Mediemyndigheten

LÄRARHANDLEDNING

ONLINE MED KALLE

MED INSPIRATION OCH KOPIERINGSUNDERLAG
ÅRSKURS 4-6



Framtagen av Egmont Story House AB för Safer Internet Centre Sverige
genom Mediemyndigheten.

Bild: © 2025 Disney

Projektledare: Katarina Oldenburg
Text: Christina Qwist
Layout: Jennifer Nystedt

Citera gärna, men ange källa.

Mediemyndigheten

Medfinansieras av
Europeiska unionen

INNEHÅLL



OM LÄRARMATERIALET 4

VAD KÄNNER JAG FÖR DEN DIGITALA VÄRLDEN? 7

SÄKER, SMART SUPERDETEKTIV 9



TA INTE DET OSÄKRA FÖRE DET SÄKRA 11

NÄR DATORERNA KÄNNER DIG 14

DET ÄR SÅ MYCKET DE VUXNA INTE FÖRSTÅR 16



RABALDER I RYMDEN 18

SPELA! 21

QUIZ: HUR VAR DET NU IGEN? 23



KÄLLHÄNVISNINGAR 25

BILAGOR: KOPIERINGSUNDERLAG 1-7

Hej alla lärare!

Safer Internet Centre arbetar för att öka barns och ungas trygghet online genom att sprida kunskap och ge stöd till barn, unga, föräldrar och andra vuxna i deras närhet. Målet är att främja en säker och medveten användning av digitala medier.

Detta material är framtaget för dig som arbetar i skolan och syftar till att öka medvetenheten om risker online samt hur de kan hanteras. Lärarhandledningen innehåller tips på hur du kan fördjupa innehållet i tidningen *Online med Kalle* och skapa engagerande samtal och diskussioner kring frågor som barn och unga möter på nätet.

Uppmana gärna barnen att ta med sig tidningen hem när ni är klara med materialet.



Så är materialet upplagt

- **Åtta delar**: Materialet är uppdelat i åtta avsnitt, anpassade för lika många undervisningstillfällen.
- **Flexibel användning**: Eleverna kan läsa tidningen på egen hand innan du som lärare återkopplar till utvalda delar och genomför övningarna i handledningen. Alternativt kan ni läsa och diskutera innehållet tillsammans, avsnittsvis.
- **Ämnesövergripande kopplingar**: Aktiviteterna knyter an till kursplanerna i samhällskunskap, teknik och svenska, vilket möjliggör ämnesövergripande arbete.
- **Struktur och anpassning**: Varje del innehåller en huvudaktivitet samt ett valfritt "Om du har tid"-moment, vilket ger dig frihet att anpassa lektionslängden efter behov.
- **Stöd för lärare**: Vissa aktiviteter inkluderar kopieringsmaterial för att underlätta genomförandet. Dessutom finns länkar till externa aktörer för vidare fördjupning samt källhänvisningar längst bak i materialet.

Detta upplägg gör det enkelt för dig att anpassa undervisningen och ge eleverna viktiga verktyg för en tryggare digital vardag.

Fokus på samtalet

I detta lärarmaterial används samtal som en central metod, både i par, grupper och i hela klassen.

Att samtala om en text bidrar till en djupare förståelse hos eleverna samtidigt som det stärker både deras språkliga och kunskapsmässiga utveckling. Genom att diskutera textens innehåll får eleverna möjlighet att analysera, tolka och reflektera över det som förmedlas. Samtalet hjälper dem också att koppla sina egna erfarenheter till texten och vidga sina kunskaper.

Under samtalet kan eleverna fylla i det som texten inte uttryckligen berättar, knyta an till egna upplevelser samt diskutera ord och begrepp. Dessa samtal ger eleverna rika möjligheter att använda språket genom att läsa, lyssna och tala aktivt.

Koppling till läroplanen

Lärarmaterialet innehåller flera kopplingar till läroplanen, särskilt inom ämnena samhällskunskap, teknik och svenska. Därför kan du med fördel använda övningarna och aktiviteterna på ett ämnesövergripande sätt.

Materialet ska ge eleverna förutsättningar att utveckla:

- förmåga att analysera samhällsfrågor ur olika perspektiv och kritiskt granska hur de framställs i olika källor (Samhällskunskap).
- förmåga att reflektera över olika val av tekniska lösningar, deras konsekvenser för individen, samhället och miljön (Teknik).
- förmåga att anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang (Svenska).
- förmåga att söka information från olika källor och värdera dessa (Svenska).

Centralt innehåll årskurs 4-6 (Lgr22)

- Hur digitala och andra medier kan användas ansvarsfullt utifrån sociala, etiska och rättsliga aspekter (Samhällskunskap).
- Aktuella samhällsfrågor och olika perspektiv på dessa (Samhällskunskap).
- Möjligheter, risker och säkerhet vid teknikanvändning i vardagen, till exempel... vid överföring av information i digitala miljöer (Teknik).
- Olika former av samtal. Att lyssna, ställa frågor, uttrycka tankar och känslor samt resonera och argumentera i olika samtalssituationer och i samband med demokratiska beslutsprocesser (Svenska).
- Hur man jämför källor och prövar deras tillförlitlighet med ett källkritiskt förhållningssätt (Svenska).
- Gemensamt och enskilt skrivande (Svenska).

VAD KÄNNER JAG FÖR DEN DIGITALA VÄRLDEN?

