



#digitalpænt

Undervisningsmateriale 2022

Lærervejledning





KÆRE LÆRER

Hos Telenor mener vi, at alle børn har ret til en god digital barndom. Derfor har vi skabt #digitalpænt - et program der har til formål at hjælpe børn til at få en god og tryk digital opvækst.

Hvert år udarbejder vi nyt undervisningsmateriale til skolerne. Vi udarbejder materialet ift. relevante medier, problemstillinger, sprog og tendenser. Materialet er let tilgængeligt, pædagogisk, baseret på faglighed og testet af lærere.

Dette års #digitalpænt-undervisningsmateriale består af et digitalt interaktivt univers, der henvender sig til 4. til 6. klasse, og som tager udgangspunkt i dilemmabaseret læring. I kan følge en rigtig klasse i en realistisk historie. Undervejs får I indblik i de medvirkendes tanker og følelser, og I kan selv være med til at præge handlingen ved at komme med idéer og forslag til de dilemmaer, som de medvirkende møder.

Vi har udviklet tre scenarier, der tager udgangspunkt i medier og udfordringer, som børn i hhv. 4., 5. og 6. klasse oplever. Et scenarie kan gennemføres på cirka 2 lektioner. I kan arbejde med det scenarie, der passer til jeres klassetrin, og I kan også afprøve dem til de andre klassetrin.

Når I arbejder med materialet, har I samtidig mulighed for at deltage i en konkurrence om en oplevelse til 10.000 kr. til jeres klasse. I deltager ved at producere og uploade en film til Telenor senest den 28. oktober 2022. Læs mere på side 9 og 12.

UDBYTTE PÅ KLASSENIVEAU

Arbejdet med #digitalpænt-materialet er med til at styrke elevernes kompetencer til at handle i digitale kontekster, og hjælper med til 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.

UDBYTTE IFT. FÆLLES MÅL FRA UNDERVISNINGS-MINISTERIET


Materialet understøtter arbejdet 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 understøtter det følgende elevpositioner, inden for det tværgående tema IT og medier:

- ✓ Eleven som kritisk undersøger
- ✓ Eleven som ansvarlig deltager

PÅ DE FØLGENDE SIDER FINDER DU:

Side 3-8:  en vejledning i, hvordan I arbejder med #digitalpænt-materialet

Side 9-10:  en beskrivelse af, og vilkårene for, at deltage i konkurrencen

Side 11-12:  en guide der hjælper jer med, hvordan I kan producere og indsende en film

Hvis du har spørgsmål, idéer eller vil dele jeres oplevelser med os, er du meget velkommen til at skrive til os på: digitalpaent@telenor.dk.

Vi håber, at I får nogle gode snakke og refleksioner ud af #digitalpænt-materialet. Rigtig god fornøjelse.

Mange hilsner
#digitalpænt-teamet, Telenor



INTRODUKTION TIL SCENARIERNE

SCENARIER

Materialet består af tre scenarier, der henvender sig til hhv. 4., 5. og 6. klasse. Scenarierne er udviklet ud fra børnenes medieforbrug, de tematikker og udfordringer, som de oplever, samt ud fra en kompleksitet passende til de forskellige alderstrin. Scenarierne er fiktive, men er udviklet med inspiration fra elever, der har fortalt om situationer og hændelser, der kan forekomme i virkeligheden. Scenarierne tager udgangspunkt i temaer, der kan forekomme, når man er online. Temaerne er anført under "Introduktion til scenarierne".

Der medvirker rigtige klasser og elever i materialet for at gøre det nærværende og relaterbart. Undervejs, når scenarierne gennemføres, er det muligt at komme "ind i hovedet" på de medvirkende og forstå deres tanker, følelser og intentioner, samt komme med forslag til, hvordan de kan udtrykke sig eller agere i de situationer og dilemmaer, der opstår.

Ud fra diskussioner om de medvirkendes handlinger og oplevelser kan eleverne i din klasse reflektere over egen og andres adfærd på de digitale medier.

Et scenarie kan gennemføres på ca. 2 lektioner. Dertil skal påregnes ca. 1 times forberedelse for læreren. Man kan som klasse gennemgå scenariet, passende til alderstrinnet, og man kan ligeledes afprøve de andre, da temaerne og problemstillingerne kan være relevante.

