#digitalpænt

#digitalpænt skolekonkurrence 2018

Lærervejledning

KÆRE SKOLELÆRER

Her finder du materialet fra Telenors skolekonkurrence 2018, der består af en workshop der gennemføres som gruppearbejde i klassen. Workshoppen er tiltænkt 4., 5. og 6. klasser.

HVAD FÅR ELEVERNE UD AF DET?

Efter at have gennemført workshoppen, vil eleverne have formuleret og afprøvet nogle konkrete handlinger de kan bruge til at afhjælpe en digital mobbesituation.

Yderligere er det muligt for at klassen kan udarbejde en fælles handlingsplan, der kan opsættes i klassen og præsenteres for andre.

TIDSFORBRUG

Selve workshoppen kan gennemføres på 2 - 4 lektioner. Dertil kan der afsættes tid til udarbejdelse af handlingsplan. Læreren bør ligeledes afsætte lidt tid til forberedelse inden workshoppen gennemføres.

FOKUS

Materialet tager udgangspunkt i nogle tænkte og relaterbare situationer, der forekommer på nogle konkrete sociale medier, som eleverne kender fra deres hverdag. Eleverne gennemspiller situationerne, afprøver forskellige handlinger og diskuterer hvordan de påvirker situationen.

MATERIALER

- Lærervejledning
- Elevmateriale

UDBYTTE IFT. FÆLLES MÅL FRA UNDERVISNINGSMINISTERIET:

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

- 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 indenfor det tværgående tema IT og medier:

- Eleven som kritisk undersøger
- Eleven som ansvarlig deltager

MATERIALET INDEHOLDER

STEP-BY-STEP PROCES TIL AT LAVE HANDLINGSPLAN

1. Sæt scenen: Spørgsmål om digital mobning til fælles diskussion
2. Case-beskrivelser og det videre forløb
3. Lav skuespil over en case
4. Afprøv jeres handlinger
5. Vælg jeres bedste handlinger
6. Design jeres egen handlingsplan

CASE

- 4 cases
- Rollekort
- Observatørskema

DET SKAL DU BRUGE

- A3 print af 'Elevmaterialet' til alle grupper
- Post-its (gerne i forskellige farver)
- Stort stykke papir til handlingsplan (gerne A1 eller A0 papir)
- Redskaber til at dekorere handlingsplan

1. SÆT SCENEN: SPØRGSMÅL OM DIGITAL MOBNING TIL FÆLLES DISKUSSION

Inden I går i gang med case-forløbet, er det en god idé at sætte scenen, så eleverne bliver sporet ind på emnet. Her kommer nogle forslag til emner, I kan diskutere i klassen sammen med et par praktiske øvelser, der sætter jer godt i gang.

ØVELSE 1: SPØRGSMÅL TIL FÆLLESDISKUSSION I KLASSEN

- Hvad forstår I ved mobning?
- Hvad er digitale medier? Hvilke digitale medier bruger I selv?
- Er digital mobning anderledes end fysisk mobning? Hvordan?
- Taler I på samme måde i klassen, som I gør på internettet eller på mobilen?

ØVELSE 2: ASSOCIATIONER TIL EMNET (LAVES INDIVIDUELT - OPSAMLES FÆLLES I KLASSEN)

Denne øvelse kan give et bedre indblik i, hvad elevernes forståelse af emnet beror på:

- Skriv tre ting ned du forbinder med digital mobning.

ØVELSE 3: ER DU ENIG ELLER UENIG (LAVES FÆLLES I KLASSEN)

Denne øvelse er god til at aktivere alle elever i klassen, og samtidigt lade dem komme til orde uden nødvendigvis at skulle sige noget. Øvelsen går ud på, at den ene side af klassen er et 'enig' område og den anden side et 'uenig' område. Eleverne præsenteres for en række udsagn og skal flytte sig til det område, der passer med deres oplevelse.