Syfte

Denna aktivitet syftar till att öka elevernas medvetenhet om deras egna digitala vanor och reflektera över hur de använder den digitala världen. Genom diskussion, mindmaps och undersökningar får eleverna en bredare förståelse för digitala aktiviteter och dess påverkan på deras vardag. Aktiviteten främjar också kritiskt tänkande kring digital närvaro och vikten av att vara medveten i den digitala miljön.

Material

>>> Kopieringsunderlag 1
>>> Papper
>>> Saxar
>>> Pennor
>>> Lim

Aktivitet

1 **Utforska den digitala världen**

Läs de inledande texterna på sidan 3 i *Online med Kalle* tillsammans med eleverna och diskutera utifrån följande frågor:

- Vilka saker och aktiviteter känner ni till från den digitala världen?
- Vad betyder det att man behöver vara medveten online?
- Vad använder ni er av i den digitala världen?

Skriv **Digital värld** på tavlan och låt eleverna nämna olika digitala aktiviteter som de använder. Skriv upp deras svar runt om och skapa en mindmap tillsammans. Vill ni spara översikten kan ni göra den på ett stort papper och hänga upp den i klassrummet under arbetet med denna tidning.



2 **Skapa ett diagram**

För att konkretisera elevernas digitala vanor kan ni göra en enkel undersökning i klassen.

- Välj några digitala aktiviteter som kommit upp i diskussionen.
- Låt varje elev markera vilka av dessa aktiviteter de använder.
- Sammanställ resultatet i ett stapeldiagram eller cirkeldiagram.

Om du har tid

Hur känner jag för den digitala världen?

Låt eleverna reflektera över sina känslor kring de digitala aktiviteter de använder:

1. Be dem skriva eller illustrera olika digitala aktiviteter på ett eget papper.
2. Dela ut kopieringsunderlaget med emojis.
3. Låt eleverna klippa ut de emojis som representerar deras känslor kring varje aktivitet och klistra dem vid sina illustrationer eller anteckningar.

Denna övning hjälper eleverna att reflektera över sina upplevelser i den digitala världen på ett visuellt och engagerande sätt.



Syfte

Denna aktivitet syftar till att öka elevernas medvetenhet om säkerhet och ansvar i den digitala världen. Genom samtal och reflektion får eleverna möjlighet att diskutera viktiga frågor kring integritet, lösenord, delning av information och källkritik. Aktiviteten uppmuntrar kritiskt tänkande och hjälper eleverna att utveckla strategier för att navigera tryggt på internet och i sociala medier.

Material

>>> Papper
>>> Pennor
>>> Färgläggningspennor

Aktivitet

1 **Läs och introducera ämnet**

Läs sidorna 4–5 i *Online med Kalle* tillsammans med eleverna och berätta sedan att ni nu ska diskutera riskerna med att dela information som finns i sociala medier.

2 **Gruppsamtal om digital säkerhet**

Dela in klassen i fem samtalsgrupper. Tilldela varje grupp en ruta från sidorna 4–5 att diskutera:

1. Vem där?
2. Vad är privat information?
3. Visste du att...? + Fråga innan du delar
4. Vad är lösenordet?
5. Mig lurar du inte

Skriv upp följande frågor på tavlan och låt grupperna samtala utifrån dem.
Be dem anteckna sina svar så att de kan presentera dem för klassen.

- Vad är huvudbudskapet i er ruta?
- Vad tycker ni om det?
- Finns det tillfällen där det kan vara svårt att inte dela information?
- Vad kan man göra för att hålla sig till det som är rätt och riktigt?

Låt varje grupp presentera sin diskussion för resten av klassen.
De kan använda sina anteckningar för att förklara vad de har pratat om och vilka insikter de fått.

Om du har tid

Vad tycker ni är okej att dela på nätet?

1. Prata med eleverna om att människor kan ha olika uppfattningar om vad som är okej att dela online.
2. Låt dem i sina grupper lista vad de tycker är okej att dela och vad de inte tycker är okej att dela.
3. Samla klassens tankar på tavlan eller på stora papper, en lista för "okej" och en för "inte okej".
4. Ha en gemensam diskussion där eleverna får motivera sina åsikter, både för och emot.

Denna övning hjälper eleverna att reflektera över sina egna digitala vanor och förstå vikten av att respektera andras integritet på nätet.



TA INTE DET OSÄKRA FÖRE DET SÄKRA

Syfte

Denna aktivitet syftar till att öka elevernas medvetenhet om digitala säkerhetshot och hur man kan skydda sig på nätet. Genom att utforska begrepp som trojaner, virus, nätfiske och cookies lär sig eleverna att identifiera och hantera risker. Aktiviteten stärker även deras kritiska tänkande och förmåga att fatta trygga beslut i den digitala världen.

Material

>>> Papper
>>> Pennor

Aktivitet

1 Läs och introducera ämnet

Läs berättelsen *"Ta inte det osäkra före det säkra"* på sidorna 6-9 tillsammans med eleverna. De kan läsa individuellt, i par eller i grupper. Diskutera vad berättelsen handlar om och varför det är viktigt att vara vaksam på nätet.

2 Utforska digitala säkerhetshot

Skriv upp följande begrepp på tavlan:

- Trojan (trojansk häst)
- Virus
- Cookies/kakor
- Nätfiske (phishing/smishing)
- Deepfake

Låt eleverna, i smågrupper, diskutera vad de tror att dessa begrepp betyder och hur de kan påverka någon som är ute på nätet.

Gå sedan igenom begreppen och förklara vad de innebär. Använd gärna konkreta exempel för att göra det mer begripligt.