TIP!

Vi anbefaler, at I benytter scenariet passende til jeres årgang. Da handlingen i scenarierne afhænger af jeres valg, kan de gennemføres flere gange med forskellige oplevelser. I kan ligeledes afprøve de andre scenarier, hvis I finder det relevant for jeres klasse.



INTRODUKTION TIL SCENARIERNE:

4. klasse.

Tema: når man føler sig alene/udenfor

Scenariet til 4. klasse handler om at føle sig alene/udenfor og udspiller sig i 4.A på Marstal Skole på Ærø.

Eleverne gør sig de første erfaringer med at have mobiltelefoner og oplever, hvor let man kan føle sig udenfor, hvis man enten er en af dem, der ikke har en telefon endnu, eller hvis man ikke bliver inkluderet i online samtaler og tråde.

5. klasse.

Tema: når man ser ting, som man ikke burde se

Scenariet til 5. klasse handler om, når man ser ting, man ikke burde, og udspiller sig i 5.C på Højvangskolen i Horsens.

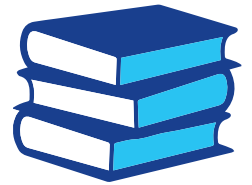
Eleverne oplever, hvor let det er at komme til at se ting online, som man måske ikke burde se, og hvordan det kan påvirke en, når man har set det. De oplever samtidig konsekvenserne af, hvad der kan ske, når man deler følsomme ting samt konsekvenserne af, når man opsøger ting eller personer, man måske ikke helt ved om er virkelige.

6. klasse.

Tema: når ens identitet påvirkes af ting, man ser/oplever

Scenariet til 6. klasse handler om identitet og udspiller sig i 6.A på Dansborgskolen i Hvidovre.

Eleverne oplever, at de begynder at forandre sig. Samtidig bliver det tydeligt, hvordan man kan blive påvirket af de ting, man ser online, samt hvordan en online tilstedeværelse kan ændre andres opfattelse af os ift. til det, de oplever i den fysiske verden.



SÅDAN FORBEREDER DU DIG

HVAD SKAL DER TIL FOR AT BENYTTE UNIVERSET?

Læreren bruger et smartboard, der skal være tilsluttet internettet via en computer. Vi anbefaler at bruge en moderne opdateret browser: Chrome, Edge, FireFox eller Safari. Internet Explorer understøttes ikke.

Eleverne anvender et device i form af en smartphone, en tablet eller en computer, hvor de også frit kan vælge en af ovenstående browsere. Denne skal ligeledes være tilsluttet internettet.

FORBEREDELSE

Inden I begynder på at arbejde med universet, anbefaler vi:

- At du læser hele lærervejledningen samt gennemgår hele scenariet, både som lærer (på smartboard) og elev (på device) for at blive bevidst om forløbet og tryk ved universet. Samtidig er det en fordel, at du har kendskab til både handling og de spørgsmål, der indgår.
- At du selv forbereder nogle spørgsmål, der undervejs i scenariet kan være gode til at skabe konstruktive, nærværende og ærlige diskussioner i din klasse.

OBS

Sørg for, at alle elever har en mobiltelefon eller tablet til rådighed. Hvis ikke alle har deres egen smartphone, kan de benytte skolens tablet eller computer (der skal være forbundet til internettet).

INDEN TIMEN STARTER

Vi anbefaler, at du logger på universet med dit smartboard, inden timen starter, så det er klar til brug, når eleverne skal introduceres til det. Se på næste side, hvordan man logger på universet.

