

# ÄVENTYRSLANDET

Samtals- och reflektionsunderlag



Dessa samtalsfrågor är tänkta att användas tillsammans med filmen "Äventyrslandet", men kan också användas fristående. De kan med fördel användas i grupp, men kan också användas som grund för egen reflektion. Samtalsfrågorna finns i två uppsättningar. Den ena är riktad till tweens, medan den andra är riktad till vuxna som på något sätt möter dem. Frågeställningarna skiljer sig åt, men är skrivna för att kunna användas tillsammans. Frågorna nedan riktar sig till vuxna.

- På internet kan alla vara precis vem som helst. Vad kan vara bra och dåligt med det?
- Många bilder på sociala medier och andra medieplattformar är redigerade. Vilka för- och nackdelar finns med detta?
- Vilka positiva sidor finns med sociala medier?
- Tycker du en vuxen har rätt att ha lösenordet till sitt barns onlinekonton och/eller mobiltelefon? Varför? Varför inte?
- Det finns åldersgränser på alla spel i Sverige, en så kallad PEGI-märkning. Det finns till datorspel, TV-spel och appar. PEGI är rekommendationer som styrs av spelets innehåll baserat på en rad aspekter, på samma sätt som åldergränser för film. Vems ansvar är det att avgöra vad barnet bör spela och inte? Vilka aspekter kan påverka det beslutet?
- Du får veta att ett barn stämt träff med en person hen mött online och hittills bara chattat med. Vad gör du?
- Språket och kulturen i onlinespel, på sociala medier, bland streamers och youtubers kan vara mycket hård och ibland kränkande. Hur kan detta motverkas? Fokusera på positiva exempel snarare än negativa konsekvenser.
- En del familjer har "skärmtid". Vilka positiva respektive negativa sidor kan finnas med skärmtid?
- I tweensåldern är det inte ovanligt att barn har tillåtelse att spela olika typer av spel. Några får spela våldsamma spel, andra inte. En del får spela online, medan andra spelar lokalt på konsolen. Detta kan skapa konflikter, både barn och vuxna emellan. Hur kan detta bemötas och hanteras?
- Tänk dig att du skapar ett spel eller plattform för sociala medier för barn i tweensåldern. Vilka är de fem viktigaste funktionerna, möjligheterna och/eller begränsningarna i ditt program?