3 **Fördjupning och reflektion**
Fråga eleverna om de kan komma på fler saker man kan råka ut för på nätet. Skriv upp deras idéer på tavlan och låt dem undersöka vad dessa saker innebär.

Begrepp

Trojan (trojansk häst)
En trojan är ett datorprogram som utger sig för att vara till nytta eller nöje, men som gör något annat när den lurat en användare att installera eller köra det. Programmet kan till exempel spionera på användaren, göra betalningar i användarens namn, skicka skräppost eller attackera andra datorer.

Virus
Ett datavirus, eller datorvirus, är en bit skadlig kod eller ett program vars avsikt är att spridas på en enhet eller mellan flera enheter. Ett datavirus kännetecknas av behovet av en värd som viruset kan fästa sig vid. Viruset kan vara en ofarlig bifogad fil i ett e-postmeddelande eller ett körbart program. Det är först när den infekterade filen öppnas som viruset börjar agera och spridas.

Cookies/kakor
En cookie – eller på svenska en kaka – är en väldigt liten textfil som webbläsaren skapar när du besöker en webbplats. I den textfilen kan information sparas, och oftast används den för att webbplatsen ska kunna identifiera din webbläsare nästa gång du kommer på besök.

Nätfiske
Nätfiske, eller phishing, är när bedragare skickar mejl eller annonserar om något som ska locka dig att klicka på en länk. Om bedragaren använder sms i stället kallas det smishing. Det går ut på att du ska lämna ifrån dig känslig information, som lösenord eller kortuppgifter som bedragaren kan använda för att komma åt dina pengar.

AI-genererad desinformation
Artificiell intelligens (AI) kan användas för att skapa och sprida falsk information i stor skala, vilket kan påverka samhällen och politiska processer. Ett exempel är **deepfake**, en teknik som använder AI för att skapa mycket realistiska falska bilder, videor och ljud.



Om du har tid

Lärdomar från berättelsen

1. Låt eleverna arbeta i smågrupper och gå tillbaka till berättelsen. Be dem diskutera vilka lärdomar de kan dra av det som Kalle var med om.

2. Skriv upp och diskutera följande frågor:

   - Vilka lärdomar fick Kalle?
   - Vad var viktigt att tänka på utifrån det Kalle var med om?
   - Vad kan vi själva lära oss av berättelsen?
   - Hur kan vi undvika att råka ut för liknande situationer?

3. Låt eleverna skriva ner och illustrera sina tankar. De kan sedan presentera för klassen och hänga upp sina arbeten på väggen som en påminnelse om digital säkerhet.

NÄR DATORERNA KÄNNER DIG

Syfte

Denna aktivitet syftar till att öka elevernas förståelse för hur algoritmer och AI påverkar deras digitala upplevelser. Genom att reflektera över vem som styr vad online utvecklar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till digitala plattformar och AI-teknologi. Aktiviteten främjar även diskussion kring AI:s användningsområden och dess påverkan på samhället.

