



#digitalpænt

#digitalpænt

Skolekonkurrence 2018

Læremateriale

Telenor har siden 2016 kørt kampagnen #digitalpænt for at forebygge mobning på digitale medier og starte en dialog om emnet i de danske 4., 5. og 6. klasser. Med denne konkurrence ønsker Telenor, sammen med Skole og Forældre, at tage skridtet videre ved at give eleverne konkrete redskaber til at håndtere mobbesituationer på de digitale platforme.

#DIGITALPÆNT SKOLEKONKURRENCE 2018

Din klasse deltager i #digitalpænt skolekonkurrence ved at udvikle en handlingsplan, som dine elever kan benytte, hvis der skulle opstå situationer med digital mobning. Eleverne skal præsentere deres handlingsplan i en kort film, som sendes til digitalpænt@telenor.dk senest d. 20. marts 2018 kl. 12.00. Filmen vil blive vurderet af en jury bestående af repræsentanter fra Telenor, Medierådet for Børn og Unge, Skole og Forældre og Sofie Østergaard fra DR Ultra. Videoen må maks. vare 2 minutter.

Handlingsplanen skal indeholde handlinger til, hvordan man skal handle i en digital mobbesituation, alt efter om man er mobber, tilskuer eller offer. I materialet finder du en klar proces til, hvordan du kan guide eleverne frem til deres handlinger gennem diskussioner, rollespil og gruppearbejde – alt sammen baseret på fiktive cases, der bygger på målgruppens egne eksempler på de sociale medier.

UDBYTTE AF FORLØBET PÅ KLASSENIVEAU

Materialet er med til at styrke elevernes bevidsthed og handlekompetence i digitale kontekster, hvilket hjælper med at skabe en sund kultur i klassen omkring kommunikation og opførsel i den digitale verden. Eleverne vil fremadrettet have et håndgribeligt værktøj, de kan benytte, hvis der skulle opstå situationer, der vedrører digital mobning i klassen. Samtidig har arbejdet med at finde frem til de rette handlinger en forebyggende effekt.

På digitalpænt hjemmesiden finder du en forældreguide, der både fortæller om projektet, har gode diskussionsspørgsmål samt gode råd til forældre. Guiden er i pdf, så den enten kan printes og gives med hjem eller lægges på Forældreintra.

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

FORVENTET TIDSFORBRUG

10-12 lektioner for hele konkurrencen. Rigtig god fornøjelse!

Kærlig hilsen
#digitalpænt teamet, Telenor og Skole og Forældre



**SKOLE
OG
FORÆLDRE**

MATERIALET INDEHOLDER

STEP-BY-STEP PROCES TIL AT LAVE HANDLINGSPLAN OG FILM

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
7. Præsenter jeres handlingsplan i en film

CASE

- 4 cases
- Rollekort
- Observatørskema

PRAKTISK INFORMATION

- Tips til filmproduktion
- Kort beskrivelser af sociale medie platforme
- Samtykkeerklæringer til elever der medvirker i film

DET SKAL DU BRUGE

- A3 print af 'Elevmaterialet' til alle grupper samt plakat med læringsmål der kan hænge i klassen under forløbet
- Post-its (gerne i forskellige farver)
- Stort stykke papir til handlingsplan (gerne A1 eller A0 papir)
- Redskaber til at dekorere handlingsplan
- Udstyr til at filme film
- Print af samtykkeerklæring som skal skrives under af forældre til de børn, der er med på film



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 tryk 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 til 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, da det indgår i dommerpanelets bedømmelse. I kan derefter sammen beslutte, hvilken handlingsplan der skal indsendes på film til Telenor. Husk at skriv med store bogstaver så teksten kan læses på afstand i filmpræsentationen.

7. FILM

Diskutér i klassen, hvorfor jeres handlingsplan er den bedste, og hvordan I vil gennemgå og præsentere den i en film. Filmen skal 'markedsføre' jeres handlingsplan, som I kan gøre ved f.eks. at fortælle:

- Hvordan vil jeres handlingsplan hjælpe i en digital mobbesituation?
- Hvad har I lært?

