



RÉGION ACADÉMIQUE  
OCCITANIE



GÖTEBORGS  
REGIONEN

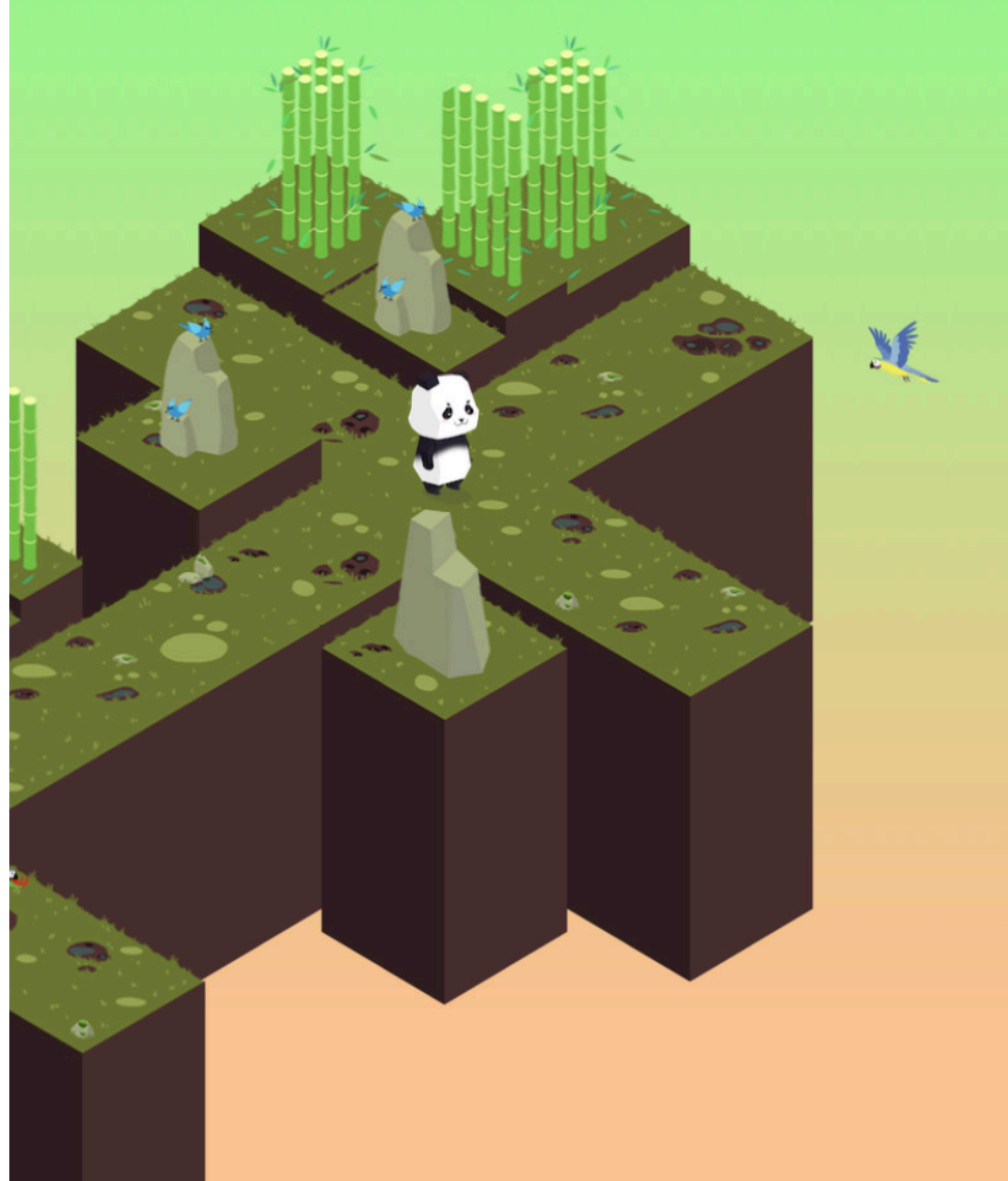


# Pandan Bao

Det är en djungel där ute



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Handledning

## Inledning

Denna handledning går igenom spelet "Det är en djungel där ute". Under varje av spelets 5 kapitel finns en beskrivning av vad Bao stöter på för händelser och hinder på sin väg mot djungelbergets topp, så att du som lärare kan förbereda dig på vad som eleverna kommer stöta på i spelet.

Till varje kapitel finns också en lista med uttryck som förekommer. Uttrycken är säkert kända för dig, men vi har skrivit korta förklaringar till en del uttryck som dyker upp för att underlätta samtalen med eleverna.

