



#digitalpænt

#digitalpænt skolekonkurrence 2019

Lærervejledning



Kære skolelærer,

Her finder du materialet fra Telenors skolekonkurrence 2019, der består af et spil der gennemføres som gruppearbejde i klassen. Spillet er tiltænkt 4., 5. og 6. klasser.

HVAD FÅR ELEVERNE UD AF DET?

Ved at gennemføre spillet opnår eleverne en erfaring og bevidsthed om hvordan ytringer på sociale medier påvirker dem selv og andre. De oplever forskellen mellem at kommunikere i den fysiske og digitale verden og hvordan ytringer kan virke mere "uforpligtende" og harmløse når mediet er digitalt og modtageren ikke er fysisk til stede. Yderligere er det muligt for at klassen kan udarbejde en fælles DO's & DON'Ts, der kan opsættes i klassen og præsenteres for andre.

TIDSFORBRUG

Spillet kan gennemføres på 3 - 4 lektioner. Dertil kan der afsættes tid til udarbejdelse af DO's & DON'Ts . Læreren bør ligeledes afsætte lidt tid til forberedelse inden aktiviteten gennemføres.

FOKUS

Spillet tager udgangspunkt nogle roller og dilemmaer, der er relaterbare for eleverne. Eleverne oplever at de, ved at spille en rolle, kan afprøve og diskutere nogle situationer, der ellers kan være svære at italesætte. Eleverne får mulighed for at reflektere over - og diskutere hvordan det opleves og dermed hvilke konsekvenser, ytringer på digitale medier kan have.

MATERIALER

- Lærervejledning
- Instruktion til elever (præsentation)
- Spil materialer
- Spilleplade
- Plakat til DOs & DON'Ts (A3)



UDBYTTE PÅ KLASSENIVEAU

Arbejdet med materialet er med til at styrke elevernes bevidsthed og kompetence i at handle i digitale kontekster, som hjælper med at skabe en sund kultur i klassen omkring kommunikation og opførelse i den digitale verden. Det giver eleverne mulighed for at reflektere over og forstå forskellen på digital og fysisk kommunikation, og hvordan dårlig digital adfærd påvirker andre.

Foruden spillet vil der i materialet være refleksions spørgsmål og idéer til, hvordan I som klasse viser jeres arbejde med digital trivsel til klassens forældre. Dette er inkluderet for at fremme kommunikationen om digital mobning mellem skole og forældre, og hjælpe eleverne med at åbne op for forældre såvel som lærere, når det kommer til digital mobning.

UDBYTTE IFT. FÆLLES MÅL FRA UNDERVISNINGSMINISTERIET

Materialet arbejder med følgende trinmål for danskfaget (4. 5. og 6. klassestrin):

- Eleven kan begå sig i et virtuelt univers
- Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet
- Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation
- Eleven kan vurdere konsekvensen af ytringer på internettet
- Eleven har viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet

Derudover følgende elevpositioner inden for det tværgående tema IT og medier:

- Eleven som kritisk undersøger
- Eleven som ansvarlig deltager

PÅ DE FØLGENDE SIDER VIL DU FINDE VEJLEDNING TIL:

1. Vejledning til #digitalpænt spillet
2. Refleksions spørgsmål til klasses Diskussion
3. Klassens "DOs & DON'Ts" for sociale medier



Vejledning til #digitalpænt spillet

#digitalpænt spillet er nemt at komme i gang med. Du behøver blot at:

1. Printe spilaterialet og spilleplader
2. Inddele eleverne i tremandsgrupper
3. Gennemgå introduktionen sammen med dine elever

#digitalpænt spillet kan spilles på 3-4 lektioner inklusiv introduktion og opsamling. Herudover kommer tid til og klassens DOs & DON'Ts liste.

DET PRAKTISKE

Print og klip

#digitalpænt spilaterialet og spilleplade printes og klippes ud efter de stiplede linjer. Husk at spillet er designet til dobbeltprint på begge sider. Der skal være et spil til hver gruppe.

Lav grupper

Spillet spilles i tremandsgrupper, da der er tre roller i hvert dilemma. Går antallet af elever ikke op, kan to elever spille en rolle sammen.

Tip! Er der en eller flere elever i klassen, der har svært ved at formulere sig skriftligt, kan disse sættes sammen med andre elever, så de spiller rollerne sammen.

SPILELEMENTER

Spillet består af tre spillerunder. Der spilles ikke efter tur, men eleverne byder selv ind. Hver spillerunde indeholder følgende elementer:

Spilleplade

Spillepladen er et dobbeltsidet A3 ark med talebobler. Pladen imiterer en gruppechat eller kommentartråd på de sociale medier. Eleverne byder ind i spillerunderne ved at skrive i taleboblerne. Eleven der starter, skriver i den øverste taleboble, og derefter byder de andre elever ind og udfylder taleboblerne i pilenes retninger. I hver talebobbel er der en "emoji-bank". Her kan andre elever tilkendegive, hvad de mener om kommentaren, ved at indikere det med streger ud for de forskellige emojis. Eleverne sætter stregerne i emoji-banken ved andres kommentarer, inden de skriver deres egen kommentar. Der skal bruges én spilleplade til hver spillerunde.

Dilemmakort

Hver spillerunde tager udgangspunkt i et dilemmakort. Der er tre dilemmakort. Dilemmakortet sætter scenen for spillerunden og fortæller, hvem der starter spillerunden.



