

Hvordan kan FAU bidra til god digital dømmekraft?

1:

Alle elever har rett til et trygt og godt skolemiljø som fremmer helse, trivsel og læring. (Opplæringsloven kap. 9A)

3:

Barn og medeun- under 16 år har opplevd digital mobbing. at 25% av barn og unge dersøkelsen viser

4:

Halv- parten av alle 9-åringer og 65% av alle 10-åringer bruker sosiale medier. 90% av alle 9-18 åringer er på et eller flere sosiale medier. (Barn & medier 2020, Medietilsynet.)

2:

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

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

- AFK
- IDK
- GGHF
- LAGGE
- RAGE QUIT
- SKIN
- SQUAD
- NOOB
- BANNE

- Utseendet på din avatar
- Spiller som forlater spillet i sinne
- Laget man spiller på / medspillere
- Nybegynner eller ikke så flink i spillet
- Spørsmål du ikke vet svaret på
- Å bli kastet ut av spillet av medspillere
- Spillet henger
- Borte fra tastaturet
- Godt spilt, håndklask

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.

A. Hva er digital dømmekraft for deg?

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

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

Positivt	Negativt

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?