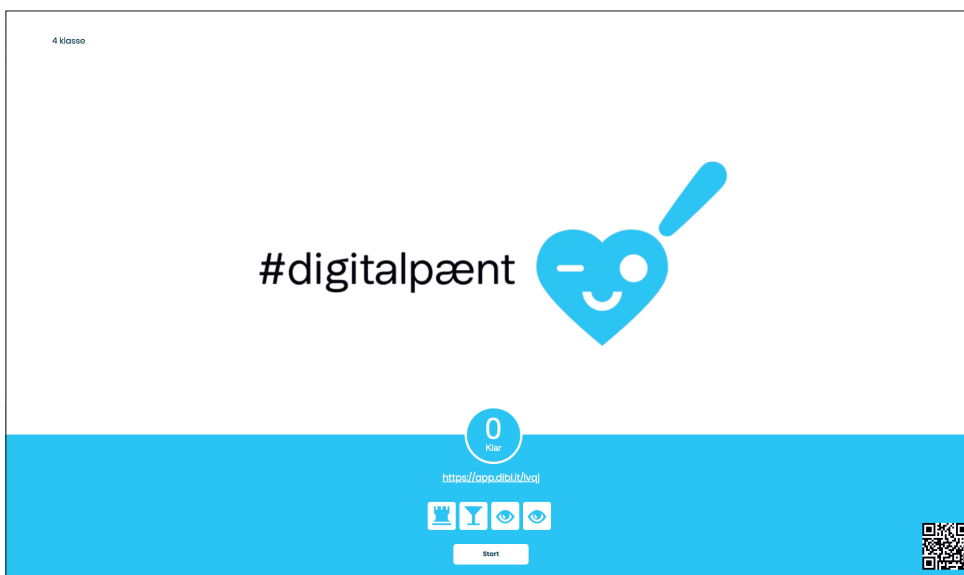


TIP!

Vi har udarbejdet en tutorial, som forklarer, hvordan universet benyttes. Du kan finde den på telenor.dk/om-telenor/vores-ansvar/digitalpant/for-larere



SÅDAN LOGGER I PÅ #DIGITALPÆNT-UNIVERSET



SÅDAN LOGGER DU SOM LÆRER PÅ

Du logger på universet med klassens smartboard (via en computer forbundet til internettet) ved at gå til Telenors hjemmeside: Info om [telenor.dk/om-telenor/vores-ansvar/digitalpant/for-larere](https://www.telenor.dk/om-telenor/vores-ansvar/digitalpant/for-larere)

Her vælger du, hvilket scenarie I skal arbejde med (4. klasse, 5. klasse eller 6. klasse) ved at trykke på en af de tre knapper, du finder på siden.

Du skriver nu jeres skoles navn samt jeres klasse: Eks. "Skolen i den lille by" og "4. A".

Du er nu inde på scenariet, og på skærmen vises:

- en tæller
- en URL (webadresse)
- en QR kode, som eleverne skal bruge samt
- fire symboler.



TIP!

Hvis du allerede har brugt universet, vil du i starten blive spurgt, om du vil starte en ny session eller fortsætte den, du var i gang med. Hvis du vælger "fortsæt", kommer du tilbage til der, hvor du var sidst.

OBS

De oplysninger, I indtaster, vil udelukkende blive brugt til at analysere brugen af det udarbejdede materiale mhp. fremtidige forbedringer. Det er anonymt for eleverne at medvirke.



SÅDAN LOGGER ELEVERNE PÅ VÆRKTØJET

- Først scanner de QR koden med kameraet på deres telefon/tablet eller:
- Indtaster URL'en i en browser på deres device (hvis de ikke kan benytte QR koden).
- Derefter indtastes koden, bestående af de fire symboler.
- De er nu logget på og kan se en "vente-skærm" på deres device.

