



NES  
KOMMUNE

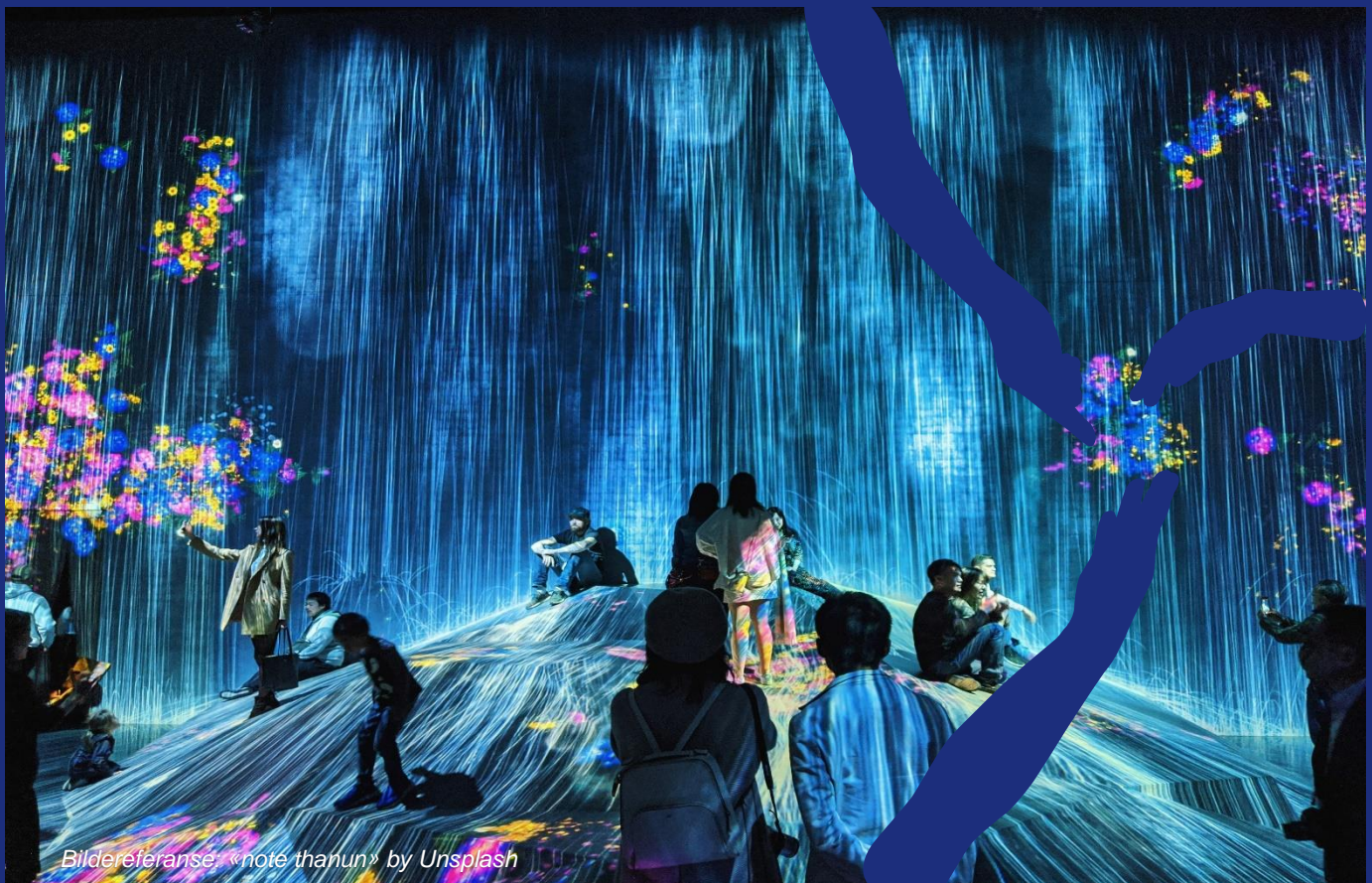


SLT

Samordning av lokale rus- og  
kriminalitetsforebyggende tiltak

# TILTAKSPLAN FOR SLT- ARBEIDET, 2023-2026 – Barn og unge i en digital verden

Barn og unge i Nes er trygge på nett!



