



UTVÄRDERING AV STOPP! MIN KROPP!



Rädda Barnen

GENOMFÖRS MED BIDRAG FRÅN
JÄMSTÄLLDHETSMYNDIGHETEN

CHILDHOOD

WORLD CHILDHOOD FOUNDATION
FOUNDED BY H.M. QUEEN SILVIA OF SWEDEN

Innehåll

Innehåll	2
Sammanfattning	4
Inledning.....	5
Utvärderingsstudien.....	6
Sexuella övergrepp mot barn – förekomst och konsekvenser.....	7
Utmaningar i att förhindra och förebygga sexuella övergrepp mot barn	7
Vad kan göras för att öka barns kunskap och färdigheter – skolbaserade program.....	7
Skolbaserade program och utvärderingar av dem – utmaningar	8
Stopp! Min kropp! – ett exempel på ett svenskt skolbaserat program	8
Metod.....	9
Generell information om rekrytering av deltagare	9
Del 1. Produktion av utvärderingsinstrument – bakgrund och genomförande	10
Testning av utvärderingsinstrument – steg 1	11
Testning av utvärderingsinstrument – steg 2	13
Del 2. Utvärderingsstudie.....	14
Beskrivning av interventionen Stopp! Min kropp!	14
Klasser och deltagare.....	16
Genomförande av interventionen	17
Datainsamling och analys	18
Resultat.....	19
Innebär arbete med <i>Stopp! Min Kropp!</i> en förbättring av barns kunskap gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online?.....	19
Kan skillnader i kunskap identifieras beroende på interventionstyp av <i>Stopp! Min kropp?</i>	23
Har Stopp! Min kropp! effekt på specifika aspekter av kunskap?	25
Diskussion	27
Referenser	30
Bilagor.....	313

Frihet från våld är en mänsklig rättighet. Det globala delmålet 16.2 i Agenda 2030 är att eliminera alla former av våld mot barn. Med sex år kvar till att målet ska vara uppfyllt hölls i november 2024 en historisk global konferens "The First Global Ministerial Conference on Ending Violence Against Children" i Bogotá, Colombia. Konferensen betonade vikten av globalt samarbete och resursmobilisering för att skapa en värld där alla barn är säkra i sina hem, skolor, samhällen och online. Internationella Save the Children uppmanade deltagande regeringar att förbinda sig att skapa system för skydd av barn gällande alla former av våld.

I relation till detta poängterades särskilt system för att skydda barn i digitala miljöer online och vikten av att alla barn som har behov av stöd ska få tillgång till det.

Sammanfattning

Det här är en rapport från en utvärderingsstudie som undersökt om Rädda Barnens skolbaserade program *Stopp! Min kropp!* har betydelse för lågstadieelevers kunskap om kroppslig integritet, samtycke och sexuella övergrepp. Det är en omfattande vetenskaplig studie som är unik i både svenskt och internationellt sammanhang. Elevers kunskapsnivå jämförs mellan fyra grupper, tre grupper som arbetat med *Stopp! Min kropp!* på olika sätt och en kontrollgrupp som inte arbetat med *Stopp! Min kropp!*. Utmärkande är även att kunskap mätts genom ett digitalt och interaktivt scenariobaserat utvärderingsinstrument som utvecklats inom ramen för studien och att barn deltog i denna process.

Totalt har 518 elever i årskurs 2 och 3 tagit del av *Stopp! Min kropp!* i form av skolmaterial, digitalt spel eller båda arbetssätten. Kontrollgruppen bestod av 227 elever som inte arbetat med skolmaterial eller spel. Av dessa 745 elever deltog lite mer än hälften i själva utvärderingsstudien genom att besvara frågorna i utvärderingsinstrumentet innan och efter arbetet i klassen. Utvärderingen baseras således på analyser av 385 elevers svar.

Resultaten visar att arbete med *Stopp! Min kropp!* innebär en kunskapshöjning gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online bland barn i årskurs 2 och 3. Kunskapsökningen var störst bland de barn som hade lägst kunskapsnivå från början. Ingen tydlig skillnad kunde identifieras baserat på om barnen jobbat med skolmaterial eller digitalt spel. Av betydelse är således att eleverna tagit del av innehållet i *Stopp! Min kropp!*, inte typ av arbetssätt. Analyserna indikerar dock att skolmaterialet bidrar till kunskap i något högre utsträckning i jämförelse med spelet och att en kombination kan ha en positiv effekt. *Stopp! Min kropp!* verkar i synnerhet bidra till ökad kunskap om komplexa och allvarliga aspekter av utsatthet, övergrepp och hemligheter både off- och online.

Sexuella övergrepp mot barn

Sexuella övergrepp mot barn innefattar enligt FN:s barnrättskommitté att förmå eller tvinga ett barn att delta i någon olaglig eller psykiskt skadlig sexuell aktivitet, att använda sig av barn för kommersiellt sexuellt utnyttjande, att använda sig av barn för framställning av ljudinspelningar eller bilder av sexuella övergrepp på barn, barnprostitution, sexuellt slaveri, sexuellt utnyttjande i samband med resor och turism, trafficking (inom och mellan länder) och handel med barn för sexuella ändamål och tvångsäktenskap.

Barnrättskommittén understryker att många barn görs till offer för sexuella handlingar som inte åtföljs av fysiskt tvång men som ändå är psykiskt påträngande, exploaterande och traumatiska.

Inledning

Många av de åtaganden som länderna i konferensen "The First Global Ministerial Conference on Ending Violence Against Children" förband sig till har Sverige redan implementerat. Samtidigt visar studier att våld mot barn i Sverige inte minskar och att försummelse, psykiskt våld av en förälder och sexuella övergrepp av okända vuxna och av jämnåriga ökar (Jernbro et al., 2023). Att säkra en vardag fri från våld för barn och unga och att ge utsatta barnstöd är ett viktigt ansvar och uppdrag för vuxenvärlden och det behövs stora ansträngningar inom många delar av samhället. I detta behöver vi se att våldsutsatthet är komplext. Barn blir utsatta för olika typer av våld, i olika miljöer och av såväl vuxna som jämnåriga. Ett omfattande problem är att en stor del av det våld unga utsätts för inte kommer vuxenvärlden till del. Detta gäller i synnerhet sexuellt våld. Det är vanligt att förövare använder hot om tystnad som en del av kränkningarna. En annan anledning till att unga inte berättar är för att de inte har verktygen att göra det, exempelvis kunskap. Många vuxna är också osäkra på hur de ska prata med barn om kropp och sexualitet, både allmänt och om risker, och förmedlar ofta kunskap i form av förbud.

Rädda Barnen har utvecklat skolmaterialet *Stopp! Min kropp!* för att stärka barns kunskap, färdigheter och strategier kopplat till kroppen, gränser och sexuella övergrepp både online och offline. Materialet syftar också till att ge barnen ökad trygghet i att berätta om hemligheter och finns både som fysiskt skolmaterial och ett nyligen utvecklat digitalt spel. Ökad kunskap och stärkta färdigheter berör alla barn, inte enbart de som är eller har varit offer för sexuella övergrepp. Stärkt kunskap kan även stötta barn i ett bredare perspektiv och exempelvis förebygga att de själva kränker andra. Arbetet med *Stopp! Min kropp!* sker därför i klassrum och är en del av den ordinarie undervisningen. Sådana skolbaserade program som vänder sig till alla kallas universella insatser eller interventioner.

Mot bakgrund av såväl innehåll som upplägg kan *Stopp! Min kropp!* betraktas som en skolbaserad universell intervention för att motverka sexuella övergrepp mot barn (Jämställdhetsmyndigheten, 2022). I den internationella forskningslitteraturen beskrivs dessa som skolbaserade program. Det finns få sådana interventioner i Sverige och ingen är utvärderad. Därför har Rädda Barnen gett forskare vid Karlstads universitet i uppdrag att i samarbete med Rädda Barnen utvärdera om skolmaterialet och det nyligen utvecklade digitala spelet innebär ökad kunskap hos lågstadieelever i årskurs 2 och 3.

Forskargruppen har bestått av Victoria Lönnfjord, lektor i socialt arbete, Evelina Landstedt, professor i socialt arbete, institutionen för sociala och psykologiska studier, vid Karlstads universitet, Carlos Mauricio Castano Diaz, docent vid institutionen för arkitektur och mediateknologi vid Aalborg universitet i Danmark samt Merete Fjeldbo, projektassistent.

Utvärderingsstudien

Det övergripande syftet med studien är att utvärdera den skolbaserade interventionen *Stopp! Min kropp!* med fokus på 8–10-åriga barns kunskap relaterat till känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online.

Den här rapporten beskriver hur utvärderingen av Stopp! Min kropp! har gått till och vad resultaten visar. I utvärderingsstudier används begreppet **intervention** för det som utvärderas. Om denna intervention ges på olika sätt beskrivs dessa som **interventionstyper**. Det som utvärderas i denna studie – interventionen – är alltså *Stopp! Min kropp!* i övergripande mening. Interventionstyperna är de olika arbetssätten, det vill säga om barnen fått arbeta med skolmaterialet, det digitala spelet och en kombination av båda. Utvärderingsstudier fokuserar vanligen på att mäta hur något är innan och efter en intervention. I denna studie är detta något barnens kunskap. Ytterligare en viktig aspekt av utvärderingsstudier är att ha med en **kontrollgrupp** – en grupp som inte tagit del av den intervention som ska utvärderas. Detta görs för att kunna uttala sig om det är interventionen och inget annat som eventuellt haft betydelse för det som studeras. Utvärderingen av *Stopp! Min kropp!* inkluderar alltså en grupp skolklasser som inte jobbat med någon av interventionstyperna men vars kunskapsnivå ändå undersökts. Ett annat begrepp som används i denna studie är väntelistegrupp eftersom dessa klasser erbjuds att få ta del av den interventionstyp som uppvisade bäst resultat i studien, förutsatt att skillnad identifierats.

Syftet specificeras i följande forskningsfrågor:

- 1) Innebär arbete med *Stopp! Min kropp!* en förbättring av barns kunskap gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online?
- 2) Kan skillnader i kunskap identifieras beroende på interventionstyp av *Stopp! Min kropp!*?
- 3) Har *Stopp! Min kropp!* effekt på specifika aspekter av kunskap?

Vad säger forskningen om skolbaserat arbete för att förebygga sexuella övergrepp mot barn?

I detta avsnitt beskrivs kortfattat betydelsen av förebyggande arbete gällande sexuella övergrepp. Ett särskilt fokus läggs på vad som kan göras i skolan.

Sexuella övergrepp mot barn – förekomst och konsekvenser

Sexuella övergrepp mot barn är ett allvarligt problem för de drabbade barnen, deras familjer och samhället i stort. Globalt sett har närmare var femte flicka och var tionde pojke utsatts för sexuella övergrepp (Stoltenborgh et al., 2015; UNICEF, 2024). Vad gäller den svenska kontexten visar den senaste svenska nationella kartläggningen av våldsutsatthet bland tonåringar från 2022 att 28,6% rapporterat utsatthet under sin livstid (43,2% flickor, 12,5% pojkar och 45,9% icke-binära). Det har skett en ökning, i synnerhet av övergrepp av jämnåriga i digitala miljöer (Jernbro et al., 2023). Sexuella övergrepp i barndomen kan ge allvarliga och långvariga konsekvenser för hälsa, relationer, skolgång, risk för fortsatt våldsutsatthet och missbruk (Ali et al., 2024). Det är därför ytterst viktigt att med olika medel arbeta för att förhindra och förebygga att barn drabbas och att de barn som utsatts får möjlighet till bra stöd. Detta kräver effektiva och välgenomtänkta strategier på olika nivåer i samhället och i många miljöer.

Utmaningar i att förhindra och förebygga sexuella övergrepp mot barn

Som nämnts ovan är tystnad en av de största utmaningarna i arbetet mot sexuella övergrepp mot barn. Mörkertalet, det vill säga de övergrepp som sker men som ingen förutom offer och förövare får kännedom om, bedöms vara stort. Forskning visar att de huvudsakliga hindren för barn att berätta om sexuella övergrepp är övergreppens allvarlighetsgrad, att förövaren är inom eller nära familjen, skamkänslor och rädsla för misstro och negativa konsekvenser. Ytterligare barriärer är brist på kunskap om övergrepp, begränsad kognitiv och kommunikativ förmåga och traditionella normer kring genus, makt och sexualitet. Omständigheter som underlättar för barn att berätta är en trygg och öppen miljö, kunskap om sexuella övergrepp, att bli trodd, direkta frågor om övergrepp och stöd från vuxna (Alaggia et al., 2019; Lemaigre et al., 2017).

Vad kan göras för att öka barns kunskap och färdigheter – skolbaserade program

Skolbaserade program för att motverka och förebygga sexuella övergrepp mot barn riktar sig i huvudsak till alla barn och benämns därför som universella. Programmen genomförs i klassrumsmiljö och syftar till att öka elevers förmåga att känna igen, reagera på och rapportera övergrepp. Programmen är oftast fokuserade på kunskap om rättigheter, kroppslig integritet, kroppens "privata delar" (främst könsorganen), gränser för beröring och könsroller samt strategier för undvikande av potentiellt otrygga situationer och att berätta om upplevelser för vuxna (Celik, 2024; Jämställdhetsmyndigheten, 2022). Vanliga metoder för att förmedla innehåll är film, lekar, diskussioner och rollspel som kombinerar faktainläring, reflektion och färdighetsträning.

Forskning visar att sådana interaktiva metoder som bygger på barns delaktighet fungerar bäst för att lära sig nya färdigheter, såsom att vända sig till en vuxen vid obehagliga händelser (Gubbels et al., 2021). Digitala alternativ, exempelvis spel, har stor potential i detta avseende eftersom de ger flexibilitet i implementeringen och förbättrar möjligheterna för färdighetsträning och

återkoppling (Bright et al., 2022; Jones et al., 2020). Trots att existerande forskning indikerar att digitala interventioner är lovande, behövs fler studier om deras effektivitet (Bright et al., 2022).

Sammanfattningsvis visar forskning att både traditionella och digitala skolbaserade program för att förebygga sexuella övergrepp mot barn generellt sett är effektiva i att öka barns kunskap om sexuella övergrepp, medvetenhet, självförtroende och förmåga att skydda sig själva (Celik, 2024; Lu et al., 2022). Studier har visat att barn som deltagit i dessa program har bättre förståelse för vad som är olämpligt beteende och känner sig mer trygga i att säga ifrån och rapportera övergrepp (Jämställdhetsmyndigheten, 2022). Barn som genomgått program i skolan och senare utsatts för sexuella övergrepp tenderar också att i mindre grad lägga skulden på sig själva (Finkelhor, 2007).

Hur hållbara och effektiva skolprogram är beror på en komplex kombination av faktorer. Det är dock centralt att det finns ett tydligt ledarskap, engagerad skolpersonal, tillräckliga resurser samt repetition och uppföljning (Gubbels et al., 2021; Lu et al., 2023; Lu et al., 2022). Lärare spelar en särskilt viktig roll i såväl initial implementering som i grad av följsamhet under hela processen (Lynas & Hawkins, 2017; Scholes et al., 2012).

Skolbaserade program och utvärderingar av dem – utmaningar

Även om forskning sammantaget visar att skolbaserade interventioner gynnar barns kunskapsutveckling så finns det utmaningar. En sådan är samhällelig och kulturell kontext; merparten av både program och forskningsstudier om dem kommer från USA. Forskning om skolbaserade program i en svensk kontext saknas. Det har också framkommit kritik mot att programmen är alltför fokuserade på det individuella barnets riskhantering snarare än miljörelaterade risker (inklusive familjen) samt vuxnas och hela samhällets ansvar att skydda barnen och förhindra att övergrepp sker (Jämställdhetsmyndigheten, 2022; Rudolph & Zimmer-Gembeck, 2018). Andra brister är att programmen, och de frågeformulär (mätinstrument) som används för att utvärdera dem, i begränsad utsträckning uppmärksammar en given del av ungas vardag – den digitala miljön. Även metoderna för att studera programmens effektivitet har kritiserats. I många studier saknas exempelvis en kontrollgrupp, det vill säga en jämförelsegrupp med barn som inte arbetat med någon intervention i skolan. Få studier har dessutom undersökt om olika arbetssätt att genomföra ett och samma program har betydelse (Bright et al., 2024; Jämställdhetsmyndigheten, 2022). Dessutom lyfts att det finns få kvalitetstestade mätinstrument för utvärdering, i synnerhet för barn i lågstadiet (Jämställdhetsmyndigheten, 2022; Tutty, 2020).

Stopp! Min kropp! – ett exempel på ett svenskt skolbaserat program

Stopp! Min kropp! är ett material för lågstadiet som syftar till att underlätta för vuxna i skolan att prata med eleverna om sexuella övergrepp, kroppslig integritet och samtycke. I utvecklingen av Stopp! Min kropp! har Rädda Barnen tagit fasta på insikter från den forskning som presenterats ovan samt beprövad erfarenhet inom behandling av barn som utsatts för sexuella övergrepp. Materialet som finns som både fysiskt skolmaterial och ett nyligen utvecklat digitalt spel, innehåller sex olika teman och har en struktur av återkommande moment. Ett centralt syfte är att göra frågor om sexuella övergrepp, kroppslig integritet och samtycke mer pratbara och att kunskapen ska nå alla barn. Genom att rusta barn med kunskap i tidig ålder får de medvetenhet om vad man får och inte får göra mot varandras kroppar, strategier för hur de kan agera i riskfyllda situationer och hur de kan få stöd. Ett uttalat mål är också att uppmuntra och skapa förutsättningar för fortsatta samtal mellan elever och lärare eller andra viktiga vuxna om dessa ämnen.

Metod

Det centrala i denna studie var att utvärdera *Stopp! Min kropp!* (både skolmaterial och digitalt spel) med fokus på 8 – 10-åriga elevers kunskap om känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online. Mot bakgrund av identifierade brister i tillgängliga instrument för mätning av sådan kunskap bestod forskningsprojektet av två delar:

1. Produktion av ett digitalt utvärderingsinstrument för mätning av barns kunskap relaterat till känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online.
2. Utvärdering av om arbete med *Stopp! Min kropp!* skolmaterial och digitalt spel i skolmiljö innebär skillnad i elevers kunskaper och om skilda effekter kan identifieras för skolmaterial respektive spel.

I detta avsnitt beskrivs genomförandet av forskningsprojektets båda delar. Det innefattar även en sammanfattning av resultaten från den första delen som rör produktion av ett digitalt utvärderingsinstrument. Mer information om den första delen finns som bilagor. Resultaten från utvärderingsstudien (del 2) presenteras i rapportens resultatavsnitt.

Studien har genomgått forskningsetisk prövning och bedömts följa rådande lagstiftning och praxis gällande forskningsetik, GDPR och säker lagring av data.

