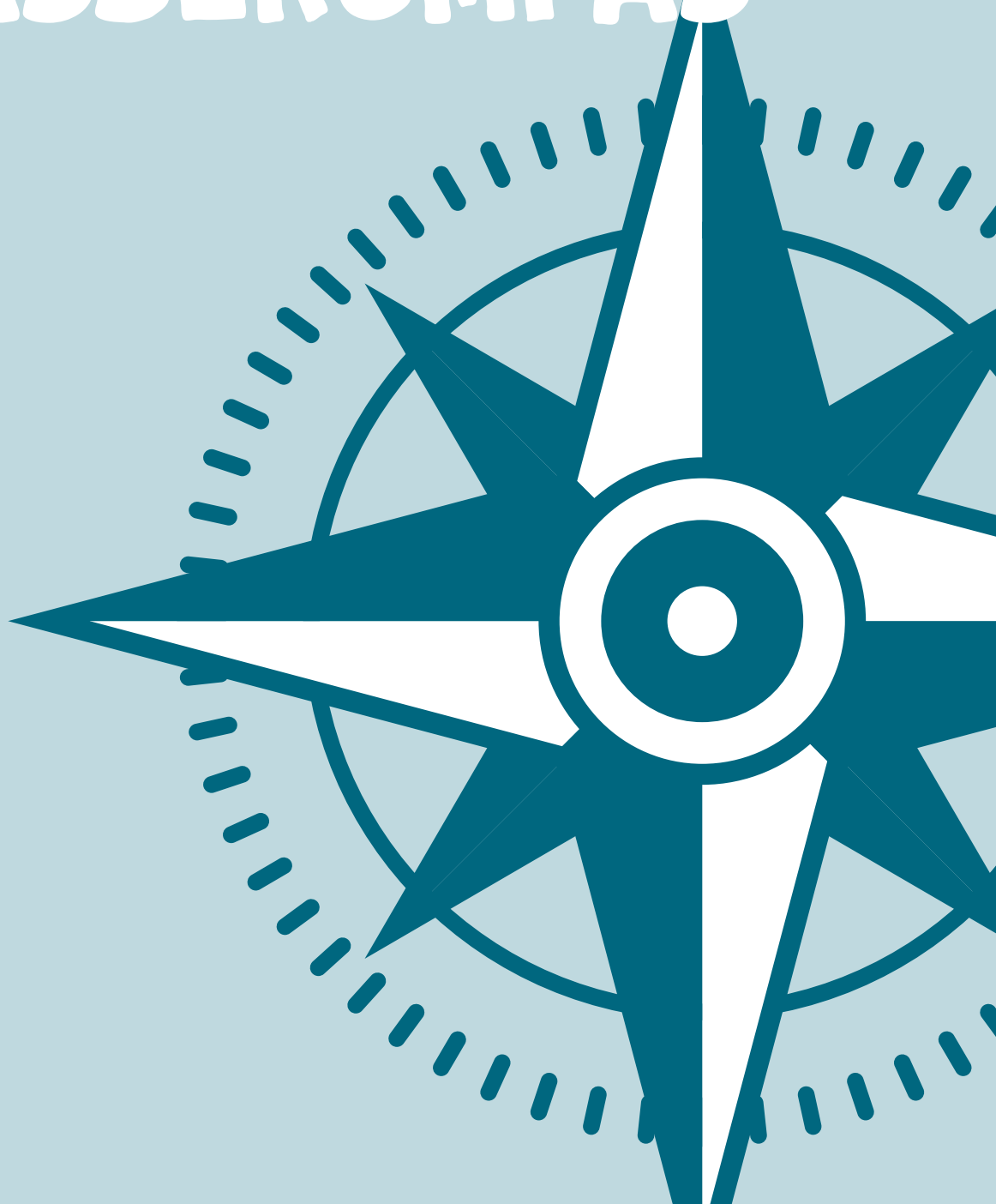


LÆRERVEJLEDNING  
4.-6. KLASSE

# VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS



# INDHOLD

<b>Intro</b> .....	<b>1</b>
<b>Didaktiske perspektiver</b> .....	<b>2</b>
<b>Første undervisningsgang</b> .....	<b>3</b>
Stoleøvelse .....	<b>4</b>
Kan alle lide pizza? .....	<b>5</b>
Film: De ti telefoner .....	<b>6</b>
Vores digitale klassekompas .....	<b>7</b>
<b>Anden undervisningsgang</b> .....	<b>9</b>
Firhjørneøvelse .....	<b>10</b>
Film: Ghosting .....	<b>12</b>
Vores digitale klassekompas .....	<b>13</b>

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 Ida Holtet

Layout: Maria Prien Saxbøl

Temaforløbet er udviklet til Børns  
Vilkårs Fællesskabsskoler.