Bilderreferanse: «note thanun» by Unsplash

Vedtatt dato:

[00.00.00]

Revidert dato:

[00.00.00]

Vår ref.:

[Skriv her]

Virksomhet/avdeling:

Nes SLT

## Innhold

<b>Hensikten med planen .....</b>	<b>3</b>
<i>Barn og unge i en digital verden.....</i>	<i>3</i>
<b>Mål og tiltak.....</b>	<b>4</b>
<i>Ønsket situasjon i 2026/2027.....</i>	<i>4</i>
<i>Kommunens generelle tiltak.....</i>	<i>4</i>
<i>Tiltaksplanen .....</i>	<i>5</i>
Tiltak som ungdom har ansvar for.....	5
Tiltak som Kultur, integrering, fritid og frivillighet har ansvar for .....	5
Tiltak som barnehagene har ansvar for.....	6
Tiltak som skolene har ansvar for .....	6
Tiltak som foreldre har ansvar for.....	7
<b>Barn og unges digitale verden knytta til SLT .....</b>	<b>8</b>
Vi tar barn og unges digitale oppvekst på alvor .....	8
Barn og unges egen kunnskap.....	8
Barn og unges bruk av internett .....	9
Den viktige foreldrerollen.....	10
Dette mener Nes ungdomsråd om foreldrerollen .....	11
<b>Nasjonale føringer for barnehage, skole og fritid .....</b>	<b>12</b>
<b>Medvirkning til planen .....</b>	<b>13</b>
<b>Statistikk - nåsituasjonen i Nes .....</b>	<b>13</b>
<b>Kildehenvisninger – hva bygger vi arbeidet på.....</b>	<b>15</b>

## Hensikten med planen

Nes kommunes skal bidra til kunnskapsbasert innsats for oppvekstmiljø og oppveksttrender, som forebygger at barn og unge utsettes for rus og kriminalitet. Statistikk fra Ungdata og politiet, forskningsresultater og nasjonale føringer er viktig for å følge med på trender og utvikling. I tillegg vil kvalitative undersøkelser, gjennom samarbeid og samtaler direkte med barn, unge og berørte, være et viktig bidrag i utviklingen av rus- og kriminalitetsforebygging i Nes. En fireårig plan gir oss mulighet til å følge med på om arbeidet vi prioriterer og systematiserer gir ønsket effekt.

Hva Nes kommune legger i *kunnskapsbasert forebygging*, er nærmere beskrevet under SLT på kommunes innbyggerportal:

<https://www.nes.kommune.no/publisert-innhold/politikk-og-organisasjon/slt/#heading-h3-4>

## Barn og unge i en digital verden

Digitale medier og medieteknologi er en tidlig integrert del av hverdagen til barn, unge og foreldre i vår tid. Barn og unge er ikke lenger bare passive mottakere av medieinnhold, men selv produsenter og distributører. Derfor er det viktig at deres frihet og rettigheter blir ivaretatt i den digitale verden, akkurat som i den fysiske.

Både lokale erfaringer og nasjonale føringer viser at dette området krever prioritet og samordning. Vi må fortsette å styrke foreldrerollen og legge til rette for foreldremobilisering i den forebyggende innsatsen gjennom bred involvering, felles problemforståelse og felles løsninger. Barn og unges involvering skal være tydelig i planen og i utførende arbeid!

Forebygging deles som regel inn i tre nivåer: Byggende (primær), forebyggende (sekundær) og rus- og kriminalitetsforebyggende (tertiær). Når vi i denne planen konsentrerer oss om innsatsområdet «*barn og unge i en digital verden*», jobber vi i hovedsak på byggende nivå. Det vil si primærforebygging, som dreier seg om grunnleggende rammer og vilkår for en god oppvekst og innbyggere som mestrer livet.

