

## CASE:

**Børnene i klassen har valgt denne case, fordi den ligner noget, de selv oplever.**

I klassen er der mange, der er på sociale medier og også en del, der gamer. Der er eksempler på, at tonen er blevet meget hård online, og der er elever, der har talt til hinanden på en måde, som de aldrig ville gøre ansigt til ansigt. Nogle gange opstår der uvenskab og konflikter pga. ting, der er blevet sagt online fx i spil eller chatgrupper. Og de konflikter breder sig, så de også giver problemer i skolen. Eleverne i klassen synes, det er svært at bede de voksne om hjælp, fordi de er bange for, at de selv eller deres kammerater vil få skældud, og at de voksne alligevel ikke ved, hvordan de kan hjælpe.

*Læreren giver jer de råd, som jeres børn har givet jer.  
Dem kan I bruge, når I skal lave aftaler.*

## VI VED:

- At nogle gaming-fællesskaber er præget af hårdt og i nogle tilfælde diskriminerende sprog.
- At kun 44% af børn i 8. klasse ville tale med de voksne der hjemme, hvis de blev mobbet online (Børns Vilkår 2023).
- At mange børn mener, det er deres eget ansvar at løse det, hvis der bliver talt grimt til dem online.
- At mange skoler fortæller, at grimt sprog og hadefulde kommentarer online påvirker fællesskaberne i skolen.



## EKSEMPLER PÅ AFTALER:

- Vi lytter aktivt til, hvordan børnene taler sammen, når de gamer, og vi griber ind, hvis de bruger diskriminerende udtryk eller nedsættende sprog.
- Vi reagerer, hvis vi hører om, at der bliver talt grimt om eller til nogen online (aftal hvad I konkret gør; fx kontakter skolen, kontaktfarældre eller lignende).
- Vi spørger ind til tonen i de forskellige onlinefællesskaber, børnene er en del af, og viser børnene, at de trygt kan fortælle os om det, hvis der er problemer.

Jeres opgave er at komme med forslag til nogle **fælles aftaler** eller **hensigtserklæringer** om, hvordan I som forældre støtter den digitale trivsel og fællesskabet i klassen.

**Husk at lytte til børnenes gode råd!**



## AFTALER/ HENSIGTSEKLÆRINGER