

LÆRERVEJLEDNING:

Digitale medier: Map din klasses forbrug (melletrin + udskoling)

Velkommen til BUSTER's undervisningsmateriale om digitale medier. I vil blive præsenteret for arbejdsspørgsmål og øvelser, der kan åbne op for emnet og give jer nogle begreber til at arbejde med den film, I skal se på BUSTER filmfestival. Materialet handler ikke om den enkelte film I skal se, men lægger op til et tematisk forløb, som I kan integrere filmoplevelsen i. Tænk det som et fagligt eller tematisk sæt briller, som I sammen ser filmen igennem og som giver jer nogle særlige opmærksomhedspunkter for biografoplevelsen.

Tæt på undervisningsforløbet

Materialet er inddelt i tre dele med ark til eleverne:

- **FØR FILMEN** (DEL 1) lægger op til et forløb om digitale medier.
- **I BIOGRAFEN** (DEL 2) som klæder eleverne på til filmvisningen.
- **EFTER FILMEN** (DEL 3) til at samle op efter jeres biografbesøg.

Du kan alt efter niveau og antal vurdere, om du vil lave øvelserne fælles på klassen eller i grupper, ligesom du selv kan vælge hvilke øvelser, du vil bruge.

Indhold

Dette undervisningsmateriale er opdelt i arbejdsopgaver og øvelser i 3 dele: før, under og efter filmen. I det følgende gennemgår vi øvelserne i de tre dele samt hvor lang tid, der skal sættes af til dem, og din rolle som lærer.

DEL 1: FØR FILMEN (2x45)

For at give eleverne en referenceramme for resten af forløbet om digitale medier, starter vi forløbet ud med, at eleverne skal forholde sig til og analysere deres eget digitale medieforbrug og kendskab til medieplatforme.

DEL 1 består af indledende øvelser, som eleverne skal lave inden, de skal ind og se en film på BUSTER Filmfestival, der på hver sin måde behandler nogle af de muligheder, udfordringer og dilemmaer der opstår ifm. de digitale medier.

Kortlæg klassens digitale medieforbrug (1x45 min)

I den første øvelse skal eleverne kortlægge klassens medieforbrug. I alt er der sat 45 min af til denne øvelse.

Brug de første **20 min** på en klassesdiskussion, hvor eleverne sammen brainstormer over hvilke digitale medier de selv bruger og kender til. Brug spørgsmålene i elevarket til at hjælpe dem på vej. Skriv op på tavlen, hvad eleverne når frem til.

Del gerne op i: meget brugte digitale medier, mindre brugte digitale medier, aldrig brugte digitale medier. Du kan også skrive på tavlen hvilke platforme eleverne mener er noget børn og unge særligt bruger, som voksne ikke bruger i samme grad.

Tal gerne hen ad vejen med eleverne om, hvad det er for nogle forskellige typer digitale medier de ridser op - om det er streamingsider, sider til at kommunikere, spilsider, om de er gratis eller koster penge. På den måde kommer de første overvejelser om, hvad digitale medier overhovedet er og hvor bredt det spænder og fylder i deres hverdag.

Du kan bruge listen nedenfor som støtte:

TikTok	TV2 Play	Snapchat
Instagram	Netflix	Filmstriben
Steam	HBO	Blockbuster
Playstation	ViaPlay	Epicgames
Blizzard	YouSee	Disney+
Roblox	Whatsapp	YouTube
Facebook	Pinterest	Wechat
Aula	Diskcord	Minecraft
EReolen	Trello	Twitter
ULTRA	Reddit	Crunchyroll
DR TV	Twitch	

Herefter kan I gå i gang med at kortlægge jeres fund. Brug **25 min** på dette.

I skal bruge post-its i tre forskellige farver, og en væg eller en tavle som I kan sætte post-its på. Eleverne skal svare ud fra deres egne medievaner og de skal putte de forskellige digitale medier de bruger ind i tre forskellige kategorier, som de tre forskellige farver repræsenterer:

- 1) Én der repræsenterer, hvis eleven har et dagligt/hyppigt forbrug af det digitale medie
- 2) Én der repræsenterer, hvis eleven har et ugentligt forbrug af det digitale medie
- 3) Én der repræsenterer, hvis eleven har et sjældnere forbrug af det digitale medie.

Forklar eleverne, at de ligeledes skal inddele deres personlige post-its i forskellige "mediebobler" på væggen eller tavlen. Dvs. at alle post-it's med det samme medie (fx instagram) skal være det samme sted / i den samme medieboble. Øvelsen går ud på at få et overblik over, hvilke medier, der bliver brugt hyppigst eller mindst hyppigt i klassen - og farverne kan hjælpe med at give det indtryk.



Analysér klassens mediebrug (1x45 min)



Til denne øvelse skal du inddele eleverne i grupper på 3-4, hvor de skal tale om hvad de læser ud af den kortlægning de har lavet. Sæt **20 min** af til dette.

Eleverne skal snakke sammen ud fra de spørgsmål der findes i elevarket. Nævn gerne for eleverne, at de kan bruge nogle af de overvejelser, de havde i den fælles brainstorm, om hvad der karakteriserer forskellige digitale platforme.

Spørgsmålene lægger også op til at de skal overveje, om der er andre parametre, man kunne kortlægge klassens forbrug ud fra – kunne det f.eks. være interessant at kortlægge, hvilke medier man bruger alene og hvilke man bruger sammen? Har eleverne andre ideer?