Material

>>> Kopieringsunderlag 2 samt 3
>>> Papper
>>> Pennor

Aktivitet

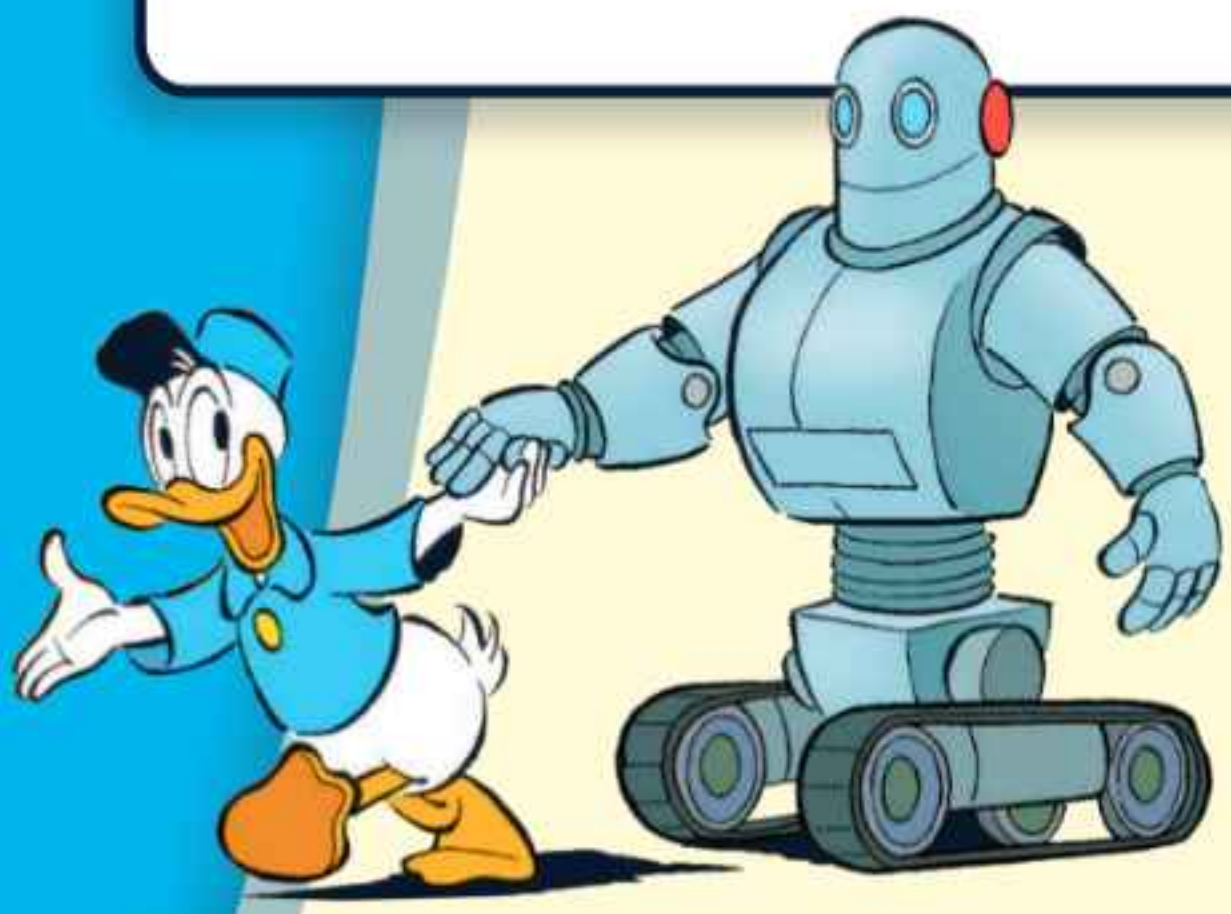
1 Läs och introducera ämnet

Läs texterna på sidan 10-11 i serietidningen tillsammans med eleverna. Diskutera hur algoritmer påverkar det vi ser och upplever i våra telefoner och datorer.

Dela ut kopieringsunderlag 1 med frågeställningarna.
Låt eleverna diskutera och motivera sina svar skriftligt.

2 AI – överallt omkring oss?

Läs och repetera texten på sidan 11 om AI. Be sedan eleverna att ge exempel på tillfällen och situationer där vi använder AI. Skriv upp deras förslag på tavlan.



Använd följande lista som diskussionsunderlag
(finns även som kopieringsunderlag 3):

- När du handlar på nätet.
- När din mobiltelefon berättar för dig att bilresan tar 25 minuter.
- När du frågar Siri eller Google-assistenten hur vädret ska bli.
- När du googlar och snabbt hittar en sida som ger dig det du behöver.
- När du översätter något online.
- När du åker med en självkörande bil.
- När Netflix föreslår filmer och serier.
- När robotdammsugaren städar själv.
- När du låser upp din mobiltelefon med ditt fingeravtryck eller ansikte.
- När du ser annonser på webben för produkter du nyligen tittat på.
- När ditt digitala fotoalbum ordnar dina bilder åt dig.
- När du pratar med chatbotar online.

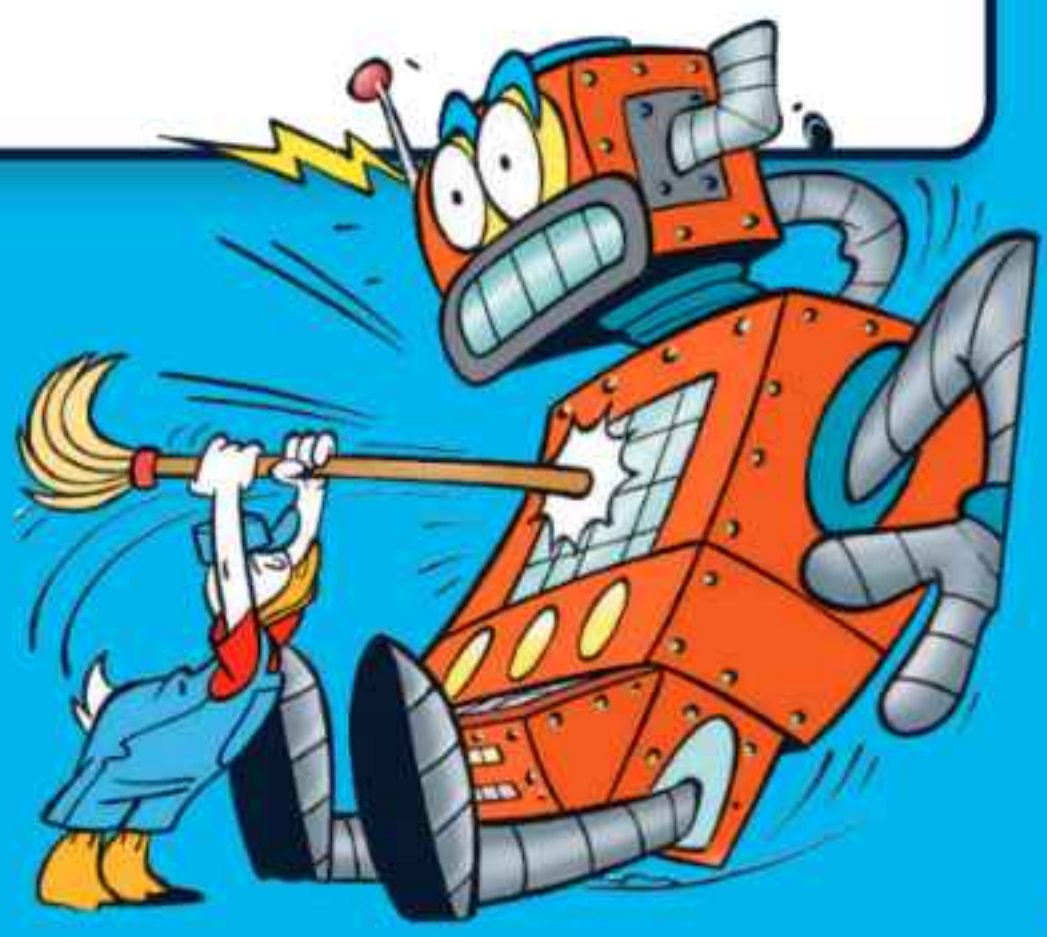
Om du har tid

Behöver vi AI?

