

MISSION



MISSION: ANSIGTSLØS KOMMUNIKATION - HVEM SNAKKER VI MED, NÅR VI ER ONLINE?

Problem: Alle på nettet er ikke, hvem de udgiver sig for at være – så hvordan bliver børn bedre til at gennemskue, hvem de skriver med på nettet og hvilke intentioner de har?

Måske har du oplevet, at en du ikke kendte skrev til dig på Snapchat eller i Fortnite? Eller måske har du selv prøvet at oprette en profil med et andet navn end dit eget, eller lavet en figur i et spil hvor ingen vidste, hvem du var? Det er ikke altid let at gennemskue, hvem der sidder på den anden side af skærmen, når du spiller, chatter eller er på et socialt medie. Det er nemt at udgive sig for at være en anden end den man er og det kan være sjovt at lege, at man er en anden. For det meste er det bare for sjov, men nogle gange kan det være problematisk, at man ikke ved, hvem man kommunikerer med online og hvilke intentioner de har.

Skab én løsning, som kan hjælpe børn med at blive bedre til gennemskue, hvem de "taler" med på nettet

DYK NED I MISSIONEN - NU SKAL I BRUGE JERES INNOVATIONSCIRKEL:

Interessenter - Personer, som har en interesse i denne mission:

- Børn på jeres egen alder
- En hacker
- Politiet
- Børnetelefonen
- En person der har prøvet at skrive med en på nettet, som viste sig at være en anden
- Skolelærer
- Forældre
- Elevrådet på skolen

Idéer til spørgsmål til øvelsen:

- Har I prøvet at snakke med nogen I ikke kendte på nettet?
- Hvad tror I ansigtsløs kommunikation betyder?
- Hvorfor er det vigtigt at vide, hvem man skriver med på nettet?
- Hvad er det største problem i forhold til ansigtsløs kommunikation?
- Hvordan kommer man til at tale med mennesker, som man ikke kender online?
- Hvorfor er der nogen, som gerne vil udgive sig for at være en anden på nettet?
- Hvad skal man gøre, hvis man opdager, at man har talt eller delt noget med en, som viser sig at være en anden?



LÆS DE TO CASES



Case: Aimbot rammer mere end det, du sigter på

Måske har du oplevet, at én person du ikke kender, har skrevet til dig på Snapchat, i Fortnite eller et andet online spil eller socialt medie? Eller måske har du oplevet, at en person ikke er den, som han eller hun udgiver sig for at være?

Bag skærmen er der nogle, som udnytter, at man kan være anonym til eksempelvis at lokke personlige informationer ud af dig eller få adgang til din computer eller tablet. Eksempelvis er det kendt af politiet, at hackere bruger spilplatforme som Sims, Roblox, Minecraft, Fortnite og andre til at komme i kontakt med børn og unge. De udgiver sig typisk for at være en jævnaldrende medspiller og sender herefter et link til en side, hvor man fx kan downloade et snydeprogram, som giver adgang til alle baner i spillet eller som sikrer, at man rammer, hver gang man sigter på fjenden. Det kan jo være fristende. Men i mange tilfælde vil man sammen med snydeprogrammet også downloade et usynligt program, som giver hackere adgang til at se alt, hvad der foregår på computeren. Det vil sige, at de eksempelvis kan overvåge alt, hvad du foretager dig på computeren, stjæle dine og din familiens passwords, billeder og andre oplysninger og dermed få adgang til bankkonti, sociale medier mm. Derfor er det vigtigt ikke at klikke på links eller downloade programmer uden at tale med en voksen først.



Case: Ansigtsløskommunikation – hvem snakker vi med, når vi er online?

På sociale medier og i spil er det nemt og sjovt at få nye venner og møde nogle med de samme interesser, som dig selv. Men desværre findes der også voksne på nettet, som prøver at snyde børn og få dem til at gøre ubehagelige ting.

Dem kalder man 'groomere' og de er en slags digitale børnelokkere. Typisk udgiver en 'groomer' sig for at være en anden person, når de er online. Eksempelvis kan en "groomer" være en voksen person, som udgiver sig for at være en jævnaldrende, som skriver til dig online. Efterhånden som jeres kommunikation udvikler sig, vil "groomeren" måske lokke dig til at sende nøgenbilleder eller gøre andre ubehagelige ting.