

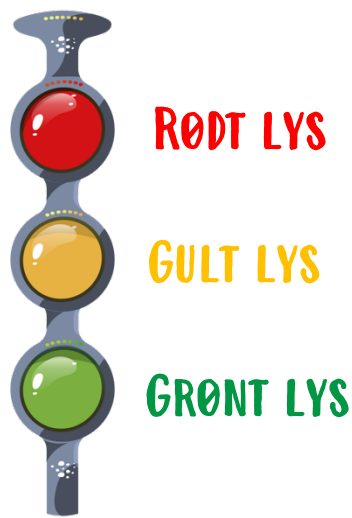
TRYGGE VEIER PÅ NETT

7-9 ÅR



HVA ER TRYGGE VEIER PÅ NETT ?

Trygge veier på nett er et undervisningsopplegg som bygger på trafikkreglene som du kjenner fra trafikken!



Denne reisen gjør du sammen med Maco, Tuka, Waaba og Soca!



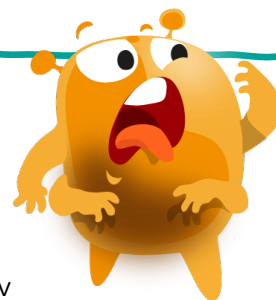
TUKA



- Modig og sterk
- Har problemer med å motta tilbakemelding og hjelp
- Måtte forlate Tanaki-planeten uten sine foreldre
- Superkrefter: styrke, hastighet og raske reflekser
- Favoritt digital enhet: Kii
- Favoritt digital aktivitet: Spillet Tuka i de olympiske leker

★ **MOTTO** : Hvis jeg virkelig vil noe, så kan jeg gjøre det!

MACO



- Intelligent og effektiv
- Irritabel og lite fleksibel
- Superkrefter: kreativitet og strategisk tenkning
- Fra planeten Plunny
- Favoritt digital enhet: datamaskin
- Favoritt digital aktivitet: å bruke Kipekrefter.

★ **MOTTO** : Hvis jeg kan forestille meg det, så kan jeg gjøre det!

SOCA



- Sjenert, alle sin venn, morsom og leken
- Blir lett engstelig, forsiktig når han møter farer
- Superkrefter: snakker blomstenes og dyrenes språk, forvandler seg som en kameleon
- Fra planeten Kipinoi
- Favoritt digital enhet: nettbrett
- Favoritt digital aktivitet: å lære språk med flere applikasjoner

★ **MOTTO** : Når vi er sammen er alt bedre

WAABA



- Omtenksum, sprer glede og er en konfliktløser
- Glemmer iblant ting og takler ikke press
- Superkrefter: å fly og bli usynlig
- Fra gassplaneten Wenni
- Favoritt digital enhet: telefon og kameraet
- Favoritt digital aktivitet: å fotografere

★ **MOTTO** : Alt er bra om vi er vennlige

EN LITEN SKAPNING



Den lille skapningen har akkurat klekket ut fra egget sitt, og den trenger fred og stillhet rundt seg. Den kan ennå ikke snakke, og trenger derfor ofte en tolk. Kip-mannskapet har tatt den i sin kjærlige omsorg og hjelper skapningen på alle måter. Nett-trafikk er en helt ny og merkelig ting for skapningen, og besetningsmedlemmene tenker på hvordan de kan hjelpe skapningen med å bli kjent med dette på en trygg måte, når den er litt eldre.

INNHOOLD

Kapittel 1	Trafikklyset	4
Kapittel 2	Faresymbolet	8
Kapittel 3	Den mystiske guiden	11
Kapittel 4	Tukas passord	15
Kapittel 5	Falsk alarm	19
Kapittel 6	Mot nye eventyr	22



Kapittel 1

TRAFIKKLYSET

Kip-mannskapet har nettopp landet på Jorden. Dørene til romskipet åpnes, og hele gruppen går ut, med Tuka som leder av gruppen. En smal sti leder figurene til en trafikkert vei. "Det er helt umulig å komme over veien," sukker Soca. "Hei! Se der borte! Det ser ut til å være en morsom sebra malt på veien som jordens folk bruker for å komme over!", roper Waaba. Tuka kommer til sebraen først, men snart kommer resten av gruppen til de hvite stripene.