I skal præsentere jeres handlingsplan i en film der:

- varer maks. 2 min.
- tydeligt viser handlingsplanen, og hvad der står skrevet
- gennemgår jeres handlingsplan punkt for punkt og forklarer, hvorfor jeres handlingsplan er den bedste

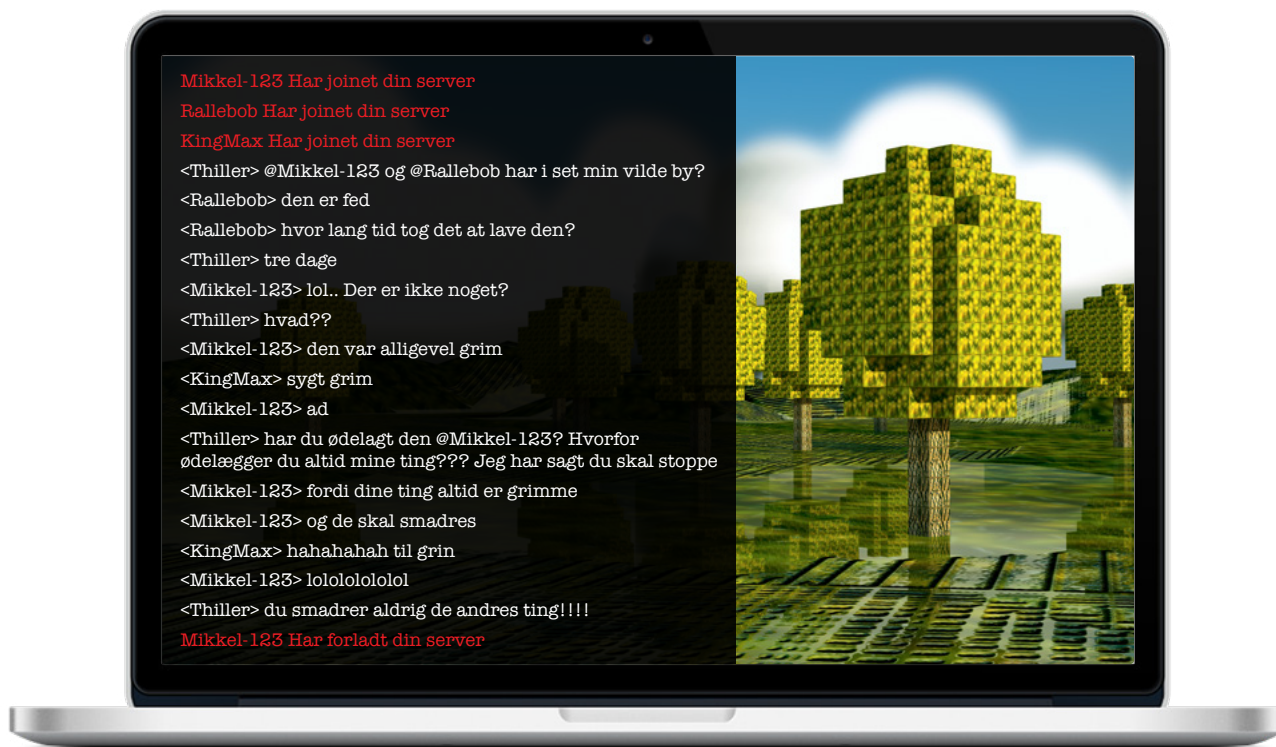
Klasselæreren indsamler forældresamtykke på de børn, der deltager i den indsendte video. Du finder samtykkeerklæringen på Digitalpænt hjemmesiden.

Juryen, bestående af repræsentanter fra Telenor, Medierådet for Børn og Unge, Skole og Forældre og Sofie Østergaard fra DR Ultra, vurderer filmene ud fra et helhedsindtryk af indhold, kreativitet og formidling.

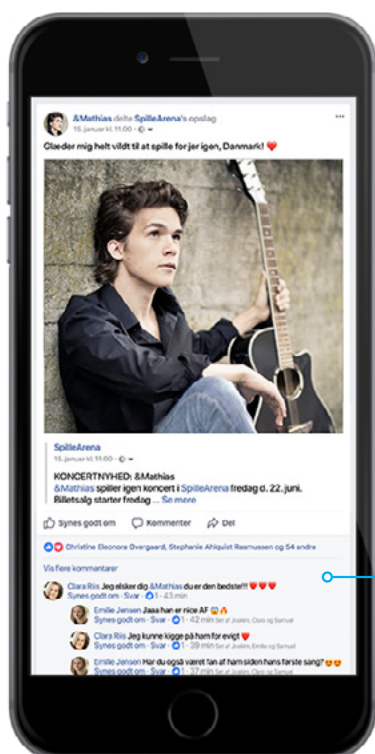
INDSENDELSE AF VIDEO

De underskrevne samtykkeerklæringer scannes og sendes sammen med videoen i en we transfer fil til Telenor på digitalpaent@telenor.dk. Husk at tilføje skolens navn og klasse, når du indsender filmen.