Generell information om rekrytering av deltagare

Med deltagare avses de barn som deltagit i studiens datainsamling, det vill säga aktiviteter där forskningsdata har samlats in. Detta innefattar gruppdiskussioner (del 1) och besvarande av frågor via det digitala utvärderingsinstrumentet (del 1 och 2). Deltagande i interventionen - att arbeta med *Stopp! Min kropp!* - var en del av skolverksamheten och inte datainsamling. Viktigt att notera är att alla barn i klasserna som ingick i respektive del av studien bjöds in att delta i datainsamlingsaktiviteter. Eftersom flera moment kring information och rekrytering varit lika för båda delstudierna ges här en övergripande beskrivning av dessa processer. Information som är specifik för respektive delstudie presenteras under rubrikerna för dessa.

Målgruppen för *Stopp! Min kropp!* är lågstadielever. Deltagare var därför barn i årskurs 2 och 3 (ca 8 – 10 år) som rekryterades via skolor och skolklasser. Hur dessa klasser rekryterades beskrivs under respektive delstudie. Gemensamt var dock att rektor vid skolorna godkände att skolan engagerades. Rektor utsåg också en kontaktperson som kunde vara rektor, skolkurator eller lärare. Därefter kontaktade forskare klasser som var aktuella för att ingå i studien, det vill säga klasser som inte jobbat med *Stopp! Min kropp!* tidigare.

Informerat samtycke är centralt i forskning. I studier som inkluderar barn under 15 år omfattar detta både vårdnadshavare och barnen själva. Med hjälp av skolornas kontaktpersoner fick vårdnadshavare information om studien (informationsbrev och en kortare informationstext) via respektive skolas digitala plattform för kommunikation mellan hem och skola. I denna information fanns en länk till en enkel digital enkät där vårdnadshavarna fick svara om de gav samtycke till att deras barn fick delta i studien. En forskningsassistent ansvarade för att påminnelser skickades ut till vårdnadshavarna. Barnen fick åldersanpassad information. Endast barn som själva gett aktivt samtycke att delta och vars vårdnadshavare gjort detsamma inkluderades i datainsamlingarna. Alla elever hade möjlighet att avstå från deltagande trots vårdnadshavares samtycke.

Del 1. Produktion av utvärderingsinstrument – bakgrund och genomförande

Utvärdering av interventioner kräver tillförlitliga mätmetoder, i det aktuella fallet mätning av kunskap. Valet att fokusera på kunskap grundas i att *Stopp! Min kropp!* har som mål att öka kunskap och färdigheter. En översikt av forskningslitteraturen genomfördes för att undersöka om något av de mätinstrument som använts i utvärderingsstudier med liknande fokus (målgrupp, innehåll och format) kunde vara tillämpbara i denna studie. Eftersom ingen motsvarande utvärdering av skolbaserad intervention genomförts i Sverige fanns inget frågeformulär på svenska att tillgå.

Följande mätinstrument identifierades:

- Personal Safety Questionnaire (PSQ)
- Children's Knowledge of Abuse Questionnaire (olika versioner CKAQ, CKAQ-R, and CKAQ-III-R),
- Children Need to Know Knowledge/Attitude Test
- What I Know About Touching Scale
- Good Touch Bad Touch Curriculum Test
- Children's Awareness of Scary Secrets
- Children's Sexual Knowledge Questionnaire (CSKQ)
- Good Secrets Bad Secrets Quiz
- Personal Safety Issues Test
- Sexual Abuse Knowledge Inventory (SAKI)
- What If Situations Test (WIST)
- Touch Discrimination Task (TDT)
- What Would You Do? (WWYD)

Inget existerande frågeformulär bedömdes adekvat för studien eftersom de inte täcker in alla teman som ingår i *Stopp! Min kropp!*. Det gäller exempelvis frågor om säkerhet online eller känslor. Existerande frågeformulär var dessutom inte webbaserade, lekfullt designade eller interaktiva, vilket uppmärksammats som centralt för barns vilja och förmåga att besvara frågor inom detta område (Lu et al., 2022).

Studiens första del innebar därför att utveckla ett utvärderingsinstrument som skulle passa den aktuella utvärderingen och dessutom vara möjlig att använda även i andra studier. Detta har skett i samverkan mellan psykologer och psykoterapeuter vid Rädda Barnen och forskare vid Karlstads universitet. Nedan refereras denna grupp som arbetsgruppen. Företaget Ineq Solutions som är specialiserade på utveckling av digitala frågeformulär till barn involverades för processen att utveckla instrumentets konkreta utformning inklusive tekniska lösningar. Processen att utveckla instrumentet illustreras i Figur 1 och beskrivs därefter i mer detalj.



Figur 1 Beskrivning av processen att utveckla utvärderingsinstrument för att mäta kunskap.

1. Beslut om format

Arbetsgruppen beslutade att utvärderingsinstrumentet behövde vara web-baserat, ha begränsat antal frågor samt vara interaktivt och lekfullt - gärna i spelliknande miljö. Vidare bestämdes att frågorna skulle kopplas till situationer/scenarios och vara tillgängligt i relation till förväntad kognitiv variation i åldersgruppen. Motiven till att utgå från realistiska situationer i form av animerade filmer var att det skulle engagera barnen, öka igenkänning och motivation samt underlätta referens till kontext/föreställningar om miljöer eller situationer. Filmer med (förväntat) bekanta situationer och miljöer kan

tillhandahålla ett gemensamt sammanhang för alla barn som de kan identifiera sig med. Beslut togs om att inkludera fler än två svarsalternativ men inte fler än fem.

2. Utveckling av prototyp

I arbetet med att ta fram förslag till situationer, frågor och svarsalternativ hämtade arbetsgruppen inspiration från andra frågeformulär. Det gjordes även en avvägning mellan "matchning" mot innehåll i interventionens teman och behovet av ett utvärderingsinstrument fristående från interventionens innehåll och bildspråk. Arbetsgruppen beaktade även sociodemografiska aspekter. Situationerna behövde exempelvis i så stor utsträckning som möjligt tilltala barn oavsett könsidentitet, nationell och etnisk härkomst, bostadsort (t.ex. landsbygd eller stad) eller socioekonomisk bakgrund. Förslag till situationer och frågor bedömdes i relation till risk för obehag hos barnen. Detta är särskilt angeläget eftersom det statistiskt sett finns barn som utsatts för övergrepp i alla klasser.

3. Teknisk lösning och säkerhetsbedömning av datahantering

När manus för filmer/situationer fastställts kontrakterades företaget Ineq Solutions för design av spelliknande miljö och innehåll (grafisk form, rörlig bild och röst) samt teknisk lösning för registrering av data. Systemet för registrering, lagring och överföring av data genomgick säkerhetsbedömning vid Karlstads universitet.

4. Forskningsetisk prövning

5. Testning av prototyp 1

Gruppdiskussioner med elever (se beskrivning nedan)

6. Revidering och beslut om prototyp 2

7. Testning av prototyp 2

Psykometrisk analys av data från pilottestning i skolklass (besvarande av prototyp 2, se beskrivning nedan)

8. Beslut om slutversion – utvärderingsinstrument att använda i utvärderingens före- och eftermätningar. Se resultatdel och bilagor.

Testning av utvärderingsinstrument – steg 1

Så kallad "think-a-loud" diskussioner med målgrupper är en vanlig metod i utveckling av frågeformulär (Knoll, 2018). Genom att låta barn ta del av och diskutera prototyp 1 av utvärderingsinstrumentet inhämtades värdefull information om barnen förstod situationerna, frågorna och svarsalternativen och om något behövde förtydligas, tas bort eller läggas till. Detta är en del av processen att testa användbarheten och mätinstruments validitet, det vill säga att man mäter det som avses att mätas (Rust & Golombok, 2009). Att involvera barn i utvecklingen av utvärderingsinstrumentet var centralt, dels som en del av kvalitetssäkringen (identifiera behov av justeringar), och dels som ett sätt att efterleva Barnkonventionen - barn ska få möjlighet att uttrycka sin mening i frågor som berör dem.

Deltagare till gruppdiskussionerna rekryterades genom bekvämlighets- och målstyrt urval. Två gruppdiskussioner genomfördes i en stad i Värmland och två i Göteborgsområdet. Skolorna valdes genom forskargruppens och Rädda Barnens nätverk. Representer från forskargruppen besökte två klasser vid respektive skola cirka två veckor innan datainsamlingen och berättade om utvärderingsstudien och framtagandet av utvärderingsinstrumentet. Vid skolbesöket fick eleverna förutom muntlig information även eget skriftligt informationsbrev. Eleverna gavs möjlighet att meddela intresse vid skolbesöket. Totalt 24 elever deltog i gruppdiskussionerna (fyra grupper om sex elever).

Gruppdiskussioner med elever om prototyp 1 – genomförande och revideringar

Diskussionerna genomfördes i klassrum eller grupprum i skolan, spelades in på digital diktafon och pågick mellan 32 och 45 minuter. Barnen fick se och reflektera kring innehållet i prototyp 1 (se bilaga), det vill säga tio korta animerade filmer av olika situationer från barns vardag kring teman känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online. Varje film avslutades med en fråga och svarsalternativ, exempelvis "Jag berättar för en vuxen; Jag berättar för en kompis; Jag säger ingenting till någon; Jag vet inte". Efter varje film ställde forskarna frågor såsom "vad var det som hände i filmen?", "var det lätt att förstå?", "känner ni igen er i förslagen till svar?" "kan något göras annorlunda för att göra det lättare att förstå?". Varje grupp kommenterade fem filmer var. Två av grupperna fick ta del av svarsalternativen och i de andra två fick deltagarna ge förslag på svar. Här presenteras en sammanfattning av deltagarnas återkoppling. Utförligare beskrivning finns som bilaga.

Generellt sett kunde de flesta barn koppla egna erfarenheter till handlingen i alla situationer och de upplevde det som roligt att vara med och diskutera situationerna. De påpekade vilka situationer de upplevde som otydliga eller svåra att förstå, och vilka som var tydliga och enkla. Barnen berättade exempelvis att i en film (Lekplats 1) såg ett ledset barn ut som att det log och att berättarröstens tempo var lite för högt i flera filmer. Frågan om att avslöja "bra och dåliga hemligheter" engagerade barnen. De lyfte betydelsen av att barn ska känna sig trygga och att prata med någon man litar på: "Man kan inte hålla en sån hemlighet när man ser att någon är ledsen eller arg".

Barnen reflekterade över och gav förslag till svarsalternativ (innan de fått se befintliga svarsalternativ). I de flesta fall liknade förslagen existerande svarsalternativ. Exempelvis föreslogs följande i relation till situation där ett barn blir fotat i duschen efter idrotten: "Jag skulle sagt till en lärare. Man får inte ta bild på någon utan att den vill, det är olagligt".

Utöver direkt återkoppling på konkreta frågor, reflekterade barnen om gränser, relationer och upplevelser online. Flera barn delade upplevelser av att ha blivit kontaktad av främmande personer på nätet, och många var bekanta med att man kan bli lockad eller hotad till att skicka bilder av sin kropp.

Följande revideringar vidtogs som resultat av barnens återkoppling:

- Ordningen på situationsfilmerna ändrades så att filmerna som beskrev mer allvarliga situationer (till exempel övergrepp online) skulle spridas ut och inte följa på varandra.
- Svarsalternativens ordning ändrades för att undvika ett identiskt mönster som kunde leda till att eleverna alltför enkelt identifierar vad som är "rätt" svar.
- Revidering av filmer/situationer
 - Situation 1 – exempel på lek ändrades från "Pussleken" till "Sanning eller konka"
 - Situation 3 – revidering av animation för att tydliggöra känslouttryck och vem i filmen som gör vad.

Övriga revideringar som genomfördes:

- Förbättring av ljudkvalitet och temposänkning av röst
- Uppläsning av svarsalternativ

Dessa revideringar resulterade i prototyp 2.

Testning av utvärderingsinstrument – steg 2

Nästa steg i utvecklingen av utvärderingsinstrumentet var att analysera elevers svar på frågorna i prototyp 2. Genom att studera mönster i data och bedöma om de beror på utvärderingsinstrumentet i sig och inte variation i kunskapsnivå, kan frågor och svarsalternativ justeras ytterligare. Detta genomförs för att öka tillförlitligheten i mätinstrument, reliabiliteten (Rust & Golombok, 2009).

Deltagare rekryterades via bekvämlighetsurval på grund av effektivitetsskäl. Information och inbjudan att delta i studien skickades först ut via e-post till alla skolor i en kommun i Värmland. Därefter kontaktades skolorna via telefon. I övrigt var processen för rekrytering densamma som för gruppdiskussionerna. Det totala antalet deltagare uppgick till 90 elever fördelat på 9 klasser i årskurs 2 och 3 vid fyra skolor.

Testning av prototyp 2 – genomförande och resultat

Datainsamlingen genomfördes i skolorna i klassrum eller grupprum och administrerades av forskare och/eller forskningsassistent. Tidsåtgång varierade från cirka 30 till 50 minuter. Som beskrivits ovan bestod utvärderingsinstrumentet prototyp 2 av en spelliknande interaktiv hemsida med 10 korta animerade filmer av olika situationer med tillhörande frågor och fyra svarsalternativ som vid besvarande registrerades som numeriska värden. Datainsamlingen genomfördes på samma sätt som i Del 2 Utvärdering. Se därför nästa avsnitt för detaljer angående utrustning, instruktioner till deltagare, förfarande för besvarande och registrering och sammanställning av data.

Data från 90 elever utgjorde grund för bedömning av prototypens kvalitet. Detta gjordes genom statistiska analyser, så kallad psykometrisk utvärdering. Svaren på varje fråga summerades till ett sammantaget mått på kunskap om känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online. Varje enskild fråga analyserades också. Analys av intern konsistens genomfördes, det vill säga hur väl frågorna håller samman och kan sägas mäta ett koncept/fenomen (även beskrivet som reliabilitetsanalys). Det sammanslagna måttets interna konsistens var 0,59 vilket är nära det gränsvärde som betraktas som acceptabelt inom samhällsvetenskap, i synnerhet i studier av kognitiv förmåga med få deltagare (Zhang & Yuan, 2016). En så kallad "takeffekt" identifierades för det sammansatta måttet och svaren på varje enskild fråga. Det innebär en skevhet mot de värden som indikerar hög kunskap. Förutom faktisk hög kunskap kan även förutsägbarhet i svarsalternativens ordning bidra till hög andel "rätta svar". Detta uppmärksammades även i gruppdiskussionerna (se ovan).

Resultatet från de psykometriska analyserna innebar att följande revideringar genomfördes:

*Du träffar en person online som vill spela med dig. Hen säger att hen är lika gammal som du. Är det sant?
Kan du vara säker på det?*

Nej, personer på nätet ljuger alltid

Nej, personer på nätet behöver inte vara den personen den säger att den är

Ja, personer på nätet ljuger aldrig

Nej, personer på nätet behöver inte vara den personen den säger att den är

Nej, personer på nätet ljuger alltid

Ja, personer på nätet ljuger aldrig

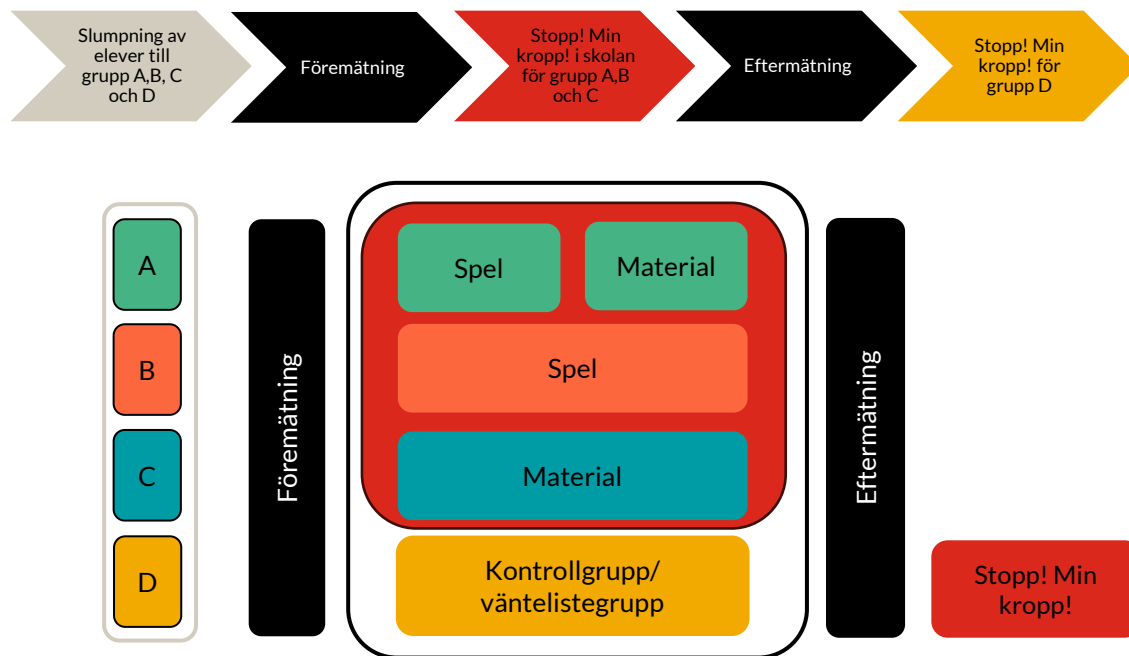
Jag vet inte

Del 2. Utvärderingsstudie

Utvärderingsstudien har genomförts enligt en experimentell design, så kallad klusterbaserad randomiserad kontrollerad studie. Det betyder att skolklasser, inte enskilda individer, slumpades till de grupper som jämfördes. Tre grupper arbetade med Stopp! Min kropp! (interventionen) på olika sätt (interventionstyper) och en grupp arbetade inte med *Stopp! Min kropp!*. Studien utmärker sig därmed från många andra inom forskningsfältet. Sammanställningar av forskning visar nämligen att många studier genomförs utan kontrollgrupp och att det är ovanligt att utvärdera olika arbetssätt för en och samma intervention (Celik, 2024; Lu et al., 2022).

I Figur 2 illustreras interventions- och kontrollgrupp som A, B, C och D. De som inte arbetat med interventionen kallas kontrollgrupp eller väntelistegrupp eftersom de inte helt utelämnas från studien. Klasserna i kontrollgruppen erbjöds att få handledning av Rädda Barnen att genomföra den interventionstyp som visar bäst resultat gällande kunskapsförbättring, under förutsättning att en sådan identifieras. Före och efter interventionen mättes barnens kunskap med det utvärderingsinstrument som utvecklades i studiens första del. Eftersom interventionen är en del av undervisningen deltog alla barn i de klasser som inkluderades i studiens interventionstyper även om de inte besvarade frågorna i före- och eftermätningarna. Med andra ord, klasser deltog i interventionen och de elever i dessa klasser som samtyckt till att ingå i forskningsstudien (datainsamling via utvärderingsinstrumentet) benämns deltagare (forskningspersoner). Fördelning av klasser till studiens olika grupper har skett slumpmässigt. Denna process beskrivs i mer detalj nedan. Genomförandet skedde i två omgångar under vår- respektive hösttermin 2024.