"Se hvilke rare trafikklys det er her på jorden!", undrer Soca seg. «Det er sant, og hvorfor er det bare tre lys? Hvordan vet du når du kan krysse veien?» spør Tuka. "Tydeligvis spiller det ingen rolle hvilket lys som lyser! Kom igjen, la oss gå over!", fortsetter Waaba, som nesten havner under en syklist som kommer i full fart. Heldigvis klarer Tuka å trekke Waaba tilbake og ut av veien.



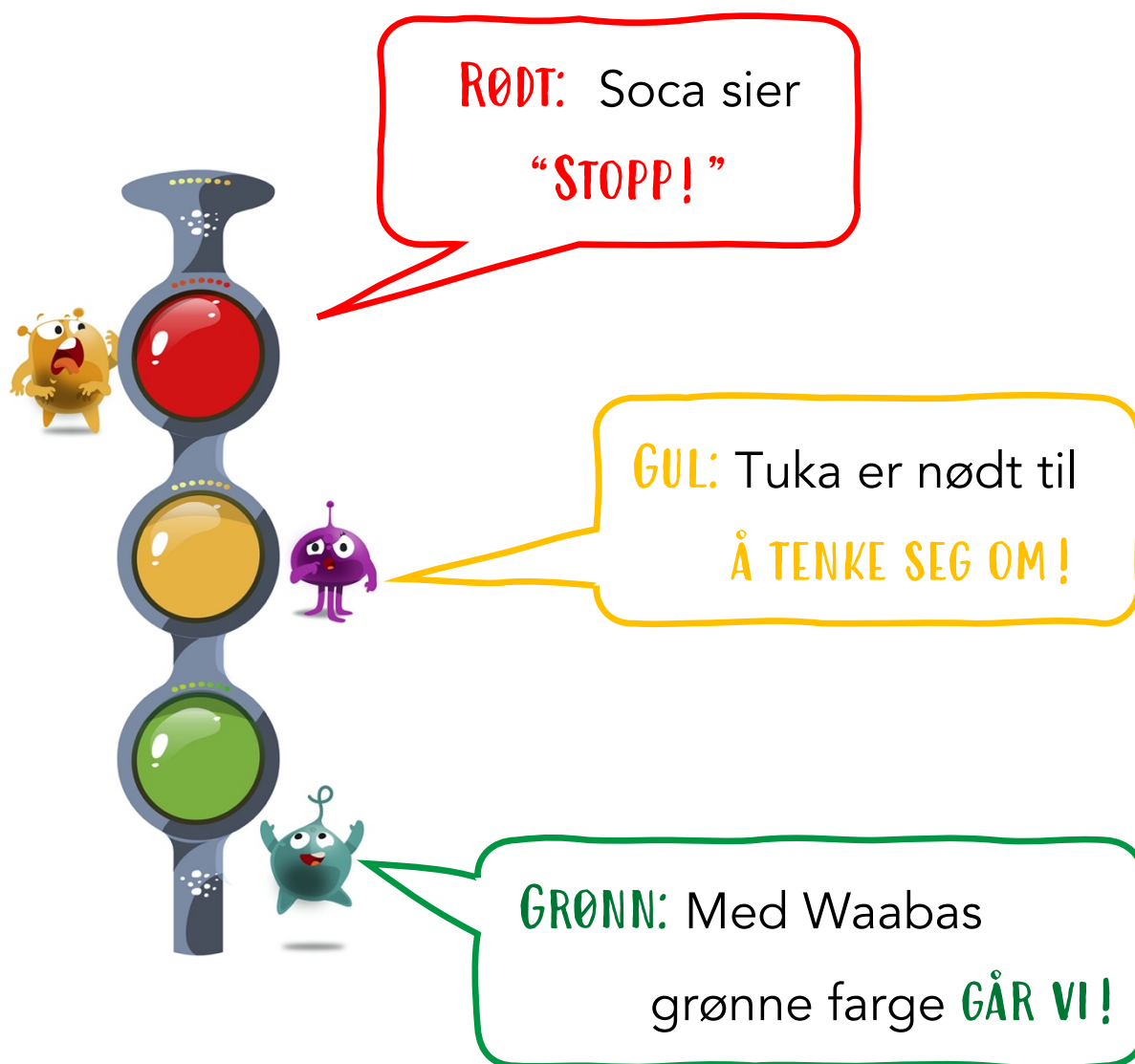
"Nå trenger vi Kip-nettverket, slik at vi kan få mer informasjon om disse rare lysene," fastslår Maco og graver frem sin smarte enhet. Maco skriver i søkefeltet: Jordens trafikklys. Hva i all verden? To versjoner vises på skjermen: i den ene lyser det røde lyset på toppen, i den andre lyser det røde lyset nederst. Deretter står det: Når det nederste lyset lyser, gå over veien!

