



World Association  
of Girl Guides  
and Girl Scouts

Association mondiale  
des Guides et des  
Eclaireuses

Asociación  
Mundial de las  
Guías Scouts



**SURF  
SMART**  
STAYING SAFE ONLINE



*“Det tog radioen 38 år at nå et publikum på 50 millioner. Fjernsynet 13 år og internettet kun 4”*

Skrevet af Andii Verhoeven med teknisk support fra Marian Merritt  
Redigeret af Nefeli Themeli & Timothy Findlay  
Designet af Andriana Nassou

2. udgave  
© WAGGGS, 2015

På dansk ved Martin Duus, Vibeke Segerberg & Emma Elgaard Larsen  
Designet af Kevin Ludvigsen

1. udgave  
Pigespejdernes Fællesråd Danmark, 2019

Pigespejdernes Fællesråd Danmark  
Arsenalvej 10  
1436 København K

[pfd@pigespejder.dk](mailto:pfd@pigespejder.dk)  
<http://pigespejdernesfaellesraad.dk>



## Indhold

|  |    |
|--|----|
| Introduktion                                 | 4  |
| Kan du forestille dig et liv uden internet?  | 4  |
| Materialets opbygning                        | 5  |
| Sådan gør du dig fortjent til mærket         | 5  |
| Lederinformation                             | 6  |
| Skab gode kontakter online                   | 8  |
| Beskyt dig selv fra risici online            | 17 |
| Respekter dine rettigheder og gode ry online | 26 |
| Internetrefleksion                           | 35 |



# Introduktion

## Kan du forestille dig et liv uden internet?

I 2014 nåede verdens internet-population 3 milliarder for første gang. Det svarer til 40% af alle mennesker i verden. I takt med at teknologien udvikler sig, finder vi nye veje at integrere internettet på i vores liv. I 2020 forventes der, at være syv gange så mange enheder tilkoblet internettet, som i 2015.

Pigespejdernes Verdensorganisation, WAGGGS, anerkender vigtigheden af internettet i vores liv og de mange muligheder, det tilbyder vores medlemmer. En pigespejder i Peru eller Kenya har nu mulighed for at komme i kontakt med en ny ven i Canada, Sydkorea eller Indien, hvilket bringer spejderbevægelsen tættere sammen end nogensinde før og gør det muligt for piger og unge kvinder at skabe kontakt, dele information og advokere for emner, der er vigtige for dem i deres samfund, land og i verden.

Med en sådan bred brug af teknologi er det blevet vigtigere end nogensinde før at sikre, at vores medlemmer fortsat kan bruge internettet sikkert, holde den gode kontakt med andre online og respektere deres egne rettigheder og omdømme i den digitale verden. Som med alle risici er vi overbeviste om, at det er vigtigt at arbejde med piger og unge kvinder og støtte dem i at opbygge deres viden og forståelse. Vi skal bidrage til, at de får mulighed for at tilegne sig de færdigheder, de har brug for, for at kunne bruge internetteknologi sikkert og udnytte dets fulde potentiale.

WAGGGS har indgået et partnerskab med Symantec, der er et af verdens største firmaer inden for internetsikkerhed. Med den professionelle support og rådgivning fra Symantecs cybersikkerhedspersonale og med aktiviteter fra WAGGGS' eksperter i uformel uddannelse har vi udviklet Surf Smart-materialet. Vi tror på, at aktivitetsmaterialet vil være med til at skabe en generation af piger og unge kvinder, der mestrer de færdigheder, der er nødvendige for at beskytte dem selv og andre online.



**Happy surfing!**

Nicola Grinstead

Tidligere formand for WAGGGS' World Board

## Materialets opbygning

Over 40 procent af verdensbefolkningen har adgang til internettet. Hvis du er én af dem, spiller internettet sikkert en stor rolle i dit liv. Du bruger det til at svare på spørgsmål, til at dele indhold med dine venner og nyder det i din fritid. Surf Smart tager dig på et digitalt eventyr. Du skal undersøge, hvorledes du får mest muligt ud af din tid på internettet, hvordan du bedst kan kommunikere i et lokalt og globalt samfund, hvorledes du forholder dig sikker og tager gode valg, når du er online.



Surf Smart indeholder mange sjove og lærerige aktiviteter, som hjælper dig med at udvikle digitale færdigheder og opmærksomhed. Materialet består af tre temaer:

- Skab gode kontakter online
- Beskyt dig selv fra risici online
- Respekter dine rettigheder og gode ry online

Vær opmærksom på sjove facts, som kan hjælpe dig med at gennemføre aktiviteter. Brug materialets tips til at få mest muligt ud af din tid på nettet.

### Aktiviteterne er inddelt i følgende kategorier:



Kategori

**Tænk:** aktiviteterne er gode stillesiddende aktiviteter, hvor hovedet kommer på arbejde. Der skal tænkes over både løsninger, dit personlige ansvar og betydningen af internettet.

**Tons:** aktiviteterne er gode, hvis der skal brændes noget energi af. Aktiviteterne kan følges op med gode refleksionsspørgsmål, men også bruges som energizers midt i et møde

**Krea:** aktiviteterne handler om at skabe noget. Det er her, hvor I både kan foretage en konkret handling eller være kreative.

## Sådan gør du dig fortjent til mærket

For at fuldføre Surf Smart, skal du prøve mindst to aktiviteter fra hvert tema (kontakt - beskyt - respekter) samt aktiviteten "internetløfte". Når du har opfyldt kravene til materialet, har du fortjent at få Surf Smart-mærket. Køb det hos 55Nord.



Tid



Kategori



Infoboks

## Lederinformation

- Internetsikkerhed er et voksende emne i takt med, at unge mennesker bruger nettet i en stor del af deres hverdagsliv. Dette materiale ønsker at øge opmærksomheden omkring internetsikkerhed for så mange spejdere som muligt. Du kan hjælpe med dette ved at benytte aktiviteterne og gøre Surf Smart tilgængeligt for vores medlemmer - for du kender dem bedst!
- For at få det optimale ud af Surf Smart anbefaler vi, at I har internetadgang, når I arbejder med aktiviteterne, men materialet kan også bruges i omgivelser uden internet.
- De guidelines der er givet med hensyn til tidsforbrug ved hver aktivitet er til for at hjælpe dig med planlægningen. Tidsforbruget afhænger dog af størrelsen på din patrulje og hvor meget du tilpasser aktiviteterne til dine spejdere.
- Udforsk endelig informationen i materialet før du starter med aktiviteterne. Du finder blandt andet infobokse, der giver dig information, som du kan dele med dine spejdere før, under og efter hver aktivitet. De online links vi har valgt, er vurderet som værende passende for en ung målgruppe, men vi opfordrer dig til dig til at se dem igennem inden brug for at sikre, at de passer til din patrulje.
- Vi anbefaler, at aktiviteter, der indebærer online-aktivitet, holdes for medlemmer, der er 13 år eller ældre. Det gør vi, fordi nogle almindeligt anvendte onlinetjenester som Facebook og Youtube ikke er rettet mod børn under 13 år. Dette er dog kun en anbefaling, og det er muligt, at du finder mange af aktiviteterne velegnede til yngre medlemmer. Siden børn i dag lærer at bruge internettet allerede, når de starter i skole, hvis ikke tidligere, finder vi det vigtigt, at vores medlemmer lærer om internet-sikkerhed så tidligt som muligt.
- Som leder er det dit ansvar at sikre, at spejderne bruger materialet på en sikker måde.
- Vi opfordrer dig til at supplere med relevant information, som du finder i forbindelse med din egen research. Du kan finde masser af information på YouTube.

### Del!

Her til sidst opfordres du til at dele jeres Surf Smart oplevelse og de billeder og videoer I har taget med spejdere over hele verden!

**Der er mange måder at komme i kontakt med WAGGGS på!**



Besøg [www.waggs.org](http://www.waggs.org)



Twitter (@waggs\_world)



Facebook  
([www.facebook.com/waggs](http://www.facebook.com/waggs))



E-mail din Surf Smart historie til [youthlearning@waggs.org](mailto:youthlearning@waggs.org)

### Lær mere!

Føler du, at du ikke kan følge med de unge, når de snakker om sociale medier og apps? Red Barnet udgiver flere episoder i podcast-serien "So.Me.Mor.Far.", som har til formål at informere forældre og voksne om børns og unges brug af sociale medier. Gå om bord i en ny internetverden med Michael Schøt på iTunes.

Du kan læse mere om podcastet på <https://redbarnet.dk/somemorfar/>.

# LET'S START

# Skab gode kontakter online

## 1 Hvad betyder det for mig?

**Formål:** At reflektere over internettets påvirkning af vores liv.

**Beskrivelse/vejledning:** Ved hjælp af billedkort skal spejderne associere og reflektere over hvordan internettet påvirker deres liv. Både negativt og positivt. Billedkortene skal vise blandede billeder af hverdagsting, som spejderne støder på f.eks. skole, venner, spejder, fritid, penge, dyr mv. Disse skal udarbejdes eller printes, før aktiviteten kan gå i gang.

### Refleksion:

Er der noget, du ikke kunne forestille dig at gøre uden brug af internettet?

Hvordan tror du, man gjorde det, før internettet blev opfundet?

Er der noget hvor internettet gør dit liv sværere end det behøver at være?

Hvad kan du gøre, hvis du oplever en ven, som kommer i problemer på nettet?

Er dine privatlivsindstillinger på nettet så sikre, at andre ikke kan finde noget, du ikke vil have?

### Skaleringsmuligheder:

Invitér medlemmer af forskellige generationer (venner, forældre og bedsteforældre) med til et møde og interview dem om deres brug af internettet og andre medier (tv, radio, computer mv.) og hvordan det har påvirket deres liv. Brug eventuelt jeres interviews til at producere en film. Reflektér over de forskelle, der er mellem generationerne.