### **Presisering:**

**SLT** står for: **S**amordning av **L**okale rus- og kriminalitetsforebyggende **T**iltak. Gjennom SLT-modellen skal vi håndtere både akutte behov og langsiktig forebyggende innsats. Mer om SLT og dette er beskrevet her:

<https://www.nes.kommune.no/publisert-innhold/politikk-og-organisasjon/slt/>

## Mål og tiltak

*Prioritert innsatsområde:*

**Barn og unge i en digital verden**

**Foreldrerollen**

*Mål for innsatsområdet:*

**Barn og unge i Nes er trygge på nett**

### Ønsket situasjon i 2026/2027

- Færre barn og unge rapporterer på hatefulle ytringer på nett
- Barn og unge i Nes vet hva som skal til for å ha gode digitale vaner og lovlig delingskultur
- Voksne forstår mer av barn og unges digitale kultur, herunder:
  - Retten til informasjon og beskyttelse fra skadelig innhold
  - Retten til privatliv
- Politiet får færre anmeldelser av hatkriminalitet og overgrep begått på nett

### Kommunens generelle tiltak

#### **Nes kommune skal:**

- Sørge for barn og unges medvirkning på egen digital oppvekst
- Verne om barn og unges personopplysninger og retten til beskyttelse
- Sikre hjelp og råd ved skadelig nettbruk
- Styrke digital dømmekraft gjennom kunnskap om ytringsfrihet, kritisk refleksjon og forbrukerrollen, helt fra barnehage og oppover
- Bidra til positive, trygge og alderstilpassa kulturelle arenaer for digital aktivitet
- Mobilisere foreldre i arbeidet

## Tiltaksplanen

Tiltak gjennom SLT-arbeidet skal bygge på innsats fra flere/alle parter og holde fokus på langsiktig forebygging.

### Nes-effekten foreldreforedragene, utviklet gjennom SLT-koordineringsgruppe, fortsetter:

- Alle 1. klasseforeldre *skal* få foredraget «Hjem-hjem-samarbeid», hvert år
- Valgfritt for foreldre 3.- 7. trinn: «Skjermliv i et familieperspektiv»
- Nytt fra høsten 2023: Foredrag 8. – 10. trinn, om alkoholforebygging

### Tiltak som ungdom har ansvar for

Ungdomsrådet:	
Tema	Hvordan
Sette søkelys på foreldrerollen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oppdatere Nes kommunes «regler for foreldregrupper på nett»</li> <li>• Lage en «vær varsom-plakat» basert på innspill i planen</li> <li>• I samarbeid med ungdommer i Nes lages det en «presentasjonssnutt» på tema hatprat og ytringsfrihet – (Skoleoppgave? Kommunekonkurranse?)</li> </ul>

### Tiltak som Kultur, integrering, fritid og frivillighet har ansvar for

Kultur og fritid:	
Tema	Hvordan
Skape kulturelle arenaer for digital aktivitet og kunnskapsdeling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrangere Specter-con (lantreff for barn og unge)</li> <li>• Tilgjengelige gaming-muligheter og bevisste ansatte på fritidsklubbene</li> <li>• Inkludere tema på ungdomskonferansen minst to ganger ila perioden</li> </ul>

## Tiltak som barnehagene har ansvar for

Barnehagene:	
Tema	Hvordan
<p><i>Nettvett for barnehageforeldre – Barns etiske forståelse og voksnes dømmekraft</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmet «Du bestemmer», utviklet av Udir og Datatilsynet tas i bruk på foreldremøter. Programmet inneholder informasjon, filmer og diskusjonsoppgaver som gir innblikk i regelverket og legger opp til refleksjon og bevisstgjøring rundt deling av bilder av barn på nett. (<a href="#">Du bestemmer: Bilder av barn på nett   Barnevakten</a>)</li> <li>• Medietilsynets veiledningsbrosjyre gjøres kjent for foresatte i Nes kommune gjennom tilgjengelighet på biblioteket, familiens hus, barnehagene, samt på sosiale medier og innbyggerportalen. (<a href="#">Småbarn og skjermbruk (0–6 år)   Medietilsynet</a>)</li> <li>• Redd Barna sin «verktøykasse» for nettvett benyttes med barn og voksne: (<a href="#">Nettvett - Redd Barna</a>)</li> </ul>

