och rör på dig!

Lita på dig själv!  
hälsar Snytkorven



I berättelsen Superundersökarna utforskar Emma världen, både utanför och inuti datorn, tillsammans med sin nye vän Snytkorven. När han så småningom fortsätter mot nästa äventyr har Emma tagit några viktiga steg mot att bli en superundersökare:

- När du vill veta något behöver du fundera över hur du tar reda på det.
- När du fått reda på något behöver du fundera över om det är sant.
- Bakom varje ord och bild finns någon som vill något.
- Om något är läskigt, konstigt eller verkar fel ska du hämta en vuxen.
- Din kropp behöver hoppa och skutta. Ta pauser och rör på dig!

I denna lärarhandledning hittar du förslag på samtal, lekar och aktiviteter i anslutning till sagan. Här finns också uppdrag som föräldrar och barn kan arbeta med hemma. Avsikten med materialet är att ge dig som arbetar med de äldre förskolebarnen och grundskolans första år stöd att lägga grunden för ett nyfiket och kritiskt förhållningssätt till Internet.

Materialet ingår i paketet *Nosa på nätet – De första stegen mot ett vaket nät-användande* från Myndigheten för skolutveckling och har tagits fram inom EU-projektet Det unga Internet i samarbete med Medierådet.

På [www.skolutveckling.se/skolnet/nosa](http://www.skolutveckling.se/skolnet/nosa) kan du hämta eller beställa boken Superundersökarna och ytterligare material som ingår i paketet.