Rollekort

I hver spillerunde er der tre roller, der knytter sig til spillerundens dilemma. På hvert rollekort står der en beskrivelse af rollepersonen, og måder vedkommende skriver på samt personens opgaver i spillerunden. Eleverne må ikke se hinandens rollekort, da spillet fungerer bedst og er sjovest, hvis rollerne holdes hemmelige.

Spørgeark

Efter hver spillerunde får grupperne et spørgeark med fire refleksionsspørgsmål, som de besvarer i fællesskab. Spørgearket bruges til fælles opsamling i klassen efter spillerunderne.

FØR SPILLET - Introducér spillet til eleverne

Brug vores intro-slides (på projektor), når du introducerer spillet til eleverne. Her forklares spillets regler, og hvad der sker i en spillerunde.

Til sidst er der nogle eksempler på, hvordan man kan lave formuleringer ud fra informationerne på rollekortene. Her kan det være en god idé at få eleverne til selv at komme med nogle eksempler. På den måde er de med på, hvad der forventes, de gør i spillet, og hvordan de finder på sætninger. Få eleverne til at komme med bud på, hvad man kan skrive, når man skal:

- Bakke en anden op... (fx "du har helt ret" eller "jeg er enig med...")
- Sætte en anden på plads... (fx "lad være...", "tag dig sammen" eller "stop så")
- Gøre grin med en anden... (fx "haha, se lige..." eller "OMG hvor er du latterlig!")
- Skrive noget pænt til en anden... (fx "du er nice" eller "jeg kan godt følge dig")

Dine elever kan sikkert komme på mange flere vendinger.



SPILLETS FLOW

Spillet kan spilles på 3-4 lektioner.

Spillet kan tage udgangspunkt i denne minutplan:

Minut 1-20	Introduktion + eleverne får grupperne at vide
Minut 20-25	Eleverne sætter sig sammen i deres grupper
Minut 25-30	Dilemma 1 læses op for hele klassen, hvorefter materialet til spillerunden udleveres til grupperne (1 spilleplade + dilemmakort med tilhørerne rollekort)
Minut 30-45	Eleverne spiller runde 1
Minut 45-60	Grupperne får og besvarer spørgemarket, hvorefter det gennemgås fælles i klassen.
Minut 60-65	Dilemma 2 læses op for hele klassen, hvorefter materialet til spillerunden udleveres til grupperne (1 spilleplade + dilemmakort med tilhørende rollekort)
Minut 65-80	Eleverne spiller runde 2
Minut 80-95	Grupperne får og besvarer spørgemarket, hvorefter det gennemgås fælles i klassen.
Minut 95-100	Dilemma 3 læses op for hele klassen, hvorefter materialet til spillerunden udleveres til grupperne (1 spilleplade + dilemmakort med tilhørerne rollekort)
Minut 100-115	Eleverne spiller runde 3
Minut 115-130	Grupperne får og besvarer spørgemarket, hvorefter det gennemgås fælles i klassen.
Minut 130-150	Fælles opsamling

Har man mere tid, kan der sættes mere tid af til at spille spillerunderne, fx 5-10 minutter mere pr. runde. Du kan også vælge kun at bruge to dilemmaer og så have længere tid til dem.

Tip! Husk eleverne på, at de skal være helt stille under spillet (undtagen når de læser deres kommentar højt). Hvis to elever spiller en rolle sammen, må de hviske til hinanden.



Klassediskussion efter spillet

#digitalpænt spillet lægger op til en fælles klassediskussion. Den kan indledes med at snakke om, hvordan det var at spille spillet. Var det nemt, sjovt eller svært? Det er vigtigt, at alle elever går derfra med en god oplevelse og får snakket om, hvad der evt. har været svært ved at spille det og hvorfor.

Herefter kan I tage hul på diskussionen ved at starte med, hvad rollerne i spillet gjorde forkert ud fra beskrivelserne på rollekortene. Derefter kan du snakke med eleverne om, hvordan konflikterne kunne løses, hvis det var sket i virkeligheden.

Dernæst ledes diskussionen over i mere generelle spørgsmål, hvor eleverne kan tage stilling til, hvordan de gerne vil være overfor hinanden på de sociale medier, så I efterfølgende kan udfylde jeres "DOs & DON'Ts" på de sociale medier .

Forslag til spørgsmål:

- Hvad bliver man glad af på sociale medier?
- Hvad er det sjoveste/bedste ved sociale medier?
- Hvordan kan du godt lide andre opfører sig på sociale medier?
- Hvornår går det galt på sociale medier?
- Hvordan hjælper man en, der bliver mobbet på sociale medier?
- Hvad kan du gøre, hvis andre går over dine grænser og taler grimt til på sociale medier?
- Hvad skal du huske på, når du på sociale medier diskuterer med andre, som du er uenig med?
- Hvordan er man sød overfor andre på sociale medier?



Klassens DOs & DON'Ts på de sociale medier

På baggrund af diskussionen ud fra ovenstående spørgsmål, laver klassen en fælles "DOs & DON'Ts" liste over klassens regler på de sociale medier. I kan sammen udfylde "DOs & DON'Ts" på whiteboard, og derefter printe det ud i A3, så det kan hænge i klasseværelset.

Klassens "DOs & DON'Ts" kan præsenteres på et forældremøde eller lægges ud på forældreintra, for at inddrage klassens forældre i, hvad eleverne har arbejdet med.

Tip! Klassen kan inddeles i to hold, hvor det ene arbejder med "DOs & DON'Ts" og det andet går i gang med videoproduktionen.