# INTRO

Vi ved fra vores undersøgelser, at halvdelen af børn er på sociale medier, når de fylder 10 år - også selvom aldersgrænsen på de fleste medier er 13 år ("*Børns liv med sociale medier*", maj 2024). Vi ved også, at der opstår nye måder at være sammen på, når børn begynder på de sociale medier, og at der nemt kan opstå misforståelser eller følelser af at stå udenfor. Vi vil gerne understøtte børns klassefællesskaber - også når de tager nye og anderledes former online. Dette materiale har derfor det overordnede formål at hjælpe jer med at lave nogle gode aftaler sammen i klassen om, hvordan man er sammen på en god måde, når klassefællesskabet forgrener sig til den online verden. 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 "moralske 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, og hvordan man kan kommunikere på en god måde, hvor man undgår misforståelser og en hård tone.

## MÅL

At eleverne reflekterer over, hvordan man er en god klassekammerat online.

At eleverne kommer med idéer til, hvordan man håndterer de 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 tretrins proces:

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

## DIDAKTISKE PERSPEKTIVER

-  Det er meget forskelligt, hvor meget børn i 4.-6. klasse kommunikerer online. Selvom alle endnu ikke er aktive på sociale medier som Snapchat og Instagram, er det en god ide at starte klassesamtaler om, hvordan man kan være en god klassekammerat på skærmen – og være forebyggende og 'sætte kompasnålen' på forkant. Mange er allerede aktive på spiltjenester, hvor de spiller med og mod hinanden, og på den måde taler sammen online og inviterer hinanden ind og ud af de digitale fællesskaber.
-  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, så prøv at undgå at reproducere normer for børns digitale liv, når du taler om det.
-  En af de ting, der ofte fylder meget for børnene i 4.-6. klasse, er, at nogle må bruge apps/spil osv., som andre ikke må. Det kan være svært at finde fælles fodslag i forældregruppen om det, så opgaven vil ofte være at finde en måde at håndtere forskellighederne, så det ikke resulterer i eksklusion.
-  Børns digitale liv går på tværs af tid og rum: En misforståelse på klassechatten kan ende som en konflikt i skolegården, og hvis et barn oplever mobning i skolen, følger mobningen med barnet i andre kontekster via digitale medier. Derfor kræver det ekstra opmærksomhed fra de voksne omkring børnene at opdage konflikter og hjælpe dem med at løse dem.
-  Det er vigtigt, at du er nysgerrig og anerkendende i klassesamtalerne med eleverne. Mange børn og unge oplever, at voksne i bedste henseende møder dem med en 'skidt-pyt'-tilgang og ikke anerkender den vigtige relationsdannelse, der sker i børn og unges digitale fællesskaber.

2 LEKSIONER

# FØRSTE UNDERVISNINGSGANG

Denne undervisningsgang består af:

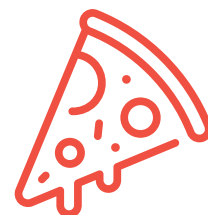
- 1 Stoleøvelse
- 2 Film og refleksionsøvelse
- 3 Vores digitale klassekompas



## 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.

## KAN ALLE LIDE PIZZA?



I Børns Vilkår anbefaler vi, at man taler om børn generelt, ikke om den enkelte elev i klassen. I denne øvelse betyder det for eksempel, at eleverne forholder sig til, om børn 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 "børn 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 godt kan lide pizza, rejser han/hun sig op.*

