

# D' nice at være nice

## Nice på nettet

### Lærervejledning

Emne: Digitale medier

Udgivelsesår: 2014

Trin: Indskoling og mellemtrin

Fag: Understøttende undervisning

Sider i alt: 7

## Indhold

Intro.....	2
Formål.....	2
Spørgsmål til debat.....	2
Bevægelse – Kædebrev.....	3
Billedkort – Digitale medier.....	4
Kreativ opgave - Film.....	5
Bevægelse - "Klik eller klap".....	5
Rollespil.....	5
Bevægelse - Niceteam.....	6
Modsætninger.....	6
Klassens Nicelines.....	6
Forældreinddragelse.....	7

## Intro

Dette emne sætter fokus på:

- etik på mobil og internet.
- etik i forhold til billeder og det skrevne ord.

## Formål

Med udbredelsen af internettet er mobningen blevet digital og kan foregå 24 timer i døgnet på de sociale medier. Men heldigvis er der også meget læring at hente via nettet, og eleverne vil meget gerne bruge det som en del af undervisningen. Derfor er formålet med dette emne at få nogle etiske retningslinjer i klassen for, hvordan I bruger mobil og net.

## Spørgsmål til debat

Se filmen: "Nice på nettet".

Spørgsmålene kan tages som en fælles klassedebat eller i mindre grupper. Du kan vælge at bruge pdf'en gruppeinddeling, som du finder ved at [klikke HER](#).

Det indsatte citat kan bruges til at få eleverne til at give eksempler fra deres eget liv. Det er ligeledes tænkt som afsæt til de efterfølgende spørgsmål.

Bed eleverne om at tage noter undervejs – og gør det også gerne selv. Disse kan bruges i senere opgaver og til at udarbejde aftaler for klassen.

Se spørgsmål på næste side.

## Spørgsmål

- Hvilke tanker sætter filmen i gang hos jer?
- Hvad kan man skrive til hinanden, og hvad skal man sige ansigt til ansigt?
- Har I oplevet misforståelser på mobilen eller nettet?
- Hvad gør man for at undgå misforståelser?
- Hvordan bruger I emoticons/smileys og chatsprog, når I skriver?
- Læser I jeres tekst igennem, inden I trykker "send"?
- Tænker I over, hvilke billeder I lægger på nettet?
- Hvad gør I, hvis I ser, at andre har skrevet en negativ kommentar eller uploadet et krænkende billede af andre?

## Læs citatet og svar på de næste spørgsmål:

"Jeg elsker at spille World of Warcraft, jeg føler mig fri, og jeg møder en masse helt vildt dejlige og søde venner derinde. Jeg ved hvornår nogen går over stregen hvis de skriver til mig, og jeg skriver aldrig selv noget upassende. Efterfølgende er jeg blevet venner (med 5 gode venner) på Skype. Så vi kan skrive udenfor WoW. Jeg har tænkt på det i noget tid, og skulle jeg måske prøve at møde dem i virkeligheden? Altså, sådan... face to face? Jeg har ikke sådan nævnt det for dem eller noget, men det er bare en tanke. Men jeg ved jo heller ikke rigtig om de vil møde mig så... Jeg er lidt bange for at det vil ødelægge vores venskab, og det vil jeg jo ikke have!".

*(Pige 14 år, Børnebrevkassen, Børns Vilkår.)*

- Hvad vil I råde pigen til?
- Har I online venner?

## Bevægelse – Kædebrev

Denne aktivitet sætter fokus på klassens samarbejde og sammenhold. Den viser, hvordan den enkelte elevs handling får indflydelse på hele klassen. Under aktiviteten må eleverne ikke tale sammen. Aktiviteten kan laves både udendørs og indendørs.

**Forberedelse:** Læg alle elevers navne i en pose.

### Sådan gør I:

Alle elever trækker en seddel med navnet på en klassekammerat. Trækker du dit eget navn, må du trække en ny seddel. Ingen må vide, hvilket navn du har trukket, og du må ikke sige øv, ja eller andet, når du læser din seddel. På lærerens signal rejser alle sig op og skal finde den person, som står på sedlen og tage vedkommende under venstre arm med jeres højre arm.

Aktiviteten er færdig, når kæden er samlet.