## Tiltak som skolene har ansvar for

Skolene:	
Tema	Hvordan
<p><i>Privatliv og beskyttelse</i></p> <p><i>Ytringsfrihet versus hatprat</i></p>	<p>Tema <i>ytringsfrihet vs. hatprat</i> løftes inn ifm. mobbeforebyggende arbeid i <i>Løft for Nes-skolen</i></p> <p><b>Barneskole, 5.-7. trinn:</b></p> <p>Det er gøy å være sosial på nett! Gjennom alderstilpasset og eksisterende undervisningsopplegg skal elevene lære å ta ansvar for det de deler når de er på nett. Ressurs: <a href="https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/sosial-pa-nett/">https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/sosial-pa-nett/</a></p> <p><b>Ungdomsskole og videregående:</b></p> <p>Elevene gjøres kjent med lovverk og rettspraksis gjennom alderstilpasset og eksisterende undervisningsopplegg, for å styrke elevenes arbeid med digital dømmekraft. Ressurser til inspirasjon og støtte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.dembra.no">www.dembra.no</a></li> <li>• <a href="https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/skole/undervisnings--og-samtaleverktoy-om-netthat/">https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/skole/undervisnings--og-samtaleverktoy-om-netthat/</a></li> <li>• <a href="#">Delbart? – Politiet.no</a></li> </ul>

## Tiltak som foreldre har ansvar for

Foreldre, gjennom KFU/SU/FAU:	
Tema	Hvordan
<p><i>Voksenrollen i møte med barn og unges digitale verden - foreldres kunnskap om barn og unges rett til privatliv er viktig.</i></p> <p><i>Vi gjør det samme på alle foreldremøter ved alle skolene i Nes</i></p>	<p><b>Foreldre på 2.-3. trinn:</b></p> <p>Samtaleverktøyet <i>Dialogduk</i> tas i bruk på foreldremøter, hvert skoleår på alle skoler.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://dialogduk.no/">https://dialogduk.no/</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k6H-BFrSr0E">https://www.youtube.com/watch?v=k6H-BFrSr0E</a></li> </ul> <p>Verktøyet fremmer digital kompetanse hos foreldre gjennom samtale og bevisstgjøring, i stedet for gjennom tradisjonelle foredrag. Verktøyet legger opp til to møter med litt tid imellom. Gjennomføringen av møtet/kvelden og bruk av Dialogdukene ledes av foreldrerepresentanter.</p> <p><b>Foreldre på 5.-7. trinn:</b></p> <p><a href="https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/sosial-pa-nett/">https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/sosial-pa-nett/</a></p> <p>Her kan foreldre og elever drøfte personvern, delingskultur og bruk av sosial medier. F.eks.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hva er viktig når man oppretter en konto?</li> <li>• Hva gjør du om du vil dele bilde av en venn?</li> <li>• Hva gjør du om du opplever noe farlig eller ulovlig på nett?</li> </ul>



## Barn og unges digitale verden knyttet til SLT

Utviklingen i det rus- og kriminalitetsforebyggende arbeid dreier seg mer og mer om vår digitale verden. I dag er det slik at en betydelig andel av barn og unge utsettes eller utsetter andre for rus og kriminalitet gjennom sine digitale handlinger. Her kan vi vise til følgende:

- Salg og kjøp av rusmidler foregår i stor grad på nett.
- Ungdomskriminalitet organiseres ved hjelp av nett og mobil.
- Største andelen av barn og unge utsatt for hatefulle ytringer, krenkelser og overgrep skjer på nett.
- Rekruttering til radikaliserings og ekstremisme skjer i stor grad via nett.
- Barn og unges utfordringer knyttet til egen psykisk helse er i stor grad koblet til den digitale verden (også hjelpen).
- Det skoler og foreldre her i Nes peker på som sin største utfordring i møte med barn og unge, er det digitale og den digitale kulturen.

### Positive sider ved barn og unges digitale liv:

Sosial omgang, læring, underholdning, kreativ utfoldelse, ytring og demokratisk deltagelse.

### Negative sider ved barn og unges digitale liv:

Falsk informasjon, målretta reklame, hatefulle ytringer, vold og seksuelt misbruk.

### Vi tar barn og unges digitale oppvekst på alvor

Barn og unge har enorme muligheter i den digitale verden, men er også ekstra utsatt på nett.

I tillegg endrer teknologien og trender seg raskt, noe som gjør at vi må være aktive i det forebyggende arbeidet. Arbeidet med å gjøre barn og unge trygge på nett, må sette søkelys på positive sider og muligheter ved barn og unges internettbruk, men også risiko og utfordringer.