UDSAGN:

- Det er nogle gange svært at vide, hvad andre mener, når de skriver på telefonen eller på internettet
- Jeg føler mig tryg på de sociale medier
- Jeg har oplevet, at jeg selv eller andre er blevet mobbet på internettet
- Jeg synes, at digital mobning er et problem i vores klasse
- Jeg synes, vi er gode til at hjælpe hinanden i klassen, når nogen har problemer
- Jeg er i tvivl om, hvad jeg skal gøre, når andre bliver mobbet på digitale medier

Når et udsagn er præsenteret, kan nogle af eleverne fortælle og forklare, hvorfor de står, hvor de står. På det grundlag kan I dykke ned i udsagnene og udfolde og diskutere dem.

2. CASE-BESKRIVELSER OG DET VIDERE FORLØB

INDHOLD OG FORMÅL

I skal nu i gang med at arbejde med case-materialet. Det indeholder 4 cases, som alle tager udgangspunkt i elevernes egen digitale medievirkelighed. Overordnet er formålet at sætte eleverne i nogle roller/situationer, hvor de skal reflektere over nogle digitale mobbesituationer.

Start med at gennemgå alle cases fælles i klassen, så alle ved, hvad det drejer sig om. Case-materialet skal medvirke til, at eleverne gennem skuespil får en dybere forståelse for både deres egne, men også andres reaktioner. På denne baggrund skal de komme med kvalificerede bud på gode handlinger, der kan stoppe en mobbesituation, så alle parter kommer godt ud af det.

OPBYGNING/ROLLER/GRUPPER

Til hver case er der et ark med replikker og rollekort. Rollekortene giver eleverne baggrundsviden om deres rolle i casen og en kort instruktion til, hvad de skal gøre. Derudover er der et observatørskema, som observatøren skal bruge til at observere mobberen, tilskueren og offeret.

Der er 5 roller til hver case:

- Mobber
- Offer
- Tilskuer
- Rollestyrer
- Observatør

Det anbefales, at dele klassen op i 4 grupper og fordele de 4 cases ud, da det vil hjælpe til nogle gennemgående/overordnede indsigter, der kan anvendes som generelle handlinger til sidst. Idéen er, at kvalificere slutproduktet - klassens endelige handlingsplan - mest muligt.

3. LAV SKUESPIL OVER EN CASE

Når eleverne er inddelt i grupper, cases og roller, skal casen 'gennemspilles'. Det er ikke vigtigt, at eleverne siger replikkerne ordret, og de må gerne improvisere med deres egne ord, så længe de bibeholder handlingen i konflikten.

Mens gruppen gennemspiller deres case, er det vigtigt, at observatøren noterer på observatørskemaet, hvad han/hun ser. Når grupperne har gennemspillet deres case, er det rollestyrerens opgave at stille spørgsmål til de andre i gruppen. Casen kan med fordel genspilles flere gange, for at få rollerne mest muligt i spil.

SPØRGSMÅL TIL ROLLERNE (FRA ROLLESTYRERENS ROLLEKORT):

1. Mobber: Beskriv over for gruppen, hvorfor du gjorde, det du gjorde
2. Mobbeoffer: Beskriv over for gruppen, hvorfor du blev ked af det
3. Tilskuer: Beskriv over for gruppen, hvorfor du valgte ikke at gøre noget
4. Mobber: Hvad kan du selv gøre for at få det bedre?
5. Mobbeoffer: Hvad kan du selv gøre for at få det bedre?
6. Tilskuer: Hvad ville du kunne gøre, for at hjælpe de andre?
7. Mobber: Hvad kan andre gøre, for at du får det bedre?
8. Mobbeoffer: Hvad kan andre gøre, for at du får det bedre?

Spørgsmål 4 - 8 er udgangspunkt for det videre arbejde, da gruppen nu i fællesskab skal skrive handlingsmuligheder ned til de tre implicerede roller - kort sagt:

- Hvad kan **mobberen** gøre for at afhjælpe situationen?
- Hvad kan **mobbeofferet** gøre for at afhjælpe situationen?
- Hvad kan **tilskuerne** gøre for at afhjælpe situationen?