TENKEPAUSE!

- Hva skjer hvis det røde lyset er det nederste?
- Gikk Waaba over når det røde lyset lyste?
- Hva skjedde da?



Vennene tenker seg om en liten stund, men bestemmer seg til slutt for å kontakte Kipinois sikkerhetsentral for å sjekke saken, ved hjelp av deres superraske WiKi. Snart bekreftet de at det tilfeldigvis ble lagt ut feil informasjon i Kip-nettet om trafikklysene på Jorden. Bare ett av bildene er riktig: det der det grønne lyset er nederst. Tuka kommer opp med en god huskeregel:



Neste gang Waaba lyser grønt går Kip-mannskapet fornøyd med på å krysse sebrastripene mot et nytt spennende eventyr. Denne gangen har den lykkelige gruppen fått i oppgave å ta fire bilder som har med sikkerhet å gjøre. Dette vil bli lagt ut på romforumets KipTok.

Kom og bli med du også på Kip-mannskapets eventyr om trygge veier på nett. Du trenger ditt eget eventyrkort og en god dose eventyrlyst!

SIKKERHETSVURDERING!

- Hva tenker du om historien?
- Hva betyr rødt, gult og grønt lys i trafikken?
- Hva ville det bety i internett-trafikken? Hva betyr rødt, gult og grønt lys på nettbrettet eller mobilen?

Kapittel 2

FARESYMBOLLET

Tuka, Maco, Soca og Waaba undersøker kartet over byen. Tukas smartklokke viser det digitale kartet i luften, litt som en laserstråle. Waaba leser fra listen i det første bildet: "Frykt advarer oss mot farer!" Hmmm! Maco peker på det første krysset i det digitale kartet ved siden av et stort grønt område som ser interessant ut. Dit går vi! Med et tastetrykk forsvinner hele kartet med krysset tilbake inn i klokka, og Kipmannskapet drar.



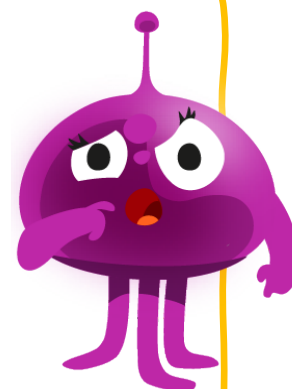
Når de kommer det punktet som kartet viser til, finner de en smal sti som fører gruppen dypt inn i skogen. Soca er først redd, men samler mot til å fortsette med hjelp av hele gjengens oppmuntring. Litt lenger fremme oppdager de et vann. Tuka løper ivrig rett ut i vannet. "Huttetu! Vannet er iskaldt!", skriker Tuka og hopper tilbake på stranden. Maco er

av en helt annen oppfatning og kaster seg i vannet for å kjøle seg ned. Soca undersøker de små steinene som finnes på stranden. "Kom og se hvilken søt venn jeg fant!", roper Soca. Tuka synes at skapningen ser veldig ekkel ut. Bare tanken på hvordan dens titalls føtter ville kile Tuka føles motbydelig. I tillegg kan den være giftig! Waaba derimot sitter helt i sine egne tanker. Han nynner fornøyd og flyr rundt over dammen. Waaba vinker til sommerfugler og øyestikkere og prøver å følge flyrutene deres. Selv om Waaba ikke lykkes med det, er han stolt av sine ferdigheter til å fly.