Prøv at lave en "fake" Facebook-profil for en kendt person, som har ændret verden. Hvad ville der stå på deres profil? hvordan ville de fremstille sig selv? Forslag til personer der har ændret verden kunne være Emmeline Parkhurst (kvinders rettigheder), Mahatma Ghandi (Indiens selvstændighed), Rosa Parks (sortes rettigheder) eller Nelson Mandela (Apartheid).



Krea/tænk



10-20 min.



## Sociale medier

Sociale medier er en stor del af livet online. De gør det nemt for dig at skabe kontakt med dine venner og opleve nyt, som f.eks. videoer, billeder og chat på den samme internetservice.

- Undersøg dine privatlivsindstillinger og bed en ven eller et familiemedlem om at slå din profil op, for at sikre dig, at andre kun ser det, du vil have, at de skal se. Når du ser på dine sociale medier hver dag, er det nemt at overse de ting, som du burde have holdt for dig selv.
- Læs om digitalt omdømme og om at skrive på internettet, da det er vigtige ting at huske på, når du er på sociale medier.
- Hvis du er under 13 år gammel, bør du ikke have en Facebook-konto.
- Hvis nogen på nettet beder dig om at blive deres "ven", så overvej følgende: Kender du virkelig personen? Hvis nej, så tænk over om du vil have denne person til at se din profil og det, du poster.



## 2 Korte eller lange historier?

### Formål:

At vise forskellen på korte og lange historier og give et indblik i, hvad der fungerer på sociale medier, og hvad der hører til andre steder.

### Beskrivelse/vejledning:

Del spejderne op i grupper af to til tre personer. Hver gruppe får udleveret de samme tre genstande. Grupperne får nu ti minutter til at konstruere hver deres historie, der indeholder alle tre genstande. Den ene halvdel af grupperne må ikke bruge mere end 280 bogstaver og tegn til at fortælle deres historie. Den anden halvdel er uden begrænsninger.

Del historierne med hinanden og diskuter hvilke historier, der var nemmest at fortælle.

### Refleksion:

Hvilke typer af historier passer godt til sociale medier?

Hvilke typer af historier passer ikke til sociale medier?

Passer historier bedre på nogle sociale medier end på andre?

Hvordan kan sociale medier bruges til at sprede et budskab?

Hvorfor?

Hvilke budskaber passer ikke til sociale medier?

Hvad er fordelene med en begrænsning af antal karakterer?

### Skaleringsmuligheder:

Er spejderne store nok, kan historierne gives til hinanden via sociale medier. Det samme kan den efterfølgende refleksion.



Krea/tænk



20 min.

### TIP!

Vær opmærksom på dine venner online. Hvis du mistænker dem for at være i fare, bør du reagere på det og fortælle det til en voksen.

## 3 Hvad er beskeden?

### Formål:

At give spejderne et indblik i hvor meget eller lidt kontrol de har over beskeder på nettet.

### Beskrivelse/vejledning:

Patruljen sætter sig i en cirkel, og alle har papir og blyant klar. Den første person skal hviske et ord, en genstand eller en simpel sætning til sidemanden til venstre. Denne person tegner så, hvad hun hørte. Den tredje person ser på tegningen og hvisker så til den fjerde, hvad hun forstår ved tegningen. Den fjerde tegner, hvad der er blevet hvisket og så videre. Når det er nået hele vejen rundt, kan vi se om beskeden stadig er den samme.

### Refleksion:

Hvordan kan beskeder blive forandret online? Hvor meget kontrol har du over den information, du poster online?

### Skaleringsmuligheder:

Start med en simpel sætning eller ord. Gør gradvist sætningen mere kompleks. Lederen kan også udpege en i cirklen til i al hemmelighed at skifte et ord ud med vilje. Kan spejderne se, hvor beskeden blev ændret?



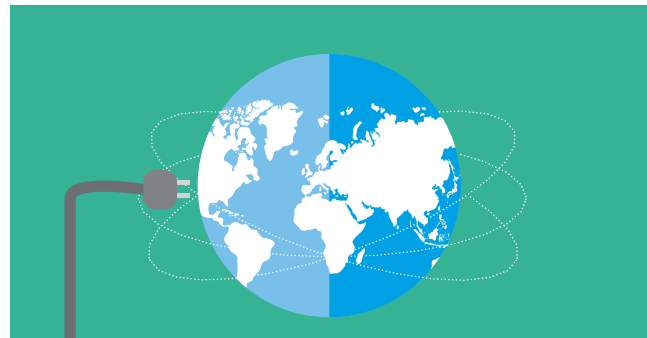
Krea/tænk



10 min.



af verdensbefolkningen bruger internettet.



#### 4 Tag kontakt

**Formål:**  
Spejderne lærer at bruge internettet aktivt til at skabe og udbygge et internationalt netværk

**Beskrivelse/vejledning:**  
Spejderne skal undersøge, hvordan de kan komme i kontakt med en spejdergruppe fra et andet land eller et af verdenscentrene. Forbered hvad I vil tale med venskabsgruppen om. Skriv det ned og snak om, hvad I vil have ud af samtalerne med venskabsgruppen. Overvej ligeledes hvordan I vil kontakte gruppen. Hvilke fordele og ulemper er der ved de forskellige metoder f.eks. brev, e-mail, skype-møde eller andet?

**Refleksion:**  
Husk at det at være i kontakt med spejdere fra fremmede lande er spændende, men at det også er vigtigt at anerkende de forskelle, der kan være mellem jer kulturelt. Stil derfor altid åbne og nysgerrige spørgsmål og undersøg på forhånd en smule om dem, I skal være i kontakt med. Husk også, hvis det foregår på Skype eller på anden måde real time, at tidsforskellen kan være stor. Øv jer først internt i at stille nysgerrige, åbne og fordomsfrie spørgsmål, inden I kontakter de andre spejdere.



#### 5 Løs lokale udfordringer

**Formål:**  
At opdage, at internettet kan bruges til at sætte fokus på lokale løsninger.

**Beskrivelse/vejledning:**  
Internettet kan ikke kun løse problemer på globalt niveau. Nogle gange kan du finde udfordringer i dit eget lokalområde. Spejderne skal i patruljer finde en lokal problemstilling. Det kan være en udfordring i gruppen (manglende ledere eller manglende spejdere) eller i lokalområdet (affald der flyder eller unge, der mangler noget at lave i deres fritid). Det er en god ide, hvis lederne har nogle ideer i baghånden. Spejderne skal nu udtænke en måde, hvorpå de kan bruge internettet til at løse udfordringen. Skal det være en facebook-kampagne, kan de skabe et netværk eller har de en helt tredje måde? Det vigtigste er, at internettet bruges som en aktiv del af løsningsforslaget.

**Refleksion:**  
Hvordan kan man bruge internettet til at få skabt opmærksomhed?  
Hvad kan I gøre for at få samlet et netværk?  
Hvem er de relevante aktører?  
Hvordan får I dem i tale?  
Hvad er jeres budskab?  
Passer jeres budskab til de mennesker I skal have fat på?  
Er der en måde, I kan teste på, om det I vil gøre, vil have en effekt?

**Skaleringsmuligheder:**  
Hvis lederne synes det kan lade sig gøre, kan I søsætte forslagene og prøve at løse udfordringerne.



**TIP!**  
Kan du ikke lide, hvad nogle siger om dig eller andre? Bloker dem!

#### 6 Online spejdetur

**Formål:**  
At give spejderne et indblik i internettets muligheder samt træne dem i planlægning

**Beskrivelse/vejledning:**  
En af de bedste ting ved internettet er, at det giver dig en lang række nye muligheder. En af de mange muligheder er at planlægge en spejdetur. Spejderne skal bruge internettet til at planlægge en tur for enheden. Gør brug af for eksempelvis [shelter.dk](http://shelter.dk), [rejseplanen.dk](http://rejseplanen.dk), <http://fdf.dk/inspiration/moedeaktiviteter/legedatabasen> mm. til at planlægge hvor I skal hen, hvor I skal overnatte og hvad I skal lave på weekenden. Tag afsted på turen ved en anden lejlighed for at øge motivationen under planlægningen.

**Materialer:**  
Computer/tablet/smartphone med internet samt printer

**Skaleringsmuligheder:**  
Hvad nu, hvis I kunne planlægge en drømmetur med jeres enhed? Undersøg hvordan I kunne bruge internettet til at lave den perfekte rejsebeskrivelse, få insider information og finde de bedste tilbud. Det er dog ikke alle tilbud, der er så gode som de umiddelbart ser ud, så lær at spotte svindel og fælder i feriebranchen.



#### 7 Den gode guide

**Formål:**  
Hvorfor sikkerhedssoftware og hvorfor skal man stadig være forsigtig?

**Beskrivelse/vejledning:**  
Sæt en forhindringsbane op. Giv to spejdere bind for øjnene og lad dem gå fra den ene ende af banen til den anden. Hver af dem har en 'guide', som går med dem, men guiden må kun bruge sin stemme til at hjælpe spejderen. Hvor svært er det at komme igennem banen uden at røre forhindringerne?

