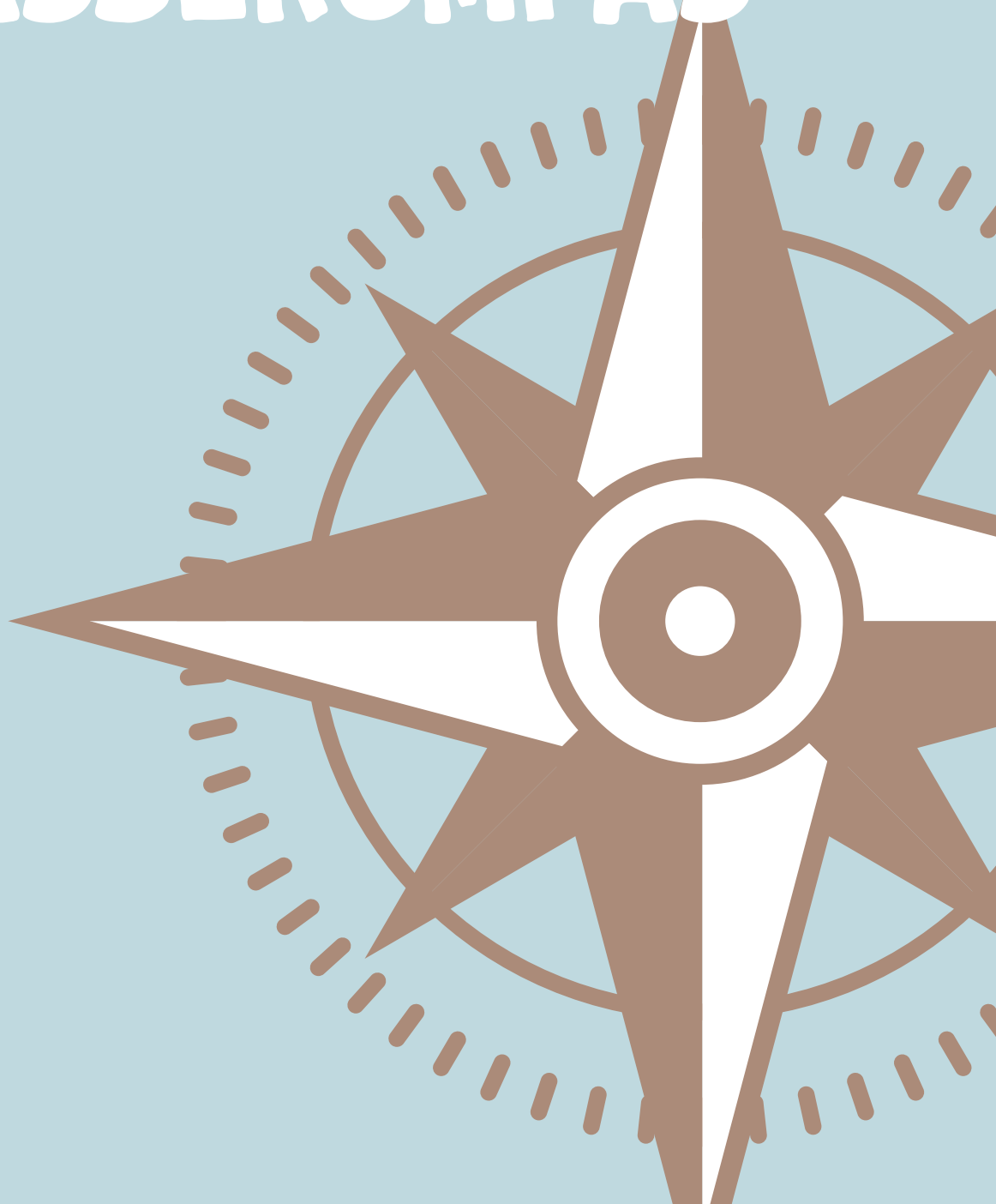


LÆRERVEJLEDNING
7.-9. KLASSE

VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS



INDHOLD

Intro	1
Didaktiske perspektiver	2
Første undervisningsgang	3
Stoleøvelse	4
Kan alle lide pizza?	5
Film: Ghosting	6
Vores digitale klassekompas	7
Anden undervisningsgang	9
Firhjørneøvelse	10
Film: Digitale kaninhuller	12
Vores digitale klassekompas	13

Børns Vilkår, 2024 © 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.