Plutselig merker Tuka et advarselsskilt på stranden: Pass dere for dypet! Soca og Waaba kommer også og undrer seg over skiltet. Maco er fortsatt i vannet og langt borte fra stranden. De forstår at Maco er i fare! Alle tre roper sammen "Maco, pass på! Kom tilbake med en gang!"

TENKEPAUSE!

- Hvilken fare truer?
- Hvordan føler karakterene seg nå?
- Hvilken farge i trafikklyset kan forbindes med denne situasjonen?



Soca er livredd, og denne gangen er Waaba også redd for Macos skyld. Tuka er modig og vasser ut i det kalde vannet for å møte Maco. Til slutt får de Maco ut av vannet, og den lettede gjengen setter seg endelig ned på stranden. Der undersøker de Kip-nettverket for mer informasjon om varselsymboler. De leser at selv om det er mye som man ikke er enige om, finnes det visse felles regler som må følges, spesielt i farlige situasjoner. De leser også at alle følelser er viktige og alle følelser er nødvendige. Fra Kip-online lærer de blant annet dette: frykt varsler oss om fare. Tuka tar et bilde av advarselsskiltet, og den første oppgaven er nå fullført!

SIKKERHETSVURDERING!

- I hvilken del av kroppen kjenner du ulike følelser?
- Finnes det gode og dårlige følelser?

Kapittel 3

DEN MYSTISKE GUIDEN

Mannskapet på Kip fortsetter sitt eventyr. Denne gangen vises et digitalt kart av en fornøylespark. Tuka, Maco, Soca og Waaba undersøker hvert lille område på kartet nøye. Waaba leser et annet tips fra oppgavelisten: "Alt er ikke alltid som det virker!" Hmmm! Alle kryss på kartet har forsvunnet. Nå trengs det hjelp!



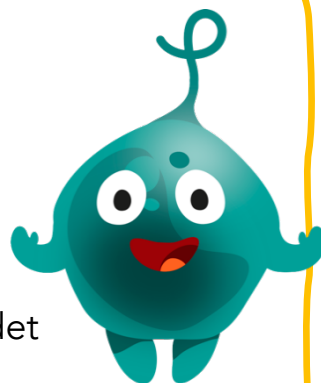
Maco lukker kartet og gruppen bestemmer seg for å gå til informasjonsboden. Et øyeblikk senere merker Tuka at Soca ikke er der. Resten av gruppen bestemmer seg for å fortsette mot informasjonsboden, slik de ble enige om tidligere. Kanskje Soca venter på dem der? Når de nærmer seg boden, møter de en morsom fornøylespark-guide som snakker til en løvetann langs veien. Waaba synes dette er så artig at han bestemmer seg for å ta et bilde med sin egen smart-enhet.



Trioen ser seg rundt og leter etter Soca. Guiden i fornøylesparken hører at de roper og skynder seg til dem. Han ber trioen beskrive vennen deres. Waaba sier: "Soca er litt sjenert, veldig hyggelig og alles venn." Maco fortsetter: "Soca er fra Kipinoi og snakker dyrenes og blomstrenes språk." Tuka legger til: "Han har en krøllete antenne og kan forandre seg som en kameleon." Fornøylespark-guiden ber trioen følge etter han og forteller dem at han nettopp har sett en figur som ser ut som Soca bevege seg mot fornøylesparkens nyeste attraksjon.

TENKEPAUSE!

- Hva er det som skjer akkurat nå?
- Er det lurt å bli med en fremmed?
- Hvilke farger i trafikkllyset kan være forbundet med situasjonen?



Tuka, Maco og Waaba bestemmer seg for å følge guiden, som ivrig forteller om alle slags rare ting om attraksjonene som kan sees langs veien. Når de ankommer, er Soca fremdeles ingen steder å se. Plutselig brister guiden ut i latter, og i det øyeblikket innser de andre at Soca har tullet med dem! Det viser seg at Soca har forvandlet seg til en fornøylesparkguide, og lurt vennene sine. Nå som Soca er seg selv igjen, synes Maco det er synd at han ikke klarte å fange situasjonen med et bilde. Men Waaba overrasker de andre med å si: "Oppgaven er fullført! Det andre bildet er nå lagret!"



SIKKERHETSVURDERING!