1. Låt grupperna argumentera för och emot AI:s användbarhet i våra liv. Behövs AI eller kan vi klara oss utan det?

2. Låt varje grupp presentera sina argument för klassen.

3. Låt eleverna skapa bilder med hjälp av AI och arrangera en utställning i klassrummet.



Syfte

Denna aktivitet syftar till att skapa en dialog mellan elever och vuxna kring skärmtid, digitalt välbefinnande och potentiella risker online. Genom diskussioner, reflektion och övningar får eleverna möjlighet att uttrycka sina perspektiv, sätta sunda gränser och utveckla strategier för att hantera svåra situationer på nätet. Aktiviteten betonar vikten av kommunikation, ansvarstagande och att söka hjälp när det behövs.

Material

>>> Kopieringsunderlag 4
>>> Papper
>>> Pennor

Aktivitet

1 **Hur länge är lagom skärmtid?**
Läs texterna på sidan 12 i serietidningen tillsammans med eleverna och diskutera utifrån följande frågor:

- Vad tycker ni är lagom mycket skärmtid? Motivera era svar.
- Känner ni till vad forskningen säger om barn och skärmtid?
- Finns det stunder när ni tycker att det är jobbigt att andra sitter med sina skärmar? Beskriv situationen.

Dela in eleverna i grupper. Låt dem diskutera och formulera förslag på regler för skärmtid hemma, som balanserar välbefinnande och nöje. Låt varje grupp presentera sina förslag för klassen.

Extra: Be eleverna att prata med sina familjer om *Folkhälsomyndighetens rekommendationer* för balanserad skärmanvändning. Hur ser de vuxnas skärmanvändning ut, tycker de?

2 **Vad kan vi göra när det inte är skärmtid?**
Låt eleverna brainstorma i grupper kring aktiviteter man kan göra utan skärmar. Skapa aktivitetskort med beskrivningar av olika skärmfria aktiviteter och hur man utför dem.

Låt sedan grupperna presentera sina aktivitetskort för varandra. Prova gärna någon aktivitet tillsammans i klassen.

Extra: Plasta in aktivitetskorten och använd dem i klassrummet vid skärmfria stunder.

Om du har tid

När det händer oväntade saker på nätet

1 Läs och repetera informationen på sidan 13 om vad man kan göra när något känns konstigt på nätet. Prata med eleverna utifrån följande frågor:

- Vilka saker kan hända på nätet som kan vara svårt att hantera?
- Vad kan man göra om man råkar ut för något som känns svårt att hantera?
- Har ni råkat ut för saker som är svåra att hantera på nätet som ni vill dela med era kompisar?

2 Dela ut kopieringsunderlag 4 med scenarier (se nedan). Låt eleverna diskutera i grupper vad som är okej, inte okej, och vad man kan göra i varje situation.

Vad är okej, inte okej och vad kan man göra?

- Någon vill att jag ska skicka pengar för ett spel.
- En kompis ber mig att skicka ett foto på mig själv.
- Någon jag inte känner ger mig en present i ett spel.
- Jag chattar med någon jag inte känner.
- Någon som jag spelat med vill chatta med mig någon annanstans.
- Ett okänt nummer ringer mig och vill ha ett videosamtal.
- Ett storasyskon till en av dina vänner ringer dig.
- Någon ber dig att skicka en nakenbild.

3 Sammanfatta gruppernas tankar i en gemensam diskussion i helklass.

Syfte

Denna aktivitet syftar till att utveckla elevernas läsförståelse och kritiska tänkande genom att analysera en berättelse på olika djup: på raderna (textnära), mellan raderna (tolkningar) och bortom raderna (egna reflektioner). Genom frågeställningar stärker eleverna sin förmåga att förstå och ifrågasätta berättelsens innehåll. Aktiviteten belyser också frågor kring spelande och ansvar, och kopplar dessa till elevernas egna erfarenheter och vardag.

Material

>>> Kopieringsunderlag 5
>>> Pennor
>>> Papper eller skrivböcker

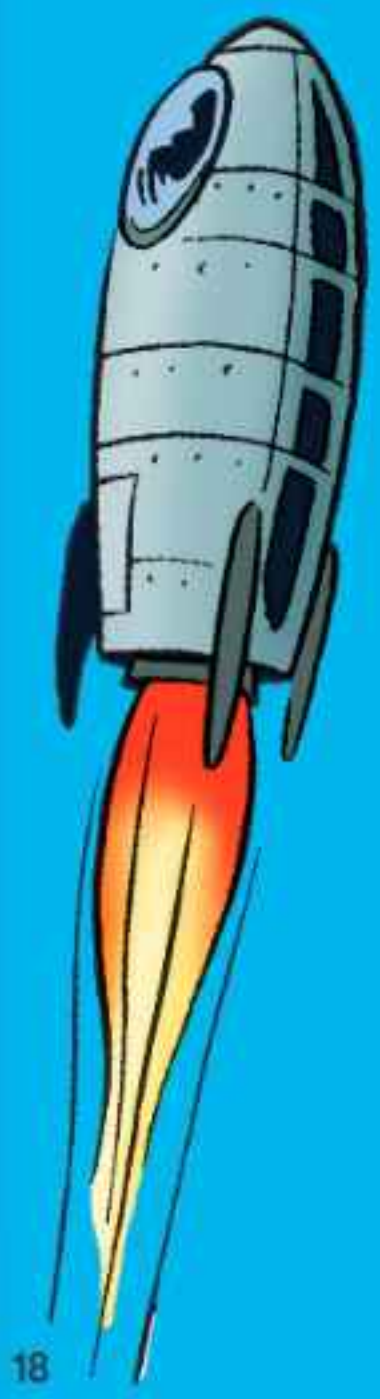
Aktivitet

Läs och analysera berättelsen

Läs berättelsen "*Rabalder i rymden*" på sidorna 14-23 tillsammans som klass, i par eller i smågrupper.