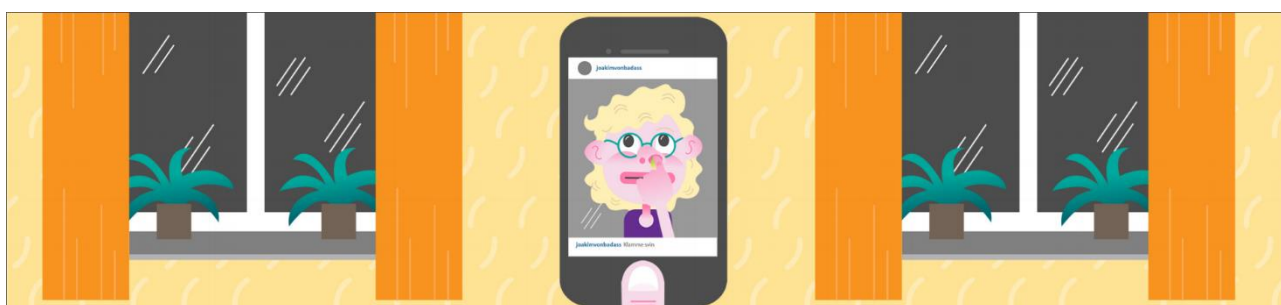
### Forslag:

I kan prøve at tage tid på aktiviteten og gennemføre den flere gange for at se, om eleverne bliver hurtigere til at løse opgaven. Måske finder de nogle små tegn eller måder at kommunikere på, som styrker deres samarbejde. Hjælper I hinanden bliver opgaven løst hurtigere.

## Billedkort – Digitale medier

Nedenstående illustration giver et eksempel på børns brug af digitale medier lægger op til en snak om børns brug af digitale medier. For mange elever er det lettere at forholde sig til en visuel case frem for et skriftligt eksempel.

Det er aften, og du sidder derhjemme i stuen med din familie. Du tjekker Instagram og ser, at en fra skolen har postet et billede af dig, der sidder og piller bussemænd. Der står "klamme svin". Hvad stiller du op med det?



Hent illustrationen til print ved at [klikke HER](#).

Inddel eleverne i grupper på fire. Du kan vælge at bruge pdf'en gruppeinddeling, som du finder ved at [klikke HER](#).

### Gennemgå reglerne inden I går i gang:

- Alle kigger grundigt på billedet.
- Tag en runde, hvor hver elev enkeltvis fortæller, hvad de tænker om situationen. Det er vigtigt, at alle får taletid.
- De andre i gruppen må ikke kommentere på det.
- Der er ikke rigtige og forkerte svar. Alle har ret til deres egen mening.
- Når alle har tilkendegivet deres mening, er der fri debat i gruppen. Det er vigtigt med en ordentlig og respektfuld tone.

Billedkortet vises på smartboard, på elevernes tablets eller printes ud (et til hver gruppe). Sæt tid på, hvor lang tid grupperne har til at tale om billedet. Hvis du finder det nødvendigt, kan grupperne tale ud fra nedenstående hjælpespørgsmål.

### Hjælpespørgsmål:

- Hvad sker der i situationen?
- Hvad er der mon sket, før billedet blev taget?
- Har du selv deltaget i noget lignende?
- Hvordan kan situationen udvikle sig?

Som afslutning kan I tage en fælles snak om billedet i klassen.

## Kreativ opgave - Film

Eleverne sammensættes i mindre grupper og laver en film, hvor de giver gode råd om digitale medier.

Eleverne skal selv vælge målgruppe for filmen fx klassekammeraterne, en yngre klasse, forældre.

Grupperne skal selv beslutte, om deres film skal laves som interview, som en episode fra deres liv eller noget helt tredje. De kan optage filmen ud i et eller redigere og klippe den sammen efterfølgende.

Eleverne kan bruge deres smartphone, tablet eller kamera til at optage filmen.

## Bevægelse - "Klik eller klap"

Denne aktivitet er et lille sjovt break i undervisningen, hvor klassen skal arbejde sammen, så de lyder som én.

I den digitale verden laver vi mange klik for at "like". I den virkelige verden kan vi lave et "klap" for at føle samhørighed i et fællesskab.

Eleverne kan sidde eller stå ved deres pladser i klassen. I kan også vælge at stille jer i en stor kreds indenfor eller udenfor.

Aktiviteten handler om at klappe på forskellige måder.

### Sådan gør I:

Klap i hænderne en gang, to gange, tre gange osv. Klap på bordet, klap på stolen, klap på gulvet. Klap over hovedet, klap på maven, klap på balderne. Find selv på flere klap.

Klap til det lykkes alle at klappe samtidig.

Prøv hvor hurtigt, langsomt, stille eller larmende I kan gøre det.

Variation: Stå i en kreds. Venstre hånd vender håndfladen nedad, højre hånd vender håndfladen opad. Klap tre gange. Vend så håndfladerne modsat og klap tre gange. Vend igen og fortsæt på denne måde.

## Rollespil

I grupper på to til fire skal eleverne lave små teaterstykker om emnet digitale medier. De kan tage udgangspunkt i noterne fra film-spørgsmålene, i situationerne fra billedkortet eller finde på nye historier.

Grupperne vælger selv, om de vil lave en positiv eller en negativ situation.

Eleverne kan lave små rollespil, hvor de selv spiller stykket. Det kan også laves som dukketeater, hvor eleverne bruger hånddukker eller laver deres egne.