### **OBS!**

**Välj att logga in anonymt när eleverna ska spela.**

## Mål

Denna resurs syftar till att:

- Beskriva vikten av öppna samtal och diskussioner med unga människor för att bygga upp deras medvetenhet om risker online
- Ge verktyg till lärare och föräldrar för att prata om olika risker med att vara online
- Genom ett interaktivt spel uppmuntra till samtal med unga människor om att vara säkra online
- Ge vägledning för att stödja lärare och föräldrar som använder denna resurs
- Ge förslag på ytterligare stöd för att arbeta med säkerhet online

### **Spelet hittar du här:**

Svenska- <https://play.adeptly.ai/internet-safety-sv>

Engelska- <https://play.adeptly.ai/internet-safety-en>

Franska - <https://play.adeptly.ai/net-panda>

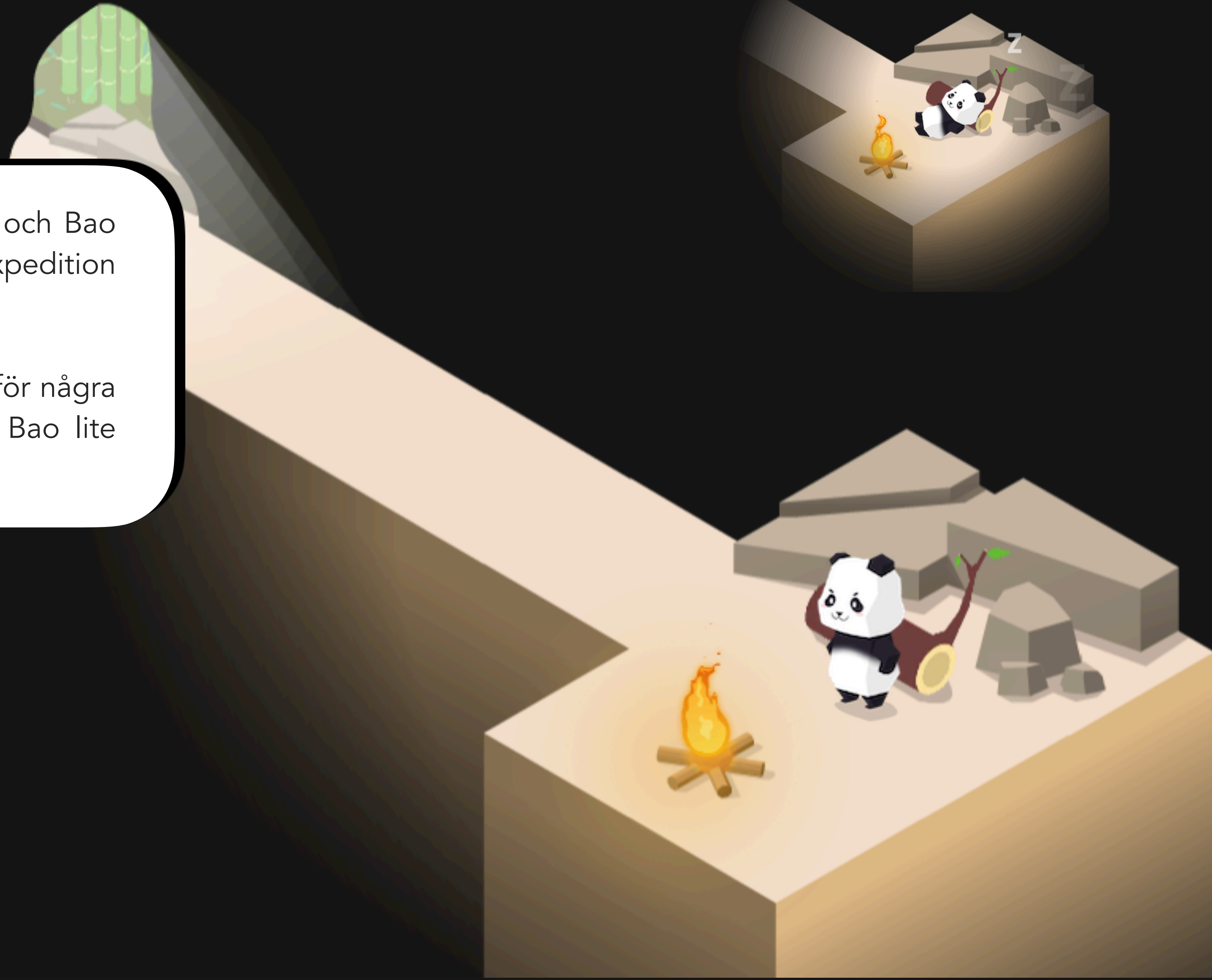


# 1. Introduktion

## Inför kapitlet

Bao vaknar upp i sin grotta. Solen lyser in och Bao börjar känna sig redo att starta sin expedition genom djungeln.