**Materialer:**  
Ting til forhindringsbane, to tørklæder til at binde for øjnene

**Refleksion:**  
Legen her er lidt som at være online: spejderen med bind for øjnene er som en person, der bruger internettet, der ikke altid kan se de sikkerhedsrisici, der omgiver dem. Guiden repræsenterer sikkerhedssoftware, som kan hjælpe brugeren med at navigere sikkert på internettet. Sikkerhedssoftware kan dog ikke gøre hele arbejdet alene. Personen med bind for øjnene er nødt til at samarbejde og være forsigtig, mens vedkommende bruger sine andre sanser. Når man bruger internettet, skal man være så smart og forsigtig, som man kan. Eksempler på, hvad man skal beskytte sig mod: virus, identitetstyveri (andre kan købe ting i dit navn - du får regningen), mennesker med onde hensigter, misbrug, lokke dig til at gøre ting, du ikke har lyst til, ødelægge din computer, spionsoftware fx tastatur sniffer (tager passwords), bruge din computer til at angribe andres computere, andre kan opbevare ulovligt materiale på din computer.

**Skaleringsmuligheder:**  
Aktiviteten kan gøres lettere ved at lade én spejder gå igennem banen ad gangen. Alternativt kan det gøres sværere ved at lade flere spejdere gå igennem banen ad gangen.



En Googlesøgning bruger **1000** computere i **0.2 sekunder** for at finde et svar.

## 8 Det bedste på internettet

### Formål:

Erfaringsdeling, udvide kendskab, gode tips, at lære fra sig

### Beskrivelse/vejledning:

Der er så meget viden at hente på internettet, at man umuligt kan komme til at læse det hele. I stedet kan du dele den viden, du har, med dine venner! Del jer op i mindre grupper og tal med de andre om, hvad der er jeres favoritsider- og apps, hvad de kan og hvorfor I er glade for dem. Lav en visuel oversigt over alle de gode websteder og apps I kender i gruppen og arranger dem i kategorier som sociale netværk, musik, friluftsliv, spil, nyheder, skolerelevante osv. Brug evt. post-its i mange farver. Hvordan tror I denne liste kunne hjælpe én, der ledte efter en side eller som var ny på internettet?

### Skaleringsmuligheder:

Lad spejderne lære andre om brugen af deres favorithjemmesider- og apps. Tag kontakt til en yngre enhed i gruppen og del de gode erfaringer eller hjælp ældre generationer med at bruge internettet til at finde det, de søger.

Se mere i infoboksen "sikker søgning på nettet" ved siden af.



Krea



20 min.

### TIP!

Er der nogle, som opfører sig underligt i en besked eller på et online spil? Tag et skærmbillede af beskedene og gem beviserne.



## Sikker søgning på nettet

Internettet er det største bibliotek, som du nogensinde vil opleve, og alle kan byde ind med informationer. Det betyder imidlertid også, at ikke al information er pålidelig. Indhold behøver ikke være skrevet af eksperter, og folk kan have mange forskellige holdninger, der påvirker måden, de skriver om noget på.

Hvordan kan du sikre dig, at du finder det, du søger, og at søgningen giver dig pålidelig information?

- Brug mere end et ord til at beskrive det du søger. Hvis du for eksempel vil vide mere om musik-kulturen i Brasilien så vil en søgning på "brasiliansk danse musik kultur" give dig mere specifik information end bare "Brasilien"
- Stop op og tænk over hvilke ord du søger på, før du trykker søg. Har nogle af ordene måske andre betydninger, end du lige tænker?
- Bekræft din information. Ikke alt du finder på nettet er til at stole på, så hvis du er smart, finder du mindst tre forskellige sider, der bekræfter hvad du har fundet. Og glem ikke at se efter i bøger eller tal med personer, der ved, hvad det handler om.
- Undersøg dit søgefilter, især hvis du leder efter billeder, så der ikke dukker noget op, du ikke vil have frem. Find dine filterindstillinger og sæt dem til højeste sikkerhedsniveau.
- Vil du tilbage til en side igen. Gør siden til en af dine favoritter eller undersøg din webhistorik for at være sikker på, at det er den samme side, du kommer tilbage til.
- Hold øje med stavningen. En lille stavfejl kan give dig søgeresultater, du ikke vil have.

## 9 Elektronisk skattejagt

### Formål:

Spejderne oplever, hvordan det påvirker spejderaktiviteter, når man indtænker digitale virkemidler

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne sendes ud på et mobilbaseret løb, som opfylder én eller flere af disse kriterier:

- Spejderne finder posterne med spor eller koordinater, som sendes ud via mobiltelefon
- Spejderne får tilsendt postbeskrivelserne via mobiltelefon
- Spejderne besvarer posterne via mobiltelefon

Kriterierne kan opfyldes ved brug af SMS og én eller flere apps: Skype, Woop App, Find2Learn, Snapchat, Instagram eller find selv på flere muligheder.

### 6-9 år

1. Lær at binde et venskabsknob. Hvis I allerede kan dette, må I udfordre jer selv ved at binde knobet sammen to og to med kun én hånd hver.
2. Tegn et kompas, og noter alle de kompasretninger I kender på papiret.
3. Løs koden.
4. Nu skal I lave vendespil med båltyper. Match et billede og navn på en båltype indtil alle kort er taget. Hvem fik flest stik?

### 10 år +

1. Bind alle de knob, som I er i stand til.
2. Brug koordinaterne til at måle ud og efterfølgende indtegne retningerne på kortet.
3. Løs koden.
4. Tilbered en snack på bål såsom pandekage, snobrød eller banan.

**Materialer:** knobtov, kompas, kort over nærområde, brikker til vendespil med båltyper, koder, kodeløser, A3 papir til kompasretninger, materialer til snack, skriveredskaber.

NB: Vær opmærksom på, at nogle af materialerne skal udarbejdes af lederen på forhånd.

### Refleksion:

Hvilke fordele og ulemper er der ved brugen af apps til spejderløb? Hvordan kunne I mærke forskel fra det traditionelle spejderløb?



Tons



Afhængig af antal poster



## På mobilen

At være på nettet betyder ikke længere bare at være på computeren, nu hvor mobiler, tablets og håndholdte spillekonsoller gør, at du kan være på nettet overalt. Det betyder, at det er lige så vigtigt at tænke sig om, når du bruger en af de enheder, som når du sidder foran computeren derhjemme.

- Alt hvad du sender som sms eller online besked kan let blive delt med andre, så tænk over, om det du sender må ses af andre.
- De fleste mobile enheder er beskyttet af en kode eller et kodeord. Opret et kodeord på din telefon – så kan dine informationer ikke blive læst, hvis telefonen bliver stjålet eller mistet. Og dine venner kan ikke bruge alle dine data.
- Du er aldrig helt sikker, når du bruger din mobil. Nogle operativsystemer er mere sikre end andre, men du bør altid være opmærksom på, om du klikker på et ukendt link eller svarer på en uventet chatbesked.
- Vær sikker på at du gør alt for at beskytte dine personlige informationer. Besøg Nortons informationside om beskyttelse af androidtelefoner på <https://goo.gl/N7ex5r>, hvis du vil vide mere.
- Giv aldrig dit mobilnummer til én, du har mødt online, men ikke kender i virkeligheden
- Hold øje med dit dataforbrug og kend dine begrænsninger.
- Vær opmærksom på hvor meget tid du bruger på din telefon især om aftenen lige før du skal sove. Der er studier, der viser, at det ødelægger kroppens naturlige rytme og giver dårlig søvn, hvis man kigger på en skærm, lige før man skal sove.

### TIP!

Hvis du bruger mobilen i det offentlige rum, skal du være opmærksom på, at du ikke er lige så meget til stede, som du plejer.

### DISKUTER:

Hvordan kan du lave din blog helt privat?

## 10 Fremtidens Skole

### Formål:

Formålet med aktiviteten er at lære spejderne, at internettet kan bruges som kursusplatform.

### Beskrivelse/vejledning:

WAGGGS har udviklet Global Learning Online for WAGGGS (GLOW), som er et internetbaseret lederkursus. Det består af at man udveksler erfaringer med andre ledere.

Prøv kursus 1 af I Lead på <http://glow.waggs.org/enrol/index.php?id=22>. Kursus 1 er om interkulturel kommunikation og hvad man skal være opmærksom på, når man kommunikerer på internettet og på tværs af kulturer. Dette kræver at man opretter en profil.

### Refleksion:

Hvordan fungerer denne form for kursus sammenlignet med din almindelige skole?

### Skaleringsmuligheder:

Aktiviteten henvender sig primært til 15+. Man skal desuden have sine engelskkundskaber nogenlunde i orden.

Få mere inspiration til internetbaserede kursusplatforme på: [www.ted.com/talks/sugata\\_mitra\\_build\\_a\\_school\\_in\\_the\\_cloud](http://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud)



Tænk



+60 min.



## Blogging

Blogs er en online dagbog, hvor folk deler deres holdninger og følelser og fanger øjeblikke i deres liv i form af tekst, billeder og video. Du kan gøre din blog privat, dele den med nogen, du kender eller gøre den offentlig. Blogs er en god måde at træne dine skriftlige og kreative evner på, og du kan bruge dem til at finde andre med de samme interesser som dig. Blogs fungerer bedst, hvis du holder dig til et specifikt emne eller interesse. I stedet for at beskrive hvad du fik til morgenmad, så fokuser på det du elsker – jo mere specifik desto bedre!

### Tips til at blogge sikkert

- Undersøg dine privatindstillinger, før du poster. Skriv ikke noget du ikke vil have alle skal se hvis din blog kan læses af alle du kender.
- Fjern al personlig information som kan identificere dig fra din blog eller profil. Det kan være dit fulde navn, din alder, steder, telefonnumre eller navnet på din skole.
- Lær hvordan man håndterer kommentarer eller bloker dem helt. Vær parat til at overvåge din blog for kommentarer du ikke vil have og fjern dem.
- Husk at når noget er postet kan det ikke tages tilbage. Selv hvis du sletter en post, kan andre have kopieret den.
- Hvis der er nogen på bloggen, der gør dig utilpas ved at skrive grimme kommentarer, så tal med en voksen, du stoler på, om det.
- Start ikke en blog bare fordi. Vent til du har en klar ide om hvad du vil skrive om.
- Vis din blog til en voksen du stoler på og spørg om de vil holde øje med hvad der er postet på den.