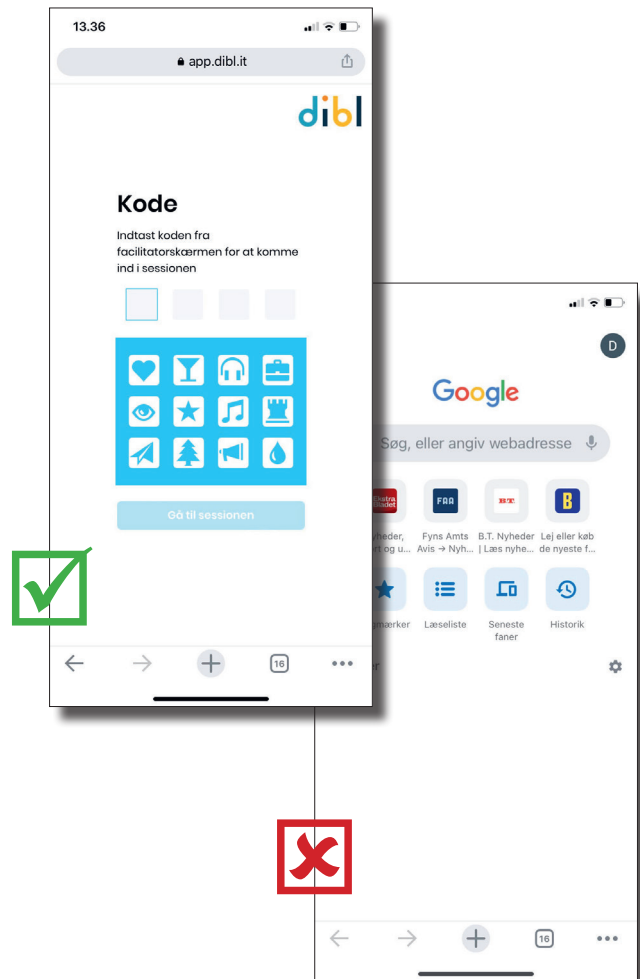
Når en elev er logget på, stiger tælleren, på skærmen, med én. Du kan derfor se på tælleren, hvornår alle er logget på.

I er nu klar til at gå i gang.

TIP!

Hvis nogle af eleverne har svært ved at logge på, kan du prøve at :

1. Sikre dig at de IKKE prøver at logge på via Google – men at de bruger en browser (Chrome, Safari etc.)
2. Refreshe deres browser ("træk ned" eller tryk "rund pil" øverst i skærbilledet)



TIP!

- Gå rundt til eleverne og hjælp dem med at logge på – og bed dem eventuelt hjælpe hinanden.
- Prøv om de kan scanne QR koden fra deres pladser.
- Du kan evt. skrive webadressen på tavlen, så den er lettere at læse.
- Såfremt eleverne indtaster URL'en for at tilgå universet, er det vigtigt, at de benytter en browser og IKKE Google.



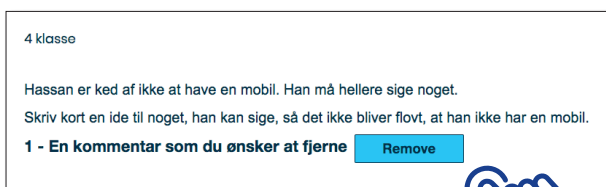
SÅDAN GENNEMFØRER I ET SCENARIO

DU TRYKKER "START" OG LÆSER SCENARIET OP FRA SKÆRMEN

Du trykker videre i scenariet på knappen "Næste". Undervejs bliver I spurgt, hvilken af de medvirkende hovedpersoner I vil "følge". Det kan eleverne vælge ved at stemme på deres device. Resultatet af afstemningen vises på skærmen, når du trykker "Næste". I vil efterfølgende opleve situationen fra den hovedpersons perspektiv, som I har valgt. Hvis lige mange elever stemmer på to hovedpersoner, kan du vælge, hvilken hovedperson I følger, ved at benytte musen på din skærm.

Hver gang I har fulgt en af hovedpersonerne, vil det efterfølgende være muligt for eleverne at skrive en kommentar og trykke "Send svar". Elevernes kommentarer vises på skærmen, efterhånden som de kommer ind i systemet.

Læs op af kommentarerne og diskuter dem med eleverne. Gå videre når du synes, I har brugt nok tid på kommentarerne. Bemærk, at du har mulighed for at slette kommentarer, som eleverne skriver, hvis du finder dem upassende. Hold musen over kommentaren, og tryk på den "remove-knap", der kommer frem.



Der forekommer ligeledes spørgsmål, hvor eleverne blot skal stemme mellem tre svarmuligheder. Her vises fordelingen mellem elevernes svar, når du trykker på "Næste".

Når besvarelsenerne vises på skærmen, diskuteres svarene, og baggrunden for disse, med eleverne.

Når I er færdige med scenariet, vises en knap på skærmen, der hedder "Afslut". Ved at trykke på den, afsluttes scenariet.

Hvis I ønsker at gennemgå scenariet igen eller prøve et af de andre, skal du logge på et scenario igen (se side 5, under "Sådan logger du som lærer på").