Materialer: Laura Lunding,
Camilla Norsgaard Rieper-Holm
og Sofie Rasmussen

Film: Mathias Bach og Laban

Layout: Maria Prien Saxbøl

Temaforløbet er udviklet til Børns
Vilkårs Fællesskabsskoler.



INTRO

Vi ved fra vores undersøgelser, at der er en udbredt forståelse blandt børn og unge, at de selv bærer en stor del af ansvaret for, hvad de oplever, når de færdes på sociale medier ("Børns liv med sociale medier", marts 2024). De sociale medier er udviklet af store virksomheder (ofte omtalt som "Tech-giganter"), der tjener penge på den tid vi bruger på skærmene, og som ikke har børn og unges trivsel for øje. Vi ved, at mange børn og unge har svært ved at lægge deres telefoner fra sig, også selvom de egentlig har lyst til at lave noget andet ("Børns digitale liv", ADD, 2023). Der er store kræfter på spil, som igennem adfærdsdesigns, prøver at fastholde vores opmærksomhed til skærmen, og det er en kamp, som vi ikke kan lade børn og unge om at tage alene. Det er vores opgave som voksne at hjælpe børn og unge med at kunne forholde sig kritisk til de adfærdsdesigns, som de sociale medier er konstrueret af, og hjælpe dem med at reflektere over, hvordan de påvirker den måde vi er sammen på. Dette materiale har derfor det overordnede formål at hjælpe jer med at starte nogle snakke sammen i klassen om, hvordan man er sammen på en god måde, når klassefællesskabet forgrener sig til den online verden, og hvordan vi aktivt kan forholde os til de teknologier, som vi dyrker fællesskabet på. Vi har valgt at kalde materialet "Vores digitale klassekompas". Og det kan I læse mere om her:

Om det digitale klassekompas: Det kan være svært at navigere i alle de digitale adfærdsdesigns, der påvirker den måde vi er sammen på, når vi er online. Man snakker normalt om ens "moraliske kompas", men mange oplever, at den adfærd man har online, er anderledes end den man har offline, og at det derfor kan være sværere at mærke, hvad der er rigtigt eller forkert. Vi ved, at mange af de ting vi gør eller siger online, ikke ville være ting vi sagde, hvis vi stod overfor hinanden – ansigt-til-ansigt. Derfor sætter vi fokus på klassens "digitale kompas", hvor klassen sammen finder på aftaler, som kan understøtte det gode klassefællesskab, når de er sammen online.

Klassen skal sammen undersøge, hvordan de kan hjælpe til med, at ingen føler sig udenfor, hvordan man kan kommunikere på en god måde, hvor man undgår misforståelser og en hård tone. De skal også reflektere over, hvordan adfærdsdesigns og den tid de bruger på skærmene, påvirker den måde de er sammen på i klassen.

MÅL

At eleverne reflekterer over, hvordan man kan styrke fællesskabet og være opmærksom på, at alle er med – også i de digitale fællesskaber

At eleverne reflekterer over adfærdsdesigns, fastholdelsesmekanismer og algoritmers betydning for fællesskabet

At eleverne kommer med idéer til, hvordan man håndterer konflikter og problemer, der kan opstå online






TIDSFORBRUG

2 undervisningsgange à 2 lektioner, i alt 4 lektioner.

Hver undervisningsgang er bygget op ud fra en tretrinproces:

1. En indledende aktiv øvelse med fokus på klassesamtale
2. Film og refleksionsspørgsmål
3. Sæt retning på det digitale klassekompas

DIDAKTISKE PERSPEKTIVER

-  Størstedelen af udskolingselever er aktive på sociale medier som fx Snapchat, TikTok, Instagram, spiltjenester m.m. Derfor har unge en stor viden og mange erfaringer 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 aktivt i undervisningen.
-  Unges digitale liv går på tværs af tid og rum: En misforståelse på klassechatten kan ende som en konflikt i skoletiden. Hvis en ung oplever mobning og udelukkelse i skolen, følger det oftest den unge i andre kontekster via digitale medier. Derfor kræver det ekstra opmærksomhed fra de voksne omkring eleverne at opdage konflikter og hjælpe dem med at løse dem.
-  Det er vigtigt, at du er nysgerrig og anerkendende i classesamtalerne med eleverne. Mange børn og unge oplever, at voksne i bedste henseende møder dem med en negligerende og fordømmende tilgang og ikke anerkender den vigtige relationsdannelse, der sker i unges digitale fællesskaber.
-  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 tech-giganten bag app'en har fundet på denne funktion? Tror du, det kan være en ulempe for nogen, selvom det ikke er det for dig? Hvordan påvirker det vores fællesskaber? Hvad ville der ske med vores adfærd, hvis den funktion ikke var der?"
-  Der er mange normer knyttet til det digitale. Det kan være normer om, hvordan man skal se ud. 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.