På et sekund kommer der i gennemsnit:

8,480 Tweets,

1,701 Instagram-opslag,

1,720 Tumblr-opslag,

1,651 opkald på Skype,

95,156 Youtube-videoer vist,

2,367,473 e-mails sendt



## 11 Del dine oplevelser

### Formål:

At spejderne lærer, hvordan man formidler viden til andre samt lærer om den kreative proces bag at dele information med andre

### Beskrivelse/vejledning:

Lav et "takeover" på gruppens/kredsens eller divisionens hjemmeside, Facebook, Instagram eller Snapchat mm. Brug det til at fortælle om hvad I laver i forbindelse med dette forløb og læg en masse billeder op.

### Materialer:

Computer/tablet/smartphone med internetforbindelse, kamera

### Skaleringsmuligheder:

Har du nogensinde tænkt på at starte en blog? Blogs er en god måde at træne sine kreative evner for skrivning og fotografering. Det er vigtigt, at du har tænkt over, hvad du vil blogge om, og du skal have en klar ide om, hvilken information du har det fint med at have på din blog og hvad du gerne vil holde for dig selv.

De mest succesfulde blogs fokuserer på emner, som andre er interesserede i. Hvad ved du noget om, eller hvad vil du gerne vide mere om? Lav en liste over potentielle blog-emner, du tror, du ville kunne lide at skrive om og del dem med de andre i din patrulje. Hvad ville dine venner synes var interessant at læse om? Start med at lave en privat blog og del den med dine venner og familie og bliv ved med at opdatere den i tre måneder.



Krea



10 eller 30 min.





### TIP!

Husk at logge af, når du er færdig med at blogge. På den måde kan ingen udgive sig for at være dig.

## 12 Fotofortælling

### Formål:

Spejderne oplever, at billeder kan fortælle andre historier end dem, der typisk florerer på de sociale medier

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal tage billeder til en serie, som kan danne en historie. Lederne kan angive et tema for alle eller eventuelt til hver patrulje, således at spejderne har en ramme. Brug temaer med en seriøs tone såsom sult, naturkatastrofer mm. Lad spejderne tale ind over billedserien. Upload eventuelt jeres historier på Facebook, Flickr, Google+ Photos eller andet.

### Materialer:

Mobil med kamera, computerprogram til at indtale lyd (evt. PowerPoint)

### Skaleringsmuligheder:

Hvilke budskaber har spejdernes billeder? På hvilken måde skiller spejdernes historier sig ud fra de typiske opslag på sociale medier?



Krea/Tænk



+60 min.



## At skabe til internettet

Når du uploader noget til internettet, indgår du en aftale med serviceudbyderen, som du uploader til. Om det er Facebook, YouTube, en blogging-service som Tumblr eller en billed-delingside som Flickr, så accepterer du serviceudbyderens "Terms of Service" - de regler som en udbyder (og du) skal overholde.

Når du skaber originalt indhold, så ejer du automatisk rettighederne. Originalt indhold er alt, hvad du 100 % selv har lavet. Det kan være en indspilning af en sang, som du selv har skrevet, men ikke en sang som andre har skrevet. Når du bruger de fleste services på nettet, beholder du disse rettigheder. Der er til gengæld måder for disse serviceudbydere at bruge dit originale indhold uden at fjerne dine rettigheder. Disse vil fremgå af Terms of Service eller Terms of Use.

Når du læser Terms of Use for en service på nettet vil du formentlig finde en sætning ligesom denne:

*"By submitting content to our Service, you grant us a worldwide, perpetual, non-exclusive, royalty-free license to use, copy, adapt, modify, publish, display and distribute your content in any media"*

Det betyder, at serviceudbyderen kan gøre, hvad de har lyst til med dit indhold, også selvom det forbliver din ejendom. De kan dele det med andre over hele verden lige så længe de har lyst, ændre det, udgive det i alle former for medier og give eller sælge det til andre firmaer, der kan gøre det samme. Disse regler gælder ikke blot for videoer og billeder. De gælder også for posts og tweets på sociale medier. Den eneste måde du kan være sikker på, at du er glad for den måde, en udbyder behandler dit indhold på er ved at læse Terms of Use selv.

# Beskyt... dig selv fra risici online

### TIP!

Aldersbegrænsninger er til for at sikre dig og andre mod ting, som voksne har vurderet, I ikke bør se. Hvis en side eller platform har en aldersbegrænsning, og du ikke er gammel nok til at oprette en profil, så luk ned og spørg dine forældre til råds.

### TIP!

Tjek dine privatindstillinger, før du poster på de sociale medier.



## 1 Vis jeres viden frem

### Formål:

Spejderne bruger deres viden om internetsikkerhed til at fortælle om det til andre om det. De udvikler deres kommunikative færdigheder.

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal i patruljer beslutte sig for de tre vigtigste råd om internetsikkerhed. Disse skal de nu videreformidle til enten forældre, søskende, andre spejdere mm. ved at vise rådene som sketches.



Tons/Krea



15 min.

### DISKUTER:

Hvad skal du gøre, hvis én beder dig om at sende intime billeder i en besked?

### TIP!

Del ikke dine adgangskoder med andre og sørg for at ændre dem ofte.

### DISKUTER:

Hvilke tre ting gør, at du får en bedre adgangskode?



### DISKUTER:

Hvem bør have en kopi af dine adgangskoder?

## 2 Det perfekte kodeord

### Formål:

Spejderne får viden om "det gode password"

### Beskrivelse/vejledning:

Inddel spejderne i mindre grupper og lad dem blive inspireret af kodeeksemplet nedenfor. Spejderne skal nu udarbejde et kreativt password, som de efterfølgende giver videre til en anden gruppe. Den anden gruppe skal nu prøve at løse og omskrive de andres password til almindelige bogstaver.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | U | T | T | E | R | F | L | Y |
| B | @ | + | + | 3 | r | f | 1 | Y |

### Refleksion:

Hvad gjorde det svært at gætte den anden patruljes password? Kunne I finde på at ændre nogle af jeres passwords efter mødet? Hvad vil I gøre, for at kunne huske ændringerne?



## Gode kodeord

Nøglen til et godt kodeord er at finde balancen mellem noget du kan huske og noget, som ingen andre kan gætte.

### For at have et godt kodeord bør du...

- Have mindst 8 karakterer i dit kodeord
- Bruge både store og små bogstaver, tal og symboler
- Logge ud når du er færdig med en internetser vice

### Du bør ikke...

- Kun bruge ord man kan finde i ordbogen
- Bruge personlig information som dit navn eller fødselsdag
- Noget så åbenlyst som "12345678", "kodeord" eller "givadgang"
- Bruge det samme kodeord til alle dine konti. Brug unikke kodeord til de vigtigste konti som e-mail og sociale medier.
- Skrive dit kodeord i et online spørgeskema eller i en e-mail. Hvis du modtager en mail der beder dig om at skrive dit kodeord er det formentlig en phishing-mail.
- Dele dit kodeord med dine venner. Det betyder ikke at du ikke stoler på dem, det er blot praktisk.
- Skrive dine kodeord ned og vise dem frem. Hav dem beskyttet et eller andet sted, eksempelvis hos dine forældre, hvis du har behov for at de er skrevet ned. Gem dem aldrig på din computer.

## 3 Sikre profiler

### Formål:

Denne aktivitet giver spejderne indblik i deres profiler på internettet

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal individuelt brainstorme over hvilke platforme, de har en brugerprofil på. Hvis I har lavet aktiviteten "best of the web", kan I bruge hjemmesideoversigten som inspiration. Når spejderne er færdige med deres brainstorm, gennemgår I dem i samlet flok. Lederne må gerne supplere med flere sociale platforme og hjemmesider, hvis det tydeligt fremgår, at spejderne kunne have glemt nogle. Fordel herefter platformene i kategorierne rød/gul/grøn, baseret på hvor sikre profilerne er.

### Forslag til platforme:

Facebook, Instagram, LinkedIn, Tumblr, Jodel, Skype, Twitter, WhatsApp, Pinterest, YouTube

### Materialer:

Post-its i rød, gul og grøn, skriveredskaber.

### Refleksion:

Overvej hvor mange informationer de pågældende platforme giver dine venner/følgere lov til at se?

Hvad kan I gøre, for at rykke "de røde profiler" hen til gul og grøn?



## 4 Slå virussen

### Formål:

Spejderne møder én, der er uddannet indenfor området

### Beskrivelse/vejledning:

Lav en aftale med en IT-kyndig person inden mødet. Prøv hos antivirusudbydere, større IT-virksomheder, Teknologisk Institut, studerende på ITU eller konsulentfirmaer, hvis I ikke kender én selv. Spejderne bør forberede sig til mødet inden da f.eks. ved at forberede spørgsmål. Arranger mødet med den IT-kyndige, således at vedkommende besvarer spejdernes spørgsmål og ligeledes kommer rundt om: Hvad er en computervirus? Hvorfor laver folk virusser? Hvordan spredes en virus? Hvordan kan vi beskytte vores computere mod virus?





### TIP!

Hvis du ønsker at videresende en mail, skal du være opmærksom på, at du ikke kan kontrollere hvem e-mailadresserne bliver delt med. Du kan beskytte andres e-mails ved at bruge "blind carbon copy" eller "bcc". Dermed er det ikke muligt for andre modtagere at se disse e-mailadresser. Du kan finde disse funktioner, når du indtaster modtageradresserne til e-mailen.