- Er det mulig å late som at man er en annen person, på samme måte som Soca? Hvordan?
- Vet vi alltid hvem som ringer eller skriver til oss på internett? Er det bare dine venner som kontakter deg når du spiller online eller bruker en app?
- Er alt som blir sagt på nettet sant?



Kapittel 4

TUKAS PASSORD

Macos klokke piper, og nok en gang lyser det opp et nytt digitalt kart. Denne gangen er heldigvis alle kryssene på plass. Det tredje krysset ser ut til å føre figurene til en stor bygning midt i byen. Først når Kipmannskapet nærmer seg, ser de hvor fin bygningen er. Overalt blinker neonskilt som fargelamper og diverse artige figurer beveger seg på skjermene på bygningens vegger. Midt i rommet er det et skilt: Spillehall på nett. "Wow, nå er vi der det skjer!", roper Tuka. Waaba leser det tredje tipset fra listen: "Et ord eller en setning? Skal man holde det for seg selv eller dele med andre?" Hmmm! Vi drar for å løse dette, og hele gjengen blir med inn hovedinngangen.



Ved inngangen fører noen digitale skilt gruppen mot garderobeskapene. Et blinkende lys forteller alle om å velge et sikkerhetsskap med et grønt lys på døren. Ved å klikke på det grønne lyset åpnes døren, og en digital stemme begynner å forklare. Først må du ta på deg brillene som ligger inne i boksen, og deretter legge alt du eier i skapet. Når lommene er tømt, låser skapet seg. Den siste oppgaven er å lage ditt eget passord som du senere kan åpne boksen med.

Tuka er så ivrig at han ikke klarer konsentrere seg ordentlig om denne viktige oppgaven. Tapt i sine egne tanker sier han høyt: "T som i tastatur, U som i ubåt ..." dette selv om et gult lys advarer han om at sikkerheten på passordet ikke er godt nok. Tuka legger ikke merke til det, og er snart klar til å gå inn i spillehallen. "Hvordan kunne Tuka være så rask?", tenker Soca, som fremdeles prøver å lage et passord.

TENKEPAUSE!

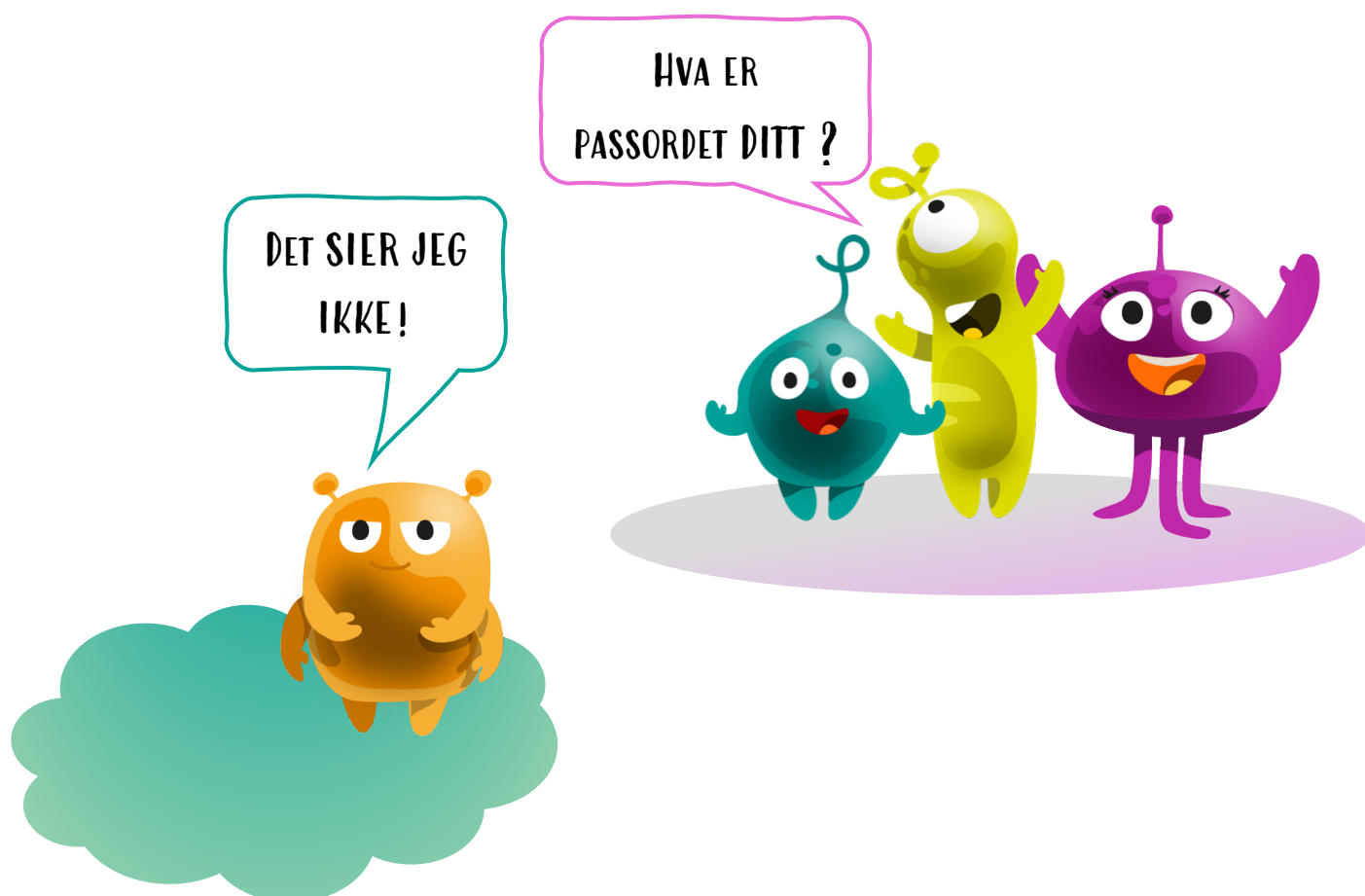
- Hva betyr det gule lyset?
- Er Tuka sitt passord sikkert?