Dela ut kopieringsunderlaget med frågor indelade i tre nivåer: på raderna, mellan raderna och bortom raderna. Låt eleverna först svara på frågorna självständigt och sedan jämföra sina svar med en kamrat eller i grupper.

Gå igenom några av frågorna tillsammans i helklass, särskilt frågor som kan ge upphov till intressanta diskussioner.



På raderna (vad står det i texten?)

- Var är Kalle och farbror Joakim när berättelsen börjar?
- Vad är det som Oppfinnar-Jocke har uppfunnit?
- Vart åker Kalle och farbror Joakim?
- Vad händer med farbror Joakim på planeten?
- Hur lyckas Kalle avleda rymdvarelserna och få med sig farbror Joakim?
- Vad händer när de landar vid sin egen raket igen?
- Hur kom det sig att farbror Joakim plötsligt fick nästan allt guld?

Mellan raderna (vad kan vi tolka?)

- Varför är farbror Joakim irriterad på Kalle för att han spelar?
- Vad menas med att något är självstyrande?
- Vad är det som gör att farbror Joakim lockas av guld?
- Vad är det som gör att Kalle är så inne i spelet?
- Vad menar Kalle med att farbror Joakim "sitter i syltburken"?
- Hur kom det sig att Kalle var så bra på att flyga raketen?
- Vad var det som gjorde att de plötsligt fick en massa guld av rymdvarelserna?

Bortom raderna (egna reflektioner)

- Hur mycket tid tycker ni att man kan få lägga på spelande?
- Är det rätt att farbror Joakim tar 99% av guldets värde? Varför eller varför inte?
- Tror ni att det finns rymdvarelser? Varför eller varför inte?

Om du har tid

Diskutera spelberoende (gaming disorder)

1. Prata med eleverna om hur Kalle hade svårt att släppa sitt spelande. Utgå från berättelsen och koppla detta till verkligheten.

2. Förklara begreppet spelberoende (gaming disorder) och vad det innebär:

   - Att man spelar så mycket att det skapar problem i vardagen, t ex när spelandet tar tid från att umgås med vänner, göra läxor eller andra viktiga aktiviteter.
   - När spelandet påverkar sömnen negativt eller leder till ökad stress, nedstämdhet eller ångest.

3. Låt eleverna diskutera följande frågor i grupper:

   - Hur kan man märka att spelandet börjar bli problematiskt?
   - Vad kan man göra för att hålla spelandet på en rolig och hälsosam nivå?

4. Be grupperna skriva ner sina förslag och presentera dem för klassen. Diskutera förslagen tillsammans.

Extra: Samtala om eleverna tror att man kan ha nytta av att ha spelat datorspel i verkliga livet som det var för Kalle. Om eleverna behöver hjälp på traven kan du nämna att man blir bra på engelska t. ex.



SPELA!

Syfte

Denna aktivitet syftar till att stärka elevernas förståelse för hur man skapar en trygg och trevlig miljö online. Genom diskussion och reflektion får eleverna möjlighet att definiera vad som gör en bra nätkompis och hur de själva kan bidra till en positiv digital gemenskap. Aktiviteten tar även upp hur man kan skydda sig mot att bli lurad på nätet och betonar vikten av att vara medveten och försiktig i digitala sammanhang.