2 LEKSIONER

FØRSTE UNDERVISNINGSGANG

Denne undervisningsgang består af:

- 1 Stoleøvelse
- 2 Film og refleksionsøvelse
- 3 Vores digitale klassekompas



STOLEØVELSE

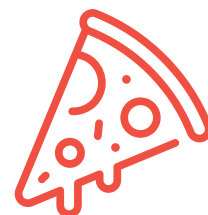
- 1 Sæt jer på hver jeres stol i en rundkreds.**
- 2 Forklar eleverne, at de nu kommer til at høre en række udsagn.** Hvis de er enige i udsagnet, skal de rejse sig op og bytte plads med en anden, der også har rejst sig. Der er ikke rigtige eller forkerte svar, men holdningstilkendegivelser. Eleverne må ikke kommentere hinandens svar undervejs. Du kan forklare, at du stopper undervejs og giver dem mulighed for at forklare deres svar.
- 3 Nu læser du udsagnene op.** Du rejser dig op hver gang, så eleverne altid har en at bytte plads med. Undervejs gør du ophold og spørger ind til elevernes svar. Du kan bede dem uddybe og forklare eller give eksempler. Der er mange udsagn, og nogle af dem minder om hinanden, så vælg dem ud, du vurderer, passer til din klasse. I kan også genbesøge øvelsen på et andet tidspunkt, hvis du oplever, eleverne har god energi og mange input.
- 4 Fortæl eleverne, at I nu har talt om mange forskellige eksempler** på, hvad der har betydning for at føle sig inde eller ude af klassefællesskabet, når man er på skærm.

Du kan også fortælle, at BørneTelefonen ofte får henvendelser fra børn, som er kede af det, fordi de har misforstået hinanden på skærmen, eller børn, som ikke er inviteret med i fællesskaberne og bliver ignoreret eller mobbet online.
- 5 Afslutningsvis** kan du fortælle, at I senere skal arbejde med, hvad man kan gøre som klassekammerat for at have det rart og trygt sammen online – altså at I skal sætte kompasnålen i jeres digitale kompas for klassen.

Find udsagnene på
næste side



KAN ALLE LIDE PIZZA?



I Børns Vilkår anbefaler vi, at man taler om børn og unge generelt, ikke om den enkelte elev i klassen. I denne øvelse betyder det for eksempel, at eleverne forholder sig til, om børn og unge generelt godt kan lide at spille, have snapstreaks, være en del af klassechatten m.m., fremfor om de selv kan lide det. Hvis det er for svært og abstrakt for eleverne at forstå, hvad det vil sige at tale generelt, så kan du bruge pizza-eksemplet:

Hvis et udsagn er "Unge kan godt lide pizza", kan det godt være, der sidder en elev i klassen, som ikke kan lide pizza, men hvis eleven mener, at de fleste børn og unge godt kan lide pizza, rejser han/hun sig op.

ØVELSEN:

- 1 Tester: I dag er det tirsdag (eller hvilken ugedag det nu er)
- 2 Det er sjovt at være på sociale medier
- 3 Mange unge er på sociale medier for at være sammen med venner
- 4 Man kan misforstå hinanden online
- 5 Det er svært at have alle med i fællesskaber på nettet (forslag: kom ind på sociale mediegrupper fx lukket snap-gruppe)
- 6 Der er mere grimt sprog på nettet, end når man taler ansigt til ansigt
- 7 Mange unge bruger billeder frem for tekst til at kommunikere med venner
- 8 Mange unge har prøvet at blive ghostet
- 9 Mange unge synes, det er deres egen skyld, hvis de oplever noget ubehageligt online
- 10 Det er svært at bevare sine venskaber, hvis man ikke er online
- 11 Der ses nogen bestemte idealer for krop og udseende på nettet
- 12 Mange forældre har svært ved at forstå unges onlineliv
- 13 De fleste unge ved, at man ikke må dele billeder af andre uden samtykke
- 14 Mange unge deler alligevel billeder af andre uden samtykke
- 15 Gaming er en god måde at være sammen med venner på
- 16 Mange unge ser op til influencere
- 17 Mange unge føler sig pressede af sociale medier

FILM: GHOSTING



Se filmen

1 Introduktion: Se filmen 'Ghosting', hvor et børne- og ungepanel snakker om fænomenet 'Ghosting'.

2 I grupper à 4-5 elever, skal eleverne nu arbejde med filmen ud fra dialogspørgsmål. Der er 6 dialogspørgsmål, som printes ud og hænges op.