## 5 Orme og Firewalls

### Formål:

Spejderne lærer om virus og sikkerhedssoftware gennem leg.

### Beskrivelse/vejledning:

En spejder udpeges til at være computeren. Seks personer tager hinanden i hænderne og former en cirkel udenom computeren. De forestiller sikkerhedssoftware, som beskytter computeren. Fire personer forestiller en virus, som prøver at trænge igennem til computeren og røre den, alt imens at sikkerhedssoftwaren forsøger at beskytte den. Leg legen første gang.

Tag nu tre eller fire af sikkerhedssoftwarepersonerne ud af cirklen, og fortæl deltagerne at man har glemt at opdatere sikkerhedssoftwaren på computeren. Leg legen igen.

### Refleksion:

Diskuter om det er lettere for virussen at trænge igennem anden gang, I leger legen.



Tons



5 min.

*Hvis I har regler for at færdes på internettet hjemme hos jer, er der **30% større chance for, at I ikke får negative oplevelser på nettet.***

### DISKUTER:

Hvilke personlige oplysninger er sikre at dele på internettet?



## Malware

Malware er det navn, som man har givet de skadelige programmer, som cyberkriminelle bruger til at ødelægge information på dine enheder, snyde dig til at gøre noget, du ikke ville have gjort eller stjæle privat information. Malware har eksisteret i mere end 25 år og i dag bliver det meste lavet specifikt til at ramme sociale medier og mobiltelefoner. Hvis du vil vide mere om malware, kan du søge efter malware, spyware, computervirus, trojansk hest eller computerorm.

### Hvordan kan du beskytte dig mod malware?

- Se om din sikkerhedssoftware er slået til og opdaterer automatisk
- Hav en firewall tændt foruden din antivirus
- Vær opmærksom på spammails og mistænkelige hjemmesider. Hvis du ikke stoler på det skal du ikke klikke på det.

## 6 Avatarer

### Formål:

Spejderne lærer om avatarer og hvorledes man kan bruge dem til at holde sin identitet skjult på sociale netværk.

### Beskrivelse/vejledning:

1. Forestil jer, at I skal til at joine et socialt netværk. I stedet for at dele et billede af dig selv som profilbillede, så tegn en avatar af dig selv. En avatar er et tegneseriebillede, der repræsenterer dig. Spejderne skal tegne en avatar, der symboliserer dem selv.

2. Hæng tegningerne op. Lederen siger nu én af spejdernes navne højt og spejderne går hen til den tegning, som de tror forestiller personen. Personen, der ejer avataren, venter med at gå hen til sin tegning som en af de sidste. Fortsæt med alle spejdernes navne.

3. Dan en kædehistorie med brug af jeres avatars. En spejder starter og inkluderer sin egen avatar, og giver historien videre til den næste i rækken, som præsenterer sin egen avatar som en del af historien.

Hvis I er mange sammen, kan I dele jer i mindre grupper, når I udfører kædehistorieaktiviteten.

### Materialer:

Tegneredskaber, papir, tegnestifter, abesnot

### Refleksion:

Tal sammen om hvad en avatar kan sammenlignet med et almindeligt profilbillede. Hvilke fordele og ulemper er der? På hvilken måde beskytter avataren vores identitet?



Krea



30 min.

### TIP!

Brug altid et dæknavn, når du færdes på nettet. Giv ikke dit rigtige navn ud, hvis nogen spørger efter det. Skal du til at sætte en profil op, kan du bruge en avatar fremfor et rigtigt billede af dig.

## 7 Free Being Me

### Formål:

Formålet med aktiviteterne er, at give spejderne en bevidsthed om, at videoer og billeder i offentligheden og sociale medier er redigeret. Det gør dem i stand til at være kritiske overfor hvad de ser. Spejderne bliver ligeledes opmærksomme på hvilken påvirkning dette kan have på ens selvværd.

### Beskrivelse/vejledning:

Start med at vise spejderne to videoer af billedmanipulation: <https://www.youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U> & [https://www.youtube.com/watch?v=-\\_I17cK1tY](https://www.youtube.com/watch?v=-_I17cK1tY). Den ene video er med en kvinde, den anden med en mand.

Send nu spejderne ud for at tage et valgfrit billede. Lad dem prøve kræfter med at redigere billederne selv. Brug f.eks. Instagrams værktøjer til redigering eller Apples Fotos.

### Refleksion:

Ser billederne realistiske eller urealistiske ud? Hvilke teknikker har I brugt til redigering? Hvordan påvirker "det perfekte billede" på sociale medier dit selvværd herunder kropstilfredshed?

Find mere info/Kilder: [www.free-being-me.com](http://www.free-being-me.com)



Tænk/Krea



60 min.

### TIP!

Det kan være risikabelt at mødes med online bekendtskaber. Hvis du virkelig gerne vil mødes, så vær sikker på, at en voksen går med dig.

## 8 På nettet uden ansigt

### Formål:

Formålet er, at lære spejderne, at hvem som helst kan udgive sig for at være hvem som helst.

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal lave en profil fra et socialt medie - enten med udgangspunkt i en kendt person eller selv opfinde én.

I skal lave profilerne som en kreativ klippe/klistre-opgave. Målet med profilen er at kunne opnå én eller flere af nedenstående:

- Få fat i adgangskoder
- Få fat i penge
- Give virus - du klikker på et link
- Få nogen til at sende billeder
- Få nogen til at blive forelsket i dig

### Refleksion:

Det er vigtigt, at gøre spejderne opmærksomme på, at denne øvelse ikke er en træning i at gøre dette selv, men at vise, hvor let det er at udgive sig for at være en anden og hvad spejderne skal beskytte sig imod. Det er selvfølgelig ulovligt at stjæle, dele virus på nettet osv.

Find mere info/Kilder: Du kan læse mere om cat-fishing på <http://digitaldetektiv.dk/catfish.-7.-9.html>. Her er der tips til hvordan man afslører en catfisher.



Krea



20 min.

## 9 Det handler om, hvad du ved

### Formål:

At lære spejderne at man kan finde mange oplysninger om dem på nettet selv med få søgeord

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne deles i 2 lige store hold. Hvert hold vælger en person i gruppen uden det andet hold ved, hvem det er. Hver spejder på holdet skriver derefter et faktum ned om den valgte person på et stykke papir, som foldes og lægges i en spand. Dette gøres indtil der er 2-3 stykker papir pr. person. Banen er et stort rektangel hvor spandene placeres for hver ende. Sammen med spandene placeres en anden beholder, der er tom til at starte med. Når legen går i gang, skal begge hold forsøge at skaffe oplysninger om den hemmelige person fra det andet hold. Det gøres ved at tage et stykke papir af gangen fra modstandernes spand og lægge den i deres egen beholder. Desuden skal begge hold forsøge at beskytte deres egne oplysninger, således at modstanderholdet ikke kan få fat i dem. Dette gøres ved at fange modstanderen og inddrage papiret. Dette papir udgår af legen. Legen fortsætter indtil begge spande er tomme. Hvert hold skal nu på baggrund af de fakta de har fanget gætte hvem af modstanderne, der er udpeget af holdet.

### Refleksion:

Papirerne med facts om personen skal illustrere de facts, der kan være om én på nettet. Det skal også vise, at ikke alle facts er nødvendige for at identificere en enkelt person.

Hvad tror du en kriminel kan gøre med facts om dig på nettet?

Hvordan har du det med at kunne blive identificeret online ved hjælp af enkelte facts om dig selv?

Hvad hvis det var en anden der havde skrevet noget negativt om dig på sociale medier?

### Skaleringsmuligheder:

Alternativt kan spejderne skrive facts om en fiktiv person fx Harry Potter frem for et medlem af enheden.



Tons/Tænk



15 min.

Det forventes, at der i **2020** vil være over **50 milliarder** enheder på internettet. Dette svarer til seks enheder pr. person på verdensplan.

## 10 Del hvad du har lært

### Formål:

At spejderne gennemgår de vigtigste elementer om internetsikkerhed ved at planlægge hvordan, de vil præsentere emnet for andre.

### Beskrivelse/vejledning:

Planlæg et event for en gruppe mennesker for at lære dem noget om internetsikkerhed. Det kan være yngre spejdere eller en yngre klasse på skolen. Det kan også være ældre, der har behov for støtte. Få evt. hjælp af lederen til at finde en gruppe, som I kan udføre eventet for. Find ud af hvad gruppen har behov for at vide og hvordan de bedst kan lære det på en sjov måde. Tag evt. inspiration fra dette hæfte eller find på jeres helt egne aktiviteter der er tilpasset jeres målgruppe.



Krea



Afhænger af de planlagte aktiviteter



## Cyberkriminalitet

Cyberkriminalitet er det navn som, man har givet til kriminelle handlinger online. Cyberkriminalitet er ret almindeligt. To tredjedele af alle voksne på nettet har oplevet cyberkriminalitet.

### Cyberkriminalitet er for eksempel:

- Ødelægge en computer ved at slette information eller skade software.
- Stjæle private informationer fra din computer som eksempelvis mailadresser og bankoplysninger
- Overtale dig til at sende penge, for eksempel med falske historier om investeringsmuligheder, præmier du har vundet eller at nogen du kender er i problemer i udlandet.
- Få dig til at bekræfte din e-mail som en ægte mailadresse så flere spammails kan blive sendt til dig.
- Bruge din mailkonto (ofte uden din viden) til at videregende spam til venner og families mailadresser.
- Identificere dig. Med nok personlige informationer kan cyberkriminelle udnytte dig i det virkelige liv ved at møde dig fysisk et sted de ved du opholder dig eller ved at lade som om de er dig online.
- Skræmme nogen eller forårsage ubehag med vilje på nettet.