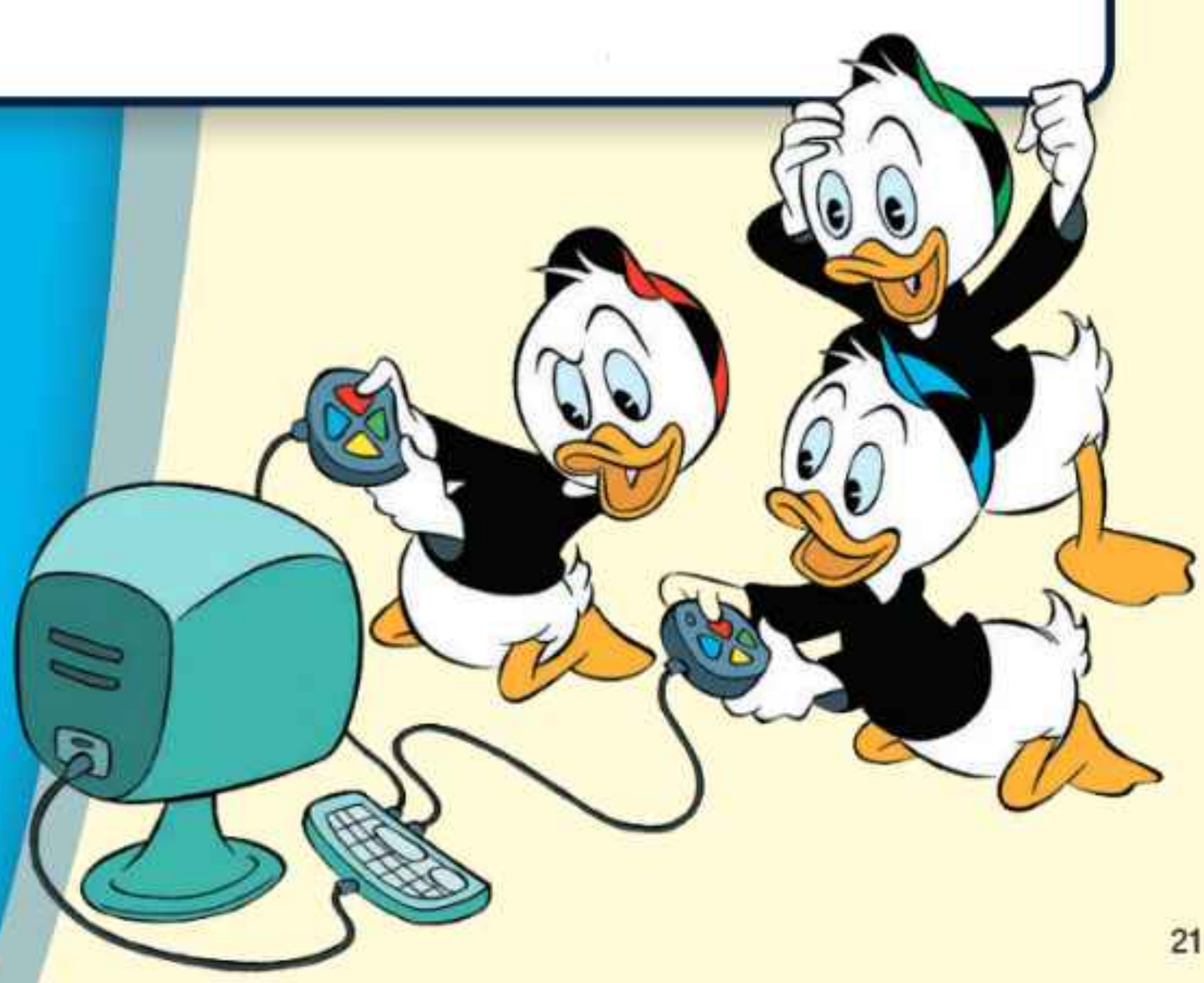
Material

>>> Kopieringsunderlag 6
>>> Papper
>>> Pennor

Aktivitet

1 **Läs och introducera ämnet**

Läs texterna på sidan 24-25 i serietidningen tillsammans med eleverna. Diskutera vikten av att ta ansvar för att skapa en rolig och trygg miljö på nätet, i spel och sociala medier för alla.



2 **Hur ska en bra nätkompis vara?**

Dela in eleverna i grupper och låt dem fundera över nedan frågor (finns som kopieringsunderlag att dela ut). Be varje grupp skriva ner sina tankar och sedan presentera dem för klassen.

- Vad uppskattar jag hos en kompis som jag spelar med?
- Vad får mig att känna mig trygg när jag spelar?
- Vilka egenskaper kan man visa varandra för att det ska kännas bra för alla som är med i spelet?
- Hur kan jag ta ansvar för att alla ska trivas?

Extra: Skapa tillsammans med eleverna en lista med gemensamma regler för hur en bra nätkompis ska vara. Gör tavlor eller affischer av reglerna och sätt upp i klassrummet.

Om du har tid

Hur kan jag göra för att inte bli lurad?

Återkoppla till de delar i texten som tar upp risker med att bli lurad på nätet. Låt eleverna få fundera över vad man själv kan göra för att se till att man inte blir lurad av någon.

Sätt tillsammans upp några gyllene regler som man kan ha nytta av för att inte blir lurad. Förslag kan inkludera (men låt eleverna själva komma med förslag också):

- Undvik att klicka på länkar från okända avsändare! Be en vuxen om hjälp om du är osäker.
- Dela aldrig din ID-handling, dina koder eller lösenord med andra – hur bra kompisar ni än är.
- Berätta alltid för en vuxen om någon frågar om pengar eller kontouppgifter. Och fråga alltid innan du köper något.
- Låter något för bra för att vara sant? Då är det troligen det.
- Installera aldrig program eller appar utan att fråga en vuxen först.

QUIZ: HUR VAR DET NU IGEN?



Syfte

Den här övningen syftar till att låta eleverna repetera och förstärka vad de har lärt sig om digital säkerhet, respekt och positivt beteende online.

Material

>>> Kopieringsunderlag 7
>>> Certifikat N.Ä.T.S.M.A.R.T.I.N.G
>>> Papper
>>> Pennor

Aktivitet

1 **Gör quiz enskilt och i grupp**

Nu är det dags för eleverna att se vad de kommer ihåg. Dela ut kopieringsunderlag 7 med quizet från sidan 26 i serietidningen. Vi utgår från strukturen EPA (Ensam, Par, Alla). Först gör eleverna quizet enskilt för att själva fundera på frågorna, därefter jämför de sina svar med en bänkkompis. Till sist diskuterar ni svaren i helklass. Be eleverna motivera varför de valde sina svar.

