

Samlingsbeskrivelse: Barn på nett 6. trinn

TEMA		FORMÅL
Innhold	Denne samling skal handle om påvirkning, og hvordan sosiale medier påvirker oss.	Gi felles kunnskap om temaet Øve på samtale om temaet Reflektere rundt temaet i fellesskap
Kompetanse til ansatte	Aktiviteter på nett er viktige for svært mange barn. Ikke minst gjelder dette de som er ivrige på å spille. En av grunnene til at nett-aktiviteter tar mye plass i barns liv er at det kan gir dem glede, mestring og spenning. For barn og unge kjennes det ofte tryggest å gjøre det andre gjør og være der andre er. Om de andre er på nett, vil man gjerne være på nett selv også. Barn liker å være på nett fordi det er morsomt og sosialt. Noen barn er på nett fordi de ikke tør å la være, i frykt for å føle seg utenfor fellesskapet. For voksne kan det derfor være vanskelig å regulere barns nettbruk. Det kan også være vanskelig å passe på at de er trygge der, og at de er snille nok med hverandre. Redd barna - nettvettregler Bruk Hue - Gratis verktøykasse om nettvett og nettmobbing Du kan ikke stole på alt du ser på sosiale medier (youtube.com) Gaming og skjermbruk i et familieperspektiv (anbefaler å dele denne med foresatte også)	Øke kunnskap og trygghet i å undervise om temaet



Kunnskapsmål fra LK20	Folkehelse og livsmestring Folkehelse og livsmestring som tverrfaglig tema i skolen skal gi elevene kompetanse som fremmer god psykisk og fysisk helse, og som gir muligheter til å ta ansvarlige livsvalg. Livsmestring dreier seg om å kunne forstå og å kunne påvirke faktorer som har betydning for mestring av eget liv. Temaet skal bidra til at elevene lærer å håndtere medgang og motgang, og personlige og praktiske utfordringer på en best mulig måte. Aktuelle områder innenfor temaet er fysisk og psykisk helse, levevaner, seksualitet og kjønn, rusmidler, mediebruk, og forbruk og personlig økonomi. Verdivalg og betydningen av mening i livet, mellommenneskelige relasjoner, å kunne sette grenser og respektere andres, og å kunne håndtere tanker, følelser og relasjoner hører også hjemme under dette temaet. Kompetansemål: Norsk: • lytte, ta ordet etter tur og begrunne egne meninger i samtaler • beskrive og fortelle muntlig (...) • reflektere etisk over hvordan eleven fremstiller seg selv og andre i digitale medier Samfunnsfag: • reflektere over hvordan kommersiell påvirkning kan påvirke eget forbruk, personlig økonomi og selvbilde • reflektere over hvordan en selv og andre deltar i digital samhandling, og drøfte hva det vil si å bruke dømmekraft sett i lys av regler, normer og grenser	Ivareta de overordnede målene i læreplanen knyttet til folkehelse og livsmestring Ivareta kompetansemålene i LK20 knyttet til temaet
Husk	• Kosedyr/ball til å sende ut i ringen under avslutningen • Skriv ut spørsmålsarket til CL-aktiviteten. Alle elevene må ha ett eksemplar hver.	
Tips	• Felles gjennomgang av opplegget sammen med alle voksne – se egen beskrivelse. Ansvar: Avdelingsleder/rektor • Når du øver med kollegaer i forkant, tenk på hva som evt. kan bli en utfordring i din gruppe	De voksne må legge til rette slik at alle elever får



	• Vurder om det må gjøres individuelle tilpasninger ut fra gruppens eller enkeltelevers behov. • Noen elever trenger spesiell forutsigbarhet. Dere kan se på samlingsbeskrivelsen og lekene i forkant, i et samarbeid med hjemmet. Tilrettelegge etter behov. • Om en aktivitet ikke fungerer så godt, avbryt i tide. Si «Dette greide VI ikke i dag, VI prøver igjen i morgen» • Prioriter lekene om du ser at dere går tom for tid eller at elevene ikke engasjerer seg helt i samtalen	mulighet til å delta Unngå at leker kan brukes til å mobbe
Organisering av timen		
Ring	Sett på inngangsmusikk: For Indre Østfold kommune: Waterloo.mp4 For eksterne kommuner: ABBA - Waterloo (Official Lyric Video) (youtube.com) • Vi rydder klasserom • Vi samles i ringen	Gjenkjennelse Alle kan se alle og føle fellesskap i gruppa
Pusteøvelse og bevegelse	Denne øvelsen heter «sprayboksen»: Pusteøvelse - Sprayboksen Når du skal gjennomføre pusteøvelsen med elevene, velger du selv om du vil vise filmen eller om du modellerer selv. Dersom du ønsker å benytte en annen øvelse, finner du flere eksempler på https://www.io.kommune.no/tjenester/skole-og-utdanning/robuste-barn/pust-og-bevegelse/	Bevisst på pust, kropp, nærvær, fellesskap og bevegelse
Film og samtale	Film: Kommersielt innhold på sosiale medier Varighet: 2.44 minutter Refleksjonsspørsmål til bilde: Hvordan påvirkes vi av sosiale medier? La elevene komme med innspill, lærer kommer med forslag ved behov. <i>For eksempel:</i> <i>Vi kan bli påvirket til å ville kjøpe ting, påvirket til å ville se ut som eller mene det samme som de vi følger. Vi kan bli påvirket til å tro på informasjon som spres, selv om det kanskje ikke er sant. Videoer kan være falske og bilder kan være retusjerte.</i>	Gi felles kunnskap om temaet Øve på å snakke om temaet Felles refleksjon



	CL: «Finn noen som» • Alle elevene har et ark med de samme spørsmålene (<i>eget vedlegg</i>) og noe å skrive med • Elevene beveger seg rundt og finner en partner når læreren sier ifra. Elever som ikke har en partner, løfter armen slik at det blir enklere å finne en partner (<i>er man oddetall, må en gruppe være på tre</i>) • I par skal elevene gi svar på ett spørsmål fra arket til hverandre. Partner A stiller et spørsmål til partner B og skriver ned svaret som blir gitt. Partner B sjekker at det som ble skrevet stemmer, og signerer med navnet sitt. Deretter bytter de roller, hvor partner B stiller et annet spørsmål fra arket. • Når begge har gitt hverandre et svar, tar de hverandre i hånden, sier takk og løfter opp armen slik at nye par kan dannes. De kan ikke snakke med samme person flere ganger. • Når alle spørsmålene er besvart, eller tiden er ute (<i>10-15 minutter</i>), samles elevene i sirkelen • I sirkelen sammenligner dere svarene med hverandre i klassen og samtaler rundt dem Spørsmålene på arket som deles ut til elevene: 1. <i>Hvilke sosiale medier er du på?</i> 2. <i>Hvem følger du på sosiale medier og hvorfor?</i> 3. <i>Hva slags reklame opplever du å få når du er på sosiale medier?</i> 4. <i>Hvordan påvirkes du av reklamene på sosiale medier?</i>	Øve på å lytte til andre, dele egne tanker og vente på tur i samtalen Alle blir sett
--	--	--



Lek	Amøbeleken <i>Formål:</i> Humor og spenning <i>Beskrivelse:</i> Stein – saks – papir lek. Alle starter på samme nivå på gulvet og krabber rundt som amøber. Du gjør stein-saks-papir med den som er nærmest. Dersom du vinner rykker du opp til neste nivå og blir dinosaur. Da gjør du stein-saks-papir med andre dinosaurer. Dersom du taper, rykker du ned ett hakk og blir amøbe igjen. Dersom du vinner, rykker du opp et hakk til menneske, så prins/prinsesse og til slutt konge/dronning. Nivåer: amøbe – dinosaur – menneske – prins/prinsesse – konge/dronning Amøbe: krabbe rundt på gulvet på alle fire og si «sssss». Dinosaur: gå krokete, samle hendene foran seg som små tyrannosaurus-forbein, klore rundt deg og si «wrææh- wrææh» med aggressiv stemme. Menneske: gå rundt med stil, hendene på hoftene og smil blidt Prins/prinsesse: vink kongelig med handa og si «ding-ding- ding» med høy, pipete stemme. Konge/dronning: gå opp på en stol og nyt synet av alle de vanvittige uttrykkene de andre har. Så gjør du stein-saks-papir med en annen stående konge eller dronning. Hvem faller ned et hakk? Leken er evigvarende – og må avsluttes av en voksen.	Øve prososiale ferdigheter Erfare fellesskap og dele gode opplevelser Relasjonsbygging og vennskapsopplevelser
Oppsummering sammen	Vi setter oss i ringen og oppsummerer sammen. <i>Prosess:</i> Sende en ball e.l. rundt i ringen. Alle får ordet etter tur. Elevene sier en ting hver. Det er helt fint å si det samme som de andre, eller noe annet. Vi tar et spørsmål av gangen. Vi bytter spørsmål underveis, f. eks når 5-6 elever har svart. • Hva likte du i dag? • Hva lærte du? • Hvorfor er dette viktig? • Hva kan vi øve på?	Repetisjon Bevisstgjøring Avslutning og lukking av økta Vi lærer å lytte til hverandre og vente på tur. Alle blir sett.