### ØVELSEN:

- 1 Tester: I dag er det tirsdag (eller hvilken ugedag det nu er).
- 2 Man kan misforstå hinanden online (forslag: brug evt. emojis som eksempel).
- 3 Det er nemmere at sige noget sødt til en anden person online, fx i beskeder.
- 4 Der er mere grimt sprog på nettet, end når man taler ansigt til ansigt.
- 5 Mobning på nettet kan føles hårdere end mobning i skolen (hvis der sker mobning på nettet, kan alle se det, man har aldrig fri, det kan forfølge en konstant, det er svært for de voksne at opdage etc.).
- 6 Det er sjovt at spille spil sammen på nettet.
- 7 Det er svært at have alle med i fællesskaber på nettet (forslag: kom ind på sociale mediegrupper fx lukket snap-gruppe).
- 8 Man kan føle, at man skal svare med det samme (fx på en snap eller en besked – du kan tale med dem om "læst"-funktionen. At man altid kan se, hvornår beskeden er blevet set og læst. Hvad betyder denne funktion? Hvorfor mon den er der?).
- 9 Mange børn og unge går op i at beholde deres snapstreak.
- 10 Det kan være svært at lægge sin telefon/ipad/computer fra sig (du kan tale med dem om, hvorfor det er det? Adfærdsdesigns, de store tech-virksomheder tjener penge på at 'tage' din tid og opmærksomhed. De laver en masse designs, der skal få dig til at blive hængende og være på konstant – i spil, er der altid flere baner, belønninger, infinity scroll, autoplay, læst-funktionen, notifikationer m.m. Der er meget store kræfter på spil. Så det handler ikke bare om selvkontrol).
- 11 Man sammenligner sig ofte med andre på de sociale medier (Nævn algoritmer, der bevirker, at det er nogle særlige kroppe, man ser).
- 12 Mange børn og unge læser hinandens beskeder.

## FILM: DE 10 TELEFONER



- 1 Præsenter filmen for eleverne.**  
Du kan fx sige, at den handler om digitale fællesskaber. Filmen hedder "De 10 telefoner". Bed dem om at lægge mærke til den telefon, der ligger i midten, imens de ser filmen. Hvad sker der undervejs med den?

Se filmen



- 2 Efter filmen** samler du kort op og spørger ind til telefonen i midten.

- 3 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.

### DIALOGSPØRGSMÅL:

- 1 Hvad handler filmen om?
- 2 Hvad er budskabet i filmen?
- 3 Hvordan taler de sammen i filmen?
- 4 Hvad kan være sjovt ved at bruge video og billeder til at tale sammen?
- 5 Hvad kan være en god idé at huske, når man bruger video og billeder til at tale sammen?
- 6 Hvordan tror I, at pigen har det, inden hun bliver tilføjet til gruppen?

- 4 Fælles opsamling** i klassen: Når eleverne er tilbage i klassen, samler du op ved at stille dem spørgsmålet: *Hvad kan vi gøre i klassen, for at alle føler, at de er med i det digitale fællesskab?*



## 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 misforståelser, hvordan kommunikationen er anderledes online end offline, at være uden for det digitale fællesskab m.m.). 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



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 snap?")



Understreg, at det er helt okay, at ikke alle er online og har forskellige aftaler og regler med deres forældre

# VORES DIGITALE KLASSEKOMPAS



2 LEKSIONER

# ANDEN UNDERVISNINGSGANG

Denne undervisningsgang består af:

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

## FIRHJØRNEØVELSE



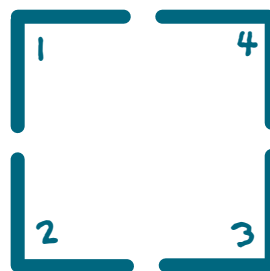
- 1** **Til denne øvelse skal du bruge fire ark papir** med tallene 1-4 på. Du lægger ét papir i hver sit hjørne, så de danner en firkant.
- 2** **Forklar eleverne**, at de skal lave en øvelse, hvor eleverne i grupper skal tage stilling til, hvordan de mener, at man bedst kan hjælpe et barn, der har 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 ville 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 er en god klassekammerat online. Både i det hele taget og når der opstår konflikter. Til hver case er der supplerende spørgsmål, som man eventuelt kan dykke ned i.

Find øvelsen  
på næste side



Min ven har fået snap. Det er fedt at vi kan skrive sammen. Problemet er bare hun er begyndt at filme mig og andre i smug. Sådan under bordet. Jeg har flere gange sagt 'filmer du?' hvor hun så siger nej og slukker. Men det gør hun jo, for senere er der en video i klassechatten lagt op af hende. Har snakket med min anden ven som var ked af det over det. Hvad skal jeg gøre? Har jo prøvet at sige det til hende.