Husk at cyberkriminalitet er lige så ulovligt som offline kriminalitet. Hvis du oplever noget, som du ikke mener, er til at stole på, så lad være med at svare, bloker det og fortæl det til en voksen du stoler på.



*Dette sker på Facebook på **et minut**:*

**510 kommentarer,  
293.000 statusser,  
136.000 billeder**

### TIP!

Spørg dine forældre om lov, før du downloader noget.

Du kan risikere at få skadelig software eller virus på din computer.

## 11 Spamcast

### Formål:

At spejderne gennem eget produceret informationsmateriale får mere viden om, hvilke trusler de kan udsættes for på nettet.

### Beskrivelse/vejledning:

Del jer op i grupper og undersøg nogle af de trusler, der kan være online – malware, phishing, falske mails, osv. Præsenter truslerne som I helst vil lære videre til andre og hvad man kan gøre for at beskytte sig mod truslerne. Det kan være som et podcast, en video eller en billedserie.

### Skaleringsmuligheder:

Lav evt. en hel serie af podcasts og upload den på en podcast-hjemmeside så andre kan lære noget af jer. Brug f.eks. Soundcloud, Podomatic, Ourmedia.org, Archive.org



Krea



Et helt møde



### DISKUTER:

Hvor meget information skal der til, før nogen er i stand til at finde dig?

## 12 På fisketur

### Formål:

Spejderne skal lære at kende forskel på rigtige og falske mails og sms'er

### Beskrivelse/vejledning:

Inden mødet har lederen printet en række eksempler på phishing-mails ud som spejderne skal læse igennem og finde fejlene.

### Refleksion:

Phishing-mails har til formål at få dig til at gøre noget: at klikke på et link eller afgive oplysninger. Ofte vil det se ud, som om de er fra nogen du normalt ville stole på; enten en ven i adressebogen eller en større troværdig virksomhed (din bank eller nets der står for dankortet).

Find mere info/Kilder: [https://www.nemid.nu/dk-da/pas\\_paa\\_dit\\_nemid/phishing/eksempe\\_l\\_phishing/](https://www.nemid.nu/dk-da/pas_paa_dit_nemid/phishing/eksempe_l_phishing/)



Tænk



10 minutter



## Phishing og trick-e-mails

Snyde-e-mails er meddelelser, der prøver at overtale dig til at afgive information eller sende penge til nogen du ikke kender. De fortæller normalt en interessant eller dramatisk historie og forsøger at få dig til at reagere følelsesmæssigt så du følger deres instruktioner uden at tænke.

Phishing er det navn man har givet snyde-meddelelser, der prøver at stjæle information ved at lade som om de er fra organisationer du stoler på. Phishing er ofte på mails, men de kan også foregå via andre medier. Beskederne forsøger at få dig til at gøre noget, der kan skade dig, som at åbne en vedhæftet fil der indeholder en virus, sende dig til en falsk hjemmeside eller få dig til at give dine private informationer bort.

**For at beskytte dig mod snyde-e-mails og phishing-forsøg skal du holde øje med:**

- E-mails fra personer du ikke kender eller ikke havde forventet.
- E-mails fra nogen i dit adressekartotek, som ikke lyder som om de er skrevet af den person eller kommer med underlige instruktioner som "jeg har fundet dette gode tilbud" eller "klik for at se denne video".
- Meddelelser der ikke er sendt til dig personligt men henvender sig med "kære kunde" i stedet for at bruge dit navn.
- Beskeder der bruger dramatisk sprog eller fortæller utrolige historier.
- Enhver e-mail der beder dig om at skrive dit kodeord og anden personlig information eller få dig til at bekræfte din konto og klikke på et link.
- Vedhæftede filer du ikke havde forventet, med mærkelige navne eller særlige filtype-navne, især filer med navne der ender på ".exe"

**Det kan være svært at fange et phishing-forsøg, så for at være på den sikre side, forsøg at følge disse regler:**

- Klik aldrig på et link i en e-mail. Tast linkets adresse direkte ind i din browser.
- Lad være med at svare eller reagere på en mail du mistænker for ikke at være ægte. Hvis mailen siger at den kommer fra en ven, så spørg denne ven direkte på en anden måde end med mail, for at høre om den kommer fra dem.

# Respekter... dine rettigheder og gode ry online

## 1 Cybermobning

### Formål:

Spejderne lærer om mobning på internettet, og hvad de skal gøre, hvis de oplever dette i deres hverdag.

### DISKUTER:

Kan en mobber på internettet spores?

Er det tilladt at mobbe nogen på internettet?

### Beskrivelse/vejledning:

Start med at reflektere over hvad cybermobning er. Hvorfor tror I, at folk ikke er venlige over for hinanden på sociale medier? Se de to nedenstående videoer, før I går i gang med opgaven

<https://www.youtube.com/watch?v=H9Y06gNoeR0>  
<https://www.youtube.com/watch?v=9HIhKEhdQjw>

Hvad ville I gøre, hvis én eller flere venner blev mobbet på internettet? Lad patruljen lave et skuespil over spørgsmålet. Find inspiration i "refleksion".

Lav et spørgeskema til den nærliggende skole for at samle meninger og oplevelser om emnet. Når I har fået svar, kan I præsentere jeres resultater på en planche. Er der en måde, hvor I kan dele resultaterne med det omkringliggende samfund?

### Refleksion:

Hvad gør jeg, hvis internetmobning sker for mig?

- Lad være med at svare. Bloker personen, så han/hun ikke kan kontakte dig igen.
- Hvis det er muligt, skal du anmelde opslaget.
- Sørg for at have kopier af beskeder og opslag.
- Hav en voksen, som du stoler på, som du kan tale med omkring emnet.
- Lad være med at tro, at der ikke er en løsning på problemet.
- Hvis den eller de skyldige personer går på din skole, skal du tage fat i din lærer.

Hvad gør jeg, hvis internetmobning sker for en af mine venner?

- Lad være med at involvere dig i konflikten.
- Tal med din ven og giv støtte og kærlighed, der hvor du kan!
- Tal med en voksen, som du stoler på og fortæl dem, hvad der sker.



Tænk/Krea



30-50 min.

## 2 Find dit styrketræ

### Formål:

Formålet med aktiviteten er at sætte fokus på enhedens gode sociale egenskaber samt de områder, hvor der kan ske forbedringer.

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal udarbejde henholdsvis et problem- og et styrketræ. Dette er en metode til at identificere problemer og styrker ved patruljen eller enheden. Spejderne skal selv sætte ord på dette med vejledning fra en leder. Vi starter med problemtræet (se bilag):

1. Et stort træ tegnes på et stort ark papir eller på en tavle. Spejderne inviteres til at identificere et problem ved miljøet til spejder. Det er vigtigt, at alle spejderne kan identificere sig med den valgte problemstilling. Problemet angivet i træets stamme. Det skal formuleres kort og præcis.

2. Lederen spørger nu ind til hvilke årsager, der er til problemet. Alle årsager skrives ind i træets rødder. Sørg hele tiden for at spørge ind til det, spejderne siger, så de bliver udfordret og tvunget til at forholde sig til virkeligheden.

3. Nu stilles der spørgsmål til, hvilke konsekvenser det har, hvis problemet fortsætter med at udvikle sig. Altså hvor dårligt kan det gå, hvis problemet får lov til at udvikle sig. Mærk efter, om denne problemanalyse har givet arbejdslyst og motivation til at gøre noget ved problemet.

Og nu til styrketræet, så I slutter mødet med det positive:

Styrketræet beskæftiger sig med et ønske fremfor et problem. Der skal nu tegnes et nyt træ på samme måde som før. Spejderne skal lave et mentalt skifte, hvor vi ændrer fokus til, hvordan I gerne vil have det, og hvilke ting der fungerer, når alt i grupperingen går godt.

1. En ønskesituation skrives ind i træets stamme. Spørg ind til spejdernes bedste erfaringer indenfor dette område. Måske de kan fortælle nogle historier, for at beskrive dette.

2. Tal nu om hvilke årsager, der ligger bag succesen. Svarene skrives ind i træets rødder, som værende de livgivende faktorer. Find på så mange som overhoved muligt, så de ved, hvad der skal til, for at nå målet.



## Cybermobning

Når nogen bruger teknologi til med vilje at være ondskabsfuld over for en anden, så kaldes det for cybermobning. Ofte er det ikke ment så ondt – det kan være man videregiver en vittighed. Men hvis det gør nogen ked af det, så er det forkert. Det kan ske for enhver og giver følelsen af at være helt alene og usikker. For eksempel:

- At holde nogen uden for online samtaler
- At tage billeder på en upassende måde
- At sende onde sms'er eller e-mails
- At dele upassende billeder og beskeder på sociale medier
- Lade som om man er en anden online

Ingen kan lide at blive behandlet dårligt lige meget om det er ansigt til ansigt eller online. Cybermobning kan være særligt upassende, fordi det kan ramme når som helst og hvor som helst. Det rammer sit mål næste gang denne går på nettet eller telefonen. Hvis det sker i det offentlige rum, som på et socialt netværk, kan mange mennesker blive involveret og den der starter det får en følelse af anonymitet og sikkerhed, fordi det kan være svært at vide, hvor en uvenlig handling er startet.

3. Lederen stiller nu spørgsmålet: "hvordan bliver det, hvis vi får flere af de livgivende faktorer hver dag, hele tiden?". "Drømmescenariet" skrives ind i træets krone.

### Refleksion:

Husk at medtænke hvordan internettet og de sociale medier spiller ind på disse problemer eller styrker i spejderenheden. Er det en styrke eller en svaghed for jeres træer at internettet eksisterer? Kan internettet bruges, når I skal arbejde på at opnå jeres ønskescenarie?