Waaba gjetter seg fram. Han prøver å åpne boksen til Tuka, døren spretter opp. "Ja, det var ikke vanskelig å gjette: jeg skrev ganske

enkelt ned fire kjente bokstaver: T, U, K, A ", ler Waaba. Soca sender et bilde av det åpne skapet til Tuka og ber ham straks komme tilbake.

Når Tuka er tilbake, sier Soca at også den tredje oppgaven er fullført! Sikkerhetsbildet lagres på smartenheten: det er et foreviget bilde av hva som kan skje når du velger et kjent ord som passord og sier det til andre. Maco skryter av at han har funnet opp et veldig godt passord, som ingen noen gang vil kunne gjette. Han forteller det ikke engang til sine beste venner, og de vet at de er bestevennene til Maco selv om de ikke får vite passordet hans. Maco følger ganske enkelt den viktige passordregelen.



Kanskje har dere som hører historien funnet frem til Macos passord? Heldigvis begynner også Tuka å skrive ned et nytt passord, denne gangen i form av et uttrykk.

SIKKERHETSVURDERING!

- Hvorfor bruker man passord?
- Hva er et godt passord eller passord-setning?
- Bør du fortelle passordet ditt til andre? Hvorfor ikke?

VENT!

Passordet bør du bare fortelle til en voksen du stoler på, men aldri til venner! Ikke en gang din bestevenn!



Kapittel 5

FALSK ALARM

Til nå har Kip-mannskapet klart å samle tre sikkerhetsbilder fra Jorden. Bare ett bilde mangler! Mannskapet venter utålmodig på å fullføre den siste oppgaven. Maco åpner det digitale kartet. Det fjerde krysset er nært der Kip-mannskapetets romskip venter på eventyrene. Waaba leser det fjerde tipset: "Et merkelig bilde skal lagres!" Hmmm! Hva kan dette bety? Det eneste som hjelper er å finne ut av det!



Når mannskapet nærmer seg romskipet, ringer og piper Macos smartklokke tre ganger. Maco stopper opp og ber de andre komme og se på klokken. Den viser mange rare bilder. Avsenderen er romskipet. "Hva kan dette bety?", undrer Tuka. "Hva betyr disse bildene og hvem har sendt dem fra romskipet?", fortsetter Soca. Samtidig hører de lyden av en alarm i nærheten. Waaba gjenkjenner det som skipets innbruddsalarm. De andre løper mot romskipet, men Maco blir igjen og tenker på hva han skal gjøre med bildene.