Hvis du vurderer, det er en god ide, kan du placere spørgsmålene forskellige steder på skolen og sende eleverne ud på en lille refleksionsvandring. Hver gruppe starter på forskellige poster – om det er i klassen eller rundt omkring på skolen.



DIALOGSPØRGMÅL:

- 1 *Hvordan føles det, når nogen bare åbner ens besked inde i en gruppechat uden at svare?*
- 2 *Er der situationer, hvor det er OK ikke at svare?*
- 3 *Hvad kan man gøre for at undgå, at nogen oplever, at de bliver ghostet?*
- 4 *Hvad synes I om børnepanelets råd til, hvad man kan gøre, hvis man oplever at blive ghostet? Har I andre gode råd?*
- 5 *Hvorfor har tech-giganter mon lavet et design, der viser meget tydeligt, når modtageren har åbnet/læst ens besked? Er der fordele og ulemper ved dette design?*
- 6 *Tech-giganter laver mange 'smarte' adfærdsdesigns, der bl.a. gør det muligt at se, når andre har åbnet ens besked, og man dermed kan føle sig ghostet eller ekskluderet. Kender I eksempler på andre adfærdsdesigns, der kan give den samme følelse?*

3 Fælles opsamling: Når eleverne har været igennem alle seks spørgsmål, kan du være nysgerrig på nogle af deres drøftelser og lave nogle enkelte nedslag. Afrund opsamlingen med at stille følgende spørgsmål, der også leder hen til sidste del af undervisningen – "Vores digitale klassekompas":
Hvad synes vi er vigtigt i vores klasse for at sikre, at ingen får en oplevelse af at være udenfor eller blive ignoreret online?

VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS



Introduktion til kompasset: Du introducerer det digitale klassekompas for eleverne. Eleverne skal ende ud med at fastsætte to kompaspunkter, som sætter retning, og som er vigtige for jer i jeres klasse. Punkterne kan handle om nogle af tematikkerne, I har arbejdet med i denne undervisningsgang fx ansigtsløs kommunikation, hård tone, udelukkelse og ghosting. De to sidste kompaspunkter udfylder I i slutningen af anden undervisningsgang.

OM KOMPASSET SOM METAFOR:

Kompasset viser retning, når man er faret vild. Ens moralske kompas kan hjælpe, når man er i tvivl om, hvad man skal gøre og hjælpe fællesskabet med at navigere i rigtigt og forkert. I kan bruge det digitale kompas til at hjælpe jer med at navigere i, hvad der er "god og dårlig stil online", og hvor kompasnålen placerer sig i en given situation.

GODE OVERVEJELSER, NÅR I FINDER AFTALER



Vær opmærksom på, at emner som udelukkelse og ghosting kan være følsomt.



Når I snakker om nogle af de svære ting ved at være sammen online, kan det være en god idé at fokusere på handlemuligheder fremfor årsager og skyld – du kan fx spørge "hvad skal der til for, at det føles trygt og sjovt at være sammen online?"

VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS



2 LEKSIONER

ANDEN UNDERVISNINGSGANG

Denne undervisningsgang består af:

- 1 Firhjørneøvelse
- 2 Film og refleksionsøvelse
- 3 Vores digitale klassekompas