Observatøren skal deltage aktivt i diskussionen, og inddrage de notater han/hun har gjort sig for at se, hvordan mobberens, offerets og tilskuerens toneleje, kropssprog, ansigtsudtryk og øjenkontakt påvirker interaktionen.

4. AFPRØV JERES HANDLINGER

I den næste del skal eleverne teste de nye handlinger, de har skrevet ned. Målet er at finde nye løsninger og afslutninger på casen baseret på deres egne idéer til at afhjælpe situationen.

TIP! I denne del kan eleverne med fordel bytte roller, hvilket kan være både motiverende og samtidigt give nye vinkler på emnet, når eleverne får et nyt udgangspunkt casen.

Det er vigtigt, at observatøren igen observerer skuespillet men har fokus på interaktionen med de nye handlinger for at se, om der er en forskel fra den første gang, de spillede casen. Rollestyreren har fået et sæt nye spørgsmål, som skal sikre, at de udvalgte handlinger løser konflikten på en god måde.

Når alle nye handlinger er prøvet af, skal gruppen vælge én handling til hver rolle, som de synes er bedst. Disse handlinger tager de med til den fælles udvælgelse i klassen.

5. VÆLG JERES BEDSTE HANDLINGER

De enkelte grupper skal nu, med de handlinger de har udvalgt, gennemspille casen for resten af klassen. Alle gruppernes udvalgte handlinger placeres samlet under de tilhørende roller på tavlen. Gruppernes arbejde samles til klassens fælles handlingsplan mod digital mobning.

Når alle gruppernes handlinger er samlet, skal der udvælges 2 handlinger på klasseniveau til hver rolle.

Når de endelige handlinger er udvalgt, skal I lave jeres handlingsplan som en plakat til klassen.