Detta metodavsnitt inleds med en beskrivning av interventionstyperna, följt av en redogörelse för hur deltagarna rekryterades, interventionen genomfördes och hur data samlades in och analyserades.



Figur 2. Illustration av studiens design och interventionstyper, vilket material av Stopp! Min kropp! som grupperna arbetat med, samt kontrollgrupp.

Beskrivning av interventionen Stopp! Min kropp!

Skolmaterialet Stopp! Min kropp! är en del av Rädda Barnens arbete för barn utsatta för våld och övergrepp. Det består av ett fysiskt skolmaterial och ett digitalt spel som utgör instrument för

barn och vuxna att prata om kroppen, känslor och gränser, både i verkliga livet och på nätet. Syftet är att göra dessa ämnen mer pratbara för barn och vuxna och därmed stärka barns kunskap och färdigheter. I detta är det centralt att barn ska förstå vad vuxna och andra barn får och inte får göra med deras kroppar, att det aldrig är barnets fel om något händer samt att de alltid kan prata med en vuxen vid behov.

Såväl skolmaterial som digitalt spel bygger på sex teman. Till både skolmaterialet och spelet finns en lärarhandledning med information om innehåll och tillvägagångssätt. Lärarhandledningen innehåller även tips hur pedagogen ska göra vid oro för ett barn.

1. Lätta och jobbiga känslor: Syftet med temat är att beskriva och berätta om känslolivet; att vi kan känna olika känslor samtidigt och att de kan ändras snabbt. Något kan exempelvis först kännas pirrigt och bra, men efter en stund bli jobbigt eller äckligt.
2. Min alldeles egna kropp: Tema syftar till att stärka barnens upplevelse av att bestämma över sin egen kropp. De får lära sig att sätta namn på sina privata kroppsdelar. Målet är en ökad förståelse för vad som är okej och inte okej att göra med varandras kroppar.
3. Stopp! Min kropp!: Barn som lär sig lyssna på andras signaler lär sig också att lyssna på sina egna känslor och att sätta gränser för sig själv. Temat belyser vikten av att förstå gränser och integritet – både egen och andras. Innebörden av begreppet samtycke förklaras.
4. Det här är förbjudet: Temat berör uttrycket sexuella övergrepp och vad det betyder. Att det är fel och olagligt, att det aldrig är barnets fel och att vuxna finns för att skydda och hjälpa dem.
5. Bra och dåliga hemligheter: Temat lyfter bra och dåliga hemligheter och att barn alltid får berätta om dåliga hemligheter för vuxna, även om de lovat att inte säga något. I materialet finns även förslag på till vilka barnen kan vända sig vid behov
6. Trygg på nätet: Nätet är en stor del av barns vardag. I detta tema får barnen information om saker som kan hända kopplat till kroppen och gränser på nätet samt hur de kan hantera detta. Vikten av att våga ta hjälp av en vuxen om något obehagligt händer betonas.

Skolmaterialet

Skolmaterialet innehåller animerad film med olika karaktärer som lever i en fiktiv värld där det händer dem olika saker eller de funderar kring olika saker, frågekort med diskussionsfrågor på de teman de rör, faktablad och aktivitetsblad för respektive tema. Det ingår även en lärarhandledning där pedagogen kort kan läsa vad materialet handlar om och hur de kan arbeta med det. Det finns även tips på hur pedagogen ska göra vid oro för ett barn.

Spelet

Spelet omfattar tre uppdrag. Det börjar och avslutas med en generell karaktär som både guidar spelaren i hur man spelar spelet och ger ett sammanhang till *Stopp! Min kropp!* och spelets idé. I spelet möter spelaren karaktärer från *Stopp! Min kropp!* skolmaterial i olika situationer eller scenarion. Spelets idé är att barnet ska hjälpa karaktärerna att lösa problem eller dilemman som är kopplade till de teman som beskrivits ovan. Varje dilemma har inslag av flera olika teman. Spelaren interagerar med karaktärerna genom dialog i form av frågor och multipla svarsalternativ. Olika svar genererar olika respons från spelet. Det ska noteras att ingen forskningsdata samlades in från dessa svar. Genom interaktiva övningar får spelaren reflektera över vad som händer i spelet och hur karaktären känner sig. Dialogen är både textad på skärm och röstinspelad. På så sätt är spelet tillgänglig även för språksvaga elever. Till spelarens hjälp finns ett så kallat GUI (graphical user interface) som visar progression och ger tips på hur spelaren kan lösa uppdraget. Varje uppdrag innehåller en ny storyline, nya huvudkaraktärer och nya dilemman.

Spelet har en så kallad öppen värld-design. Det innebär att användaren kan röra sig fritt i sidled och utforska miljön och interagera med spelkaraktärerna efter egen vilja. Syftet är att spelarna ska kunna närma sig uppdraget från olika håll. Till spelet hör också klassrumsmoment i form av frågekort och arbetsblad.

Klasser och deltagare

Skolklasser rekryterades via skolor i kommuner i mellersta och södra Sverige. Inklusionskriterierna, det vill säga villkoren för att delta, var att klasserna inte skulle ha arbetat med interventionen tidigare och inte heller deltagit i studiens första del (utveckling av utvärderingsinstrumentet). Klasserna rekryterades delvis genom självselektion och delvis genom ett strategiskt urval. I studiens första omgång under vårterminen 2024 gjordes urvalet genom att nyckelpersoner i skolor skickade in en intresseanmälan via ett digitalt formulär. Dessa skolor hade mottagit ett utskick från Rädda Barnen i samband med "Stopp! Min kropp!-veckan" 2023 eller sett en annons på Rädda barnens hemsida. Annonsen spreds även internt i Rädda Barnen och i sociala medier. Angiven kontaktperson blev därefter kontaktad av forskningsassistent, som ansvarade för efterföljande kontakt.

Av resurs- och effektivitetsskäl tillämpades därefter ett strategiskt urval genom att rekrytera skolor på orter där det fanns klasser som redan var anmälda till studien. Detta skedde via ett e-postutskick till alla skolor i dessa kommuner med information om studien och inbjudan att anmäla intresse. Kontaktinformation till skolorna hittades via respektive kommuns hemsida. De skolor som inte svarade på inbjudan kontaktades per telefon efter ungefär två veckor. Skolor som visade intresse fick ytterligare information via e-post och ombads redogöra för en eventuell tidigare exponering av Stopp! Min kropp! material i de aktuella klasserna.

Inför omgång 2 av datainsamlingen genomfördes även extra åtgärder för att underlätta rekryteringen. Ett professionsnätverk för skolkuratorer kontaktades, vilket ledde till publicering av inbjudan till deltagande i studien via nätverkets sociala medier. Information och inbjudan spreds även via presentation vid regional nätverksträff för skolledare samt e-postutskick till samtliga skolledare i nätverket. Genom samordnare för elevhälsan i kommuner som var aktuella för rekrytering spreds information och inbjudan till skolkuratorer via e-post. Skolor anmälde intresse direkt till projektgruppen eller via digital anmälan. Intresserade skolor fick all skriftlig information via e-post. Projektets forskningsassistent höll en löpande kontakt med deltagande skolors respektive kontaktperson, både via e-post och telefon.

Under datainsamlingen våren 2024 rekryterades klasser under villkoret att klasserna kunde slumpas till alla fyra grupper, inklusive kontrollgruppen. En webbaserad slumpgenerator användes för slumpningen. Inför datainsamlingen hösten 2024 rekryterades klasser separat till kontrollgruppen respektive interventionsgrupperna. Bakgrund till ändringen i rekryteringsstrategi var återkoppling från vissa skolor där lärarna upplevde att det påverkade planeringen och genomförandet av interventionen negativt när vissa klasser i samma årskurs skulle jobba med interventionen medan andra klasser inte skulle jobba göra det (kontrollgruppen). I återkopplingen från skolorna framkom även att det underlättade för planeringen av verksamheten att ha denna möjlighet. I inbjudan till skolorna inkluderades därför möjligheten att aktivt välja antingen intervention (inte specifik interventionstyp) eller kontrollgrupp. Klasserna som var anmälda till att delta i interventionen slumpades därefter till de tre olika interventionsgrupperna. Därmed fick alla klasser i samma skola liknande förutsättningar för deltagande i studien.

Processen gällande information, inbjudan och samtycke för deltagande som forskningsperson är beskrivet ovan. Specifikt för datainsamlingen i utvärderingsstudien var att informationsbrev till vårdnadshavare fanns tillgängligt på fler språk än svenska (engelska, arabiska och somaliska) och kontaktpersonerna vid skolorna fick även underlag för muntlig information till eleverna. Elever som själva inte gav samtycke eller vars vårdnadshavare inte heller gav samtycke till deltagande i utvärderingsstudien datainsamling erbjöds att besvara frågorna utan registrering och lagring av data. Detta förfarande valdes för att minska risk för att dessa barn skulle uppleva exkludering i samband med datainsamlingarna.

I Tabell 1 ges en översikt av antal klasser och elever i projektet. Totalt 745 elever i 32 klasser vid 13 skolor ingick. Av dessa samtyckte och deltog 431 i datainsamling och 385 elever hade komplett data för både före och eftermätning.

Tabell 1. Översikt av deltagare

Intervention	Utvärderingsstudien - deltagare med komplett data			
	Antal klasser	Antal elever	Antal elever	Andel av elever i interventionen
Totalt	32	745	385	52%
Interventionsgrupper				
A Spel och skolmaterial	6	144	79	55%
B Spel	8	193	108	56%
C Skolmaterial	8	181	104	57%
D Kontrollgrupp	10	227	94	41%

Genomförande av interventionen

Interventionen levererades av lärare i klassrumsmiljö under i genomsnitt sex veckor. Som beskrivits tidigare innefattade genomförandet filmvisning, diskussion utifrån frågekort och övningar enligt arbetsblad. Eleverna fick spela det digitala spelet på datorer eller surfplattor i klassrummet samt arbeta med tillhörande diskussionsfrågor i klassrummet. Inför genomförande fick samtliga ansvariga lärare och skolkuratorer vid deltagande skolor (se beskrivning av rekrytering nedan) erbjuda att delta i en digital workshop om interventionen. Workshopen hölls av en barnpsykolog vid Rädda Barnen som även var en del av studiens projektgrupp. Under workshopen gavs en presentation av *Stopp! Min kropp!* som omfattade bakgrund, innehåll och anvisningar för arbetet med skolmaterial och/eller spel. Workshopsdeltagarna gavs möjlighet att ställa frågor och diskutera interventionen. Anvisningarna för arbetet med respektive interventionstyp innefattade följande huvudpunkter:

Skolmaterial

Ett tema tar ungefär en lektionstimme i anspråk. Rekommendationen var att arbeta med respektive tema i en vecka och i turordning. Lärarna uppmanades att först visa filmen som hör till temat i hel- eller halvklass beroende på klassens storlek och antal pedagoger. Nästa steg inkluderade arbete med arbetsbladen följt av diskussioner utifrån frågekorten. Eftersom en vuxen bör närvara vid dessa diskussioner uppmanades lärarna att anpassa gruppstorleken till antalet tillgängliga vuxna.

Spel

Lärarna anvisades att möjliggöra för eleverna att göra spelets tre uppdrag i turordning och individuellt i klassrummet. Varje uppdrag tar ungefär en lektionstimme. Lektionen består av en introduktion, speltid (ca 25 minuter), arbete med ett arbetsblad och avslutande diskussion med frågekort. Frågekorten är diskussionsfrågor som med fördel diskuteras med en vuxen närvarande. Beroende på antal tillgängliga vuxna genomförs diskussionerna i hel- eller halvklass.

Kombination av skolmaterial och spel

I denna grupp fick lärarna anvisningen att först arbeta med skolmaterialet som beskrivet ovan och att efter detta arbeta med spelet som beskrivet ovan. Undantaget var att de inte behövde göra arbetsbladet som hörde till speluppdraget, då dessa är samma arbetsblad som vid tre av temana. Däremot arbetade de med de frågekort som hörde ihop med spelets uppdrag igen, dvs även de återkom från tre av temana från skolmaterialet.

Återkoppling från skolorna om genomförandet

En utmaning i interventionsutvärderingar, generellt sett, är huruvida aktiviteterna genomförs på det sätt som föreskrivits. Detta benämns ofta som följsamhet. Sådan information är central i tolkningen av resultaten eftersom målet är att kunna dra slutsatser om interventionens innehåll på ett tillförlitligt sätt (Lynas & Hawkins, 2017). Om resultat exempelvis skiljer sig baserat på skillnader i hur interventionen levereras så brister denna tillförlitlighet. Mot bakgrund av detta ombads klasslärare och/eller kontaktpersoner att inkomma med svar på att redovisa hur de hade jobbat med de olika momenten. Sammanfattningsvis rapporterades att längd på leverans av interventionen varierade mellan grupperna. Till exempel behövdes mer tid och flera lektioner för grupp A, som arbetade med både spel och skolmaterial, än grupp B, som enbart arbetade med spelet. Redovisningen av och kommentarer kring genomförande av moment i respektive interventionstyp visade generellt sett en godtagbar följsamhet. Det fanns dock viss variation, exempelvis uppgavs tidsbrist och begränsad tillgång till digitala enheter som hinder. I någon klass hade barnen spelat spelet men inte gjort arbetsblad och tekniska problem med spelet beskrevs ha påverkat arbete. Spelet hade dock enligt kontaktpersonerna upplevts som roligt. Fritextsvar vittnade också om en ökad pratbarhet kring kroppen, samtycke och övergrepp samt hur skolan agerat vid kännedom om elevers utsatthet. Det förekom att elever berättat om händelser och fått stöd från lärare och elevhälsans personal. I ett fall blev följderna även en orosanmälan till socialtjänsten.

Datainsamling och analys

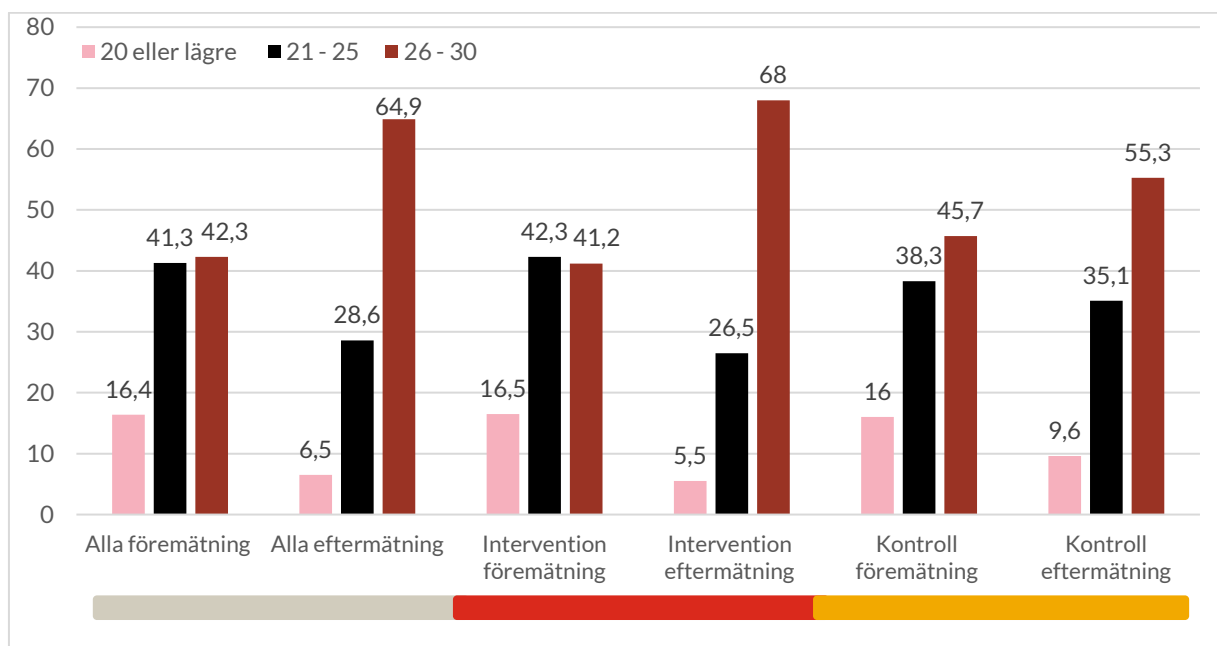
Utvärderingsinstrumentet användes vid såväl föremätning innan interventionen som vid eftermätningen cirka två veckor efter interventionens avslutande (cirka 8 till 10 veckor efter föremätningarna). I den första omgången genomfördes föremätningen i mars 2024 och eftermätningen i maj 2024. I den andra omgången skedde föremätningen i augusti och september 2024, medan eftermätningen genomfördes i oktober och november 2024. Datainsamlingen skedde i elevernas klassrum eller i ett grupprum. Forskare och projektassistent närvarade. Eleverna besvarade frågorna på digital enhet (surfplatta eller bärbar dator). Tidsåtgång varierade från cirka 30 till 50 minuter. Se bilaga för detaljerad beskrivning av förfarandet.

Elevernas svar på de tio frågorna i före- respektive eftermätning summerades till ett mått (kunskapsmått, med möjliga värden från 0 till 30). Med syfte att tydliggöra beskrivningen av fördelningen av kunskapsmålet skapades en variabel med tre kategorier: 20 poäng eller mindre, 21 – 25 poäng och 26 – 30 poäng. Genom att subtrahera resultatet från föremätningens summerade kunskapsmått från eftermätningens konstruerades en variabel för skillnad i testresultat – kunskapsförändring (differensmått) (Dankel & Loenneke, 2021). Detsamma gjordes för varje enskild fråga. Negativa värden indikerar lägre kunskap vid eftermätning än föremätning och positiva värden indikerar ökad kunskap. Värdet 0 visar ingen skillnad finns mellan före- och eftermätning.

Medelvärden och standardavvikelse (den genomsnittliga variationen runt medelvärdet) samt median användes för beskrivning av kunskapsnivå vid före- och eftermätningarna samt förändringsmått. Statistiska test genomfördes för att analysera om det fanns samband mellan interventionsgrupp(er) och kunskapsnivå vid respektive mättillfälle och förändring mellan dem. På grund av skevheten i dessa variabler användes icke-parametriska test. Analys av förändring i kunskapsnivå för gruppen som helhet och inom respektive grupp (A, B, C och D) gjordes med Wilcoxon's related samples test. För att besvara frågorna om skillnader mellan studiens grupper tillämpades Mann-Whitney U-test och Kruskal-Wallis test med parvisa jämförelser. I resultatet anges testvärde för dessa analyser som "z". Signifikansnivå specificerades till $p < 0,05$. Om p-värdet är 0,02 innebär det 2 procents sannolikhet att skillnader i kunskapsnivå mellan grupper beror på slumpen. En sådan nivå på osäkerhet kan accepteras. Ett p-värde på 0,09 (9 procent) är däremot mer än den uppsatta gränsen och slutsats dras att ingen skillnad finns mellan grupperna. Effektstorlek (anges som "r" i resultatet) kalkylerades för att bedöma styrkan i samband (Field, 2019).

