

**BUSTER**



**UNDERVISNINGSMATERIALE**

***Digitale medier:***  
**Map din klasses forbrug!**  
***Mellemtrin + Udskoling***

I dag er vi alle sammen filtret ind i et digitalt medieforbrug. Med det følger en masse fede muligheder, men også nogle udfordringer og dilemmaer, der kan virke nærmest uløselige. På BUSTER har vi samlet en række film, der på hver sin måde forholder sig til, hvilken rolle de digitale medier spiller i vores liv – på både godt og ondt. Inden I skal se en af de film, skal I arbejde med emnet i dette materiale. I vil komme til at undersøge jeres egen klasses forbrug, digitale muligheder og udfordringer, og hvordan man kan bevæge sig bevidst og kildekritisk rundt på internettet.

Materialet handler ikke om den ene film, I skal se, men giver jer nogle faglige briller at se den med samt nogle begreber, I kan bruge, når I bagefter taler om filmen hjemme i klassen.

I dette materiale:

### **FØR FILMEN**

DEL 1: Vores medieforbrug

### **I BIOGRAFEN**

DEL 2: Det skal I lægge mærke til

### **EFTER FILMEN**

DEL 3: Digitale medier i filmen

## FØR FILMEN

# DEL 1: Vores medieforbrug

I denne første øvelse skal I tage udgangspunkt i jeres egen klasses medievaner ved at kortlægge jeres forbrug af digitaler medier.

## BRAINSTROM

For at I kan gå i gang med dette, må I først finde ud af, hvilke digitale medier, der bliver brugt i jeres klasse. Brainstorm sammen på klassen og brug spørgsmålene til hjælp:

- Hvilke digitale medier bruger/kender du? Det gælder både streamingtjenester, spil tjenester og sociale medier.
- Kan I komme i tanke om nogle digitale medier, som jeres lærer eller jeres klassekammerater måske ikke kender?
- Hvilke digitale medier har I indtryk af, at mange i klassen kender?

## KORTLÆGNING

Nu skal I i fællesskab lave et kort over jeres forbrug. Kortet vil vise hvilke medier, der er flere eller færre der bruger, og hvor hyppigt I bruger de forskellige medier.

I får udleveret post-it's i tre forskellige farver, hvoraf farverne repræsenterer:

- 1) Første farve: Hvis du har et dagligt/hyppigt forbrug af det digitale medie
- 2) Anden farve: Hvis du har et ugentligt forbrug af det digitale medie.
- 3) Tredje farve: Hvis du har et sjældnere forbrug af det digitale medie.

I skal nu putte hver af de digitale medier I benytter jer af på den farve, der passer til jeres forbrug af mediet. Når I har gjort det, skal I sætte post-its op på tavlen sådan, at de post-its med de samme digitale medier står det samme sted.



## LEKTIE

Nu skal I ind og se film på BUSTER Filmfestival. Når I har set filmen, skal I bl.a. tale om filmens fremstilling af digitale medier. Inden I ser filmen, skal I som lektie selv overveje og skrive ned, hvad I synes er fede og ufede måder at bruge digitale medier på. Kom gerne med eksempler på, hvornår et digitalt medie kan bruges til noget godt og gøre noget godt, og hvornår brugen af et digitalt medie kan have negative konsekvenser. Prøv at finde på minimum 3 positive og 3 negative ting.



## I BIOGRAFEN

# DEL 2: Det skal du lægge mærke til!

I skal nu i biografen og se film, hvor de digitale medier spiller en vigtig rolle. Det er en god ide at lægge mærke til følgende:

- Hvilke digitale medier er i spil i filmen?
- Hvordan fremstiller filmen det digitale medie? (positivt, negativt eller neutralt?)
- Hvilke negative sider ved det digitale medie, synes du filmen fremstiller?
- Hvilke positive sider ved det digitale medie, synes du filmen fremstiller?
- Har de digitale medier en stor eller mindre betydning for filmens karakterer og deres handlinger?
- Åbner de digitale medier nogle muligheder for filmens karakterer?
- Har de digitale medier nogle konsekvenser for filmens karakterer?
- Kan I kende nogle af de oplevelser som filmens karakterer har med de digitale medier?
- Er der nogle perspektiver på de digitale medier som er nye for jer?

## EFTER FILMEN

# DEL 3: Digitale medier i filmen

### OPSAMLING

Nu har I været i biografen på BUSTER Filmfestival og se en film, hvor de digitale medier spiller en afgørende rolle. I skal nu tale sammen på klassen om jeres umiddelbare indtryk af filmen og den måde filmen fremstillede det digitale medie.

Gennemgå på klassen de spørgsmål I blev stillet i DEL 2. Tal især om:

- Satte filmen et positivt eller negativt lys på et digitalt medie?
- Er det en ny fortælling om et digitalt medie, eller genkender I fortællingen fra tidligere/andre film og serier?
- Hvordan påvirker sådan en film jeres egne idéer og meninger om digitale medier?
- Kan I relatere til filmens problematik eller er det langt fra jeres opfattelse af digitale medier?

Slut af med at diskutere, hvilke fede og ufede måder digitale medier bliver brugt i filmen på. Hold det op imod det, I selv skrev ned inden I så filmen.



## ER DU EN KAT ELLER EN HUND PÅ INTERNETTET?

Den Amerikanske computerfilosof Jaron 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 i form af gratis ydelser, funktioner og indhold, der matcher 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 både kan forudsige og påvirke vores handlinger fremadrettet.



- Hvordan kan man opføre sig som en hund på internettet? Det er fx ved at følge de stier som medieudbyderne lægger ud til os, og hjælpe dem med at samle data om en. **Kan I komme på nogle konkrete eksempler på, hvordan man kan gøre dette?**
- Hvordan kan man opføre sig som en kat på internettet? Man kan prøve at gøre noget andet end man plejer at gøre, for at forvirre algoritmen. Man kan også gøre noget andet end medieudbyderne vil have os til at gøre, og på den måde gå uden om algoritmen. **Kan I komme på nogle konkrete eksempler på hvordan det kunne se ud i praksis?**



## AFRUNDING

“Jeg er såååå træt af, at alt skal handle om digitale medier! Vi lever altså ikke kun vores liv online.”

Sådan sagde en 8.klasses elev, da BUSTER testede materialer på en skole. Som afrunding skal I på klassen diskutere udsagnet og diskutere måder at gribe de digitale medier an på ud fra 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?