2 **Certifikat**

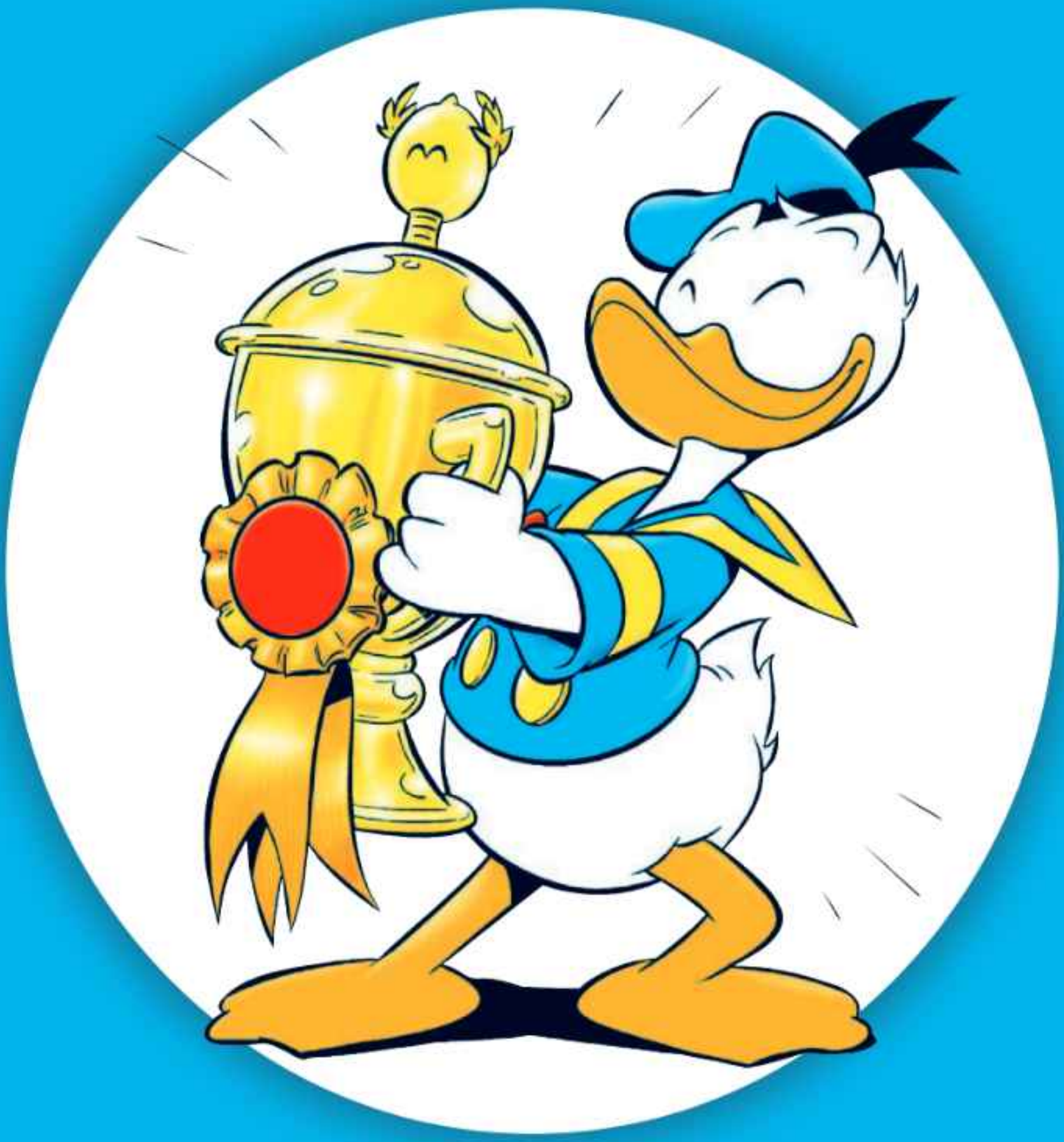
Avsluta med att skriva ut certifikatet N.Ä.T.S.M.A.R.T.I.N.G. för gott genomförande till alla elever.

Om du har tid

Gör ett eget quiz

1. Låt eleverna, i smågrupper, skapa sina egna quizfrågor och svarsalternativ om digital trygghet, spelande och nätsäkerhet. Uppmuntra eleverna att använda både det de lärt sig i serietidningen och annan trovärdig information från nätet för att skapa sina frågor. Be dem att kunna visa var de har hittat informationen och också värdera om det är en trovärdig källa.

2. Sätt ihop alla frågor till ett stort quiz som klassen kan testa på varandra – eller dela den med andra klasser på skolan.



KÄLLHÄNVISNINGAR

Anne-Marie Körling. (2018)
Textsamtal för lärande, Skolverket. [Online].

Internetkunskap, Internetstiftelsen,
"Ordlista – vanliga internetord och begrepp", 2025. [Online].

Microsoft,
"Hur skadlig kod kan infektera datorn", 2025. [Online].

Internetkunskap, Internetstiftelsen,
"Vad är en cookie för något egentligen?", 2020. [Online].

Jönköpings kommun, Pedagog Jönköping,
"AI och desinformation", 2024. [Online].

Frida André. (2024)
Gaming disorder – en kunskapsöversikt, Mediemyndigheten.

Tips på källor för fördjupad kunskap

Mediemyndigheten
"Aktuellt för vuxna", 2025. [Online].

Mediemyndigheten
"För barn", 2025. [Online].

Mediemyndigheten
"Safer Internet Centre", 2025. [Online].

Mediemyndigheten
"MIK Sveriges Kunskapsbank", 2025. [Online].

Folkhälsomyndigheten,
"Digitala medier och hälsa", 2025. [Online].

Folkhälsomyndigheten
"Rekommendationer för barns och ungas digitala medieanvändning", 2024. [Online].