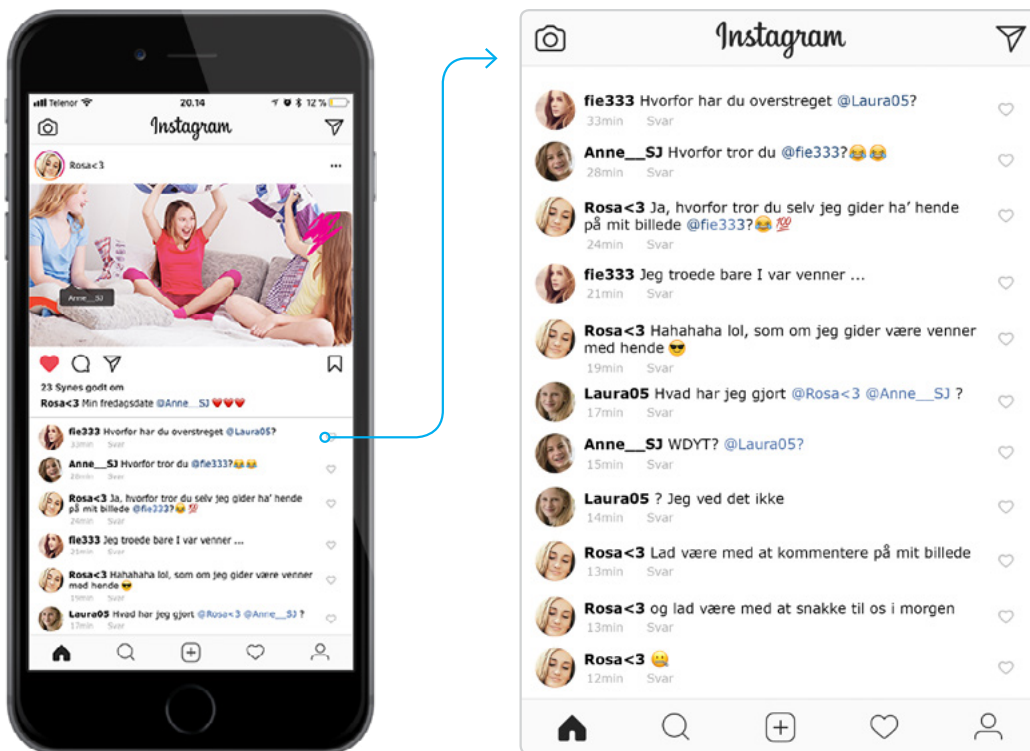
CASE 1: SPIL-CHAT



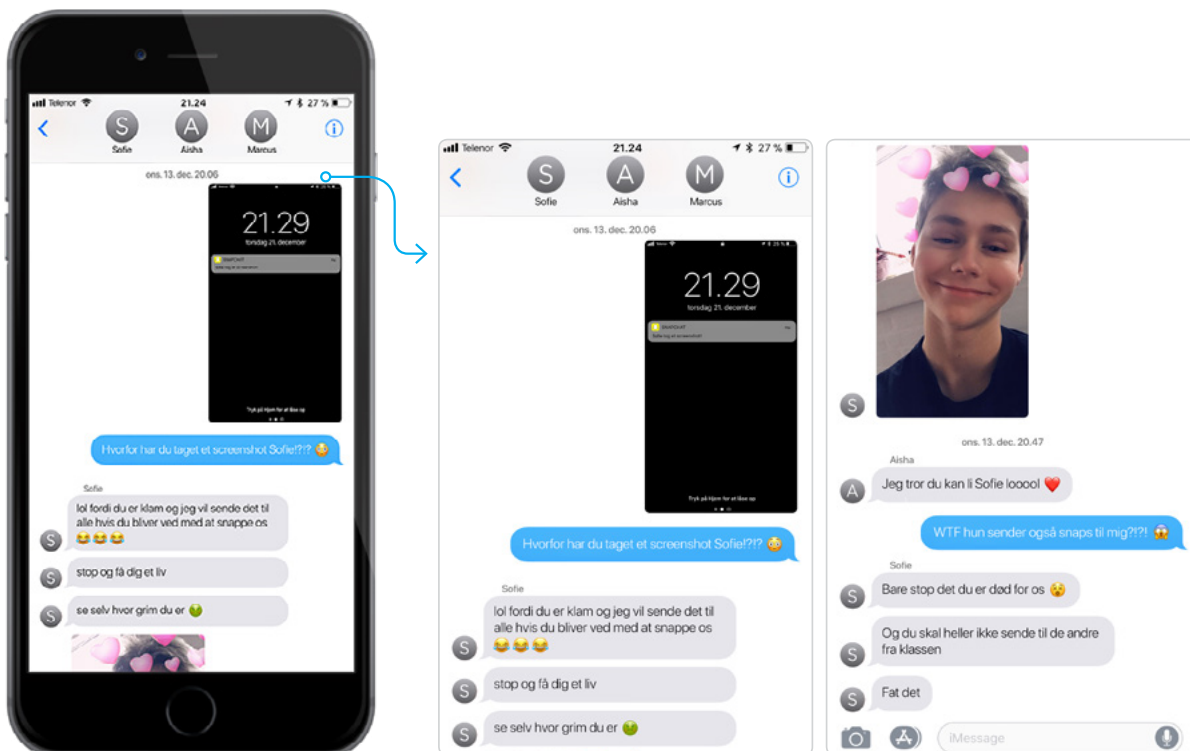
CASE 2: FACEBOOK



CASE 3: INSTAGRAM



CASE 4: GRUPPEBESKED



TIPS TIL FILMPRODUKTION

1. Husk at tale højt, tydeligt og ikke for hurtigt – og sørg for at telefonen/ kameraet ikke er mere end maks. 1 meter fra den person, der siger noget.
2. Filmene skal så vidt muligt optages i horisontalt format, da det giver den bedste kvalitet.
3. Filmene kan optages på mobiltelefon, kompaktkamera eller andet kamera.
4. I kan enten optage filmene som one-take eller klippe optagelserne sammen til det færdige resultat.

ORDBOG

LOL – Laugh out Loud

LMAO – Laughing my ass off

IDEC – I don't even care

OMG – Oh My God

FB – Facebook

IG – Instagram

Snappe – sende snapshot fra SnapChat

MYOB – Mind your own business

WTF – What the fuck

AF – As fuck

SELF – Selvfølgelig

WDYT – What do you think

FAKTA OM DE MEST POPULÆRE SOCIALE MEDIER

FACEBOOK

Facebook tillader dig at kommunikere med venner og bekendte gennem en online platform – både privat gennem Facebook Messenger og offentligt på hinandens 'væg'. Man kan vælge at have en lukket profil, så ingen andre end dem man er blevet venner med på Facebook kan se ens billeder, kommentarer og delinger af eksterne links (nyheder, billeder eller videoer). Hvis man har