### Barn og unges egen kunnskap

I et hvert godt kunnskapsgrunnlag er det viktig med gode brukerperspektiver. Barn og unge er eksperter på egne liv. De vet best hvordan de har det, og har mye kompetanse om muligheter og utfordringer knyttet til sin digitale hverdag. Vi skal lytte til de erfaringene og rådene som barn og unge kommer med. Vi skal ha respekt for deres meninger, samtidig som vi skal ta ansvar for deres beskyttelse.



I strategien «Rett på nett», som en viktig del av det kunnskapsgrunnlaget som vi bygger planen på, har over 600 barn og unge deltatt i undersøkelser, fokusgrupper og samtalegrupper. Her trekker de fram at de i hovedsak har det gøy og føler seg trygge på nett, selv om mange har hatt negative opplevelser. De ønsker mer fokus på kompetanse og forebygging, og peker på skolen som det stedet de ønsker å lære mer om dette. I tillegg vil de at flere voksne og politiet deltar sammen med dem på nett og passer på.

### **Ungdomsrådet i Nes mener at gode digitale opplevelser handler om:**

- Å ha gode samtaler på chatt, der man hever andre og er positive, framfor å spre hat og ha dårlig oppførsel.
- Å kunne sosialisere seg med venner og både gi og få gode tilbakemeldinger i kommentarfelt.
- Å gjøre netthandel/kjøp på nett som går «plettfritt» og er trygt.

### **Barn og unges bruk av internett**

Barn og unges nettbruk handler i stor grad om å skape, leke, utvikle, underholdes, kommunisere, slappe av, være med venner, ytre meninger og motta informasjon. De benytter det også til å søke informasjon, noe som kanskje er den mest omfattende og krevende delen av både unge og voksnes digitale hverdag. Med andre ord bruker unge og voksne internett med samme hensikt.

Barn og unges rettigheter og egen mening om hvordan de opplever sitt digitale liv, skal tillegges stor vekt. Barn og unges rett til privatliv er en viktig del av dette.

### **Ungdomsrådet i Nes mener at retten til (digitalt) privatliv handler om:**

- At foreldre må forstå at sosiale medier, hvor man holder kontakt med venner, er private samtaler. Det er ingen, uansett alder, som ønsker at noen skal lytte til eller lese private samtaler mellom venner.
- At det er ubehagelig, flaut og sårende for barn og unge om foreldre griper inn i privatlivet for mye. Eks sjekker logger og meldinger. Spør heller en gang iblant, men ikke for mye.
- At foreldre bare skal gripe inn når det er helt nødvendig. Eks. når de tror barna er utsatt for noe skadelig eller ulovlig. Her må barnets modenhet spille en rolle.
- At foreldre og barn snakker sammen om dette og at det er samtykkebasert dersom foreldre ønsker å sjekke noe.

**Regjeringen deler barn og unges nettbruk i følgende hovedområder:**

- Skole og opplæring
- Kreativ utfoldelse og kulturformidling
- Digitalt medborgerskap
- Sosialt nettverk og dataspill

**Ungdomsrådet i Nes mener god digital dømmekraft handler om:**

Å tenke seg om før man publiserer noe på nett

!

Være kritisk til det man ser på nett og forstå hva som er sant og usant

!

Tenke på at mennesker i/på sosiale medier er virkelige mennesker med ekte følelser

**Ungdomsrådet i Nes mener skadelig nettbruk betyr:**

Å utnytte/utsette andre med vilje for å tjene på det selv. (Henger sammen med 'fake news', svindel etc.)

!

Å bli utsatt for skadelig innhold, slik som vold, mobbing, hat etc.

!

Å være mindre fysisk aktiv, fordi det kan gå ut over både din fysiske og mentale helse

**Den viktige foreldrerollen**

Foreldre har også en sentral rolle når det gjelder å beskytte, veilede og sette grenser. Nett er et privat frirom for barn og unge, løsrevet fra foreldre. Allikevel må foreldre være tett på. Det handler blant annet om å dele opplevelser, tørke tårer, diskutere kritisk tenkning og forstå det barn og unge forstår. Foreldre er også økonomisk ansvarlige og må blant annet erstatte ødelagte mobiltelefoner, betale abonnement osv. Foreldres kunnskap om barn og unges digitale kultur og egne holdninger, vil være helt nødvendig for å nå barn og unge i det forebyggende arbeidet med å holde dem trygge på nett.