Resultat

Resultatavsnittet inleds med en kort redogörelse av det samlade resultatet för alla elever, det vill säga oavsett om de arbetat med *Stopp! Min kropp!*. Som framgår av Tabell 2 var lägsta respektive högsta värdet 4 och 30 i föremätningen och 9 och 30 i eftermätningen. Medelvärdet i kunskapsnivå var 24,10 vid föremätningen och 25,95 vid eftermätningen. Medianerna, det vill säga det mittersta värdet av kunskapsmättet, vid före- respektive eftermätning var 25 och 27. Eftersom skalan hade ett maximalt värde om 30 är det tydligt att det fanns en så kallad takeffekt - eleverna hade en hög kunskapsnivå redan innan interventionen. Ökningen i kunskapsnivå mellan de två tidpunkterna var statistiskt signifikant med en medelhög effektstorlek ($z=9,04$; $p<0,001$; $r=0,46$). Detta illustreras även i Figur 3 som visar andel elever i kunskapsnivåkategorierna låg (värde 20 eller lägre), medel (värde 21 – 25) och hög (värde 26 – 30). Andel elever i den högsta kunskapsnivåkategorin (värde 26 – 30) ökade från 42,3 procent vid föremätningen till 64,9 procent vid eftermätningen.

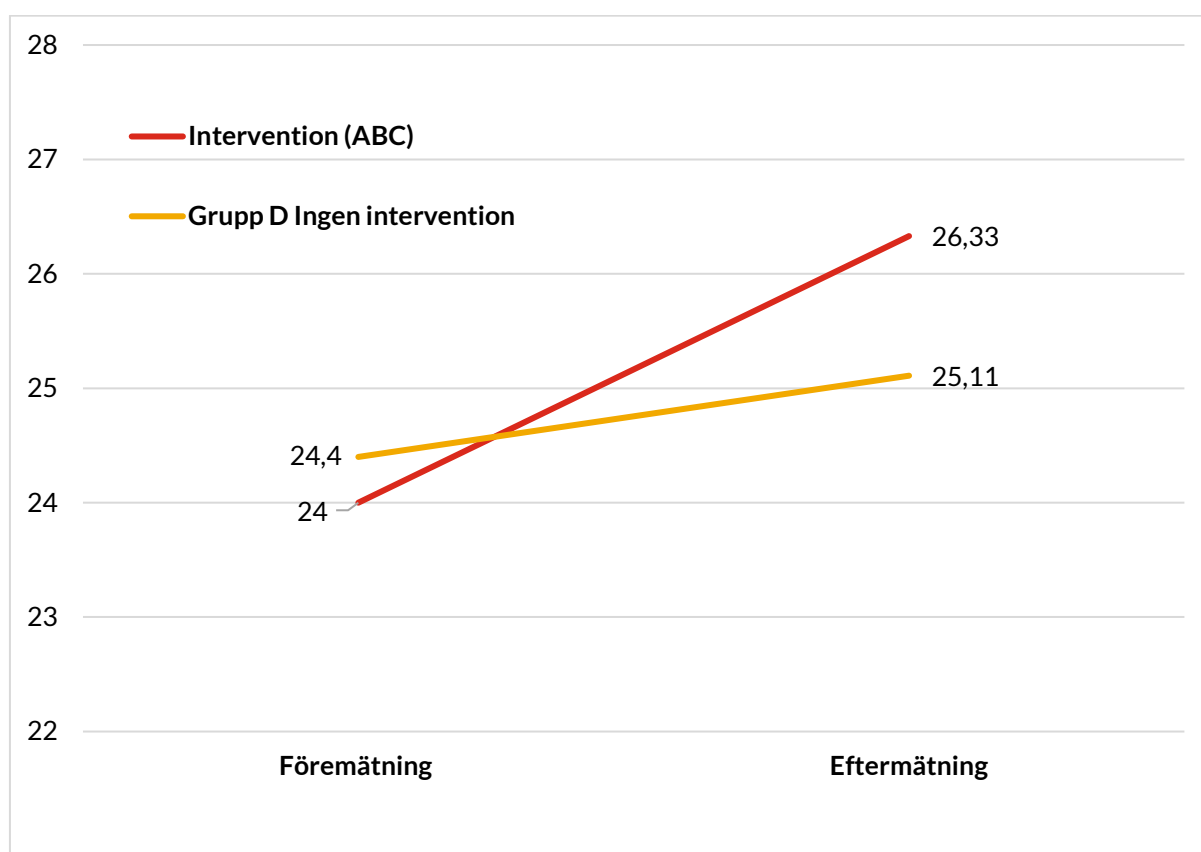


Figur 3. I detta stapeldiagram presenteras fördelning i procent av elever som vid studiens två mättillfällen hade låg (värde 20 eller lägre), medel (värde 21 – 25) och hög (värde 26 – 30) kunskapsnivå. Totalt 385 elever (alla) deltog i mätningarna. Av dem ingick 291 interventionsgruppen och 94 i kontrollgruppen.

Innebär arbete med *Stopp! Min Kropp!* en förbättring av barns kunskap gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online?

För att besvara denna forskningsfråga jämfördes förändring i kunskapsnivå (förändringsmättet) mellan de grupper som arbetat med *Stopp! Min kropp!* (oavsett spel och/eller skolmaterial) och gruppen som inte arbetat med materialet (kontrollgruppen). Resultat presenteras i Tabell 2 samt i Figur 4. Det bör noteras att det inte var någon statistiskt signifikant skillnad i kunskapsnivå mellan grupperna vid föremätningen ($z=0,63$, $p=0,53$). Vid eftermätningen identifierades dock en statistiskt signifikant skillnad - de barn som arbetat med *Stopp! Min kropp!* hade en högre kunskapsnivå än barnen i kontrollgruppen ($z=3,37$, $p<0,001$, $r=0,17$). Även om skillnaden var statistiskt signifikant så indikerar den relativt låga effektstorleken ($r=0,17$) begränsad magnitud av denna skillnad. Jämförelser mellan grupperna vid före- respektive eftermätningen säger inget om det studien har fokus på, nämligen förändring *mellan* mätningarna.

Resultat för förändringsmättet presenteras i Tabell 2 och Figur 4. Den genomsnittliga förändringen i kunskapsnivå mellan före- och eftermätning 2,23 bland de elever som arbetat med *Stopp! Min kropp!* och 0,70 i gruppen som inte arbetat med interventionen. I tabellen redovisas även medianerna, det vill säga det mittersta testvärdet. Medianen i interventionsgruppen ökade från 25 till 27 och från 25 till 26 i kontrollgruppen. Kunskapsnivån ökade således mellan före- och eftermätning i både interventions- ($z=8,90$, $p<0,001$) som kontrollgrupp ($z=2,33$, $p=0,002$). Dessa inomgruppsanalyser visar dock en betydligt högre effektstorlek i interventionsgruppen ($r=0,52$) än i kontrollgruppen (0,24).



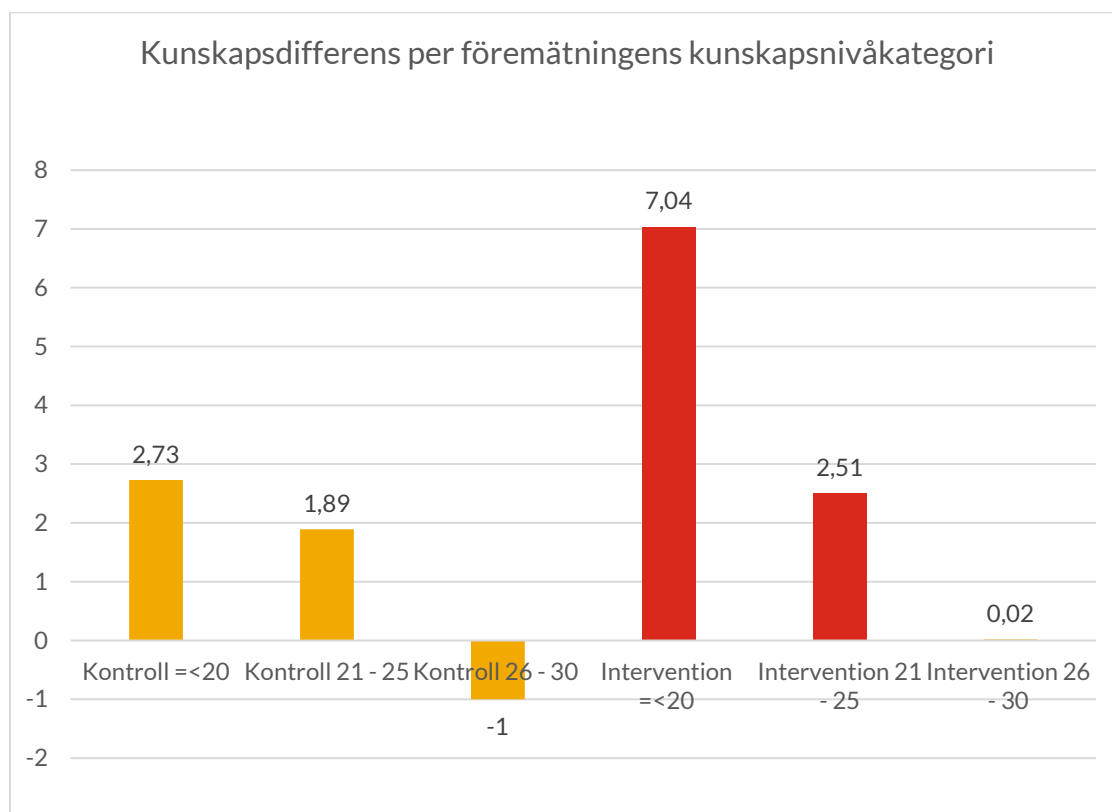
Figur 4. Diagram som visar medelvärden i kunskapsnivå för de elever som arbetat med *Stopp! Min kropp!* (grupperna A, B, C) och kontrollgruppen (D) vid studiens två mätillfällen.

Det var en statistiskt signifikant skillnad i kunskapsförändring mellan grupperna ($z=3,59$; $p<0,001$). Barnen som arbetat med Stopp! Min kropp! hade således förbättrat kunskapsnivån mer än kontrollgruppen. Effektstorleken ($r=0,18$) indikerar dock att magnituden av skillnaden mellan grupperna inte är så stor. Om hänsyn tas till kunskapsnivå vid föremätningen så visar Figur 3 att bland de elever som arbetat med *Stopp! Min kropp!* minskade andelen med lägst kunskapsnivå från 16,5 procent till 5 procent. I kontrollgruppen var motsvarande förändring mindre, från 16 procent till 9,6 procent.

Tabell 2 Presentation av medelvärden och standardavvikelse (sd) medianer i kunskapsnivå vid före- och eftermätning samt skillnaden dem emellan (förändringsmått) för samtliga samt uppdelat på interventions- respektive kontrollgrupp. I kolumnen längst till höger presenteras resultat från statistiska test i form av p-värden.

	Föremätning (skala: 0 – 30)			Eftermätning (skala: 0 – 30)		Förändring (skala: -13 – 15)		Förändring inom grupp	Förändring mellan grupper
	Antal (%)	Medelvärde (sd)	Median	Medelvärde (sd)	Median	Medelvärde (sd)	Median	p-värde	p-värde
Alla	385 (100)	24,10 (4,11)	25,00	25,95 (3,34)	27,00	1,86 (3,75)	1,00	<0,001	
									<0,001
Intervention (grupp ABC)	291 (75,6)	24,00 (4,22)	25,00	26,23 (3,29)	27,00	2,23 (3,89)	2,00	<0,001	
Kontroll (grupp D)	94 (24,4)	24,40 (3,76)	25,00	25,11 (3,38)	26,00	0,70 (3,02)	0	0,02	
Interventions- grupper									0,004
Grupp A Spel och skolmaterial	79 (20,5)	24,16 (4,21)	25,00	26,73 (3,28)	28,00	2,57 (4,02)	2	<0,001	
Grupp B Spel	108 (28,1)	23,83 (4,07)	24,00	25,72 (3,48)	26,00	1,89 (3,62)	2	<0,001	
Grupp C Skolmaterial	104 (27,0)	24,04 (4,40)	25,00	26,37 (3,04)	27,00	2,33 (4,07)	1	<0,001	

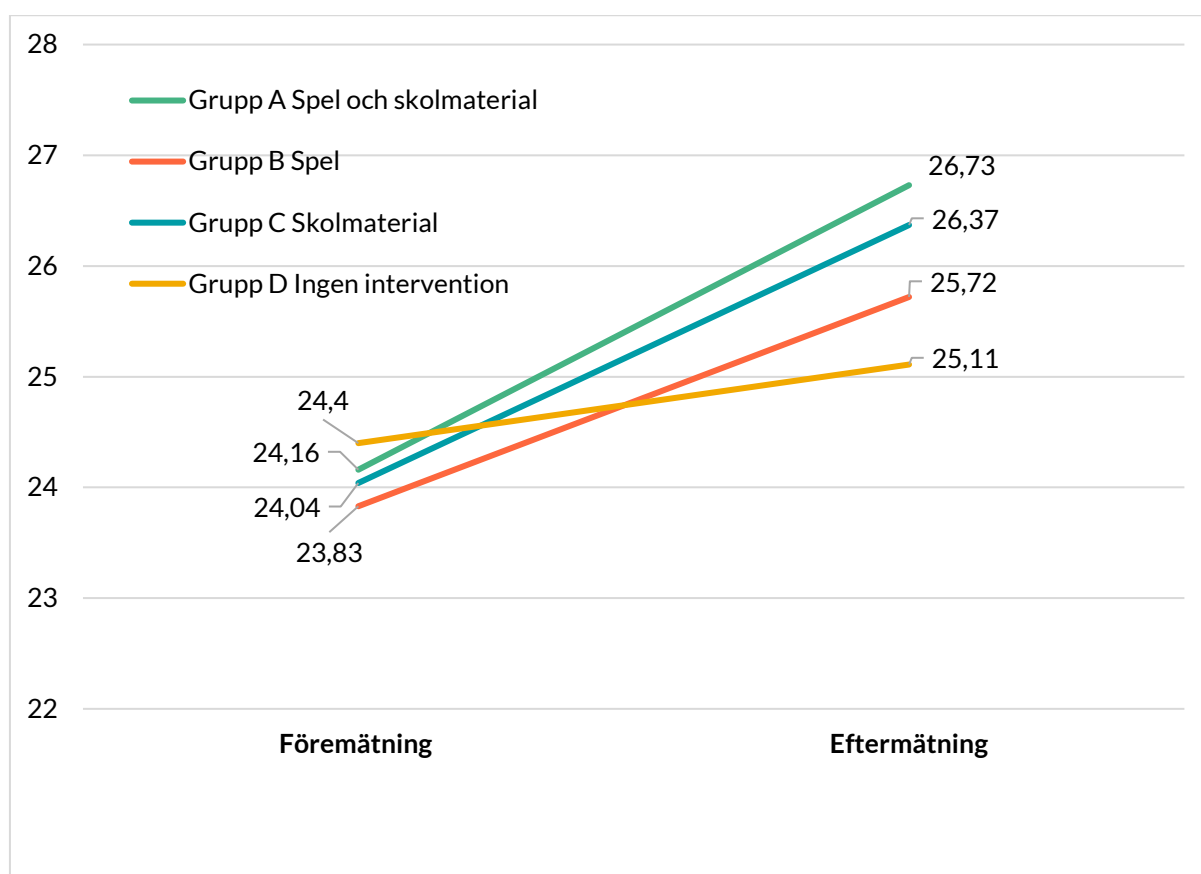
Även ytterligare analyser visade att ju lägre kunskapsnivå vid föremätningen, desto större ökning av kunskap, i synnerhet för interventionsgruppen. I Figur 5 framgår att de barn som hade lägst "poäng" (20 eller mindre) i föremätningen hade den högsta genomsnittliga ökningen i kunskapsnivå. Detta var särskilt framträdande för de barn som ingick i interventionsgruppen (grupperna A B och C).



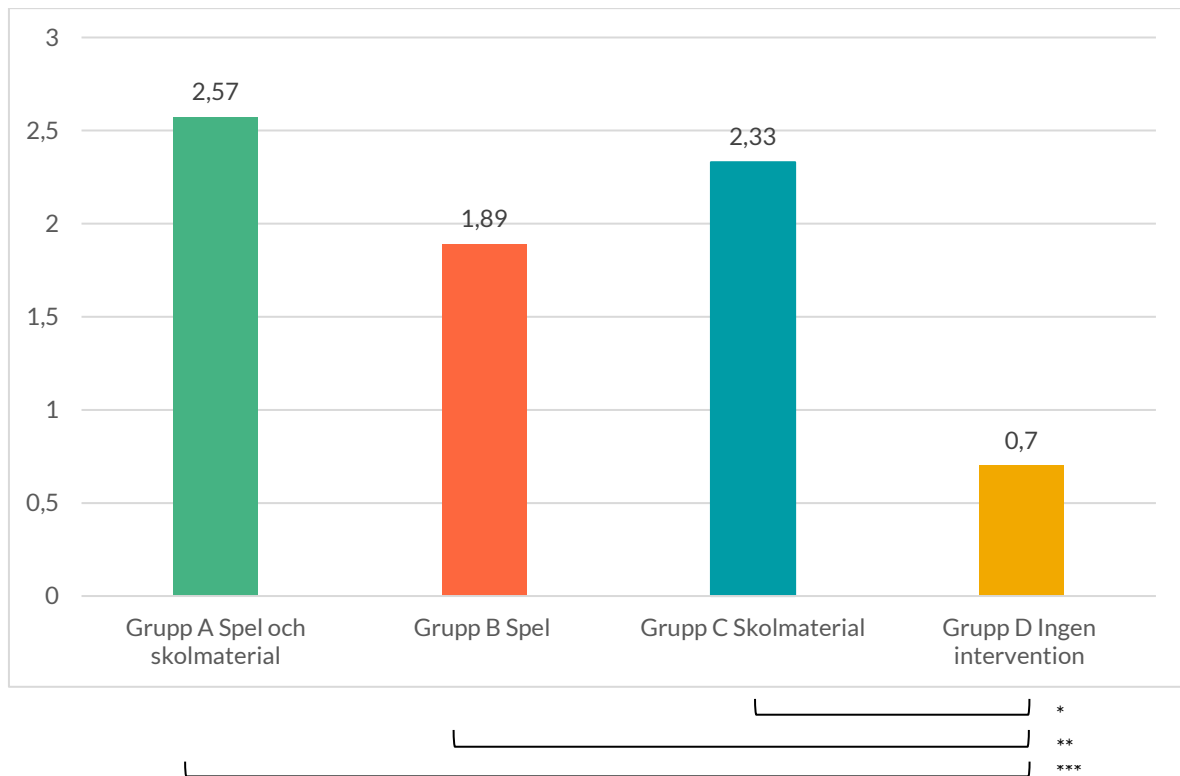
Figur 5. Genomsnittlig förändring i kunskap i för elever i kontroll-, respektive interventionsgrupp som vid föremätningen hade låg, medel respektive hög kunskapsnivå.