VIGTIGT!

Du skal læse scenariet op som en historie, du vil fortælle eleverne. Du skal undervejs sikre dig, at alle er med på handlingen og evt. stille afklarende spørgsmål eller spørge "er alle med?".

OBS

Systemet runder op, og derfor kan svarene, på afstemningerne, i nogle tilfælde tilsammen udgøre 101%.

Tallet efter kommentaren angiver, hvor mange kommentarer, afsenderen har skrevet.

TIP!

Tjek løbende, at alle er logget på og deltager. Dette gøres ved at se tallet på skærmen under afstemninger. Men sørg for, at der er fremdrift og flow i scenariet.

Det er muligt at scrolle på siden, hvis teksten fylder for meget på din skærm.

Tryk på refresh-pilen i browser, hvis billedet skulle fryse eller timeoute.



SKAB DE GODE DISKUSSIONER

DISKUSSIONERNE ER VIGTIGE

Du vil som lærer opleve, at der i diskussionerne undervejs er mulighed for at skabe forståelse, refleksion og læring. Det er derfor vigtigt, at diskussionerne prioriteres ved at spørge ind til besvarelsenerne på spørgsmålene samt til elevernes kommentarer og høre, hvilke tanker og overvejelser der ligger bag.

Vælg at diskutere de besvarelser, som eleverne kan relatere sig mest til, og som måske berører aktuelle temaer i klassen. Vælg kun at gå i dybden med dem, du finder mest relevante. Det er vigtigt at fastholde et godt flow og fremdrift i scenariet. Du kan eventuelt tage diskussionerne op igen, når scenariet er gennemført.

Spørgsmål til at sætte gang i diskussionerne afhænger af scenariet og de spørgsmål, som eleverne har svaret på. Vi har under test af materialet haft gode erfaringer med følgende:

- At spørge eleverne "hvad tror I, de fleste har svaret?", inden der skiftes til siden med visning af svarene.
- At skabe refleksion om forskellen mellem digital og fysisk kommunikation ved at spørge "ville I gøre det samme ansigt til ansigt?".
- At koble scenariernes indhold/udvikling til relevante oplevelser eller episoder i klassen.
- Bede eleverne om gode råd, hvis de selv oplevede noget lignende.

SPROG OG MEDIEVALG

Vi har, i vores valg af medier/SoMe-kanaler og sprogbrug i de forskellige scenarier, taget udgangspunkt i elevernes digitale virkelighed for at skabe de mest realistiske og troværdige situationer. Dette skaber grundlag for værdifulde diskussioner om, hvilke medier/SoMe-kanaler eleverne anvender, hvad de oplever, og hvordan de opfører sig overfor hinanden. Ud fra dette kan I diskutere, hvad der er hensigtsmæssigt ift. den enkeltes alder.

Vi er dog bevidste om, at der kan forekomme både medier/SoMe-kanaler og sprog, der nødvendigvis ikke findes hensigtsmæssigt ift. børnenes alder.

OBS

Svarene på spørgsmålene er anonyme. Alle eleverne skal derfor så vidt muligt have deres eget device for at skabe de bedste og mest ærlige diskussioner.

TIP!

For at arbejdet med materialet kan gennemføres på 2 lektioner, anbefaler vi, at gennemgangen af selve scenariet gennemføres på cirka én lektion. Det kan være en fordel at køre på uden pause – for at bevare fokus.





VÆR MED I KONKURRENCEN OG VIND 10.000 KR. TIL EN KLASSEOPLEVELSE

I forbindelse med lanceringen af vores nye #digitalpænt-univers, har vi igangsat en konkurrence for alle landets 4., 5. og 6. klasser, der løber frem til 28. oktober 2022.

Konkurrencen har til formål at udbrede kendskabet til #digitalpænt, dets budskaber om digital adfærd og materialer, da vi ønsker, at så mange som muligt kan arbejde med emnet og få gavn af det.

PRÆMIER

Vi udlover 10.000 kr. til én klasse i hver af de fem regioner (Nordjylland, Midtjylland, Syddanmark, Sjælland og Hovedstaden). Pengene kan bruges til en oplevelse, efter eget valg, for hele klassen.