**Nes kommune vil at alle foreldre:**

- Sikrer at barn og unge har de samme rettigheter til sitt digitale liv som ellers i livet.
- Forstår hvordan egen digital mediebruk påvirker barn.
- Gjøre det som er best for barn, og i denne sammenhengen betyr det å:
  - Bidra til å bygge god digital dømmekraft.
  - Gi gode digitale opplevelser.
  - Forebygge risikoadferd og skadelig nettbruk.

### **Dette mener Nes ungdomsråd om foreldrerollen**

- Foreldre er ofte bekymret for barnas aktivitet på nett. Ungdomsrådet tenker at denne bekymringen henger sammen med graden av åpenhet mellom barn og foreldre. Foreldre og barn må snakke mye sammen om dette.
- Foreldre kan undervurdere barns digitale kompetanse. Det viktigste foreldre kan gjøre er å passe på at barna er snille og tolerante, like mye på nett som i den virkelige verden.
- Foreldre må holde på aldersgrensene og sette alderssperre på apper med tilgang til pornografi og voldelig innhold.
- Foreldre må sette seg inn i ulike sosiale medier og forstå hvilken betydning de har i den digitale verden.
- Foreldre må vise respekt for barn og unges privatliv på nett. Det krever åpenhet fra begge.
- Foreldre skal ikke snoke gjennom telefon uten å spørre eller gi beskjed.
- Foreldre må følge med sammen og samarbeide om grenser og bruk av sosial medier.
- Foreldre må passe på at barn er trygge på nett!

### **Ungdomsrådet i Nes anbefaler foreldre om å:**

Passe på barna sine

!

Følge med og ta valg ut fra sitt barns behov og modenhet

!

Være objektive, rasjonelle og tålmodige til hvordan den digitale verden påvirker barn og unge

## Nasjonale føringer for barnehage, skole og fritid

### Barnehagen

*Rammeplan for barnehagen* beskriver barnehagens digitale praksis.

Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Digitale verktøy skal brukes i det pedagogiske arbeidet for å støtte opp om barns læreprosesser og bidra til et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. I tillegg til å bidra til lek, kreativitet og læring, skal bruk av digitale verktøy stimulere til en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier. Rammeplanen beskriver også at personalet skal være aktive sammen med barna når digitale verktøy brukes. Videre skal personalet kunne utøve digital dømmekraft når det gjelder informasjonssøk, ha et bevisst forhold til opphavsrett og kildekritikk og kunne ivareta barnas personvern.

### Skolen

*Digitale ferdigheter, en av skolens fem grunnleggende ferdigheter:* «Digitale ferdigheter vil si å innhente og behandle informasjon, være kreativ og skapende med digitale ressurser, og å kommunisere og samhandle med andre i digitale omgivelser. Det innebærer å kunne bruke digitale ressurser hensiktsmessig og forsvarlig for å løse praktiske oppgaver. Digitale ferdigheter innebærer også å utvikle digital dømmekraft ved å tilegne seg kunnskap og gode strategier for nettbruk.

Digitale ferdigheter er en viktig forutsetning for videre læring og for aktiv deltakelse i et arbeidsliv og et samfunn i stadig endring. Den digitale utviklingen har endret mange av premissene for lesing, skriving, regning og muntlige uttrykksformer. Derfor er digitale ferdigheter en naturlig del av grunnlaget for læringsarbeid både i og på tvers av faglige emner. Dette gir muligheter for nye og endrede læringsprosesser og arbeidsmetoder, men stiller også økte krav til dømmekraft.»

Ref.: Rammeverk for grunnleggende ferdigheter.

