

BØRNS VILKÅR

SAMMEN STOPPER VI SVIGT



Det gør teknologien ved os

Temaforløb til 6.-9. klasse

Temaforløbets aktiviteter

Temaforløbet "Det gør teknologien ved os" består af tre aktiviteter.
Vi anbefaler, at du selv tilpasser de enkelte aktiviteter til netop dine elever.

1. I lommen på teknologien? Fordele og ulemper
2. Adfærdsdesign, vaner og pres. Podcast
3. Skab en forandring. Gruppearbejde

Børns Vilkår, 2021 ©
Kopiering og print af dette materiale eller dele deraf er kun tilladt efter reglerne
i gældende lov om ophavsret eller inden for rammerne af en aftale med Copydan.

Indhold: Lone Smidt og Katrine Andersen
Redaktion: Fritjof Fuglesang
Layout: AntonMaria - Visuel Kommunikation

Temaforløbet er udviklet til Børns Vilkårs Fællesskabsskoler

Introduktion

Dette tema handler om digitale dynamikker, og hvordan de påvirker menneskers adfærd på sociale medier.

Teknologien gør en masse gode ting for os. Med teknologien kan vi holde en tæt kontakt til mennesker over hele verden, vi kan blive underholdt døgnet rundt, og vi kan nemt og hurtigt få adgang til informationer. Men selvom teknologien er fantastisk på mange områder, er det også værd at forholde sig til teknologiens bagside.

Fra BørneTelefonen hører vi om børn og unge, der føler sig presset af normer og forventninger, de møder på sociale medier, og en undersøgelse fra Børns Vilkår viser konkrete eksempler på, hvordan børn og unges adfærd er styret af adfærdsdesign og normer på sociale medier.

Derfor er det vigtigt, børn og unge lærer at forholde sig kritisk til digitale medieplatformes indlejrede intentioner, og det er udgangspunktet for dette temaforløb.

Mål:

- At eleverne tilegner sig viden om digitalt adfærdsdesign.
- At eleverne i fællesskab reflekterer over, hvordan adfærdsdesign kan føre til pres og stress.
- At eleverne formulerer og afprøver konkrete handlinger, der kan modvirke negative konsekvenser af digitalt adfærdsdesign.

Tidsforbrug: Ca. 2-4 lektioner

Didaktiske pointer :

- Erfaringer fra Børns Vilkårs undervisningsindsatser viser, at det, vi som voksne generelt anser som ulemper ved digitale teknologier, ikke nødvendigvis opleves som ulemper for børn og unge. Støt derfor eleverne i at forholde sig kritisk ved at stille åbne og nysgerrige spørgsmål som "Hvorfor tror du, at firmaet bag app'en har fundet på denne funktion? Tror du, det kan være en ulempe for nogen, selvom det ikke er det for dig? Hvad ville der ske med vores adfærd, hvis den funktion ikke var der?"

Undersøgelser viser, at unge bliver presset af eksempelvis notifikationer, hvorfor tror I, det er sådan? Hvad kan man selv gøre for at undgå at blive styret af notifikationer?"

- Tag udgangspunkt i elevernes egen viden og erfaringer. Unge ved rigtig meget om digitale platforme; hvordan de virker, hvordan man kan bruge dem på forskellige måder eller endda anvende dem på helt andre måder, end de var tiltænkt. Brug denne viden i undervisningen, når eleverne skal udtænke måder, hvor man kan sikre, at teknologien ikke bliver for styrende og forstyrrende.
- Der er mange normer knyttet til det digitale. Det kan være normer om, hvilke spil/tjenester der er "in". Det kan også være normer for, hvad henholdsvis drenge og piger kan lide at lave online. De normer kan opleves ekskluderende for nogle børn og unge, så prøv at undgå at reproducere normer for børn og unges digitale liv, når du taler om det.

1. I lommen på teknologien?

Fordele og ulemper

Til denne aktivitet skal du bruge et print af elevarkene med "Fordele og ulemper", der printes i A3.

1. Indled med at forklare eleverne, at I nu skal arbejde med, hvordan teknologien er udformet på en måde, så den styrer vores adfærd både online og offline. Herefter fordeler du elevarkene med "Fordele og ulemper" på 6 "stationer" rundt om i klassen.

2. Inddel eleverne i seks grupper. Hver gruppe skal have et skrive-redskab. Fordel grupperne rundt på stationerne med "Fordele og ulemper", så alle grupper er placeret ved hver deres station.