SÅDAN DELTAGER I

I deltager i konkurrencen ved at arbejde med det scenarie, der passer til jeres klassetrin og ud fra jeres erfaringer med arbejdet, producere en kortfilm på max to minutter, som I sender ind (uploader) til Telenor.

Filmen skal være uploadet **senest den 28. oktober**.

Hver klasse kan sende max tre film til vurdering.

Efterfølgende kårer en jury, bestående af repræsentanter fra Telenor, Medierådet for Børn og Unge, Center for Digital Pædagogik og Jonas Pröschild fra Politiken, en vinder i hver af de fem regioner. Vinderen i hver af de fem regioner bliver kontaktet i perioden mellem d. 14. november og d. 25. november 2022. Herefter offentliggøres vinderne, og præmierne uddeles. Vinderfilmene vil være tilgængelige på Telenor.dk/digitalpænt i løbet af december.

HVAD VURDERER VI FILMENE UD FRA?

Filmene vurderes ud fra følgende kriterier:

Budskab og fortælling – Hvad jeres budskab er med filmen, og hvad er det, I gerne vil fortælle til andre om emnet. Filmen viser, hvilke tanker og følelser I har haft.

Kreativitet og virkemidler – Hvordan I har tænkt kreativt, da I lavede filmen, og hvilke virkemidler I har brugt til at fange seerens opmærksomhed og til at formidle jeres budskab.

Produktion og formidling – Hvordan filmen er produceret, om locations og settings passer til handlingen, og er der baggrundsmusik, der understøtter handlingen og udviklingen. Om formen på filmen, formidler jeres budskab, så det er tydeligt, hvad I vil sige med filmen.

Se guide til filmproduktion på side 11-12.



SÅDAN DELTAGER I I KONKURRENCEN

UPLOAD JERES FILM SENEST DEN 28. OKTOBER

Filmen skal uploades til en server (se instruktioner nedenfor). Når vinderklasserne er offentliggjort, vil de fem vinderfilm være tilgængelige på vores hjemmeside og vist på vores sociale medier. Derfor skal alle medvirkende have samtykke til deltagelse af deres forældre. Dette gøres ved at printe og udfylde samtykkeerklæringer, der uploades sammen med filmen.

Samtykkeerklæringen kan downloades fra telenor.dk/om-telenor/vores-ansvar/digitalpaent/for-larere. På de efterfølgende sider er der en guide til, hvordan I kan producere jeres film.

SÅDAN UPLOADER I JERES FILM:

I kan uploade jeres film og samtykkeerklæringer på de medvirkende elever til Telenor ved at gå ind på: www.digitalpaent.dk/video

Du logger ind på siden ved at benytte følgende user og password:

User: teacher

Password: teacher

Når du er logget ind på siden, kan du læse instruktioner i, hvordan materialet uploades. Efter materialet er uploadet, modtager du en kvittering (automatisk genereret).

Filmen skal uploades **senest den 28. oktober 2022**.

OBS

Vi anbefaler, at I benytter Chrome som browser ifm. upload.

OBS

Husk, at I kun må benytte musik, der er rettighedsfrit eller som I har rettighederne til!



OBS

Hvis du har spørgsmål, er du velkommen til at skrive til os på: digitalpaent@telenor.dk





GUIDE TIL FILMPRODUKTION

Man kan producere film på forskellige måder. Vi anbefaler, at I gør jer følgende overvejelser, når I skal producere jeres film:

- Hvad skal være filmens budskab og tema?
- Hvordan skal rollefordelingen være?
- Hvordan skal handlingsforløbet være (storyline)?
- Skriv manuskript, samt fordel og øv jeres replikker
- Selve produktionen af filmen
- Vælg musik

Det kan være en idé at inddele klassen i grupper, så alle bidrager til filmen. Nogle kan spille med, andre kan arbejde med handlingen og replikker. Nogle arbejder med locations og settings og andre kan være et produktionshold.