Kan skillnader i kunskap identifieras beroende på interventionstyp av *Stopp! Min kropp*?

Här beskrivs och jämförs kunskapsnivå i de olika interventionsgrupperna (de olika sätt eleverna arbetat med *Stopp! Min kropp*!) och kontrollgruppen. Om vi tittar på de två mättillfällena separat så framgår att den genomsnittliga kunskapsnivån i föremätningen var i stort sett densamma i alla grupper (ingen statistiskt signifikant skillnad). Som framgår av både Tabell 2 och Figur 6 var mönstret annorlunda vid eftermätningen. Förutom att kunskapsnivån var högre för samtliga grupper så identifierades även skillnader mellan grupperna. Vid eftermätningen var kunskapsnivån högre i gruppen som arbetat med både material och spel (A) jämfört med gruppen som endast jobbat med spelet (C) samt de barn som inte tagit del av någon intervention (kontrollgruppen D). Dessa analyser säger dock inget om förändring i kunskapsnivå inom eller mellan grupperna är statistiskt signifikanta, det vill säga om vi kan utesluta att kunskapsökningen är slumpmässig. Inomgruppsanalyser identifierade statistiskt signifikanta förändringar mellan före- och eftermätning för samtliga grupper. Förändringen var störst i grupp A ($m=2,57$, $z=5,03$, $p<0,001$, $r=0,57$), följt av grupp B ($z=5,10$, $p<0,001$, $r=0,49$) och grupp C ($z=5,21$, $p<0,001$, $r=0,51$). Detta säger dock inget om jämförelse mellan grupperna. Resultaten av sådana analyser visade att förändringen i kunskapsnivå (differensmättet) skilde sig mellan grupperna ($H(3) = 13,30$, $p=0,004$).



Figur 6. Diagram som visar medelvärden i kunskapsnivå för de tre interventionsgrupperna (A, B, C) och kontrollgruppen (D) vid studiens två mättillfällen.



Figur 7. Illustration av genomsnittlig kunskapsförändring per interventionstyp och kontrollgrupp.

Parvisa jämförelser genomfördes för att identifiera mellan vilka grupper skillnader fanns. Resultaten av dessa analyser illustreras med klamrar i Figur 7. Analyser visade statistiskt signifikanta skillnader i kunskapsdifferens mellan kontrollgruppen och alla tre interventionstyper (D-A $p=0,001$, $r=0,20$; D-B $p=0,004$, $r=0,20$; D-C $p=0,005$, $r=0,24$). Ingen skillnad mellan interventionstyperna identifierades. Det tycks således vara arbete med *Stopp! Min kropp!* generellt sett som kan kopplas till ökad kunskap, inte hur de har arbetat. Det kan dock noteras att den största förändringen i kunskap återfanns i gruppen som arbetat med en kombination av skolmaterial och spel, följt av de elever som enbart arbetat med det fysiska skolmaterialet. Att kunskapsökningen var störst i grupp A kan ses som förväntat eftersom de barnen fått "mer intervention" (arbetat med både spel och material) än de andra två grupperna. Eftersom ingen statistiskt signifikant skillnad kunde identifieras mellan interventionstyperna ska dock denna slutsats tolkas med försiktighet.

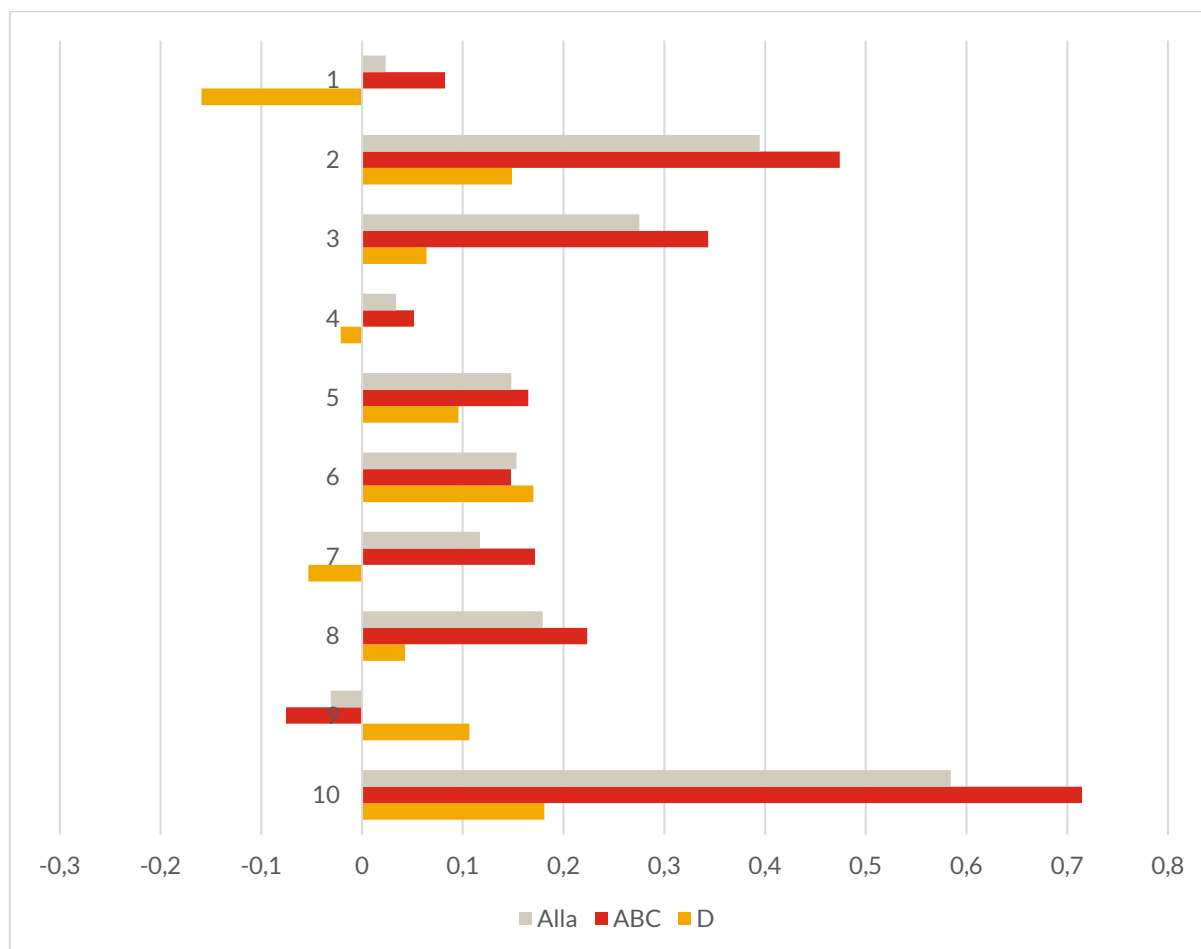
Har Stopp! Min kropp! effekt på specifika aspekter av kunskap?

Hittills har resultaten handlat om det sammansatta kunskapsmåttet. I detta avsnitt beskrivs istället förändring i barnens svar på de enskilda frågorna som utgjorde detta mått. Situationerna/frågorna speglade olika aspekter, och kombinationer av dessa, rörande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online. I Tabell 3 presenteras en översikt av situationer/frågor i relation till kunskapsaspekterna.

Tabell 3. Tabell 3. Beskrivning av kunskapsaspekter i utvärderingsinstrumentet.

Situation	Text	Känslor	Kropp	Övergrepp	Samtycke	Hemligheter	Säkerhet online
1. Skolgården, Sanning eller konka	Dina kompisar vill leka sanning och konka på rasten. Det börjar med att en kompis ska pussa en annan kompis. Det känns pirrigt och spännande och du får en puss från en klasskompis. Sen bestämmer en kompis att man ska få pussar från flera kompisar på en gång. Det känns jobbigt och du vill inte längre. Vad gör du?	X	X		X		
2. Hemma hos kompis (1)	Din kompis berättar för dig att hennes föräldrar har slagit henne. Hon vill inte att du ska säga någonting för då kan hennes föräldrar bli sura och arga. Vad gör du?					X	
3. Hemma - Online (1)	Du träffar en person online som vill spela med dig. Hen säger att hen är lika gammal som du. Kan du vara säker på det?						X
4. Lekplats (1)	Du och en kompis är ute och cyklar. Ni träffar några äldre barn och har kul tillsammans. Plötsligt drar ett av de äldre barnen drar ner din kompis shorts och underkläder. De äldre barnen skrattar. Ni går hem. Vad gör du?		X	X		X	
5. Lekplats (2)	Du berättar vad som hänt med din kompis för en vuxen som du litar på. Den vuxne lyssnar inte. Du berättar igen. Han svarar att han vet att det äldre barnet aldrig skulle göra så. Vad gör du?					X	
6. Hemma - Online (2)	En person som du har lärt känna online men inte träffat på riktigt, ber dig att skicka en bild på din snopp eller snippa. Vad gör du?		X	X			X
7. I duschen	Du duschar efter idrotten och en i din klass tar en bild på dig med sin mobil. Vad tänker du om det?		X	X	X		
8. Hos doktorn	Du har fått kliande utslag på hela kroppen och är hos doktorn. Du får ta av dig alla kläder. Doktorn vill undersöka din snopp eller snippa. Får doktorn titta på och röra vid din snopp eller snippa?		X		X		
9. Hemma hos kompis (2)	Din kompis berättar för dig att hen är kär i någon i er klass. Din kompis ber dig att inte berätta för någon. Vad gör du?					X	
10. Hemma - Online (3)	En vuxen som du känner skickar en bild till dig på sin snopp eller snippa. Den vuxna skriver att du inte får berätta för någon. Vad gör du?		X	X		X	X

På motsvarande sätt som för det sammansatta måttet analyserades förändring mellan tidpunkterna för de tio frågorna. Dessa differensmått beskrivs i Figur 8. Negativa värden (längre värde vid eftermätning än föremätning, försämring i kunskap) representeras av staplar till vänster och positiva värden (högre värde vid eftermätning än föremätning, förbättring i kunskap) till höger. Staplarna representerar alla barn följt av interventionsgrupp. För samtliga barn, oavsett interventionsgrupp, återfinns tydligast förbättring för frågorna 2, 3, 6, 8 och 10 (statistiskt signifikant positiv förändring). Av dessa identifierades tydligast mönster baserat på interventionsgrupp för frågorna 2 och 10. Utmärkande för situationerna/frågorna 2 och 10 är att de berör situationer av mer allvarlig och komplex karaktär gällande hemligheter och övergrepp både off och online. Frågorna 1 och 9 uppvisar ett avvikande mönster vilket kan förklaras av en ökning av "vet ej" svar.



Figur 8. Genomsnittlig kunskapsförändring för utvärderingsinstrumentets tio frågor för samtliga deltagare, de som ingått i interventionsgruppen (A B och C) samt kontrollgruppen (D).

Diskussion

I detta avsnitt sammanfattas och diskuteras studiens resultat i relation till tidigare forskning och vilken betydelse de kan ha för utvecklingen av *Stopp! Min kropp!*. Metodologiska reflektioner återfinns löpande i texten.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis kan studiens resultat tolkas som att *Stopp! Min kropp!* som helhet innebär en kunskapshöjning gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online bland barn i årskurs 2 och 3. Resultaten ger inte tydligt stöd för att något specifikt arbetssätt inom *Stopp! Min kropp!* har större påverkan på kunskapsnivå. Det är med andra ord att barnen har jobbat med *Stopp! Min kropp!* som har betydelse, inte *hur* arbetet genomförts. Samtidigt indikerar studien att skolmaterialet bidrar till något mer kunskap än spelet samt att kombination av skolmaterial och digitalt spel har en positiv effekt. En dubbel exponering förväntas dock ge bättre resultat än en enkel. En större tydlighet framkom gällande vilka aspekter av kunskap som representerade den största ökningen. *Stopp! Min kropp!* verkar särskilt bidra till ökad kunskap gällande komplexa och allvarliga aspekter av utsatthet, övergrepp och hemligheter både off- och online.

Hög kunskapsnivå från början och ökning av kunskap i alla grupper

Samtliga barn i studien, både de som arbetat med *Stopp! Min kropp!* och de som inte gjort det, hade en hög kunskapsnivå från början och alla förbättrade även sin kunskap under studiens gång. Vad gäller den höga initiala kunskapsnivån, så kallad takeffekt, så kan den förstås som att frågorna i utvärderingsinstrumentet var för enkla. Måttet riskerar därmed att inte fånga förändring i övre delen av skalan eftersom måttet "slår i taket". Detta har noterats och problematiserats även i tidigare forskning inom fältet (Bright et al., 2024; Jones et al., 2020). Det är möjligt att studien hade kunnat identifiera ytterligare skillnader i kunskap om denna takeffekt inte varit så påtaglig. Det ska dock noteras att resultatet visar att kunskapsökningen var mest markant bland de barn som hade lägst kunskap från början. Detta illustrerar även betydelsen av att genomföra differentierade analyser och inte enbart studera medelvärden och medianer av sammansatta mått.

Att kunskapsnivån ökade även i kontrollgruppen, om än inte i samma utsträckning som för interventionsgruppen, kan bero på att själva utvärderingsinstrumentet bidrog till inlärning (French et al., 2021). Barn, likväl som vuxna, kan utvecklas kunskapsmässigt genom att enbart svara på frågor. Det finns dock inget som talar för att denna effekt skulle vara större för barnen i kontrollgruppen än bland de barn som jobbat med *Stopp! Min kropp!*. Ytterligare analyser behövs för att utforska detta vidare. Det är till exempel möjligt, om än i begränsad omfattning, att det funnits en "interventions-spill-over" i vid skolor där både kontroll- och interventionsklasser ingick. Detta beaktades i och med förändringen av rekryteringen i studiens andra fas. Istället för att slumpa flera klasser vid en och samma skola till kontroll respektive interventionsgrupper, fick skolor anmäla intresse för att specifikt ingå i kontrollgruppen. Denna anpassning exemplifierar betydelsen av flexibilitet i relation till villkoren i miljön där forskningen genomförs. Redan i planeringen av studien beaktades rekommendationer angående förutsättningar för forskning i skolmiljö (Celik, 2024; Lu et al., 2022). Exempelvis gjordes slumpning på klass- och inte individnivå, och forskargruppen hade direktkontakt med lärare och andra kontaktpersoner vid skolorna eftersom ett gott samarbete är av stor betydelse för en studies kvalitet (Lynas & Hawkins, 2017; Scholes et al., 2012).

Resultatens betydelse för utveckling av Stopp! Min kropp!

Fördjupad kunskap om vad som har betydelse för barns kunskap och färdigheter kräver analyser av både interventioners innehåll, exempelvis olika komponenter, och hur den genomförts. Studiens fokus på specifika kunskapsaspekter är ett exempel på detta och som har relevans för utveckling av materialet. Resultaten indikerar att *Stopp! Min kropp!* kan göras mer avancerat generellt sett men framförallt kan komponenter som behandlar mer allvarliga situationer utvecklas. Samtidigt framkom att en del barn saknar grundläggande kunskap om exempelvis kroppslig integritet eller säkerhet online. Rekommendationen är således inte att ta bort moment som berör detta utan att tillse att *Stopp! Min kropp!* täcker en bredare skala av information och färdighetsträning. Vad gäller interventionens uttalade mål om ökad pratbarhet så vittnade fritextsvaren i klasslärarnas återkoppling att så skett. Flera lärare återgav hur elever berättat om händelser och fått stöd från lärare och elevhälsans personal samt att även orosanmälan till socialtjänsten skett.

Baserat på studiens resultat kan utveckling av *Stopp! Min kropp!* innefatta moment om våld och kränkningar där förövaren/arna kan vara både vuxna och andra barn samt att dessa kan vara personer som barnet har en relation till. Andra exempel är grooming och sexuella övergrepp online. I kontrast till många skolbaserade interventioner tillika mätinstrument (Jämställdhetsmyndigheten, 2022) adresseras just utsatthet i digitala miljöer, exempelvis spel och social media, i *Stopp! Min kropp!* samt det frågeformulär som utvecklades inom ramen för denna studie. Det är samtidigt en avvägning hur allvarliga och potentiellt skrämmande exempel som bör inkluderas i ett utbildningsmaterial. I detta hänseende är det centralt att Rädda Barnen fortsätter att involvera barn i utvecklingen av *Stopp! Min kropp!*. Inom forskningsfältet växer också stödet för digitala och virtual-reality-baserade interventioner och mätinstrument (Celik, 2024; Jones et al., 2020). Även om denna studie inte kunde fastslå en bättre kunskapseffekt för interventionstypen digitalt spel, så finns det inte heller stöd för att det arbetssättet fungerade sämre. Det finns således inget som talar emot en "gamified" version av *Stopp! Min kropp!*, snarare tvärtom. I skolornas återkoppling påtalades att intresset var stort men att tekniska problem med spelet påverkade arbetet och därmed möjligen även resultatet negativt. Spelet behöver utrymme att utvecklas såväl tekniskt som innehålls- och omsättningsmässigt. Vidare indikerar den positiva responsen från eleverna angående utvärderingsinstrumentets format att "gamified" miljöer har potential för engagemang, fokus och kunskapsutveckling.

Utmaningar i att mäta kunskap och färdigheter

På samma sätt som avvägningar behövs beträffande interventioners innehåll, behövs också mätmetoder utvecklas på ett ansvarsfullt sätt. Bedömning av färdigheter – hur kunskap omsätts i verkliga sammanhang, är en av de största utmaningarna i utvärderingsstudier om interventioner angående övergrepp mot barn (Celik, 2024). Det är en sak att i teorin veta hur man som barn bör agera i en viss situation och en helt annan att göra det i verkligheten. Att studera hur barn reagerar på verkliga försök till sexuella övergrepp innebär betydande etiska utmaningar. Samtidigt behövs väl avvägda metoder för att möjliggöra sådan utvärdering. I enlighet med förslag från forskare (Celik, 2024) och i dialog mellan professionella inom forskning och psykologisk behandling och stöd för våldsutsatta barn, har denna studie tillämpat ett innovativt tillvägagångssätt för bedömning av färdigheter. Det scenariobaserade utvärderingsinstrumentet möjliggjorde en simulering av verkliga situationer samtidigt som barnens trygghet beaktades. Utvärderingsinstrumentets "svåraste" fråga tar exempelvis barnet till en situation där en vuxen skickar bild på sitt könsorgan. Det kan inte med säkerhet sägas att inget barn påverkades negativt av denna situation/fråga. Samtidigt är det också etiskt tveksamt att avstå från att fråga barn om svåra saker. Studier visar att möjligheten att berätta har en läkande effekt (Finkelhor, 2007). Barnens återkoppling på utvärderingsinstrument i fokusgrupper var också av stor betydelse för avvägningen mellan risk och "nytta".