FIRHJØRNEØVELSE



- 1** **Til denne øvelse skal du bruge fire ark papir** med tallene 1-4 på. fire ark papir med tallene 1-4 på. Du lægger ét papir i hver sit hjørne af klasserummet, så de danner en firkant.
- 2** **Forklar eleverne**, at de skal lave en øvelse, hvor de i grupper skal tage stilling til, hvordan de mener, at man bedst kan hjælpe en ung, der har skrevet ind til BørneTelefonen. Det gøres ved, at eleverne får fire valgmuligheder, som er repræsenteret ved de fire hjørner.
- 3** **Forklar eleverne**, at de nu diskuterer sig frem til, hvilket hjørne, de i fællesskab vil vælge. Når eleverne har valgt et hjørne, skal de tale om, hvorfor de har valgt denne mulighed og hvilke fordele, der er ved den. Det fjerde hjørne er altid en "Anden mulighed", hvor eleverne selv kan finde på en handlemulighed.
- 4** **Fælles opsamling:** Spørg ind til gruppernes placeringer. For at udfordre eleverne kan du spørge:
Hvordan kan man gøre det? Hvem kunne man snakke med? Hvorfor kan det være en fordel/ulempe? Hvis eleverne ikke har nævnt et hjørne, kan du lege djævlens advokat og argumentere for, hvorfor og hvordan man ville kunne handle i de forskellige hjørner.
- 5** **Afslutningsvis** kan I tale om i plenum, hvordan man kan være opmærksom på hinanden online, og hvordan nogle digitale adfærdsdesigns kan presse og være med til at forstærke eksklusion og normer. Til hver case er der supplerende spørgsmål, som man eventuelt kan dykke ned i.



Find øvelsen
på næste side



Hej, jeg føler egentlig at jeg har okay med venner, jeg har i hvert fald en vennegruppe og så nogle andre udover det, men det er gået op for mig at næsten alle mine venner har en meget højere snapscore end mig, og det har virkelig fået mig til at føle mig mere ensom end jeg plejer.

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| 1 | 4 | 1 TALE MED EN VOKSEN |
| 2 | 3 | 2 STOPPE MED AT VÆRE PÅ SNAP |
| | | 3 SNAKKE MED SINE VENNER OM DET |
| | | 4 ANDEN MULIGHED |

SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

-  Hvorfor tror I, at "snapstreaks" er blevet opfundet?
-  Tror I, at der er mange – ligesom den unge, der har skrevet ind til BørneTelefonen – der bliver påvirket af, hvor høj en snapscore man har?



NOTE:
Snapstreaks er et adfærdsdesign, der får brugeren til at logge ind på app'en hver dag for at holdene "streaken" ved lige. Når først man er inde i app'en, er der stor sandsynlighed for, at man bliver ved med at bruge app'en.

På internettet er der en masse billeder af folk, som er mega slanke og tynde.

og så vil man gerne være ligesom dem, og jo mere man tænker over det, jo mere kommer man til ikke at kunne lide sig selv, fordi man hellere vil være en anden.

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| 1 | 4 | 1 TALE MED EN VOKSEN |
| 2 | 3 | 2 STOPPE MED AT BRUGE INSTAGRAM |
| | | 3 BLOKERE DEM |
| | | 4 ANDEN MULIGHED |



SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

-  Hvorfor kommer man nemt til at sammenligne sig med dét, man ser på fx Instagram?
-  Tror I, at der er noget indhold – og nogle måder at se ud på – der bliver vist mere af end andet?

Jeg har to dage om ugen, hvor jeg overhoved ikke skal lave noget som helst. Og det var en af de dage i går. Hvad brugte jeg den på? At se på telefonen hele dagen. Og det synes jeg er lidt irriterende, fordi jeg sad bare og gloede på videoer, og jeg vidste ikke engang, der var gået så lang tid. Og så er det meget svært for mig at lægge mobilen. Når jeg først er gået i gang med at se, så er det svært for mig at ligge den igen (...) Jeg fik mega ondt i hovedet af at sidde på den (mobilen) hele tiden.

- | | | |
|---|---|--------------------------------------|
| 1 | 4 | 1 TALE MED EN VOKSEN |
| 2 | 3 | 2 SKILLE SIG AF MED SIN TELEFON |
| | | 3 SÆTTE TIDSBEGRÆNSNING PÅ SINE APPS |
| | | 4 ANDEN MULIGHED |

SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

-  Kender I selv følelsen af at have brugt mere tid på jeres telefon, end man havde tænkt sig?
-  Kan I komme med nogle eksempler på, hvordan apps som fx TikTok er designet til at få os til at bruge mere tid på vores skærme?

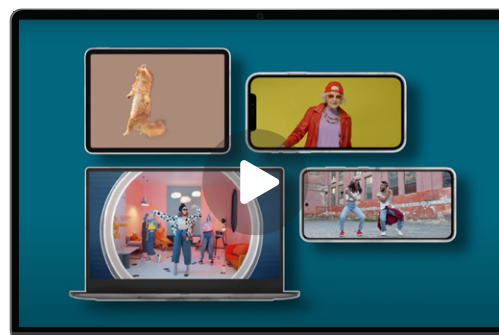
OBS:
Den sidste case behøver ikke at fylde så meget, da næste film, som eleverne skal se, handler om algoritmer, og om hvorfor, at det kan være så svært at lægge telefonerne fra sig.