### Skaleringsmuligheder:

Hvis I har tid, så lad spejderne male eller tegne træet helt selv - eventuelt i patruljer fremfor hele enheden.



Tænk/Krea



30-50 min.





### DISKUTER:

Hvordan ved du, at nogle er, hvem de siger, de er?

## 3 Stop din besked

### Formål:

Formålet med aktiviteten er at vise, hvor hurtigt et opslag på de sociale medier kan sprede sig - og ikke kun til de personer, som man ønsker.

### Beskrivelse/vejledning:

Denne aktivitet kræver en større gruppe af spejdere. Minimum 10. Én spejder udpeges til at være afsenderen af en besked på internettet. Beskeden er repræsenteret ved en lille genstand f.eks. en bordtennisbold. Gruppen af spejdere bevæger sig rundt imellem hinanden og afsenderen giver nu beskeden videre til den nærmeste person. For at illustrere hvor hurtigt en besked kan sprede sig på internettet, giver den første modtager nu beskeden videre til en af de andre og sådan fortsætter legen. Afsenderen vil i mellemtiden trække sin besked tilbage og skal forsøge at finde ud af, hvem af deltagerne der har beskeden.

### Refleksion:

Lav efterfølgende en håndoprækning på hvor mange, der nåede at have bolden, før afsenderen fandt den rette person. Hvad kan man gøre, for at et opslag kun når ud til de personer, man selv ønsker? Hvilke opslagsinstillinger har I på jeres sociale medier - er det kun venner, der kan se opslag, eller er de offentlige?



Tons



10 min.

## 4 Cybervenner

### Formål:

Spejderne reflekterer over hvordan venskaber kan påvirkes positivt gennem de sociale medier.

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal individuelt lave et løfte til deres venner. Dette kan udarbejdes som et tekststykke, et billede eller en tegning. Løfterne skal afspejle de positive aspekter af de sociale medier. Lad hver spejder komme i tanke om tre konkrete ting, som de kan gøre, for at være en god ven online.

### Refleksion:

På hvilken måde påvirker gerninger online dine venskaber i dit virkelige liv?  
Hvad kan de sociale medier gøre for at holde venskaber i live?

### Skaleringsmuligheder:

Spejderne får en hjemmeopgave, som handler om at gøre noget godt for et patruljemedlem. Hver dag skal de interagere med hinanden med henblik på at gøre hinanden glade. På næste spejdermøde skal der samles op. Var det hyggeligt at få en daglig besked eller billede fra en veninde? Gjorde det noget for spejdernes venskab indbyrdes?



Tænk/Krea



15 min.

## 5 Anonym Online

### Formål:

Spejderne lærer om anonymitet på internettet samt fordelene og ulemperne herved. Deltagerne træner desuden deres retoriske evner.

### Beskrivelse/vejledning:

Patruljen eller enheden skal dele sig i to, hvoraf det ene hold skal være for og det andet hold imod anonymitet på internettet. Deltagerne har i forberedelsesprocessen lov til at søge inspiration online, så sørg for, at de har en computer tilgængelig.  
Afhold afslutningsvis en paneldebat, hvor de to hold skal debattere emnet.

### Skaleringsmuligheder:

Inviter forældre og søskende med til aftenen, og lad dem stille spørgsmål til panelet.



Tænk



60 min.



## Kend dine spor

Det er let at tro, at du er anonym på nettet, men det er ikke tilfældet. Hver gang du er online, efterlader du et spor. Det er ikke nødvendigvis en dårlig ting, hvis informationen om dig er positiv, og den ikke afslører private detaljer om dig. Alt, hvad du eller en anden poster om dig, er dit samlede digitale fodspor. Her er nogle tips til at forstå hvad du efterlader på internettet.

- Skriv dit eget navn i Google og se hvad der kommer frem. Hvis mange mennesker har det samme navn som dig så prøv at tilføje steder som land- eller bynavnet hvor du bor.
- Se på din webhistorik og se hvilke hjemmesider du tidligere har besøgt.
- Alle maskiner, der kan gå online, har fået et særligt nummer, så det kan identificeres på nettet. Det kaldes en IP-adresse. Hvis de har brug for det, kan politiet og andre organisationer bruge IP-adressen til at identificere nogen, der har gjort noget online.
- Alt hvad der er uploadet på nettet kan aldrig rigtig blive slettet. Personer der vil vide mere om dig kan finde ud af en del ved at søge efter dig på nettet, så være opmærksom på hvad du deler.

Hvis du ikke kan lide hvad du finder, så se først om du kan slette noget af indholdet, men husk at selvom du sletter den pinlige post eller billede, så kan du aldrig være sikker på at det er helt væk fra nettet. Dit næste mål må være at skabe positivt indhold om dig selv, der ikke afslører personlige oplysninger, så du derved kan skabe flere positive søgeresultater næste gang dit navn skrives i Google.

## DISKUTER:

Kan andre få adgang til din computer, når du deler musikfiler online?

## 6 Hvad er mønsteret?

### Formål:

Legen får spejderne til at tænke over rygter, der spredes på internettet

### Beskrivelse/vejledning:

En frivillig forlader lokalet, mens resten af gruppen stiller sig i en cirkel og vælger en person, som skal starte bevægelserne i legen. Personen vælger selv hvilke bevægelser det skal være, og kan skifte imellem dem frit. Den frivillige kommer tilbage og stiller sig midt i cirklen. De andre spejdere skal følge bevægelsen, når de opdager ændringerne. Den frivillige skal nu gætte hvem der starter bevægelserne.

### Refleksion:

Er det svært at finde den rigtige person? Var der forskel på de bevægelser, som der blev startet? Hvilken type blev opdaget først? Hvordan kan man finde én, der starter rygter på nettet?

### Skaleringsmuligheder:

Prøv eventuelt at lege legen igen, men hvor to personer laver deres helt egne bevægelser og ikke følger strømmen. Er det lettere at finde personen, der starter bevægelserne nu? De to personer, der ikke følger strømmen, hvem kunne de være på internettet? Kan det være svært at sige fra?



## 7 Digitalt omdømme

### Formål:

At reflektere over de signaler du sender på internettet.

### Beskrivelse/vejledning:

Dit digitale omdømme er det billede, du præsenterer gennem dine onlineaktiviteter. Dette inkluderer de billeder du uploader, de blogposts du skriver, de e-mails du sender og de kommentarer du laver i chatrooms, beskedtjenester, fora og websider.

Forestil dig, at du ansøger om et job eller et kursus. Skriv fem ting ned, du gerne vil sige om dig selv i din ansøgning. Se nu på dine profiler på sociale netværk og google dit navn på internettet. Hvad er de fem mest iøjnefaldende ting dine onlineprofiler siger om dig?

### Materialer:

Computer/smartphone/tablet med internetadgang

### Refleksion:

Hvordan kan du undgå at blive associeret med uønskede egenskaber?



## 8 Digitalt omdømme

Vær ikke en, der fortryder din færden på nettet. Hvordan vil du have det, hvis den vittighed om din lærer, som du lige sendte med sms, endte på lærerens bord? Eller hvad hvis din chef om fem år ser det foto af dig, mens du fester, når han søger på dit navn online. Dit digitale omdømme er, hvad andre tænker om dig gennem dine handlinger på nettet. Internettet glemmer ikke, hvad du poster. Hvordan vil du gerne have, at folk skal opfatte dig? Det kan være du ikke er klar over det, men du kan kontrollere dette. Nogle tips til at gøre dit digitale omdømme et positivt et af slagsen:

- Undersøg dine privatlivsindstillinger på sociale medier, så fremmede ikke kan finde information om dig.
- Vær positiv og undgå det negative. Overvej hvad en person som du respekterer mon vil tænke, hvis de ser dine posteringer eller billeder.
- Hvis dine venner tagger dig på et billede der fremstiller dig i et negativt lys, så slet tagget og bed dem om at fjerne billedet.
- Hold øje med din stavning og grammatik. Visse firmaer anser stavefejl for et tegn på umodenhed og dårlige kommunikationsevner.
- Husk, at hvad du poster er permanent, så tænk altid to gange før du uploader noget på nettet.
- Hold øje med dit digitale omdømme ved at søge på dit navn online og bed om at få slettet alt information om dig selv du ikke bryder dig om.

Hvis du en enkelt gang fejler, så reager hurtigt for at få fejlen rettet. Information bevæger sig så hurtigt, at hvis du skal have mindsket konsekvenserne af den ondsksfulde post eller det pinlige foto, så skal du slette det, så snart du kan. Skylder du en undskyldning? Det ser altid bedre ud, hvis du tager ansvar for dine fejltagelser.



## 8 studér smart

### Formål:

Undgå plagiat

### Beskrivelse/vejledning:

Kæmper du med en skoleopgave eller er du i tidsnød med en aflevering? Det kan være fristende at finde information på internettet og copy-paste det ind i din opgave. Problemet er, at du ud over at lyve og stjæle andres arbejde, let bliver opdaget.

Spejderne går sammen to og to. Den ene finder nu et par billeder eller tekststykker fra nettet, og sender det videre til den anden person. Modtageren skal nu forsøge at finde tilbage til tekstens eller billedets oprindelse. Vær sikker på, at alle modtagere finder billedet eller teksten igen, så det bliver tydeligt at det ikke kan betale sig at snyde i skoleopgaver. NB: Næsten alle skoler har i dag særlige programmer der tjekker for plagiat.

### Materialer:

Computer/tablet/smartphone med internetadgang





I **2005** nåede man **1 milliard** internetbrugere.  
I **2010** **2 milliarder**. I **2014** **3 milliarder**.

### TIP!

Vær opmærksom på dit forbrug på internettet. Set gerne begrænsninger for dig selv og sæt en alarm, så du ved, hvornår tiden er gået.