en åben profil, bliver ens opførsel på Facebook synlig for alle. Det vil sige, hvis du uploader et billede, så kan alle se dit billede, like det, kommentere på det, og dele det. Når en person deler dit billede, kommer det op på vedkommendes 'væg', synligt for alle vedkommendes venner, og dermed kan proceduren gentage sig igen og igen, uden at du har kontrol over, hvor billedet ender eller hvem der ser det.

På Facebook er det også muligt at 'tagge' andre personer i et post (et post er det du vælger at skrive offentligt på din væg, og kan være tekst, billeder, videoer, artikler, location check-ins osv.). De personer der bliver tagget i dit post, bliver en del af opslaget, og alle deres venner kan automatisk se, at de er blevet tagget i et post. Den oprindelige afsender af postet kan derfor risikere at få kommentarer og likes fra folk, som vedkommende ikke kender.

Facebook har også en Messenger funktion, som gør det muligt at skrive private beskeder til alle dem, du er Facebook venner med. Det er muligt at have gruppesamtaler med alle dem, du er venner med på Facebook, hvor enkelte oplever at blive holdt udenfor Facebooks Messenger kan hentes som APP til smartphones, og bruges som alternativ til SMS, da man kan skrive beskeder uden at have folks nummer. Man kan også ringe og videochatte fra Messenger.

