

# Medievanor tillsammans med andra – Positiva aspekter

Mediernas roll som informationsspridare, opinionsbildare och granskare av samhällets makthavare samt som underhållare - Samhällskunskap, Årskurs 4-6

## Syfte

Fundera på hur digitala verktyg används tillsammans med andra.

## Läraren reflekterar

Det är viktigt att undvika moraliska pekpinna, men ibland är det svårt att låta bli. Vi vill ju eleverna väl. I många frågor finns det två sidor av myntet, till exempel för- och nackdelar. Att presentera båda, värderingsfritt, är ett sätt att förhålla sig neutral. Denna ingång till medievanor hänger ihop med [Medievanor tillsammans med andra – Negativa aspekter](#) och balanserar frågan om hur medier används något.

## Metod

**STEG 1:** Vi fundera på vilka möjligheter de digitala medierna ger oss. Vi kan **delar med oss** av vad vi gör, tänker, tycker och i någon mening vidga bilden av vilka vi är.

Vi tittar på några utvalda konton på Instagram. Eleverna kan vara med att ge förslag på vilka konton som undersöks. Eleverna skriver därefter om något av kontona och försöker beskriva personen bakom kontot: *Vem är personen? Vad gör personen? Hur är personen? Vad gillar/ogillar personen?* Eleverna berättar för varandra parvis eller i mindre grupper om deras iakttagelser.

**STEG 2:** Vi tittar på kortfilmen [A Visual Manifesto](#). Den handlar om vad vi delar med oss. Eleverna funderar på och skriver om:

- Vad delar du på nätet? Bilder, filmklipp, länkar?
- Vilken plattform använder du när du delar bilder? Hur ofta?
- Vad skriver du om?
- Hur uttrycker du dig i meddelanden, forum och statusuppdateringar?

Eleverna får också skriva en reflekterande text om hur de tror att andra uppfattar:

- Hur tror du att andra uppfattar dig baserat på vad du delar?
- Hur tror du att andra uppfattar dig baserat på hur du uttrycker dig?
- Hur medveten är du om hur andra skapar sig en bild av dig på sociala medier?
- Hur väl överensstämmer den bilden med den du är?

Dessa tankar och texter är personliga och eleverna måste få välja vad de delar med sig av och till vem. Det kanske räcker att de formulerar detta bara för att sätta ord på sina egna erfarenheter?

## Youtube-profilen Tejbz: Onlinespel räddade mig

UPPDATERAD 8 FEBRUARI 2019 PUBLICERAD 8 FEBRUARI 2019

När den svenske spelprofilen och youtubern Tejbz diagnosticerades med Crohns sjukdom i tonåren intensifierades intresset för onlinespel. Nu berättar han om intresset – och hur han genom att spela träffat vänner för livet.

31-årige Tobias Öjerfalk, mer känd som Tejbz blev känd genom att lägga upp klipp på Youtube där han bland annat spelar tv-och datorspel och kommenterar vad som sker.

Vid sidan om sina filmer som underhåller tiotusentals tvingas Öjerfalk dagligen kämpa med Crohns sjukdom, en kronisk inflammation som drabbar magen.

### Crohns sjukdom

– När jag diagnosticerades som 14-åring var spelandet min räddning eftersom jag inte orkade med fysiska aktiviteter. Nuförtiden orkar jag träna och lever ett bra liv, men det finns så många positiva saker som jag har fått genom spelandet, säger han till SVT Nyheter och tillägger:

– Det är också skönt när man går igenom något jobbigt. På så sätt kan man trycka bort alla jobbiga tankar och bara fokusera på att spela.



Mats i World of Warcraft som Lord Ibelin Redmoore och Mats, 15 år. Foto: Skärmdump/Blizzard Entertainment/Privat

## Först när Mats var död förstod föräldrarna värdet av hans gaming

UPPDATERAD 20 FEBRUARI 2019 PUBLICERAD 8 FEBRUARI 2019

Robert och Trude sörjde sonens ensamma liv i rullstol. Men när Mats dog tände vänner över hela Europa ljus för honom.

**STEG 3:** Sociala medier och spel ger oss **möjlighet att kommunicera** med andra människor. Vi läser två artiklar om hur kommunikation i spelvärlden lett till vänskap och djupa relationer: [Onlinespel räddade mig](#) och [Berättelsen om Mats](#). Eleverna skriver referat om artiklarna.

**STEG 4:** Eleverna skriver en avslutande reflektion om något som har väckt tankar och/eller känslor i någon av artiklarna ovan.