FILM: DIGITALE KANINHULLER



- 1 **Præsenter filmen** for eleverne. Du kan fx sige, at I nu skal se en film, der kommer ind på, hvorfor, at det kan være så svært at lægge telefonen fra sig, og hvilken forretningsmodel, der ligger bag at få os til at bruge vores skærme mere og mere. Filmen hedder "Digitale Kaninhuller".

Se filmen



- 2 **Dobbeltcirkel:** Eleverne rejser sig op og deles i to – eleverne danner to cirkler, hvor den ene del er indercirklen og den anden er ydercirklen.

Alle elever står front mod en klassekammerat. Eleverne diskuterer et spørgsmål, og når du siger 'skift', så træder ydercirklen et skridt til højre og står nu foran en ny klassekammerat, som de drøfter det næste spørgsmål med. Eleverne laver et skift seks gange i alt ved dit tegn, så de når omkring alle spørgsmål.

DIALOGSPØRGSMAÅL:

- 1 *Hvordan vil I forklare, hvad en algoritme er?*
- 2 *Hvad er fordele og ulemper ved algoritmer på sociale medier?*
- 3 *Mange videoplatforme bruger autoplay – hvorfor tror I, de gør det?*
- 4 *Ca. 90% af det indhold, man ser på TikTok, er noget, man får anbefalet. Hvad tænker I om det?*
- 5 *Hvordan påvirker det den måde vi er sammen på, at vi har svært ved at lægge vores telefoner?*
- 6 *Hvordan påvirker adfærdsdesigns som fx snapstreaks den måde, vi er sammen på?*




- 3 **Fælles opsamling:** Når eleverne sidder på deres pladser igen, kan du som opsamling stille spørgsmålet: *Hvordan kan vi hjælpe hinanden med at få nogle gode digitale vaner, hvor vi oplever, at vi selv har kontrollen over skærmen og ikke omvendt?*



VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS

- 1 **Introduktion:** I skal nu i gang med at udfylde de sidste to punkter i kompasset. Kompaspunkterne kan handle om nogle af tematikker I har arbejdet med i anden undervisningsgang fx adfærdsdesigns, dét indhold vi ser på skærmene, algoritmer, fastholdelsesmekanismer.
- 2 **Det er en god ide at hænge det digitale klassekompas op i klassen.** I kan med fordel genbesøge kompasset løbende og bede eleverne evaluere på kompaspunkterne. Hvordan går det? Er der opstået noget nyt eller andet, som I som klasse har brug for at tale om og sætte retning på? Så kan kompasset udvides, eller der kan printes et nyt kompas med nye fokuspunkter.
- 3 **Elevrådsrepræsentanterne** bringer klassens digitale kompas med til skolens næste elevrådsmøde. Det kan bidrage til en fælles drøftelse af, hvordan kompasnålen skal stå på lige præcis jeres skole, når det handler om digitale fællesskaber, klasse- og skoletrivsel. Måske kan de i elevrådet lave et fælles digitalt kompas for hele skolen og give de voksne ideer til, hvordan de kan hjælpe og inddrage flere digitale temaer og samtaler i undervisningen?
- 4 Hvis nogle af udskolings eleverne har mod på det, kan kompasset **præsenteres for skoleledelsen eller på et personalemøde.** Her kan elevrådets stemmer og overvejelser om skolens digitale kompas blive hørt, og de kan give de voksne ideer til, hvad børn og unge har brug for at tale om, og hvordan de digitale tematikker kan inddrages mere i undervisningen.

GODE OVERVEJELSER, NÅR I FINDER AFTALER

-  Det er fællesskabet, der er i fokus, og derfor kan det bl.a. være relevant at reflektere over "hvordan føles det, når dem man er sammen med, sidder på deres telefon hele tiden? Hvad gør dét ved oplevelsen af fællesskab? Hvordan kan vi hjælpe hinanden med ikke at bruge mere tid på telefonerne, end vi har lyst til?"
-  Det er ikke alle, der er aktive på de samme platforme – vær opmærksom på, at alle har adgang til klasseinformationer og aftaler (spørg fx "hvordan får vi givet beskeden videre, hvis ikke alle har en snap?").
-  Understreg, at det er helt okay, at ikke alle er online og har forskellige aftaler og regler med deres forældre.