6. DESIGN JERES EGEN HANDLINGSPLAN

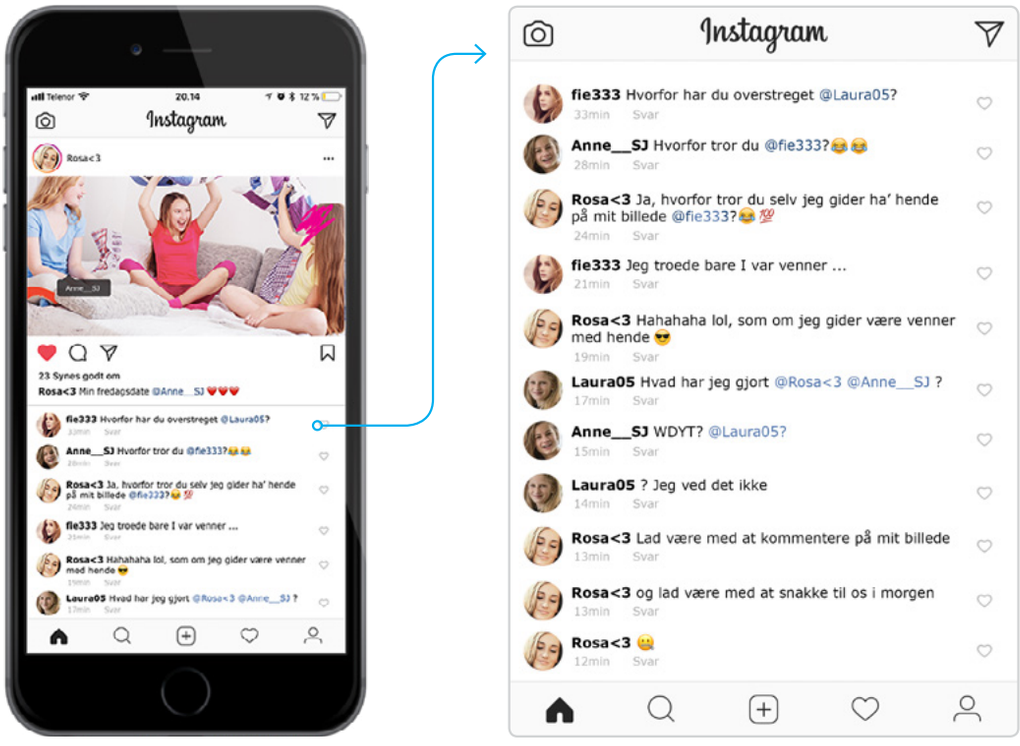
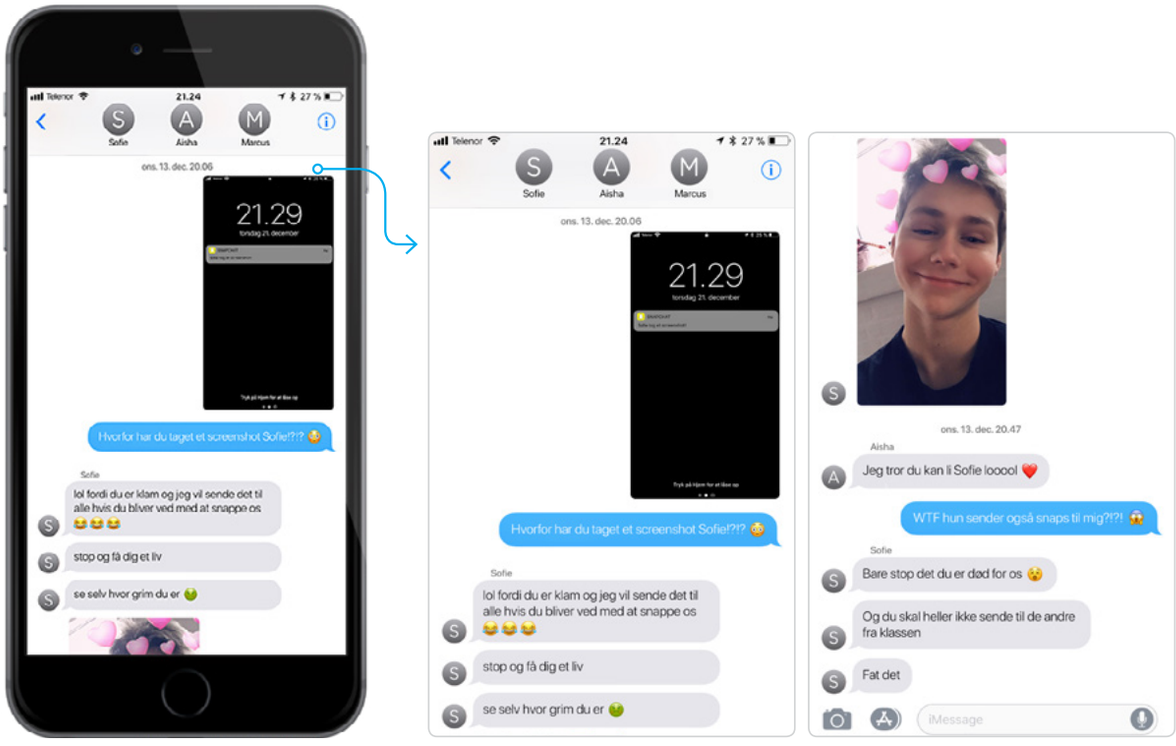
I skal nu designe klassens handlingsplan som en plakat. I kan i fællesskab finde på en titel til jeres handlingsplan og evt. et slogan. Det er op til jer, hvordan handlingsplanen skal se ud - hvilken størrelse og form den skal have – den skal blot illustrere klassens arbejde med 2 handlinger for hhv. mobber, mobbeoffer og tilskuer.

For at engagere alle elever i processen kan hver gruppe få lov til at give deres bud på, hvordan handlingsplanen skal se ud – det er vigtigt, at de laver den så flot, forståelig og kreativ, som muligt.

CASE 1: SPIL-CHAT

CASE 2: FACEBOOK

CASE 3: INSTAGRAM



CASE 4: GRUPPEBESKED