3. Forklar nu, at de skal læse overskriften på arket og herefter skrive alle de fordele og ulemper, de kan komme i tanke om, på det pågældende ark. Når der er gået 1-2 minutter, beder du grupperne om at rykke til den næste station, og sådan bliver du ved, til alle grupper har været ved alle 6 stationer.

4. Når en gruppe kommer til en ny station, skal de først læse det, der allerede er skrevet på arket. Hvis man ville have skrevet det, som andre har skrevet, må man sætte et kryds og overveje, om man kan supplere med andre fordele/ulemper. Når grupperne har været ved alle 6 stationer, samler du arkene ind. Eleverne skal bruge arkene igen i "Aktivitet 3: Skab en forandring".

5. Faciliter en opsamlende dialog om elevernes overvejelser. Du kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

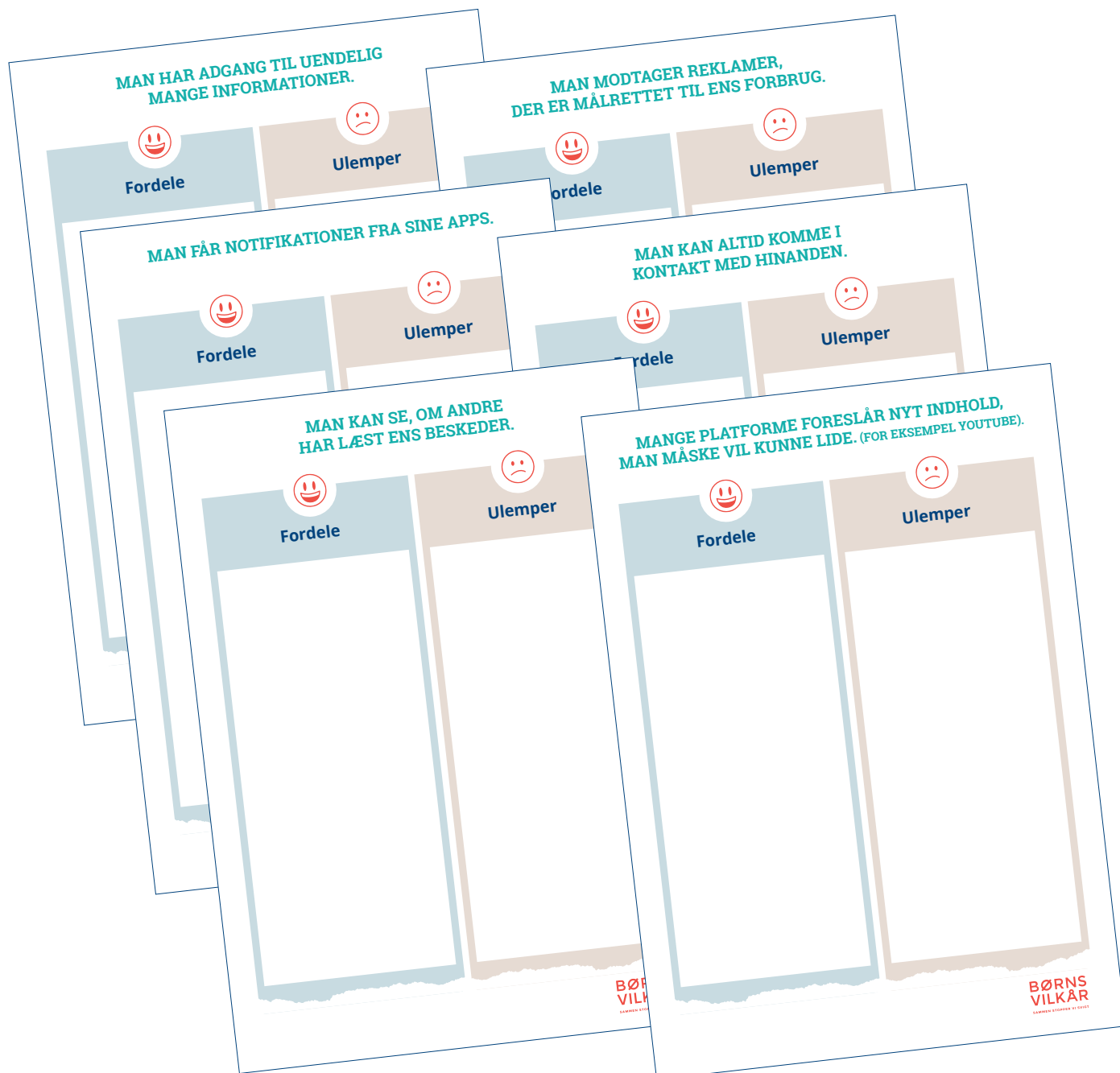
- Hvad fortæller jeres svar om fordele ved digitale teknologier?
- Hvad fortæller jeres svar om ulemper ved digitale teknologier?
- Var der nogle overskrifter, hvor I skrev det samme under "fordele" og "ulemper"? Hvilke konkrete eksempler kan I nævne, hvor noget både kan være en fordel og en ulempe?
- Hvad kan unge selv gøre for at styrke fordelene? (Udvælg konkrete eksempler på fordele fra arkene).
- Hvad kan unge selv gøre for at minimere ulemperne? (Udvælg konkrete eksempler på ulemper fra arkene).