TENKEPAUSE!

- Hva bør Maco gjøre?
- Vil bildene forsvinne hvis Maco skrur av skjermen?



Til slutt prøver han å slå av klokka, men med et uhell trykker han på to knapper og tar skjermbilder av klokka.

Ingen er å se i romskipet, men da Waaba åpner døren hører de noen som gråter. Soca ser en kjent figur og roper: "Hva i all verden gjør du her? Skulle du ikke bli igjen på planeten hjemme?" Waaba fortsetter: "Du lille, du må ha blitt skremt av alarmene! Kom hit!" "Vel nå begynner vi å forstå hvem som sendte bildene", sier Maco og tar bildene fram fra klokkes minne. Han sammenligner bildene og den lille skapningen, og ser når han zoomer inn at det passer godt til nesen til

den lille skapningen. "Du må ha vært redd og prøvd å komme deg ut. Da har du samtidig sendt ut rare bilder og kommet borti alarmknappen", mener Tuka. "Den fjerde oppgaven er fullført," fortsetter Maco. "Hei lille, husket du også å alltid lagre rare og mistenkelige bilder på enheten din?" sier Soca og fortsetter: "Ja, så du kan vise dem til en ansvarlig voksen!"

SIKKERHETSVURDERING!

- Hvilke typer digitale enheter finnes?
- Hva kan du gjøre med disse? Hva liker du å gjøre med din skjermtid?
- Hva bør man ikke gjøre med disse digitale enhetene?
- Hvilke ting (som du kan gjøre med en digital skjerm) bør du alltid først diskutere med en voksen?



Kapittel 6

MOT NYE EVENTYR

Kip-mannskapet har samlet seg i romskipet og de forteller om deres spennende eventyr på jorden til den lille skapningen. Samtidig venter de på adgangstillatelse fra flykontrollen. Tuka minner dem på at det fortsatt finnes en oppgave som ikke er gjort. Fire sikkerhetsbilder er lagret, men den siste oppgaven var å laste opp bildene til romforumets KipTok.

Hver figur finner sitt sikkerhetsbilde: Tuka finner advarselsbildet som forteller om dypt vann, Waaba finner bildet av Soca som har forvandlet seg til en fornøylesparkguide, Soca finner et bilde av et åpent garderobeskap og Maco et skjermbilde av de merkelige bildene som ble sendt til ham. Gruppen bestemmer seg for å laste opp bildene samtidig.



Akkurat i det de er i ferd med å trykke på publiser-knappen, vises et blinkende varselsymbol på skjermen.

TENKEPAUSE!

- Hva kan ha forårsaket advarselen?
- Hvorfor bør du tenke nøye gjennom hvilke bilder du laster opp?



"La oss fortsatt sørge for at bildene er egnet for opplasting", fastslår Maco. "Hei, på bildet mitt kan du se en kunde i fornøylesparken som ikke har noe med saken å gjøre" Waaba roper og fortsetter: "Hør Lille, det er ingen fare! Vi kan endre bildet slik at kunden ikke er der. Vel, nå er bildet mitt klart!"

På de andre bildene ser alt ut til å være i orden, så nå er de klare til å lastes opp! Ved å trykke på en knapp har bildene blitt sendt til KipTok. Der er de nå synlige for hele galakse-befolkningen i påvente av kommentarer og likes. "Vi må huske å være hyggelige og snille når vi kommenterer andres bilder og oppdateringer", sier Soca rolig til den slitne Lille Skapningen.

Romskipet som venter ved et stoppskilt får endelig tillatelse fra flykontrollen til å bevege seg mot til rullebanen. Snart vinker det glade mannskapet fra vinduet og flyr videre til nye eventyr. Den Lille Skapningen puster dypt og tilfreds ved siden av Soca.

Dette eventyret har også ført med seg en stor mengde ny og viktig kunnskap, både for små, men også større skapninger!

SIKKERHETSVURDERING!

- Hva bør du sjekke før du sender eller laster opp et bilde?