På Facebook er det muligt at oprette 'hemmelige' grupper, hvor man skal ansøge om at blive medlem. Den nu nedlagte gruppe "Offensimentum" gjorde sig bemærket ved, at medlemmerne postede grimme og nedladende ting om andre offentligt få at få likes – gerne om nogen som ikke selv var medlem. Vær derfor opmærksom på lukkede grupper, hvor der bliver postet om andre.

INSTAGRAM

Instagram er en billede- og videodelings platform, hvor der primært kommunikeres gennem billeder med en lille beskrivelsestekst under. Instagram fungerer sådan, at man både kan have lukkede og åbne profiler. Hvis man har en lukket profil skal der anmodes om at få lov til at 'følge'. Når du følger en person, får du vist alle de billeder, som vedkommende uploader, hvilket vil sige, at det kun er dem man har accepteret, der kan få lov at se de billeder, der bliver uploadet. Hvis du derimod har en åben profil, kan alle vælge at følge dig uden at skulle anmode, og derved se, like og kommenterer på dine billeder. Modsat Facebook, har Instagram ikke en 'væg' men indhold der kan komme alle mulige steder fra, men et 'feed' hvor der kun kommer billeder op fra dem man har valgt at følge. Derfor er det ikke tydeligt at se, hvis der er nogen der 'deler' ens billede eller hvad der sker på

billeder man er tagget i. Hvis man har en åben profil kan man 'dele' sit eget billede gennem hashtags (#). Brug af # gør det muligt for andre at søge på det ord som du skriver efter #, og dine billeder bliver derfor sat i en form for kategorier, alt efter hvilke # du bruger. Hvis man f.eks. laver #Danmark kan alle, som søger på Danmark inde på Instagram, se dit billede, og derfor like og kommentere det. Hvis man er interesseret i at have mange følgere, er det derfor en god idé at skrive mange # i beskrivelsesteksten under billedet, da billedet derved bliver mere synligt på Instagram.

SNAPCHAT

Snapchat er en lukket kommunikationskanal, hvor man kan sende beskeder, billeder og videoer, som forsvinder efter max 10 sekunder. Man kan kun modtage og sende snaps til personer man har godkendt og man skal aktivt ind og vælge dem, som man vil sende snaps til. Snapchat har lavet en funktion der hedder MyStory, som gør det muligt at uploade et eller flere billeder og videoer, så alle personer man har godkendt kan se dem så mange gange de vil i 24 timer. Dette gør det dog muligt for de personer, der kan se din MyStory, at lave et screenshot af dit billede, og derefter poste det i et åbent forum.

MUSICAL.LY

Med Musical.ly kan du blive stjerne i din helt egen musikvideo. Med cool features og filtre, kan man mime sin yndlings sang og dele med de andre Musical.ly brugere og brugere på andre sociale medie platforme som f.eks. Instagram. På Musical.ly kan man følge andre og blive fulgt af andre som bliver dine 'fans'. Konceptet om åbne og lukkede profiler gælder også her, da man kan vælge at have en lukket profil hvor man skal godkende alle der vil følge en, eller en åben profil hvor alle kan få lov til at følge. Hver video kan likes ved at give et hjerte og kan kommenteres – og det akkumulerede antal af likes og emojis der er givet til en brugers videoer vises på ens profil. Ud over at se filmene fra dem man følger, kan man opdage nye film ved at søge på # og se de film der har brugt # i deres beskrivelser. Derudover kan ens video komme i kategorien 'featured' hvis den bliver specielt udvalgt af Musical.ly teamet, og derved bliver den synlig på forsiden af Musical.ly og set af flere brugere.

CHATFUNKTION I ONLINE SPIL

Tonen i spil som Minecraft, League of Legends (LOL), Counter Strike (CS), World of Warcraft (WOW) og FIFA kan være rigtig hård, da det er personer i alle aldre der spiller. Det er muligt at slå chatfunktionen fra, så man undgår at være en del af samtalen.

EMOJIS

Emojis er et enkelt billede som bruges i stedet for tekst til at forklare noget. Emoji kommer fra de japanske ord 'billede', 'karakter' og 'skrivning'. Emojis bliver behandlet som et sprog, og hvert enkelt emoji skal godkendes før den må udgives. Ligesom man kan skrive dansk med mange forskellige skrifttyper, så kan emojis også se forskellige ud, alt efter hvilket medie man ser dem på. Derfor er der forskel på de emojis man bruger på sin iPhone, Samsung smartphone eller på Facebook.