6. Afslut med at orientere eleverne om, at de kommer til at arbejde videre med fordele/ulemper-arkene senere.



1. I lommen på teknologien

Elevark. 6 x fordele/ulemper-ark.



Print PDF ud i A3 størrelse

2. Adfærdsdesign, vaner og pres.

Podcast

1. Til denne aktivitet skal du bruge podcasten "En samtale om digitalt adfærdsdesign", hvor digital medie-eksperter Camilla Mehlsen fortæller Albert fra BørneTelefonen om, hvad digitalt adfærdsdesign er, og hvilken betydning det har for unges liv og oplevelse af pres.

<https://soundcloud.com/user-173828365/en-samtale-om-digitalt-adfaerdsdesign>

Du skal også bruge et print af det tilhørende elevark, som du uddeler til alle elever. Du kan vælge, om I vil høre den i fællesskab i klassen, om eleverne skal høre den i deres gruppe, eller om de skal høre den individuelt med høretelefoner.

2. Instruer eleverne i, at de, mens de lytter, hver især skal notere pointer om de spørgsmål, der fremgår af elevarket.

3. I grupperne skal eleverne efterfølgende tale sammen om spørgsmålene på elevarket, og de skal tale med hinanden om, hvad de mener, man kan gøre for, at børn og unge ikke bliver presset af digitalt adfærdsdesign.

4. I afslutter med en fælles opsamlende dialog i klassen. Du kan tage afsæt i følgende spørgsmål:

- Hvad overrasker jer, og hvad er ny viden for jer om adfærdsdesign, og hvordan teknologien påvirker vores adfærd?
- Hvilke eksempler på digitalt adfærdsdesign har I talt om i grupperne?
- Hvilke af de forslag til at modvirke adfærdsdesign, som bliver nævnt i podcasten, vurderer I som mest realistiske at gennemføre?
- Hvilke forslag til, hvordan man kan modvirke adfærdsdesign, fandt I selv frem til?
- Hvis I blev teknologiminister for en dag, hvilke beslutninger ville I så træffe med henblik på at minimere det pres, børn og unge oplever som en konsekvens af digitalt adfærdsdesign?



2. Adfærdsdesign, vaner og pres.

Elevark. Podcast.

En samtale om digitalt adfærdsdesign

I podcasten "En samtale om digitalt adfærdsdesign" kan I høre digital medieekspert Camilla Mehlsen fortælle Albert fra BørneTelefonen om, hvad digitalt adfærdsdesign er, og hvilken betydning det har for unges liv og oplevelse af pres.

2. Gruppearbejde:

Præsenter jeres pointer for hinanden, og tal med hinanden om, hvad I mener, man kan gøre, for at børn og unge ikke bliver presset af adfærdsdesign?

1. Individuel opgave:

Mens du lytter til podcasten, skal du notere pointer om følgende spørgsmål:

- Hvad er digitalt adfærdsdesign?
- Hvilke eksempler på adfærdsdesign bliver der talt om i podcasten?
- Hvorfor bruger tech-firmaerne adfærdsdesign?
- Hvilke forslag har Camilla og Albert til, hvordan man kan modvirke negative konsekvenser af digitalt adfærdsdesign?
- Hvilke pointer om digitalt adfærdsdesign gør størst indtryk på dig?