Hvis eleverne har adgang til iPad eller iPhone kan teaterstykkerne også laves ved hjælp af app'en Puppet Pals. Den kan downloades i en gratis version og en betalingsversion i App Store.

## Bevægelse - Niceteam

Denne aktivitet viser, hvordan den enkeltes handling får indflydelse på resten af gruppen og sætter fokus på samarbejde og hurtighed.

Aktiviteten kan med fordel laves udendørs, så der er god plads at bevæge sig på.

### Sådan gør I:

Klassen inddeles i NiceTeams på fire personer. Hver person i teamet får et nummer. Alle elever går rundt mellem hinanden. Du råber fx "2". Alle to'erne stiller sig med spredte ben. De enkelte teams finder sammen og kravler igennem benene i rækkefølge 3-4-1. Når alle er igennem, skal teamet sætte sig ned i en klump og råbe: "Nice".

Det team, som er først færdige, må beslutte, hvilken afslutnings-position, der skal bruges i den næste runde fx at stille sig i et kvadrat med hinanden i hænderne, at stå med hovederne mod hinanden, at sidde på skødet af hinanden.

## Modsætninger

På nettet foregiver nogen at være en anden end den de er i virkeligheden. Andre oplever at bliver opfattet og behandlet anderledes på nettet. Nogen synes, det er lettere at skrive ting i en sms eller chat frem for at skulle sige det i virkeligheden.

Med denne opgave får eleverne mulighed for at debattere deres forståelser af modsætningen:

- At være sig selv – At være en anden

Lad først eleverne sidde individuelt og tænke over betydningen, mens de tager noter. På denne måde får alle mulighed for at danne sig en holdning til ordene.

Opgaven kan laves sammen med sidemakkeren, eller du kan vælge at bruge pdf'en gruppeinddeling, som du finder ved at [klikke HER](#).

Opgaven kan laves som "walk-and-talk", hvor parrene får ti minutter til at gå en tur og snakke om emnet. De skal medbringe deres noter.

Lav en fælles opsamling i klassen, hvor eleverne skriver deres tolkninger af ordene på tavlen/ smartboard.

Du kan også vælge at lade eleverne skrive en historie eller et digt om forskellen på ordene.

## Klassens Nicelines

Ud fra den viden klassen har fået ved at arbejde med emnet "digitale medier" og filmen "Nice på nettet", skal eleverne nu gøre emnet relevant i forhold til dem selv, klassen og skolen. Det er elevernes ord, der skal frem, fordi de ser og oplever andre ting end de voksne. Det skal være relevant og meningsfuldt for dem for at det virker.

Få inspiration fra filmen "Nice på nettet", hvor Nikolaj fik disse tre gode råd fra NiceTeamet:

- Skriv ordentligt!
- Pas på hinanden!
- Tænk, før du uploader!

### Spørgsmål:

- Hvorfor er det vigtig?
- Hvilke råd vil I give for at undgå digital mobning?
- Hvilke råd vil I give til jeres forældre?

Sørg for både at tale om, hvad det kræver af den enkelte og af fællesskabet. Og tænk alle målgrupper ind – både elever, lærere og forældre.

Målet er, at klassen laver nogle fælles aftaler for god etik på mobil og internet, som de efterfølgende kan agere efter. Du kan finde inspiration til, hvordan I kan synliggøre elevernes aftaler i lærervejledningen til emnet "Vær en nice kammerat" under den kreative opgave.

[Klik HER](#) for at få dokumentet "Tre gode råd om nedadfærd", som giver en uddybende forklaring af tankerne bag rådene fra NiceTeamet, som du kan bruge i din forberedelse og som supplement til elevernes kommentarer. Der er tilføjet et fjerde punkt med nogle gode råd til eleverne om deres forældre:

## Forældreinddragelse

Det er vigtigt, at forældrene også bliver inddraget i og orienteret om jeres arbejde med klassens trivsel, så de kan arbejde i samme retning som resten af klassefællesskabet.

Del information om elevernes arbejde over Aula, eller inviter forældrene til et arrangement, hvor de kan blive præsenteret for elevernes arbejde. Eleverne kan være med på mødet og formidle forløbet og deres resultater for forældrene.

### Forældrene kan afprøve nogle af de samme aktiviteter som klassen:

- De kan se filmen og debattere indholdet set i forhold til deres rolle som forældre.
- De kan afprøve bevægelsesaktiviteterne – "Kædebrev", "Nice-team" eller "Klik eller klap".
- De kan diskutere billedkortet i mindre grupper med fokus på, hvad de ville gøre som forældre, hvis deres barn var involveret i en lignende situation.
- De kan se elevernes film.
- De kan se elevernes rollespil.

Tal også med forældrene om klassens gode råd og lad dem debattere deres rolle ift. elevernes onlineliv.

Du kan finde mere inspiration på [www.forældrefiduser.dk](http://www.forældrefiduser.dk).