## Kultur og fritid

Gjennom stortingsmelding 8, «Kulturens kraft – kulturpolitikk for framtida» er blant annet dataspill omtalt som et selvstendig kulturuttrykk og kunstform, og vedtatt som en likeverdig fritidsaktivitet. Det betyr blant annet at vi skal:

- Bidra til å anerkjenne dataspill som en naturlig del av kulturuttrykk for den tiden vi lever i
- Bidra til å ta ansvar for videre utvikling
- Bidra til å forstå dataspill som kunstform der opplevelsene av det visuelle, musikken, arkitekturen og fortellingen er unike opplevelser
- Bidra til å forstå dataspill som verktøy for kommunikasjon, læring og kreativitet
- Bidra til å vektlegge mulighetene med dataspill
- Gjøre dataspill mulig for alle

## Medvirkning til planen

Planarbeidet startet med et halvdagsseminar for utvidet SLT-koordineringsgruppe, våren 2022. På seminaret hadde vi besøk av Silje Berggrav, forfatter og analytiker, som presenterte to rapporter for oss:

- [Man må ha tykk hud eller unngå å være på nett](#)
- [Vi ser bare toppen av isfjellet](#)

Kunnskapsgrunnlaget for planen er utarbeidet og drøftet av SLT-koordineringsgruppe flere ganger 2022 og våren 2023. SLT-styringsgruppe har vært orientert underveis med mulighet for innspill. Ungdomsrådet ble involvert høsten 2022 og har definert mye av innholdet og gitt en tydelig stemme i planen. Kommunens foreldreutvalg spilte inn til planen i januar 2023. Planen legges ut på intern høring og til behandling i Ungdomsrådet. SLT-styringsgruppe vurderer graden av politisk vedtak.

## Statistikk - nåsituasjonen i Nes og nasjonalt

### 5.-7. trinn:

Etter en vanlig skoledag tilbringer de fleste 2-3 timer eller mer med å se på TV/filmer/serier/YouTube (40 %), spille dataspill (38 %), spille på telefonen/nettbrett (31 %) eller være på sosiale medier (30 %). 56 % bruker 3 timer eller mer foran en skjerm (ikke medregnet skolearbeid).

31 % av elevene rapporterer på at de har opplevd negative hendelser på nett eller mobil de siste månedene.

### **Ungdomsskole og VGS:**

70-80 % bruker 3 timer eller mer foran en skjerm (ikke medregnet skolearbeid). Det er nesten dobbelt så mange gutter som jenter som bruker tiden på digitale spill. Det er nesten dobbelt så mange jenter som gutter som bruker tiden på sosiale medier.

På 8.-10. trinn er det omtrent 7 % blir mobbet, truet eller utestengt på nett minst hver 14. dag. For VGS gjelder det samme for 4 % av elevene.

### **«Barn og medier undersøkelsen 2022»**

#### **Dette anbefaler de unge i undersøkelsen:**

- Ytringsrommet må ikke snevres for mye inn, selv om det kan være mye hat i offentlig debatt.
- Blokkering og rapportering er viktige funksjoner som barn bør lære om når de begynner å bruke sosiale medier.
- Ungdommene hadde liten tro på strengere reguleringer.
- Ungdommene har tro på pauser fra sosiale medier når det blir for vanskelig.

#### **Generelle medievaner:**

Fire av ti 9–18-åringer har delt passord med venner, og like mange kan koden til foreldrenes bankkort.

#### **Nakenbilder:**

43 % av unge i alderen 13-18 år har fått en forespørsel om å dele et nakenbilde. 13 % svarer at de har fått forespørsel om å sende nakenbilde mot betaling i penger.

#### **Pornografi:**

Over halvparten av 13-18-åringer har sett porno på nett. Over halvparten av disse så det før de fylte 13 år. Flere gutter enn jenter har sett porno.

#### **Nyhetsbruk:**

De aller fleste 9–18-åringer forholder seg til nyheter i større eller mindre grad. Sosiale medier (SoMe) og tv er de vanligste kanalene for nyhetsoppdatering. Snapchat, TikTok og YouTube er mest vanlige SoMe. En høy andel barn og unge bruker de redaktørstyrte nyhetsmediene NRK, VG og TV 2 til nyhetsoppdateringer. Samtale med familien oppgis også som vanlig kilde til barns nyheter.

#### **Dataspill:**

76 % av 9–18-åringene spiller spill på pc, Playstation, mobil, nettbrett eller lignende. 10 % færre barn og unge gamer i år sammenlignet med 2020-undersøkelsen. Tre av fire blant 9–18-åringene som gamer, mener at gaming gjør dem flinkere i engelsk. Over seks av ti mener at gaming er sosialt og bidrar til at de har kontakt med venner. Rundt halvparten mener de får nye venner gjennom gamingen. 17 % av de som gamer i alderen 9–18-år, svarer at de bruker «for mye» tid på gaming. Fortnite er det mest spilte spillet blant 9–18-åringene.