Under introduktionen ställs inte spelaren inför några dilemman, istället får spelaren lära känna Bao lite bättre.



# 2. Sociala medier

## Inför kapitlet

Bao börjar sin resa genom djungeln.

Bao skapar sin profil på djungelns sociala mediaplattform "Djungelgram".

**Spelaren får reflektera över:**

- Vilka användarnamn är bra?
- Hur ser ett säkert lösenord ut?
- Vilken information om sig själv ska man lämna ut?



## Begreppslista

**Nätfiske** – När brottslingar på nätet försöker stjäla personlig information kallas det nätfiske

**Cyberattacker** – Ett angrepp från någon eller några på internet riktat mot en person eller kanske ett företag.

**Selfie** – Bild tagen av sig själv som ofta delas vidare på internet

**Sekretessinställningar** – Där du kan kontrollera vilken information som är synlig för andra vänner och främlingar



# 3. Nätmobbning

## Inför kapitlet

Bao går vidare i djungeln och får fler meddelanden skickade till sig på djungelgram.

### Spelaren får reflektera över:

- Hur gör man om man får elaka meddelanden från andra användare?
- Vad kan man göra om man känner sig utfrusen av vänner på nätet.
- Hur kan man förhålla sig till olämpliga meddelanden och bilder?
- Vad kan man tänka på när man kommenterar och delar andras inlägg och bilder?

## Begreppslista

- **Nätmobbning** – Mobbning på internet, kan vara t.ex. i form av återkommande nedsättande kommentarer på en profilsida eller liknande
- **Meme** – Humorbilder och korta filmer på internet, oftast innehållande text och bild



# 4. Kritiskt tänkande

## Inför kapitlet

Detta kapitlet är lite längre och kan ta en stund att spela igenom och Bao kommer ställas inför flera dilemman.

### Spelaren får reflektera över:

- Hur förhåller man sig till grupper med extrema åsikter. Hur tar man reda på vad de egentligen står för och vad kan det ha för sociala konsekvenser?
- Hur hittar man relevant information på nätet och hur kan vara säker på att den är riktig.
- Hur gör man om man blir utsatt för nätfiske (phishing), utpressning och gruppträck på nätet.
- Vad gör man om man får en olämplig bild av en vän?
- Hur kan man förhålla sig till köp och erbjudanden i appar?



## Begreppslista

- **Phishing** – engelskt uttryck för en typ av nätfiske på internet. Phishing är när en person låtsas vara en annan person eller ett företag som du litar på för att stjäla viktig information av dig.
- **Trenda** – när t.ex. en bild eller video får stor spridning på nätet på väldigt kort tid.
- **Influencer** – Person som använder t.ex sociala medier för att skapa opinion och påverka attityder hos sina följare med liknande intressen
- **Popup-notis i mobilappar** - ett fönster som kommer upp och visas över det andra innehållet. Behöver oftast klickas bort eller klickas på för att försvinna.
- **In app purchase, IAP** – Är när du köper saker inuti spel och appar på t.ex. din telefon. Det kostar riktiga pengar och kan lätt bli dyrt om du köper många eller många gånger.



# 5. Främlingar

## Inför kapitlet

Det här är spelets sista kapitel där Bao ställs inför möten med främlingar på Djungelgram.

### Spelaren får reflektera över:

- Ska man alltid "dela sin plats" på nätet?
- Hur gör man om främlingar tar kontakt?
- Vad ska man tänka på om man råkat skickat något olämpligt till vänner?
- Hur ska man göra när man möter innehåll på nätet som upplevs som obehagligt.
- Vad gör man i situationer på nätet där andra inte har goda intentioner?

## Begreppslista

- **Platsinställningar** – Inställningar i kartbaserade appar som talar om var mobilen eller andra enheter befinner sig. Kan hjälpa oss att hitta rätt men kan också göra oss spårbara.
- **Posta** – att publicera innehåll på internet, det kan t.ex. vara en text, en bild eller en video
- **LOL** – förkortning av Laughing Out Loud, ett uttryck för att någonting är mycket roligt.
- **Rapportera/report** - Anmälan av innehåll



# Avslut

## Reflektionsfrågor

Bao når äntligen bergets topp och expeditionen är slut.

Efter resan kan det vara bra att reflektera om vad spelaren upplevt. Återkoppla gärna till fler frågor som kom upp under spelets gång.

- Kände du igen dig i någon situation som Bao var i?
- Var det någon situation som var särskilt svår för Bao?
- Vad hade du gjort annorlunda om du hade spelat igen?
- Vad tar du med dig som du lärt dig under Baos expedition?
- Hur och när kan vuxna hjälpa dig när du är på nätet?