BUDSKAB OG TEMA

Start med at blive enige om, hvad filmens budskab skal være – hvad vil I gerne sige med filmen, og hvilket tema skal filmen tage udgangspunkt i? Temaet er godt at bruge til at skabe en konflikt eller drama i handlingen. Vi anbefaler, at I vælger de samme temaer som scenariet, I har arbejdet med, er baseret på:

- 4. klasse: når nogen føler sig alene eller udenfor
- 5. klasse: når man ser noget, man ikke burde se
- 6. klasse: hvordan ens identitet, eller opfattelse af andre, kan blive påvirket af det man ser online

ROLLEFORDELING

Når I er blevet enige om budskab og tema, kan I finde frem til, hvem der er med i filmen. Er der en eller flere hovedroller? Hvilke biroller er der, og medvirker der statister? Hvad skal de forskellige personer bidrage med i filmen til dens tema og budskab?

HANDLINGSFORLØB (STORYLINE)

En god film har et handlingsforløb, der gerne indeholder en indledning, en konflikt, et vendepunkt (hvor konflikten løses) og en afslutning. Det kan være en god idé at lave en vandret tidslinje på tavlen og ud fra den tale om, hvordan handlingen i filmen forløber.

MANUSKRIFT OG REPLIKKER

I kan nu udarbejde et manuskript til filmen, der tager udgangspunkt i filmens handlingsforløb, samt hvilke virkemidler I vil benytte til at vise handlingen.

OBS

Det er vigtigt, at filmens tema og handling tager udgangspunkt i digitale medier og platforme.

Når I arbejder med manuskriptet, kan I også snakke om, hvilke locations og settings I skal bruge til de forskellige scener – hvor skal I optage scenerne, og hvad skal der være med i dem?

Det kan være en fordel at prøve at gennemspille handlingen, mens I arbejder med manuskriptet – så I får en god fornemmelse for, om det fungerer.

I skal finde ud af, om der er nogle replikker, der er vigtige for handlingen, og hvem der skal sige dem. Den kan være svært at lære en masse udenad, men det er godt at vide, hvilken stemning der skal være i de forskellige scener.



TIP!

De bedste film har noget på hjerte. Tænk over jeres budskab – hvad vil I sige med filmen?



GUIDE TIL FILMPRODUKTION

PRODUKTION

I skal nu i gang med at producere jeres film. Her skal I vælge, hvilket udstyr I vil benytte – bruger I skolens kameraer, jeres mobiler eller tablets, og hvilket program bruger I til at redigere filmen?

Vi anbefaler, at I optager filmen i bredformat - dvs. at telefonen/kameraet "ligger ned", mens I optager. Det bliver bedst, hvis filmen har samme format hele vejen igennem.

I skal tænke over, hvilken baggrund der skal være. Skal den være rolig, så skuespillerne kommer i fokus, eller skal der ske noget i baggrunden, der er med til at understøtte handlingen?

Det er bedst, hvis lyset kommer bagfra den, der filmer, så kameraet ikke bliver blændet af modlys - så bliver det også lettere at styre, hvad I vil fokusere på, når I filmer.

Når I har optaget filmen, kan I redigere (klippe) den. Der findes forskellige programmer og apps, der kan bruges til det. Man kan også lave nogle effekter og skrive tekst ind i filmen.

MUSIK

Det giver en ekstra dimension, hvis der er baggrundsmusik, der understøtter handlingen i filmen. Musikken kan lægges ind, når filmen redigeres. Det er vigtigt, at I forholder jer til rettigheder, når I vælger musik. Hvis I benytter musik, som andre har rettighederne til, kan filmen ikke indgå i vurderingen til konkurrencen. I kan enten selv producere noget musik, eller også kan I finde noget musik, som er rettighedsfrit, på nettet – dvs. at alle må benytte det.

SAMTYKKEERKLÆRINGER

For at filmen kan indgå i vurderingen til konkurrencen, skal forældrene til alle de medvirkende give deres samtykke. Dette gøres ved, at du som lærer printer samtykkeerklæringer ud og beder forældrene udfylde dem. Derefter scanner du dem og uploader dem sammen med filmen.

Se på side 10, hvordan I uploader jeres film.

Hvis du har spørgsmål, idéer eller vil dele jeres oplevelser med os, er du meget velkommen til at skrive til os på: digitalpaent@telenor.dk

GOD FORNØJELSE.



OBS

Husk, at I kun må benytte musik, der er rettighedsfrit eller som I har rettighederne til!