Barn, 12 år



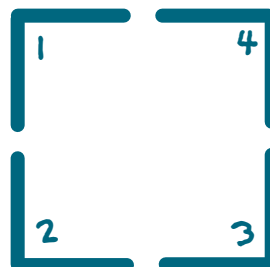
- 1 TALE MED EN VOKSEN
- 2 BLOKERE HENDE PÅ SNAP
- 3 LAVE NOGLE FÆLLES REGLER FOR KLASSECHATTEN
- 4 ANDEN MULIGHED

### SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

- Hvad er reglerne om at tage billeder og filme andre?
- Hvad er reglerne om at dele billeder og film af andre?

Hej, jeg har det seneste år har modtaget grimme beskeder online som: "Dræb dig selv", "Der er ingen der kan lide dig", "Du er en idiot som ingen kan lide" osv. Dog har jeg aldrig talt med mine forældre om det da jeg ikke er så god til sådan og har aldrig været det. Jeg synes det er svært at snakke om dybe ting med folk som man er tæt på.

Barn, 12 år



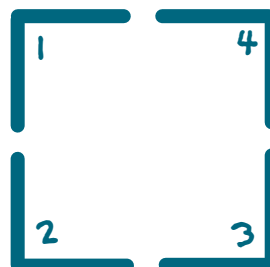
- 1 TALE MED EN VOKSEN
- 2 STOPPE MED AT VÆRE ONLINE
- 3 BLOKERE DEM
- 4 ANDEN MULIGHED

### SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

- Hvordan tror I, at det føles, når en man ikke kender, skriver grimme ting til en?
- Er der forskel på få ubehagelige beskeder fra én man kender og en fremmed?
- Hvorfor tror I, at tonen ofte er hårdere, når man skriver sammen, end når man står overfor hinanden?

Jeg skriver til jer fordi jeg har haft det ret svært på det sidste. Jeg føler ikke rigtigt, at mine venner gider mig, f.eks på snap. På snap er ALLE mine venner begyndt at kun åbne mine snaps og ikke engang svare. Har allerede skrevet til flere af dem, at jeg føler de ikke gider mig, men de siger bare de ikke er sure. Jeg ved virkelig ikke hvad jeg skal gøre.

Barn, 13 år



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

### SUPPLERENDE SPØRGSMÅL TIL DENNE CASE:

- Hvilke grunde kan der være til, at man ikke lige får svaret på en besked?
- Ligger der en forventning om, at man altid skal svare med det samme?
- Hvad kan man gøre for, at alle føler sig som en del af fællesskabet?

OBS:  
Den sidste case behøver ikke at fylde så meget, da næste film, som eleverne skal se, handler om "ghosting"

## FILM: GHOSTING



- 1 Introduktion:** Fortæl eleverne, at de nu skal se en kort film, der viser hvordan noget som foregår online, ville se ud i den fysiske virkelighed. I filmen snakker et børnepanel efterfølgende om Ghosting.

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.

### SPØRGSMÅL:

- 1 Er I enige med børnepanelet i, at det godt kan føles som om, at dem, man skriver til, ikke gider en, når de ikke svarer?
- 2 Hvordan føles det, når nogen bare åbner ens besked inde i en gruppechat uden at svare?
- 3 Er der situationer, hvor det er OK ikke at svare?
- 4 Hvad kan man gøre for at undgå, at nogen oplever, at de bliver ghostet?
- 5 Børnepanelet synes, det er akavet at blive ved med at skrive til en person, der har ghostet en. Hvad synes I? Og hvorfor?
- 6 Hvad synes I om børnepanelets råd til, hvad man kan gøre, hvis man oplever at blive ghostet?

- 3 Fælles opsamling:** Når eleverne har været igennem alle seks spørgsmål, så kan du samle op med følgende spørgsmål, der også leder hen til sidste del af lektionen – "Vores digitale klassekompas":




- 7 Hvordan kan vi lave nogle aftaler i vores klasse, så ingen får en oplevelse af at være udenfor eller blive ignoreret?



## 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 billeddeling, sprog og mobning online, ghosting.
- 2 Det er en god ide at hænge det digitale klassekompas op i klassen.** Du 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 det digitale klassekompas med til skolens næste elevrådsmøde. Her vil de sammen med de andre klasser kunne tale om deres gode perspektiver og aftaler. 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 skolekompas for hele skolen og give de voksne ideer til, hvordan de kan hjælpe og inddrage flere digitale temaer og samtaler i undervisningen?

## GODE OVERVEJELSER, NÅR I FINDER AFTALER

-  Vær opmærksom på, at emner som digital mobning 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?"
-  Understreg, at det er helt okay, at ikke alle er online og har forskellige aftaler og regler med deres forældre.