Saml op på klassen i **20 min** og hør hvilke tanker, der er kommet ud af at kortlægge klassens medieforbrug. Er de blevet overraskede over, hvad der er hyppigst brugt? Hvis I har tid og lyst, kan I også begynde at flytte rundt på jeres post-it's og fortsætte kortlægningen ud fra nogle af de nye parametre.

Lektier:

Som forberedelse til at se filmen skal du som afslutning på modulet give eleverne lektier for (brug de sidste **5 min** på dette). Her skal de inden I tager i biografen overveje, hvad de selv mener er de positive og negative sider ved de forskellige digitale medier, som de har kortlagt i undervisningen. Bed dem overveje hvilke fede måder og ufede måder, der er at benytte medierne på. De skal som minimum nedskrive 3 positive sider ved digitale medier og 3 negative sider ved digitale medier. Efter filmen skal de så holde deres egne overvejelser op imod filmens budskab.

DEL 2: I BIOGRAFEN

FOKUS: Det skal du lægge mærke til! (10 min)

Eleverne skal til filmvisningen lægge mærke til hvilken rolle de digitale medier spiller for karaktererne i filmen, og i hvilket lys filmen stiller de digitale medier.

Vi anbefaler, at eleverne får disse spørgsmål i slutningen af sidste time inden jeres tur i biografen.

Det er en god idé at finde 10 minutter efter visningen, hvor eleverne lynhurtigt skal skrive deres indtryk fra biografturen ned, mens de har dem i frisk erindring.

DEL 3: EFTER FILMEN (1x45)

De digitale mediers rolle i filmen (20 min)

Efter visningen samler I på klassen op på de overordnede betragtninger, eleverne gjorde sig i biografen.

Eleverne skal diskutere, hvordan de mener filmen fremstillede digitale medier, om det var i et negativt eller positivt lys eller begge dele, og om denne fremstilling er ny eller om de genkender fortællingen fra andre film og serier m.m., samt om dette har påvirket deres egne idéer og meninger om digitale medier.

De skal holde filmens budskab op imod deres egne overvejelser om fede og ufede måder at benytte digitale medier på. Brug lejligheden til at tale mere om, hvordan man kan bruge digitale medier på både godt og ondt, ud fra de observationer eleverne gjorde sig om filmen og deres egne overvejelser.

Er du en kat eller en hund på internettet? (15 min)

Til denne sidste øvelse skal I bruge den Amerikanske computerfilosof Jaron Lanier's analogi om katte og hunde på internettet.

Lanier mener at vi skal være som katte når vi færdes på internettet – uafhængige og viljestærke. Han mener også at vi desværre oftest er som veltrænede hunde. Vi gør nemlig alt det som de digitale medieudbydere beder os om – vi scroller, klikker, liker, subscriber, kommenterer og deler, alt sammen fordi de lokker med godbidder (som oftest kommer i form af gratis ydelser, funktioner og indhold der passer til vores interesser). Når vi gør disse ting træner vi hele tiden en algoritme, så den kommer til at forstå vores opførsel så godt, at den kan både forudsige og påvirke vores handlinger fremadrettet.

Introducer idéen på klassen, om at vi er som veltrænede hunde på internettet og spørg til hvad eleverne tænker om det, find sammen på konkrete eksempler på at være en hund på internettet. Fortæl dem nu at Lanier mener at vi bør være mere som katte på internettet og spørg til hvad eleverne tænker om det, prøv også at finde på konkrete eksempler.

Afrunding (10 min)

Når du til sidst samler op på klassen, kan du lægge op til en afrundende klassesamtale om det de har lært af forløbets forskellige dele. List evt. op på tavlen hvilke ting eleverne tager med sig videre fra forløbet om digitale medier. Har de fx fået et andet syn på digitale medier, fundet ud af noget om deres eget forbrug af digitale medier, som de ikke vidste før? Hvordan taler det til det de har arbejdet med.

Vi lægger op til at I diskuterer udsagnet: "Jeg er såååå træt af, at alt skal handle om digitale medier! Vi lever altså ikke kun vores liv online." På BUSTER observerer vi en metaltræthed hos unge ift. undervisning om digitale medier. Reflektér over udsagnet med eleverne gennem spørgsmålene:

- Er I enige eller uenige i udsagnet?
- Taler voksne ned til børn og unge, når de taler om digitale og sociale medier?
- Hvordan synes I, man bedst kan lære om god adfærd på nettet?
- Har I lært noget nyt om jeres brug af digitale medier i forløbet?
- Hvilke generationsforskelle er der ift. brug af digitale medier? Hvordan ville jeres forældres kortlægning af digitalt medieforbrug se ud?

Formål og undervisningsforløb

I arbejdet med materialet vil I berøre en lang række af de færdigheds- og vidensmål, som Fælles Mål for faget dansk opstiller. Kort fortalt arbejder eleverne i størstedelen af forløbet særligt med fortolkning, analyse og kommunikation. Med udgangspunkt i Fælles Mål kan man pege på, at eleverne arbejder inden for følgende kompetenceområder:

- **Kompetencemålet for fortolkning på 7.- 9. klassetrin.** Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster.
- **Kompetencemålet for kommunikation på 7.- 9. klassetrin.** Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer.