#### **Sosiale medier:**

90 % av 9–18-åringene bruker sosiale medier. Fra barna er 13 år bruker tilnærmet alle sosiale medier. Bruk av sosiale medier har gått noe ned siden 2020 for barn i alderen 9-11 år. 9–18-åringene bruker mest: YouTube, Snapchat, Instagram og TikTok.

#### **Hatefulle ytringer:**

25 % i alderen 16–20 år svarer at de har opplevd en eller annen form for hatefull kommentar på internett rettet mot seg i løpet av de siste tolv månedene. Unge (16–20 år) får flest hatefulle kommentarer på Snapchat og TikTok. 26 prosent har fått det på TikTok. Over 60 prosent av den delen av befolkningen som har fått hatkommentarer, har fått dette via Facebook. Langt flere unge menn enn unge kvinner vurderer seg som kompetente til å håndtere hatefulle kommentarer.

Ungdommene har en varierende forståelse av hva begrepet hatefulle ytringer innebærer. Forståelsen knytter seg til om ytringene gjelder gruppe eller individ. Unge har en bredere forståelse av hatbegrepet enn norsk lovgivning. Gaming er en digital arena der jenter utsettes for mye hets. Guttene fortalte at mange ytringer som objektivt kan defineres som hatefulle, formidles under dekke av humor. Både gutter og jenter rapportere på at de er flinke til å gi støtte og trøst når de opplever hatefulle ytringer.

## Kildehenvisninger – hva bygger vi arbeidet på

*Innsatsen i denne planen støtter seg i hovedsak på følgende nasjonale strategier og NOU:*

- Regjeringens strategi for trygg digital oppvekst: «Rett på nett», som kan leses her: <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/rett-pa-nett/id2870086/>
- Regjeringens strategi: «Forebygging og bekjempelse av internettrelaterte overgrep mot barn», som kan leses her: [https://www.regjeringen.no/contentassets/2915ff68eb2849edb3218055be32d8cb/strategi-mot-internettrelaterte-overgrep-mot-barn\\_uu.pdf](https://www.regjeringen.no/contentassets/2915ff68eb2849edb3218055be32d8cb/strategi-mot-internettrelaterte-overgrep-mot-barn_uu.pdf)

- NOU: «Barneliv foran, bak og i skjermen», som kan leses her:  
<https://www.regjeringen.no/contentassets/ccbe13e108674685a7602f9c1974a4c4/no/pdfs/nou202120210003000dddpdfs.pdf>
- Regjeringens dataspillstrategi: «Spillrom», som kan leses her:  
<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>
- Barneombudets rapport; «Ungdom om digitale medier», som kan leses her:  
<https://www.barneombudet.no/uploads/documents/Publikasjoner/Ungdom-om-digitale-medier.pdf>

I tillegg støtter Nes kommune seg til følgende faginstanser med særlig kunnskap på området:

- Utdanningsdirektoratet (Udir)
- Medietilsynet
- Barneombudet
- Redd Barna
- Korus/Nova - Ungdata

Udir:

- <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeverk/rammeverk-for-grunnleggende-ferdigheter/2.1-digitale-ferdigheter/>
- <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeplan-for-barnehagen/arbeidsmater/digital-praksis/>  
(Her ligger det også støttemateriell som refleksjonsspørsmål, kompetansepakker og filmer om tema)

Medietilsynet:

- [230111-resultatdokument-nakenbilder-barn-og-medier-2022.pdf](#)
- [barn-og-medier-2022-porno-desember-2022.pdf](#)
- [GamingReport v1 EDIT.indd](#)
- [resultatdokument\\_nyheter\\_barn\\_og\\_medier\\_oktober\\_2022.pdf](#)
- [Barn og unges bruk av sosiale medier.pdf](#)

Ungdata:

- [PowerPoint-presentasjon \(ungdata.no\) Barneskole](#)
- [PowerPoint-presentasjon \(ungdata.no\) Ungdomsskole](#)





**Samordning av lokale rus- og  
kriminalitetsforebyggende tiltak**