Studiens komplexitet och omfattning

Genomförandet av utvärderingsstudien och utvecklingen av mätinstrumentet har varit ett komplext arbete som engagerat ett stort antal rektorer, skolkuratorer och lärare, för att inte tala om alla elever och deras vårdnadshavare. Förutom ett omfattande logistiskt arbete belyser studien komplexiteten i att navigera förutsättningar i skolans dagliga verksamhet och forskningsrelaterade villkor. I likhet med slutsatser från tidigare studier (Lynas & Hawkins, 2017; Scholes et al., 2012) har ett gott samarbete med lärare varit avgörande i detta. Det gäller studiens alla delar: rekrytering, information till vårdnadshavare, genomförande av datainsamlingar och arbetet med *Stopp! Min kropp!* i klassen. Hur väl interventionen genomförts i enlighet med beskrivningen kallas ofta följsamhet. Läraråterkopplingen visade att följsamheten var god generellt. Detta kan tillskrivas de utbildningsworkshops med tillhörande underlag med detaljer om *Stopp! Min kropp!* som gavs av Rädda Barnen inför klassernas arbete med de olika arbetssätten. Noterade utmaningar i följsamhet såsom tekniska problem och tidsbrist, liknar iakttagelser i tidigare studier (Bright et al., 2024). Baserat på återkopplingen från skolorna kunde även datajusteringar ske. Exempelvis flyttades data för elever som ingick i en interventionsgrupp men där inget arbete gjorts i klassen till kontrollgruppen. Om denna information inte kommit projektgruppen till del hade resultaten blivit missvisande.

Förutom informationsinhämtning angående följsamhet, adresserar denna studie även betydelsen av att i rapporteringen redogöra för interventioners komponenter och metoder, vilket beskrivs som en av de mest centrala bristerna inom forskningsfältet (Lu et al., 2022). I kontrast till många studier ingick förutom en kontrollgrupp även olika interventionstyper vilket ytterligare bidrar till studiens kvalitet.

En annan aspekt som är värd att poängtera är studiens genomförande inneburit att mer än 500 barn arbetat med *Stopp! Min kropp!*. Detta innebär att många barn men också vuxna har blivit väl förtrogna med de teman som behandlas i materialet. Därtill kommer lärarna för skolklasserna i kontrollgruppen att erbjudas en digital workshop i att leverera interventionen både med hjälp av skolmaterialet eller det digitala spelet. Som en följd av studien kommer således närmare 750 barn att ha givits möjlighet att nå en kunskapsökning genom arbete med *Stopp! Min kropp!*. Utöver dessa har ytterligare 114 barn bidragit till studien genom deltagande i utveckling av utvärderingsinstrumentet. Mot bakgrund av dessa elevers återkoppling är det sannolikt att även dessa barn gynnats kunskapsmässigt.

Slutsatser

Utvärderingsstudien visar att *Stopp! Min kropp!* som helhet innebär en kunskapshöjning gällande känslor, kropp, övergrepp, samtycke, hemligheter och säkerhet online bland barn i årskurs 2 och 3. Resultaten ger inte tydligt stöd för att något specifikt arbetssätt inom *Stopp! Min kropp!* har större påverkan på kunskapsnivå. Det är med andra ord att barnen har jobbat med *Stopp! Min kropp!* som har betydelse, inte *hur* arbetet genomförts.

Kunskapsökningen var mest tydlig bland de barn som hade lägst kunskap från början. *Stopp! Min kropp!* verkar i synnerhet bidra till ökad kunskap om komplexa och allvarliga aspekter av utsatthet, övergrepp och hemligheter både off- och online.

Referenser

- Alaggia, R., Collin-Vézina, D., & Lateef, R. (2019). Facilitators and Barriers to Child Sexual Abuse (CSA) Disclosures: A Research Update (2000-2016). *Trauma Violence Abuse*, 20(2), 260-283. <https://doi.org/10.1177/1524838017697312>
- Ali, S., Pasha, S. A., Cox, A., & Youssef, E. (2024). Examining the short and long-term impacts of child sexual abuse: a review study [article in journal/newspaper]. *SN Social Sciences* 4(2). <https://doi.org/10.1007/s43545-024-00852-6>
- Bright, M. A., Huq, M. S., Miller, M. D., Patel, S., Li, Z., & Finkelhor, D. (2024). Randomized Control Trial of a School-Based Curriculum that Teaches About Multiple Forms of Abuse [Article]. *Child Maltreatment*, 29(2), 364-374. <https://doi.org/10.1177/10775595231152623>
- Bright, M. A., Ortega, D., Finkelhor, D., & Walsh, K. (2022). Moving school-based CSA prevention education online: Advantages and challenges of the “new normal”. *Child Abuse & Neglect*, 132, 105807. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2022.105807>
- Celik, P. (2024). The effectiveness of school-based child sexual abuse prevention programmes among primary school-aged children: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 7, Article 100348. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100348>
- Dankel, S. J., & Loenneke, J. P. (2021). Effect sizes for paired data should use the change score variability rather than the pretest variability [Review]. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 35(6), 1773-1778. <https://doi.org/10.1519/JSC.0000000000002946>
- Field, A. (2019). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (6 ed.). SAGE Publications.
- Finkelhor, D. (2007). Prevention of sexual abuse through educational programs directed toward children [Note]. *Pediatrics*, 120(3), 640-645. <https://doi.org/10.1542/peds.2007-0754>
- French, D. P., Miles, L. M., Elbourne, D., Farmer, A., Gulliford, M., Locock, L., Sutton, S., & McCambridge, J. (2021). Reducing bias in trials from reactions to measurement: the MERIT study including developmental work and expert workshop [Article]. *Health Technology Assessment*, 25(55). <https://doi.org/10.3310/hta25550>
- Gubbels, J., van der Put, C. E., Stams, G. J. J. M., & Assink, M. (2021). Effective Components of School-Based Prevention Programs for Child Abuse: A Meta-Analytic Review [Review]. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 24(3), 553-578. <https://doi.org/10.1007/s10567-021-00353-5>
- Jernbro, C., Landberg, Å., & Thulin, J. (2023). *Våld mot barn 2022*. S. A. Barnhuset.
- Jones, C., Scholes, L., Rolfe, B., & Stieler-Hunt, C. (2020). A serious-game for child sexual abuse prevention: An evaluation of orbit [Article]. *Child Abuse and Neglect*, 107, Article 104569. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104569>
- Jämställdhetsmyndigheten. (2022). *Att förebygga sexuell exploatering - fördjupningsrapport*. Jämställdhetsmyndigheten.
- Knoll, T. (2018). The think-aloud protocol. *Games user research*, 1, 189-202.

- Lemaigre, C., Taylor, E. P., & Gittoes, C. (2017). Barriers and facilitators to disclosing sexual abuse in childhood and adolescence: A systematic review. *Child Abuse Negl*, 70, 39-52. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.05.009>
- Lu, M., Barlow, J., Meinck, F., & Neelakantan, L. (2023). Unpacking School-Based Child Sexual Abuse Prevention Programs: A Realist Review [Review]. *Trauma, Violence, and Abuse*, 24(4), 2067-2081. <https://doi.org/10.1177/15248380221082153>
- Lu, M., Barlow, J., Meinck, F., Walsh, K., & Wu, Y. (2022). School-based Child Sexual Abuse Interventions: A Systematic Review and Meta-analysis [Article]. *Research on Social Work Practice*. <https://doi.org/10.1177/10497315221111393>
- Lynas, J., & Hawkins, R. (2017). Fidelity in school-based child sexual abuse prevention programs: A systematic review [Article]. *Child Abuse and Neglect*, 72, 10-21. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.07.003>
- Rudolph, J., & Zimmer-Gembeck, M. J. (2018). Reviewing the Focus: A Summary and Critique of Child-Focused Sexual Abuse Prevention [Review]. *Trauma, Violence, and Abuse*, 19(5), 543-554. <https://doi.org/10.1177/1524838016675478>
- Rust, J., & Golombok, S. (2009). *Modern psychometrics. The science of psychological assessment (3rd ed.)*. Routledge.
- Scholes, L., Jones, C., Stieler-Hunt, C., Rolfe, B., & Pozzebon, K. (2012). The teachers' role in child sexual abuse prevention programs: Implications for teacher education. *Australian Journal of Teacher Education*, 37(11), 104-131, Article Article 6. <https://doi.org/10.14221/ajte.2012v37n11.5>
- Stoltenborgh, M., Bakermans-Kranenburg, M. J., Alink, L. R. A., & van Ijzendoorn, M. H. (2015). The Prevalence of Child Maltreatment across the Globe: Review of a Series of Meta-Analyses. *Child Abuse Review*, 24(1), 37-50. <https://doi.org/10.1002/car.2353>
- Tutty, L. M. (2020). Children's Knowledge of Abuse Questionnaires (CKAQ)-Short: Two Brief Ten-Item Measures of Knowledge about Child Sexual Abuse Concepts [Article]. *Journal of Child Sexual Abuse*, 29(5), 513-530. <https://doi.org/10.1080/10538712.2019.1688443>
- UNICEF. (2024). *When Numbers Demand Action: Confronting the global scale of sexual violence against children*. UNICEF.
- Zhang, Z., & Yuan, K. H. (2016). Robust Coefficients Alpha and Omega and Confidence Intervals With Outlying Observations and Missing Data: Methods and Software [Article]. *Educational and Psychological Measurement*, 76(3), 387-411. <https://doi.org/10.1177/0013164415594658>

Bilagor – utveckling av utvärderingsinstrument

Bilagor – utveckling av utvärderingsinstrument.....	1
Bilaga 1: Beskrivning av prototyp 1.....	2
Bilaga 2. Gruppdiskussioner om prototyp 1.....	4
Filmer/innehåll som presenterades för deltagare.....	4
Elevernas återkoppling.....	4
Bilaga 3: Beskrivning av prototyp 2.....	7
Bilaga 4 Resultat från pilottestning av prototyp 2.....	10
Bilaga 5: Det slutgiltiga utvärderingsinstrumentet	11



Bilaga 1: Beskrivning av prototyp 1.

Situation	Text	Svarsalternativ
1. Skolgården, pussleken	Dina kompisar vill leka pussleken på rasten. Det börjar med att en kompis ska pussa en annan kompis. Det känns pirrigt och spännande och du får en puss från en klasskompis. Sen bestämmer kompisarna att man ska få pussar från flera kompisar på en gång. Det känns jobbigt och du vill inte längre. Vad gör du?	A: Jag säger att jag inte vill vara med mer, man får alltid ändra sig B: Jag är tyst och är med i leken, jag var ju med från början och då får jag stå ut C: Jag frågar om vi kan göra leken på ett annat sätt. D: Jag vet inte
2. I duschen	Du duschar efter idrotten och en i din klass tar en bild -på dig med sin mobil. Vad tänker du om det?	A: Det är ok, det var säkert bara på skoj B: Det är ok så länge jag vet att bilden inte visas för någon C: Det är inte ok eftersom klasskompisen inte bad om lov och jag sa att det var ok D: Jag vet inte
3. Lekplats 1	Du och en kompis är ute och cyklar. Ni träffar några äldre barn och har kul tillsammans. Plötsligt drar ett av de äldre barnen drar ner din kompis shorts och underkläder. De äldre barnen skrattar Ni går hem. Vad gör du?	A: Jag berättar för en vuxen B: Jag berättar för en kompis C: Jag säger ingenting till någon D: Jag vet inte
4. Lekplats 2	Du berättar vad som hänt med din kompis för en vuxen som du litar på. Den vuxne lyssnar inte. Du berättar igen. Han svarar att han vet att det äldre barnet aldrig skulle göra så! Vad gör du?	A: Jag berättar för en annan vuxen som jag litar på B: Jag berättar för en kompis C: Jag berättar inte för någon mer person D: Jag vet inte
5. Hemma hos kompis (1) – Dålig hemlighet	Din kompis berättar för dig att hennes föräldrar har slagit henne. Hon vill inte att du ska säga någonting för då kan hennes föräldrar bli sura och arga. Vad gör du?	A: Jag berättar för mina föräldrar. Den här hemligheten skadar min kompis B: Jag försöker att få min kompis att prata med någon, kanske en lärare på skolan. C: Om min kompis ber mig att hålla en hemlighet så kommer jag att hålla den. D: Jag vet inte

Situation	Text	Svarsalternativ
6. Hemma hos kompis (2) – Bra hemlighet	Din kompis berättar för dig att hen är kär i någon i er klass. Din kompis ber dig att inte berätta för någon. Vad gör du?	A: Jag berättar för min familj, hemligheter är fel B: Jag berättar för en kompis C: Jag håller det jag har lovat och säger ingenting till någon D: Jag vet inte
7. Hos doktorn	Du har fått kliande utslag på hela kroppen och är hos doktorn. Du får ta av dig alla kläder. Doktorn vill undersöka din snopp eller snippa. Får doktorn titta på och röra vid din snopp eller snippa?	A: Ja, doktorn är vuxen B: Ja, om doktorn först förklarar varför C: Nej, ingen utom jag får det D: Vet inte
8. Hemma - Online – är det sant?	Du träffar en person online som vill spela med dig. Hen säger att hen är lika gammal som du. Är det sant?	A: Nej, personer på nätet behöver inte vara den personen den säger att den är B: Nej, personer på nätet ljugar alltid C: Ja, personer på nätet ljugar aldrig D: Jag vet inte
9. Hemma – Online person ber om bild	En person som du har lärt känna online men inte träffat på riktigt, ber dig att skicka en bild på din snopp eller snippa. Vad gör du?	A: Jag skickar inte bilder och berättar för mina föräldrar om vad som hänt B: Jag skickar inte bilder och blockar personen C: Jag skickar bilder men håller hemligt D: Jag vet inte
10. Hemma - Online – 1 – vuxen skickar bild	En vuxen som du känner skickar en bild till dig på sin snopp eller snippa. Den vuxna skriver att du inte får berätta för någon. Vad gör du?	A: Jag berättar för en vuxen B: Jag berättar för en kompis C: Jag säger ingenting till någon D: Jag vet inte

Bilaga 2. Gruppdiskussioner om prototyp 1

Filmer/innehåll som presenterades för deltagare

Situation 1: Pussleken
Situation 2: I duschen efter idrotten
Situation 3: Lekplats 1
Situation 4: Lekplats 2
Situation 5: Hemma hos kompis - Dålig hemlighet
Situation 6: Hemma hos kompis - Bra hemlighet
Situation 7: Hos doktorn
Situation 8: Online, är det sant?
Situation 9: Online, person ber om bild
Situation 10: Vuxen skickar bild

Barnen fick se introduktionen/inramningen av den spelliknande miljön via projektor eller på en tv-skärm varefter filmerna spelades upp. Efter varje film fick de reflektera kring frågor om relevans/igenkänning, tydlighet och ordval. Exempel på frågor var: *Vad handlar den här filmen om? Kan ni känna igen er i den här situationen? Var det svårt eller enkelt att förstå de olika svaren? Är det något ni skulle svara som inte finns med?* Eleverna fick även prata och associera fritt i enlighet med "Think aloud metoden". För att minska risk för stress och inte överskrida avsatt tid diskuterades fem filmer/situationer per grupp vid respektive skola.

Skola 1, grupp 1 fick se situation nr. 1–5.
Skola 1, grupp 2 fick se situation nr. 6–10.
Skola 2, grupp 1 fick se situation nr. 1, 9, 7, 3, 4.
Skola 2, grupp 2 fick se situation nr. 8, 2, 10, 5, 6.

I båda grupperna på skola 1 fick eleverna först se och höra situationen, därefter prata om den. Sedan blev eleverna presenterade för svarsalternativen och fick därefter prata om dem. I båda grupperna på skola 2 fick eleverna se endast situationerna, utan svarsalternativen, förutom i grupp 2 där eleverna fick se svarsalternativen för den sista situationen efter att de själva hade kommit med förslag till svar.

Forskargruppen bearbetade och diskuterade den skriftliga sammanställningen av ljudfilerna och identifierade relevanta revideringar.

Elevernas återkoppling

Generellt

- Filmernas tempo upplevdes som för högt vilket innebar svårigheter att förstå situationerna
- Minst ett barn påtalade ett mönster i vilket svarsalternativ som antogs vara "det rätta"
- Några tyckte att filmerna var bra och att det var roligt att få diskutera dem
- Ett barn tyckte det var långtråkigt att vara med i gruppdiskussionen
- Barnen svarade på frågorna, det var svårt för dem att kommentera frågorna i sig
- Forskarnas frågor om svarsalternativen var för lätta besvarades inte tydligt

Återkoppling på respektive situation/film

Situation 1 – Pussleken: Inga barn kände igen sig i pussleken. Snurra flaskan och Sanning eller konka gavs som förslag på "pirriga lekar". Några barn tyckte att det var lite otydligt vad som hände i filmen medan andra tyckte det var enkelt att förstå handlingen.

Förslag till svarsalternativ: "Man kan byta lek för att alla ska gilla leken".

Situation 2 – Barn blir fotad av annat barn i duschen efter idrotten: Några barn tror inte detta skulle kunna hända dem själva, eftersom de inte får ha mobil i omklädningsrummet/i skolan. De kunde ändå föreställa sig situationen. Några tjejer berättade att de inte känner sig trygga i omklädningsrummet eftersom killarna brukar knacka på dörren.

Förslag till svarsalternativ: "Jag skulle sagt till en lärare. Man får inte ta bild på någon utan att den vill, det är olagligt".

Situation 3 – Barnets kompis får byxorna neddragna av äldre barn vid en lekplats: Filmen uppledes som rörig av flera barn. Barnen påtalade även att de som cyklar inte har hjälm. Några barn reagerade på att kompiserna bara står stilla när den andra blir utsatt. Ett barn skulle inte valt något av de existerande svarsalternativen utan sagt till de stora barnen.

Förslag till svarsalternativ: "Peppa kompiserna att säga till sina föräldrar".

Situation 4 – Barnet berättar vad som hände kompiserna för en vuxen som inte tror på berättelsen: Barnen förstod att situationen hörde ihop med den föregående men vissa förstod inte att det var offrets kompis som berättade om händelsen för en vuxen.

Förslag till svarsalternativ: "kontakta tränare på fritidsaktivitet, fritids, fritidsledare eller lärare, kurator, jagvillveta.se, Bris, 112..."