3. Skab en forandring.

Gruppearbejde

Som opfølgning på aktivitet 1 og 2 arbejder eleverne i denne aktivitet med at udvikle idéer til handlinger, der kan skabe forandringer i den måde, hvorpå digitale medier påvirker os. Du skal bruge elevarket "Proceskort", som printes i str. A3 til hver gruppe, og de seks ark med "Fordele og ulemper" fra aktivitet 2.

1. Eleverne arbejder i de samme grupper som i aktivitet 1 og 2.

Fordel "Fordele og ulemper"-arkene mellem grupperne, og uddel et eksemplar af elevarket "Proceskort" til hver gruppe. Øverst på elevarket skriver grupperne overskriften fra arket med "Fordele og ulemper, for eksempel "Man får notifikationer fra sine apps".

2. Instruer herefter eleverne i, at de skal vælge 2-3 ulemper fra arket, de vil arbejde med. Disse ulemper skriver de i den første kolonne på elevarket. Herefter skal de nå til enighed om en handling, unge selv kan gøre for at modvirke den ulempe, for eksempel "man kan slukke sin telefon i undervisningen". Den handling skriver de i den anden kolonne.

3. Det næste, de skal blive enige om, er et eksempel på, hvem der ellers kan gøre noget, og hvilken handling den pågældende aktør skal gøre for at modvirke ulempen. Andre aktører kan for eksempel være tech-giganter, politikere, forældre, skolen. Hvem, og hvad de kan gøre, skriver de i den tredje kolonne. For eksempel "Telefonproducenter kan sørge for, at telefoner automatisk er uden lyd og vibration fra kl. 8-15".

4. Afslutningsvis skal grupperne finde en handling, unge kan gøre for at påvirke aktøren i kolonne tre til at gøre det, de foreslår, for eksempel "Unge kan gå sammen og bruge medierne til at påvirke telefonproducenterne". Vær tydelig om, at alle handlinger skal være realistiske, og at de skal kunne argumentere for, hvorfor disse handlinger vil modvirke ulempen.

5. Afsæt en tidsramme til elevernes arbejde, for eksempel 25 minutter. Når tiden er gået, instruerer du grupperne i, at de nu har 10 minutter til at blive enige om én af de handlinger, de har skrevet i kolonne to, som de i fællesskab vil afprøve inden for en tidsramme, som du fastsætter, for eksempel en uge.

6. Når ugen er gået, præsenterer grupperne deres handlinger, og hvordan det er gået med afprøvningen sammen med konkrete eksempler på, hvordan handlingen har eller ikke har reduceret den ulempe, de har arbejdet med.

7. Afslut elevernes præsentationer med en fælles opsamlende dialog. Du kan tage afsæt i disse spørgsmål:

- Hvilke overvejelser over, hvordan vi er styret af teknologien, gør I jer på baggrund af jeres afprøvning af handlinger?
- Hvilke overvejelser over, hvad man kan gøre for selv at tage styring over teknologien, gør I jer på baggrund af jeres afprøvning af handlinger?

- Hvilke af de handlinger, I har skrevet i kolonne fire, vil I opfordre unge til at gøre?
- Hvem, tænker I, har det største ansvar for at reducere det pres på børn og unge, som teknologien er med til at skabe? (For eksempel børn og unge selv, forældre, politikere, tech-giganter ...).
- Hvem, tænker I, bedst kan gøre noget for at reducere det pres på børn og unge, som teknologien er med til at skabe? (For eksempel børn og unge selv, forældre, politikere, tech-giganter ...).
- Hvilken betydning ville det have for børn og unges online adfærd, hvis der blev lavet en lov om at forbyde digitalt adfærdsdesign, der er med til at skabe forventninger om daglig tilgængelighed blandt børn og unge under 18 år?
- Hvilke af jeres handlinger vil I eventuelt gøre til en vane/ anbefale andre at afprøve, og hvilke vil I ikke anbefale? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Hvad er jeres bedste råd til, hvordan man kan sikre sig, at man selv styrer teknologien – og at teknologien ikke styrer en?

3. Skab en forandring.

Elevark. Proceskort.

SKAB EN FORANDRING.

➔ Overskrift:

Ulempe	Hvad kan unge selv gøre?	Hvem kan ellers gøre noget, og hvad kan de gøre?	Hvordan kan unge påvirke dem til at gøre noget?
➔	➔	➔	
➔	➔	➔	
➔	➔	➔	
➔	➔	➔	
➔	➔	➔	

Print PDF ud i A3 størrelse