

Handledning



Spela snällt

Om schysst språk online



Medfinansieras av
Europeiska unionen



Mediemyndigheten

Denna lärohandledning är ett stöd till dig som vill arbeta med undervisningsmaterialet Spela snällt - om schysst språk online. Materialet består av ett faktablad och en powerpoint-presentation och är framtaget för elever i årskurs 3-6.

Presentationen omfattar en lektion om cirka 40-60 minuter och innehåller diskussionsfrågor om beteende i spel. Välj de övningar du tror engagerar just dina elever. Vi hoppas att presentationen ska underlätta undervisningen och inspirera till övningar som fördjupar elevernas kunskaper. Faktabladet kan användas som underlag eller ges till vårdnadshavare.

Innehåll:

Koppling till skolans styrdokument	4
Ord och begrepp	4
Spelangränsande plattform	5
Memes	5
Emojis	5
Spelinfluencer	5
Livestream	5
Discord	5
Twitch	6
Youtube	6
Steam	6
Powerpoint-presentationen	6
Att samtala med elever om toxiskt språk	6
Case 1: Att se sårande ord i en chatt	9
Case 2: Att vara arg utan att sårå någon	10
Case 3: Att stötta en kompis som blivit ledsen	11
Case 4: När någon säger att det bara var ett skämt	12
Case 5: Om anonymitet på nätet	13
Som avslut: En vägg av positiva budskap	13
Här hittar du hjälp och stöd:	13
Om Mediemyndigheten	14
Urval av fler material från Mediemyndigheten	14
Andra relevanta material	15

Koppling till skolans styrdokument

Materialet utgår från skolans värdegrund och uppdrag enligt Lgr22. Skolan ska främja respekt för mänskliga rättigheter, alla människors lika värde och aktivt motverka kränkande behandling. Eleverna ska också få kännedom om sina rättigheter enligt barnkonventionen.

Materialet är relevant för elever i åldern 9–12 år och stödjer skolans arbete med trygghet, empati och ansvar i digitala miljöer. Det knyter an till läroplanens skrivningar om att elever ska utveckla förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället, samt ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik.

I samhällskunskap för årskurs 4–6 knyter materialet an till undervisning om demokrati, barnets rättigheter, likabehandling, normer och hur digitala medier kan användas ansvarsfullt.

I svenska för årskurs 4–6 knyter materialet an till undervisning om samtal, språkbruk, ords värdeladdning och ansvarsfull kommunikation i digitala och andra medier. Det stödjer också elevernas förståelse för att ord kan få konsekvenser för både en själv och andra.

Ord och begrepp

Materialet innehåller relevanta och bärande ord och begrepp. Denna ordlista är formulerad för att hjälpa eleverna att förstå och tolka ord och begrepp som de antagligen hört talas om, men kanske inte vet vad de betyder. Gå gärna igenom listan med eleverna. Det kan bli en gemensam övning i sig, till exempel genom att eleverna får gissa vad orden betyder.

Spelangränsande plattform

En spelangränsande plattform är en digital plats som har koppling till spel, men som inte alltid är själva spelet. Där kan man till exempel prata med andra, titta på spelinnehåll, dela klipp eller bygga gemenskaper kring spel. Exempel är Discord, Twitch, Youtube och Steam.

Memes

Memes är bilder, videor, ord eller skämt som sprids på internet och som många känner igen. De är ofta humoristiska, men kan också användas för att uttrycka känslor, åsikter eller kommentarer om något som hänt.

Emojis

Emojis är små bildsymboler som används i text, till exempel i chattar och kommentarer. De kan visa känslor, reaktioner, saker, djur, mat eller andra idéer och hjälper ofta till att förstärka det man vill säga.

Spelinfluencer

En spelinfluencer är en person som skapar innehåll om spel och har många följare på sociala medier eller videoplattformar. Det kan vara någon som spelar, kommenterar, tipsar, recenserar eller livesänder spel och som påverkar hur andra tänker om spel, produkter eller trender.

Livestream

En livestream är en direktsändning på internet. Det betyder att video eller ljud sänds samtidigt som det spelas in, så att andra kan titta eller lyssna i realtid.

Discord

Discord är en plattform där användare kan prata med varandra i text, röst och video. Den används ofta av vänner, spelgrupper och olika gemenskaper för att umgås, samarbeta och hålla kontakt online.

Twitch

Twitch är en plattform för direktsändningar på internet. Den används mycket för spel, men också för annan underhållning, och tittare kan ofta skriva i en chatt samtidigt som sändningen pågår.

Youtube

Youtube är en plattform där människor kan titta på, ladda upp och dela videor. Den används både för underhållning, lärande och innehåll från kreatörer, till exempel spelvideor och livesändningar.

Steam

Steam är en digital spelplattform där användare kan köpa, ladda ner och spela spel. Där finns också funktioner för att chatta, följa spelnyheter, dela innehåll och vara del av en spelgemenskap.

Powerpoint- presentationen

Materialet är utformat för att få eleverna att delta aktivt i undervisningen samt att diskutera bärande frågeställningar med varandra. Det passar till exempel i undervisning om etik, trygghet, rättigheter och ansvar. Därför innehåller presentationen flera så kallade EPA-övningar (enskilt, par, alla). Välj så många övningar du har tid med, alternativt välj den eller de du tror väcker störst engagemang hos dina elever. Materialet kan också användas i helklass, i mindre grupper eller som utgångspunkt för gemensamma samtal.

Att samtala med elever om toxiskt språk

När elever pratar om situationer i spel kan de ha olika erfarenheter. Vissa har kommit i kontakt med mycket toxiskt språk, andra har inte tänkt på det på samma sätt. Därför är det viktigt att samtalen är öppna och att eleverna får öva på att lyssna på varandra.

Det kan vara hjälpsamt att under samtals gång återkomma till några grundfrågor:

- Hur känns det för den som blir utsatt?
- Vad kan man göra som spelare?
- Vad kan man göra som kompis?
- När behöver man ta hjälp av en vuxen?
- Hur kan man göra för att spel och chattar ska kännas tryggare?

Alternativ: Börja fundera själv, prata med en kompis, diskutera i helgrupp.

Nedan punkter kan användas som faktastöd för presentationens första bilder.

Bild 2: Vad är elaka och kränkande ord?

- Toxiskt och kränkande språk är ord eller kommentarer som kan sår, skada eller skapa obehag
- Exempel: förolämpningar, hot, nedsättande ord och taskiga kommentarer
- Även skämt, ironi och sarkasm som inte känns bra
- Det händer ofta i spel, chattar, röstchattar och kommentarsfält
- Vanliga plattformar som Twitch, Discord och Youtube ligger nära spelvärlden och används ofta av gamers

Bild 3: Hur märks det - och hur kan det kännas?

- Toxiskt språk kan vara förolämpningar, hån och negativa kommentarer som upprepas
- Det kan också visas genom sarkasm, memes, bilder, symboler och emojis
- Även korta kommentarer eller små signaler kan kännas väldigt sårande
- Det kan leda till minskad spelglädje, stress, oro och sämre självkänsla
- Vissa kan bli tystare, dra sig undan eller lämna gemenskapen

Bild 4: Varför kan tonen bli hård?

- I spelvärlden är språket ofta tuffare än i andra digitala miljöer
- Svordomar och könsord är vanligare där spel sänds live
- Det kan vara svårt att avgöra vad som är skämt och vad som är kränkning
- Hård ton kan bero på tävling, starka känslor, högt tempo och anonymitet
- I vissa miljöer ses en hård ton som normal eller accepterad

Bild 5: Vad kan vi göra för att snacka schysst online?

- Tydliga regler, ett gemensamt ansvar för att hålla god ton och enkla sätt att anmäla kränkningar är viktigt.
- Tekniska lösningar hjälper – men räcker inte på egen hand
- Vi behöver prata om språk, respekt, ansvar och konsekvenser
- Vuxna, spelprofiler och andra förebilder kan visa att man kan bete sig respektfullt och schysst
- Det tar tid att förändra saker. Det behövs mer samarbete mellan de som arbetar med spel, forskare och andra vuxna.

Case 1: Att se sårande ord i en chatt

Situation

Din kompis spelar ett spel där det finns en chatt. I chatten skriver några personer elaka och sårande ord. Din kompis ser det som skrivs och tycker att stämningen känns obehaglig.

Frågor att samtala om

- Vad tror du att din kompis kan känna för känslor?
- Vad kan din kompis göra direkt?
- Är det alltid bra att svara? Varför, eller varför inte?
- Vem kan din kompis be om hjälp? Ge förslag.
- Vad kan andra spelare göra om de ser att någon blir illa behandlad?

Du kan lyfta att

- Det är inte okej att skriva sårande saker till andra.
- Man behöver inte svara på elaka kommentarer.
- Det kan vara bra att lämna chatten, blockera eller anmäla.
- Det är viktigt att prata med en vuxen om något känns fel.

Case 2: Att vara arg utan att sára någon

Situation

Din kompis spelar med några andra. Det går inte som din kompis vill och den blir arg. Din kompis vill skriva något direkt i chatten.

Frågor att samtala om

- Hur kan man märka att man börjar bli för arg?
- Vad kan man göra för att lugna sig innan man skriver något?
- Vilka ord kan man använda om man vill visa att man är frustrerad, utan att sára någon?
- Vad är skillnaden mellan att vara arg och att vara elak?

Du kan lyfta att

- Alla känslor är tillåtna, men alla handlingar är inte okej.
- Det kan hjälpa att ta en paus innan man svarar.
- Man kan uttrycka frustration på ett respektfullt sätt.
- Det är bra att tänka efter före, särskilt i chattar där ord kan sára snabbt.

Exempel på formuleringar som kan fungera bättre

- Jag blev frustrerad nu.
- Jag behöver en paus.
- Det där kändes inte bra.
- Kan vi försöka igen?
- Jag blev arg, men jag vill inte skriva något dumt.

Case 3: Att stötta en kompis som blivit ledsen

Situation

Din kompis får ett taskigt meddelande i ett spel och blir ledsen. Kompisen vet inte vad den ska göra.

Frågor att samtala om

- Vad kan du säga till din kompis?
- Vad kan din kompis göra i spelet eller i chatten?
- När kan det vara bra att lämna chatten, blockera eller anmäla?
- Vilken vuxen kan hjälpa till?
- Varför är det viktigt att inte bära det ensam?

Du kan lyfta att

- Den som blir utsatt ska inte behöva lösa allt själv.
- Det är viktigt att stötta varandra.
- Att berätta för en vuxen är ett klokt steg.
- Att dokumentera det som hänt kan ibland vara bra, till exempel genom att ta en skärmbild.

Case 4: När någon säger att det bara var ett skämt

Situation

I ett spel skriver en person något elakt till en annan spelare. När en av de andra spelarna reagerar säger personen: "Det var ju bara ett skämt."

Frågor att samtala om

- Är något okej bara för att någon säger att det var ett skämt?
- Hur kan man märka om ett skämt sårar någon?
- Vad kan man säga om man ser att någon blir ledsen?
- Varför är det viktigt att tänka på hur andra uppfattar det man skriver?

Du kan lyfta att

- Ett skämt som sårar någon kan fortfarande vara en kränkning.
- Det viktiga är inte bara hur något var menat, utan också hur det tas emot.
- Elever behöver träna på att förstå andras perspektiv.

Case 5: Om anonymitet på nätet

I ett spel får du ett meddelande från någon du inte känner. Den som skickar meddelandet har inte sitt riktiga namn. Personen skriver något taskigt.

Frågor:

- Tror du att personen hade gjort likadant i verkligheten?
- Vad gör att man vågar bete sig så i ett spel?
- Bör man svara personen? Vad kan man svara då?

Du kan lyfta

- Skriv saker som du själv skulle vilja få.
- Visa att man kan vara snäll även som anonym.
- Du måste inte stanna kvar när någon är taskig.

Som avslut: En vägg av positiva budskap

Den avslutande övningen kan sammanfattas med att klassen får sammanställa sina gemensamma "riktlinjer" för ett schysst språk i digitala miljöer.

Här hittar du hjälp och stöd:

[Bris](#) - Ring och sms:a 116 111, chatta eller mejla

[Dittecpat.se](#) - Ring 020-112 100, chatta eller skriv

[Näthatshjälpen.se](#) - hjälp om du har utsatts för hat eller kränkningar på nätet

[Dsa.pts.se](#) - Lämna klagomål rörande plattformar till Post- och telestyrelsen

Om Mediemyndigheten

Mediemyndigheten är en statlig myndighet som arbetar för ett öppet och tryggt medielandskap. Myndigheten ska bland annat verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare, ta tillvara deras erfarenheter samt verka för att skydda barn från skadlig mediepåverkan.

Mediemyndigheten driver Safer Internet Centre Sverige tillsammans med barnrättsorganisationerna Bris och Ecpat. Det är en gemensam kraftsamling för barns och ungas trygghet på nätet och delfinansieras av EU-kommissionen.

Urval av fler material från Mediemyndigheten

- [Bilders makt – AI och visuell påverkan](#) - om visuell källkritik, tolkning av bilder, memes och AI-genererat innehåll. Lärohandledning ingår.
- [Mediemedveten.se](#) - Webbutbildning om medie- och informationskunnighet med lärohandledning och verktygslåda för arbete med barn och unga.
- [Faktabladsserien Livet online](#) - Konkret kunskap om barns digitala vardag.
- [Dina rättigheter online](#) - Utbildningsmaterial om barns digitala rättigheter, lärohandledning ingår.
- [Kalle Anka Online](#) - Temanummer av Kalle Anka med lärohandledning som lär barn om trygghet på nätet.

Andra relevanta material

- [Better Internet for Kids \(BIK\)](#) - Portal med internationellt material.
- [Digital, ung och trygg](#) - Kunskapsbank för dig som jobbar på skola från Ecpat.
- [Mina rättigheter](#) - Material och verktyg från Bris.
- [Delbart](#) - Material från Polisen om att dela nakenbilder.
- [Handlingsplan mot nätmobbning](#) - Skydda barn på nätet.
- [Hate Less](#) - Lektionsmaterial från Friends

Spela snällt - om schysst språk online är en del av Safer Internet Centre Sverige och bygger på Prinsparets stiftelses rapport Ord som sårar. Materialet ger stöd för samtal om språkbruk, kränkningar och bemötande i digitala miljöer.



Medfinansieras av
Europeiska unionen