Situation 5 – Dålig hemlighet – kompis berättar om våldsutsatthet från förälder. Barnen jämförde beskriven hemlighet med "lättare"/bra hemligheter som att ge ett paket eller berätta att man är kär i någon (film/situation 9): "Den här hemlisen är inte bra att hålla". "Man kan inte hålla en sån hemlighet när man ser att någon är ledsen eller arg". Den dåliga hemlisen upplevdes "viktigare"/"en ganska stor grej": "Hon (barnet i denna filmen) är väldigt rädd och väldigt nervös. Hon känner sig inte trygg. Då är det lite annorlunda med den". Vissa tyckte att filmen och frågan var ottydlig vilket sannolikt berodde på tempot.

Förslag till svarsalternativ:

"Jag tycker ni ska lägga till att man kan ringa BRIS". "Föräldrar ska ju inte slå en, för det är olagligt och man ska inte göra det".

"Man kan prata med en lärare om man inte vill prata med en förälder".

Situation 6 – Bra hemlighet. Kompis berättar om att hen är kär i klasskompis: Alla barn tyckte det var stor skillnad på denna hemlighet och den som presenterades i film/situation 2: "det här är inget dumt att hålla hemligt". Ett barn var osäker på hur hen skulle göra "det beror lite på hur man känner det att hålla en sån hemlis. Det finns olika svar till känslorna".

Förslag till svarsalternativ: "Jag hade inte sagt något, för då kanske man hade förlorat vännen och den blivit jätteledsen".

Situation 7 – Barnet är hos doktorn som behöver undersöka barnets snopp/snipa: Flera barn visade att de var bekanta med frågan och de flesta tyckte att det är okej om doktorn förklarade varför. Någon uttryckte dock att "[det] kanske inte skulle kännas helt okej om man är lite större. Speciellt om det [läkaren] är en kille och man är tjej".

Förslag till svarsalternativ: "Man måste ha samtycke och de måste berätta vad de gör. Då är det okej. Annars: No!".

Situation 8 – Person online säger att hen är lika gammal som barnet – är det sant? . Några barnen berättade om egna erfarenheter av att bli kontaktad av personer de inte känner på Roblox, Snapchat, TikTok och sms. Ett barn tipsade om att ställa frågor och om personen tar lång tid på sig att svara kan det betyda att det är något konstigt/att den inte är den som den säger att den är och man kan blockera personen. Andra beskrev att "[det är] jättelätt att ljuga i såna här spel" och att det är svårt att veta vem någon är online. De var medvetna om att vuxna kan använda en profilbild av ett barn "för att luras" eller "försöker luras för att typ hota någon".

Förslag till svarsalternativ: "Det kan vara sant, men kanske inte".

Situation 9 – Person online ber barnet om bild på hens snopp/snipa. Barnen bekräftade att detta är något som skulle kunna hända dem online: "det händer med jättemånga personer". En liknande situation som i filmen och möjliga strategier hade diskuterats med lärare i en klass. Barnen frågade

sig varför någon ens vill fråga om en sådan bild men visste att det förekommer och att barn kan bli lockade av pengar eller Roblocks, eller bli hotad till att skicka bilder.

Förslag till svarsalternativ: "Jag skickar inte bilden och berättar för någon, mamma eller pappa eller, om man är rädd för det, en lärare".

"Man kan spåra dens mobil och efterlysa den".

Situation 10 – Online - vuxen skickar bild på snopp/snippa: Vissa barn ansåg att det var otydligt vem som skickade vad som hände i filmen. Forskare frågade om barnen tycker det vore jobbigt att se filmen och svara på frågan själva (som situationen kommer att vara i kommande datainsamling). Flera svarade nej och tyckte att det är viktigt att ställa frågor om detta. Andra lyfte att de skulle kunna känna sig lite skrämda eller obekväma. Ett barn tror det kan vara obehagligt för barn som inte lärt sig så mycket om sådana frågor/teman. Ett barn säger: "Även fast någon säger till en "Du berättar inte för fröken" - den bestämmer inte det. Det bestämmer man själv så man får bestämma själv om man vill berätta eller inte".

Förslag till svarsalternativ: "Jag tycker man ska berätta för någon man litar på, inte nån man inte litar på. Typ man kan prata med en kompis eller någon".

"Det är liksom inte okej att man skickar sådana bilder. Jag hade sagt till en vuxen man litar på direkt".

"Det hade varit bättre att visa en vuxen för det hade blivit lite konstigt om man hade visat en kompis".

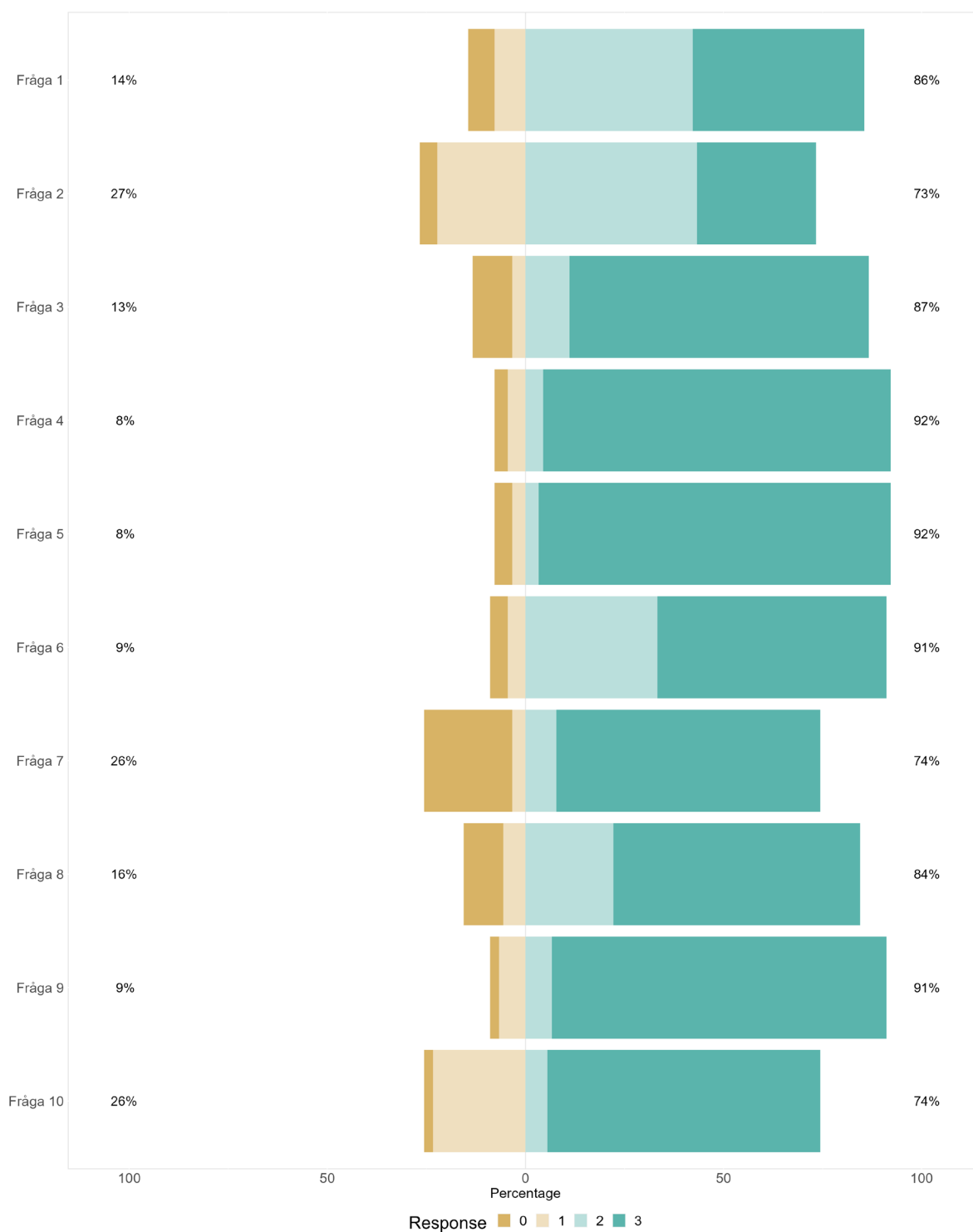
Bilaga 3: Beskrivning av prototyp 2.

Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
1. Skolgården, Sanning eller konka	Dina kompisar vill leka sanning och konka på rasten. Det börjar med att en kompis ska pussa en annan kompis. Det känns pirrigt och spännande och du får en puss från en klasskompis. Sen bestämmer en kompis att man ska få pussar från flera kompisar på en gång. Det känns jobbigt och du vill inte längre. Vad gör du?	Jag frågar om vi kan leka en annan lek	A	3
		Jag vet inte	B	0
		Jag säger att jag inte vill vara med mer, man får alltid ändra sig	C	2
		Jag är tyst och är med i leken, jag var ju med från början och då får jag stå ut	D	1
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
2. Hemma hos kompis (1) - Dålig hemlighet	Din kompis berättar för dig att hennes föräldrar har slagit henne. Hon vill inte att du ska säga någonting för då kan hennes föräldrar bli sura och arga. Vad gör du?	Om min kompis ber mig att hålla en hemlighet, så kommer jag att hålla den	A	1
		Jag berättar för mina föräldrar. Den här hemligheten skadar min kompis	B	3
		Jag försöker att få min kompis att prata med någon, kanske en lärare på skolan	C	2
		Jag vet inte	D	0
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
3. Hemma - Online – är det sant?	Du träffar en person online som vill spela med dig. Hen säger att hen är lika gammal som du. Kan du vara säker på det?	Nej, personer på nätet ljuger alltid	A	2
		Ja, personer på nätet ljuger aldrig	B	1
		Nej, personer på nätet behöver inte vara den personen den säger att den är	C	3
		Jag vet inte	D	0
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
4. Lekplats 1	Du och en kompis är ute och cyklar. Ni träffar några äldre barn och har kul tillsammans. Plötsligt drar ett av de äldre barnen drar ner din kompis shorts och underkläder. De äldre barnen skrattar. Ni går hem. Vad gör du?	Jag berättar för en kompis	A	2
		Jag berättar för en vuxen	B	3
		Jag vet inte	C	0
		Jag säger ingenting till någon	D	1

Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
5. Lekplats 2	Du berättar vad som hänt med din kompis för en vuxen som du litar på. Den vuxne lyssnar inte. Du berättar igen. Han svarar att han vet att det äldre barnet aldrig skulle göra så! Vad gör du?	Jag vet inte	A	0
		Jag berättar inte för någon mer person	B	1
		Jag berättar för en kompis	C	2
		Jag berättar för en annan vuxen som jag litar på	D	3
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
6. Hemma – Online - person ber om bild	En person som du har lärt känna online men inte träffat på riktigt, ber dig att skicka en bild på din snopp eller snippa. Vad gör du?	Jag skickar <i>inte</i> bilder och blockar personen	A	2
		Jag skickar <i>inte</i> bilder och berättar för mina föräldrar om vad som hänt	B	3
		Jag vet inte	C	0
		Jag skickar bilder, men håller hemligt	D	1
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
7. I duschen	Du duschar efter idrotten och en i din klass tar en bild på dig med sin mobil. Vad tänker du om det?	Det är ok, det var säkert bara på skoj	A	1
		Det är ok så länge jag vet att bilden inte visas för någon	B	2
		Eftersom kompisen inte bad om lov och jag sa att det var ok, så är det inte ok	C	3
		Jag vet inte	D	0
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
8. Hos doktorn	Du har fått kliande utslag på hela kroppen och är hos doktorn. Du får ta av dig alla kläder. Doktorn vill undersöka din snopp eller snippa. Får doktorn titta på och röra vid din snopp eller snippa?	Ja, doktorn är vuxen	A	1
		Vet inte	B	0
		Nej, ingen utom jag får det	C	2
		Ja, om doktorn först förklarar varför	D	3
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
9. Hemma hos kompis	Din kompis berättar för dig att hen är kär i någon i er klass. Din	Jag berättar för min familj, hemligheter är fel	A	1

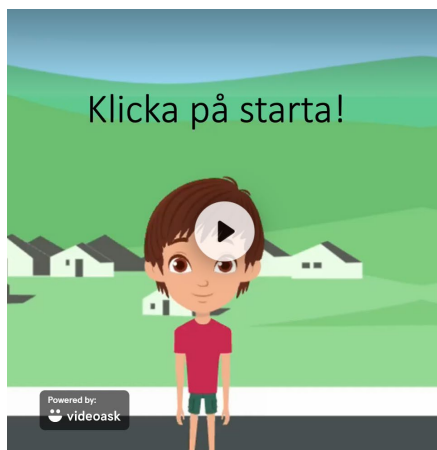
(2) – Bra hemlighet	kompis ber dig att inte berätta för någon. Vad gör du?	Jag vet inte	B	0
		Jag håller det jag har lovat, och säger ingenting till någon	C	3
		Jag berättar för en kompis	D	2
Situation	Text	Svarsalternativ	Bokstav	Numeriskt värde
10. Hemma - Online – vuxen skickar bild	En vuxen som du känner skickar en bild till dig på sin snopp eller snippa. Den vuxna skriver att du inte får berätta för någon. Vad gör du?	Jag säger ingenting till någon	A	1
		Jag berättar för en vuxen	B	3
		Jag vet inte	C	0
		Jag berättar för en kompis	D	2

Bilaga 4 Resultat från pilottestning av prototyp 2



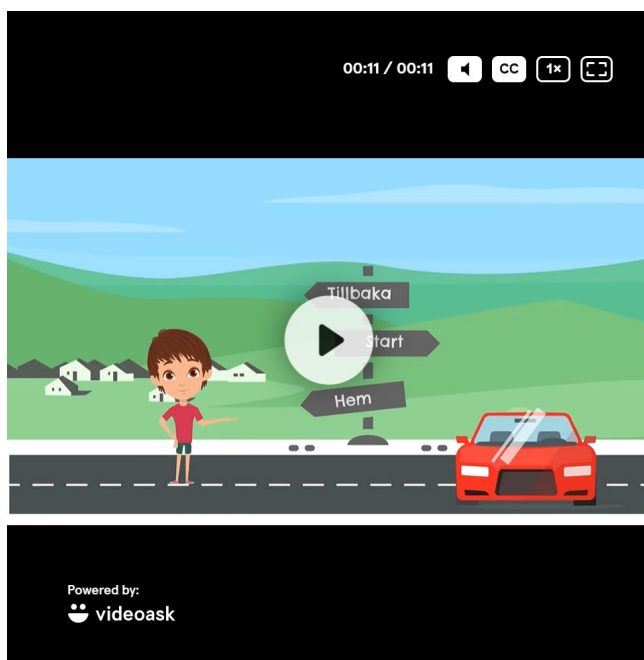
Bilaga 5: Det slutgiltiga utvärderingsinstrumentet

Startbild:



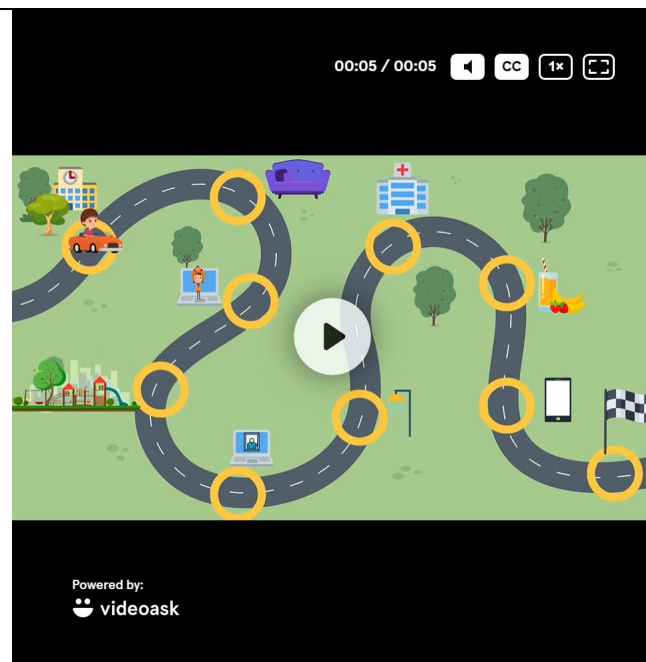
Starta!

Startbild 2 – Kim:



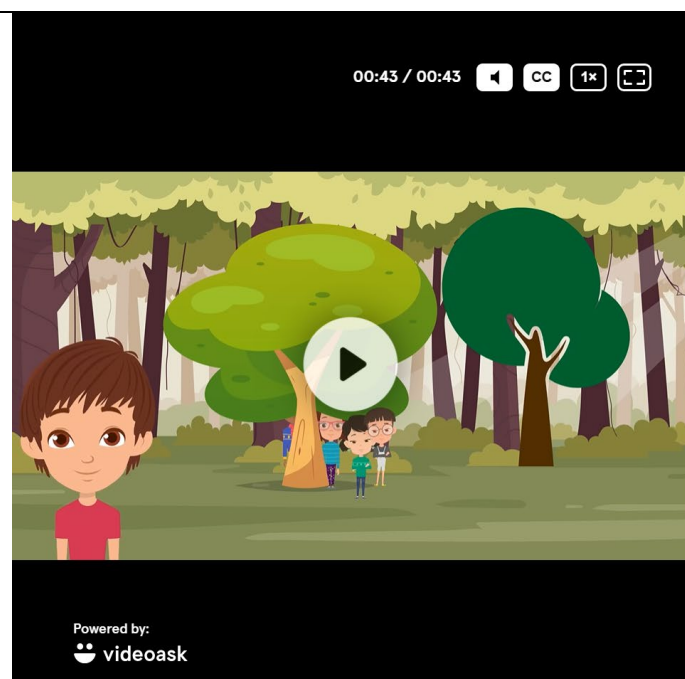
Starta!