## 9 Kom problemerne i forkøbet

### Formål:

At lade spejderne reflektere over, hvilke muligheder de har, hvis de støder ind i problemer på internettet

### Beskrivelse/vejledning:

Hvad gør man, hvis man støder ind i problemer på internettet?

Lad spejderne brainstorme over hvilke dårlige situationer, der kan opstå på nettet eksempelvis mobning, nøgenbilleder mm. Hav eventuelt selv forberedt nogle situationer, som I kan tale om.

### Refleksion:

Hvad vil I stille op, hvis I opdagede sådan en situation? I hvilke situationer vil det være godt at tale med en forælder eller lærer? I hvilke situationer vil det være en anden voksen som du stoler på? Taler I generelt om de ting I foretager jer på internettet med jeres forældre eller andre voksne?

Hvordan kan du inddrage andre, så de forstår hvad du er optaget af på internettet? Hvordan kan de hjælpe dig med at sige fra?



## 10 Tiden Online

### Formål:

At give spejderne en ide om, hvor meget af deres tid de bruger på internettet.

### Beskrivelse/vejledning:

Hvor lang tid tror du, du bruger på internettet hver uge? Skriv en liste med de hovedaktiviteter du foretager dig såsom tjekke e-mails, chatte med venner, streamer musik, spille spil eller være på sociale medier. Skriv ned ved hver aktivitet, hvor lang tid du tror du bruger på den om ugen. Før en log i den følgende uge over, hvor lang tid du bruger på hver af aktiviteterne og sammenlign dem med dine estimater. Er der forskel? Brug eventuelt Quality Time (Android - gratis) til at måle jeres mobilforbrug. Hvis I vil konkurrere om, hvem der kan have det mindste mobilforbrug, kan I benytte jer af Forest - Stay Focused (Android og iOS - 17kr.).

### Refleksion:

Hvor lang tid synes du, du bør bruge på internettet hver uge?



## 11 Digitale fodaftryk

### Formål:

Spejderne får indsigt i omfanget af deres aktivitet på sociale medier.

### Beskrivelse/vejledning:

Spejderne skal lave en planche som tegningen herunder med et fodspor på, som skal fyldes op med deres aktiviteter på de sociale medier i løbet af den næste uge. Spejderne skal have fodsporet med hjem og udfylde det løbende.

Hver gang du liker/reagerer, kommenterer, søger, klikker på, uploader, eller poster noget så skriv det på dit fodspor eller farvelæg lidt af det



### Refleksion:

Hvor lang tid tog det at fylde fodsporet ud? hvor mange fodspor ville du fylde ud på et år? På [www.internetlvestats.com](http://www.internetlvestats.com) kan I se, hvordan jeres fodspor relaterer sig til klimaet. Blandt andet hvor stort CO2-udslip der kommer fra internettet. Hvordan har du det med at se hvor hurtigt tallene stiger?

### Skaleringsmuligheder:

Hvor meget af dit liv giver du andre indsigt i? Følg dig selv. Hvad kan man finde ud af om dig, ved at følge dit fodspor?



### TIP!

Tænk dig om, før du slår noget op - når du har trykket "send", er det på nettet for evigt, og du kan ikke kontrollere det. Selvom du sletter det, kan nogle have gemt en kopi af det.

## På kortet

Har du nogensinde undret dig over, hvordan din mobiltelefon kan finde dig på kortet?

Lokations-services er hjælpsomme. De kan fortælle dig, hvor det nærmeste busstoppested eller den nærmeste hæveautomat er. De kan hjælpe dig, når du er blevet væk, og hvis du er i problemer, kan beredskabstjenesterne bruge dit mobilsignal til at finde dig. Hvis din telefon er blevet væk, kan du bruge signalet til at finde den igen. Men andre mennesker kan bruge lokations-tjenesterne til at finde dig, og de er ikke nødvendigvis til at stole på.

Så hvordan virker det? Der er tre primære måder at finde et mobil enhed på:

- GPS (Global Positioning System) der modtager et signal fra satellitter der svæver omkring Jorden.
- GSM (Global Systems Mobile) der arbejder på samme måde, men som bruger signaler fra telemaster frem for satellitter.
- Til sidst kan din enhed findes gennem trådløse adgangspunkter, som dit hjemmenetværk eller et Wi-Fi hotspot som din enhed kommunikerer med.

Hvis du har en mobiltelefon, der kan gå på nettet, så bruger den formentlig alle tre metoder i kombination til at finde din position hurtigt og præcist. Når din enhed først har fundet sin position, er der mange måder at dele dem online. Du kan imidlertid ikke kontrollere hvem der ser denne information og det er en dårlig ide at lade fremmede mennesker vide hvor du er, hvis du ikke ved hvem de er. Tænk dig grundigt om inden du bruger services der bruger din lokation. Især hvis de gør det offentligt.

### TIP!

Vil du teste, hvad du har lært? Prøv dette digitale spil:  
<http://bit.ly/c1Qhzb>

## 12 Opmærksom når du downloader

### Formål:

At give spejderne information om piratkopiering.

### Beskrivelse/vejledning:

Der er en masse fantastisk digitalt indhold online, som du kan downloade, såsom film, musik, apps mm. Det er vigtigt at du tjekker, at du kun bruger de lovlige sider og ikke tager noget, som er under copyright uden at betale for det. At downloade ulovlige sider kaldes piratkopiering. Del jer ind i grupper og forestil jer, at I er en gruppe sangere eller et band, som har fået stjålet deres musik gennem online piratkopiering. Skriv en sang eller en rap til de mennesker, som har stjålet jeres musik, hvor I beskriver, hvilke følelser det vækker i jer.

### Skaleringsmuligheder:

Optag jeres optræden med sang eller rap og upload den på WAGGGS' YouTube kanal. Husk at tjekke, om alle på videoen er okay med at optræde online.



Tænk/Krea



45 min.



## OK at downloade?

Streaming og download af medier som film og musik er en stor del af indholdet på internettet, og der er mange hjemmesider, der giver dig nem adgang til meget nyt materiale. Uheldigvis er det ikke altid lovligt. Det hele handler om copyright. Hvis du kreerer noget originalt, så er det din ejendom, og du har retten til at bestemme hvem, der må bruge det, ændre det og kopiere det. Kunstnere lever af royalties, som er penge, der bliver betalt, hver gang nogen køber deres værker, om det er CD/DVD, koncertbilletter eller en digital version. Hvis du downloader noget illegalt, så laver du en kopi uden ejerens tilladelse.

Så du skal nu foretage et valg. Hvor får du dine medier, og hvad betyder den beslutning for dig?

### Noget at tænke over:

- Risikoen for at få malware er højere, når du downloader illegale filer.
- Det er rigtigt, at firmaer, der står bag kunstnere, ofte tjener mere end kunstneren selv. Dette er imidlertid aftaler mellem kunstneren og firmaet og har intet at gøre med din beslutning om at betale for dine ting eller prøve at få dem gratis.
- Mange kunstnere er utilfredse med, at det, som de har arbejdet så hårdt for at skabe, kan fås for ingenting. Når man downloader piratkopier, glemmer man at tænke over, hvad kunstneren føler.
- Du bryder loven, når du bruger illegale services. Du kan tænke, at risikoen for at blive fanget er lille, men hvis du bliver fanget, er konsekvenserne store: Massive bøder, forbud mod brug af internetsider, en plettet straffeattest og måske fængsel. Det kan påvirke din fremtid i høj grad.
- Nogle mennesker siger, at kopiering ikke er det samme som at stjæle, fordi de ikke har taget noget fra nogen. Men det er det samme som at sige, at en sang eller en film ikke er et produkt, der kan købes. Hvis det var rigtigt, ville der ikke blive produceret nye sange eller film, da kunstnerne og industrierne bag ikke ville kunne leve af det.
- Piratkopier er ofte af en lavere kvalitet, end hvis du køber det lovligt.
- Det betyder ikke, at du skal betale en formue for at høre musik eller se en film. Der er mange måder at få medier lovligt, og de koster ikke alle sammen penge.

## Internet-refleksion

### Du skal lave denne aktivitet, før du har fortjent mærket!

Nu hvor du har en god ide om, hvordan du kan bruge nettet bedst muligt og holde dig sikker imens, så stop og tænk over, hvad du har lært. Hvordan kan du bruge disse ideer i dit eget liv? Forestil dig, at du laver et løfte til dig selv om at være sikker online. Hvad ville du sige?



### For eksempel...

*"Jeg vil stoppe op og tænke, før jeg poster information på nettet."*

*"Jeg vil tale med en voksen jeg stoler på, hvis der sker noget online, som jeg ikke er glad ved."*

*"Jeg vil være påpasselig med at åbne e-mails eller klikke på links og blokere alt hvad der ser usikkert ud."*

Vælg de vigtigste løfter og skriv dem i boksen nedenunder. Print boksen ud og del den med familie og venner. Hæng den nær din computer, så du kan huske hvad du har lært.

### Min internet-Refleksion

Jeg vil være sikker online. Jeg vil hjælpe mine venner og nyde internettets muligheder.

For at sikre det sker, lover jeg, at jeg vil

- 
- 
- 
- 
- 

Underskrift.....

Dato.....



## Del!

Del jeres oplevelser med Surf Smart. Del jeres billeder og videoer med WAGGGS' medlemmer.

**Der er mange måder at gøre dette på:**



Besøg [www.waggs.org](http://www.waggs.org)



Twitter (@waggs\_world)



Facebook  
([www.facebook.com/waggs](http://www.facebook.com/waggs))



Fortæl om jeres oplevelse på mail til [youthlearning@waggs.org](mailto:youthlearning@waggs.org)

## Noter