1:a stoppet:



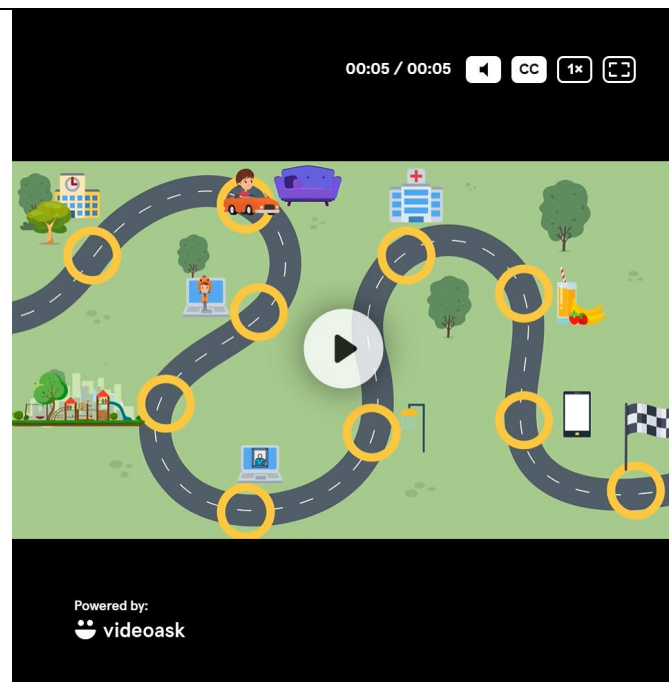
Gå vidare

Situation 1 – Sanning eller konka:



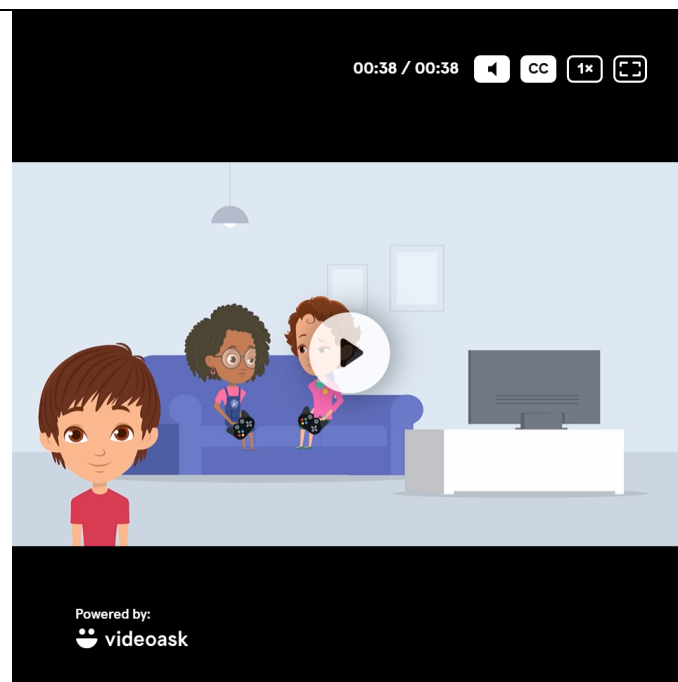
- A Jag frågar om vi kan le
annan lek.
- B Jag vet inte.
- C Jag säger att jag inte v
med mer. Man får allti
sig.
- D Jag är tyst och är med
Jag var ju med från bö
då får jag stå ut.

2:a stoppet:



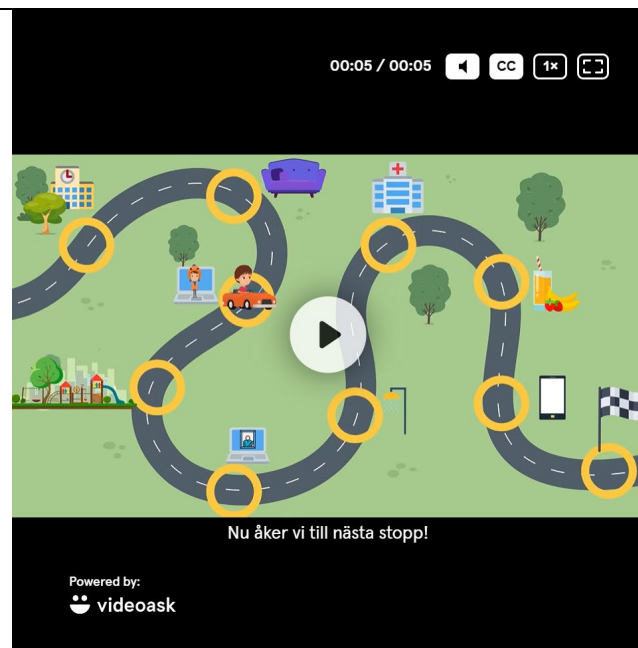
Gå vidare

Situation 2: Dålig hemlighet



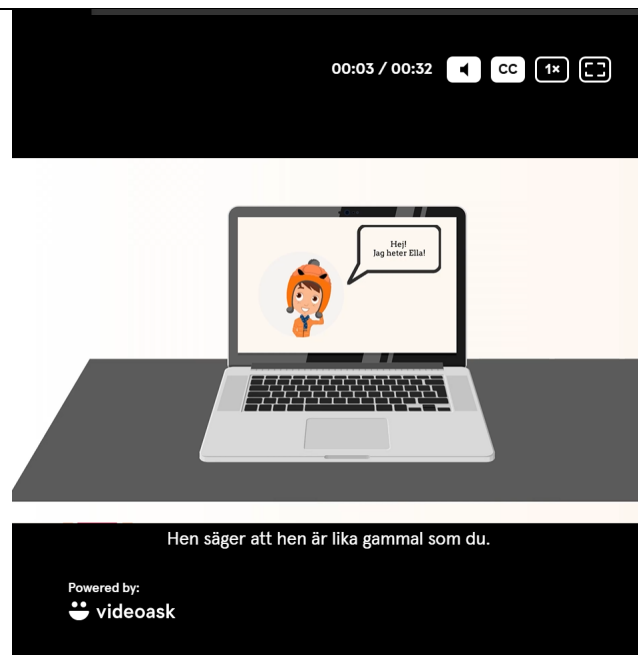
- A** Om min kompis ber mig hålla en hemlighet så kommer jag att hålla den.
- B** Jag berättar för mina föräldrar. Den här hemligheten ska jag inte hålla.
- C** Jag försöker få min kompis att prata med någon. Kanske en lärare på skolan.
- D** Jag vet inte.

3:e stoppet:



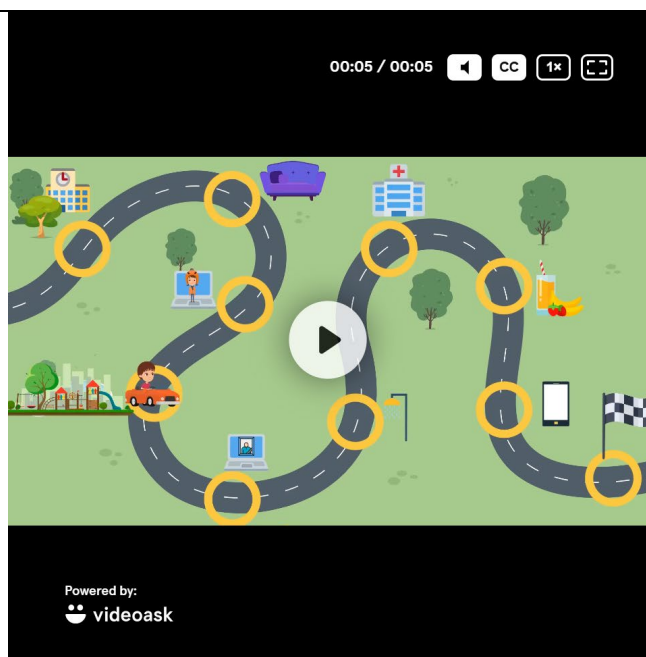
Gå vidare

Situation 3 – ålder online:



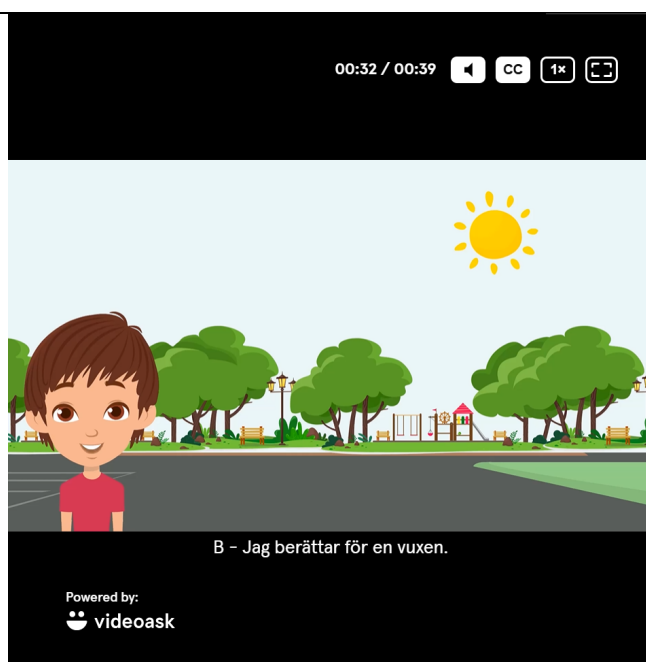
- ☐ A Nej, personer på nätet ljugar alltid.
- ☐ B Ja, personer på nätet ljugar aldrig.
- ☐ C Nej, personer på nätet behöver inte vara den personen den säger att den är.
- ☐ D Jag vet inte.

4:e stoppet:



Gå vidare

Situation 4 – lekplats del 1:



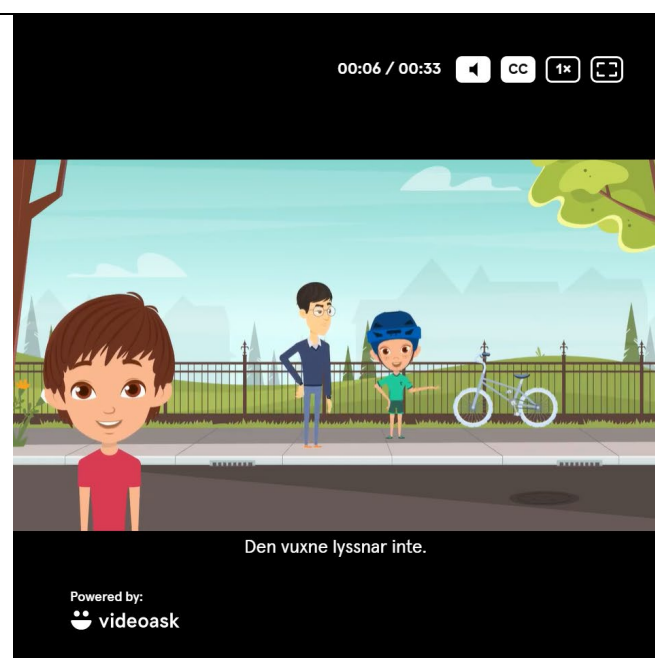
A Jag berättar för en kompis.

B Jag berättar för en vuxen.

C Jag vet inte.

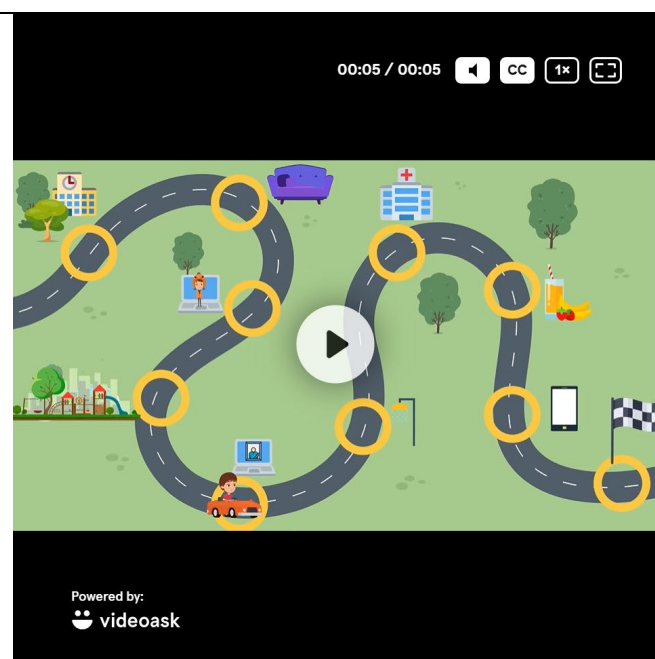
D Jag säger ingenting till någon.

Situation 5 – lekplats del 2:



- A Jag vet inte.
- B Jag berättar inte för någon person.
- C Jag berättar för en kompis.
- D Jag berättar för en annan vuxen som jag litar på.

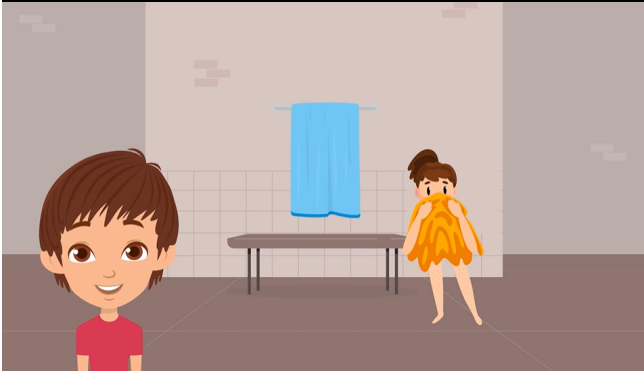
6:e stoppet:



Gå vidare

Situation 7 – duschrummet:

00:17 / 00:31



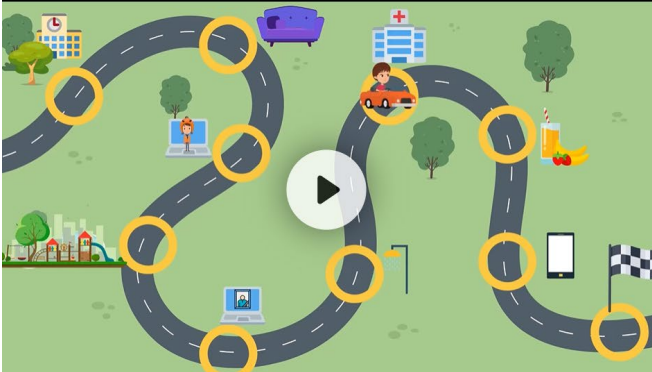
att bilden inte visas för någon.

Powered by:
videoask

- A Det är okej. Det var säkert bara på skoj.
- B Det är okej. Så länge jag vet att bilden inte visas för någon.
- C Eftersom kompiserna inte bad lov och jag sa att det var okej så är det inte okej.
- D Jag vet inte.

8:e stoppet:

00:05 / 00:05

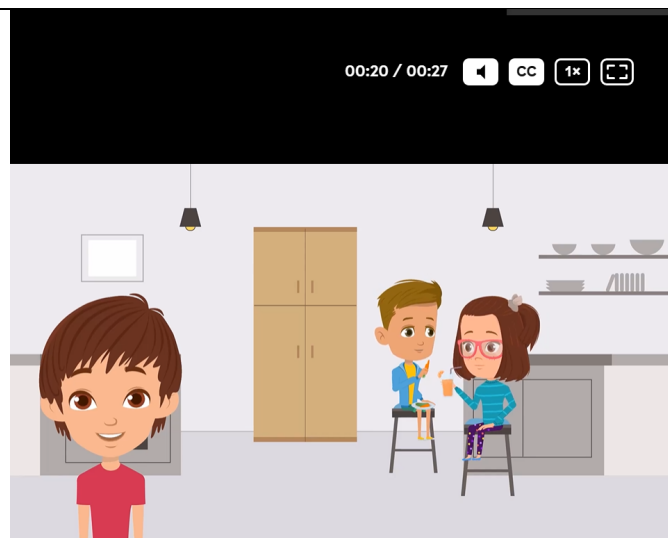


Powered by:
videoask

Gå vidare

Situation 9 – bra hemlighet:

00:20 / 00:27



C - Jag håller det jag lovat och säger

Powered by:
videoask

A Jag berättar för min familj.
Hemligheter är fel.

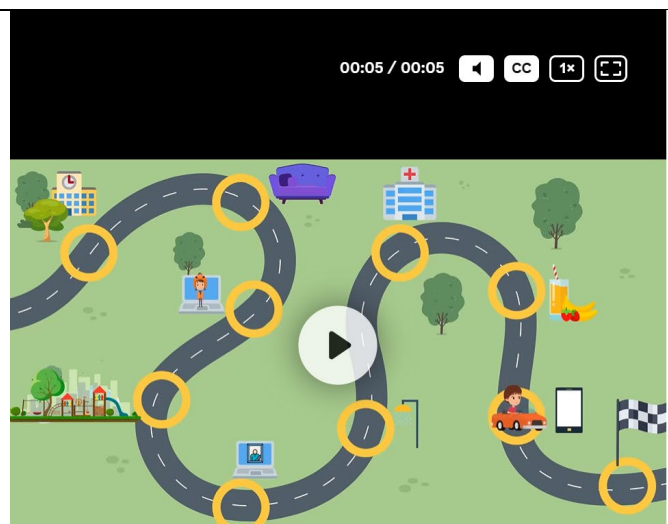
B Jag vet inte.

C Jag håller det jag lovat och
säger ingenting till någon.

D Jag berättar för en kompis.

10:e stoppet:

00:05 / 00:05



Powered by:
videoask

Gå vidare

Situation 10 - skickar bild mobilen:

00:14 / 00:24



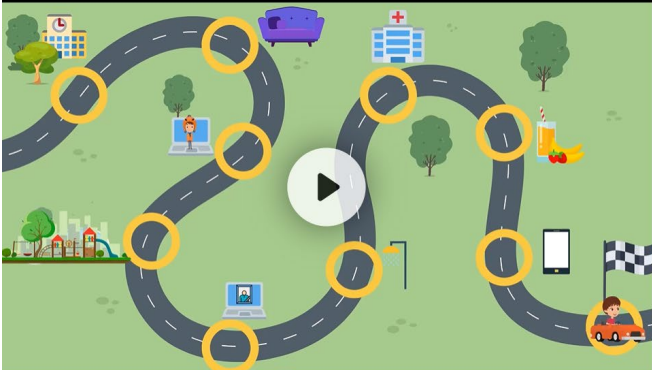
B - Jag berättar för en vuxen.

Powered by:
videoask

- A Jag säger ingenting till n
- B Jag berättar för en vuxen
- C Jag vet inte.
- D Jag berättar för en komp

I mål:

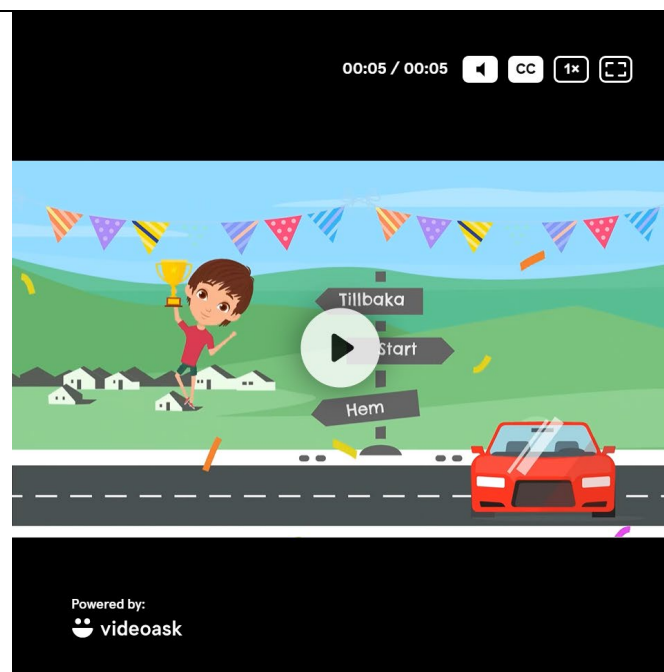
00:05 / 00:05



Powered by:
videoask

Gå vidare

"Bra jobbat!" – "Skicka in mina svar":



Skicka in mina svar!

Slutbild:

