

Sådan kan du bruge terningerne

Terningerne er bedst at bruge sammen med en mindre gruppe børn. I kan bruge dem som en lille refleksionspause i gamingrummet, som et spil på lige fod med andre kort- og brætspil eller i helt andre sammenhænge. Eller måske har nogle af de ældste børn lyst til at bruge On-terningerne med de yngste børn?

Skab et trygt rum

Der kan være mange følelser forbundet med at tale om det digitale liv. Der kan også være nogen, der ikke har lyst til at være med. Det skal selvfølgelig respekteres.

Nogle gange kan der være børn, som gerne vil være med på en lytter, eller hvor det kan være rart at tale sammen to og to, inden de byder ind i aktiviteten.

Få mere viden

På On-SFO finder du nogle korte animationsvideoer om typiske situationer i SFO'en. Videoerne kan du se med børnene, eller I kan bruge dem som udgangspunkt for en drøftelse i personalegruppen.

Du kan også downloade og printe flere sæt terninger fra on-fritid.dk/sfo

Sammen om digital dannelse

Center for
Digital Pædagogik

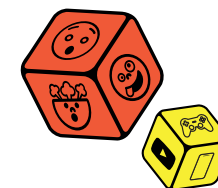
MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE

BØRNS
VILKÅR

Red Barnet

Introduktion

On - terningerne



On - terningerne

Børn er digitale, også selvom SFO'en ikke er det. Uanset om de har telefoner eller profiler på sociale platforme eller ej, så spiller de digitale spil, ser film og videoer, facetimer med bedsteforældre osv.

On-terningerne har til formål at starte samtaler om børns digitale liv på en sjov og legende måde. Som en vigtig voksen i børnenes liv kan du spille en afgørende rolle i at styrke børns refleksioner om fordele og ulemper ved digitale devices og digitale fællesskaber.

On-terningerne består af tre terninger, en tilhørende æske og denne instruktionsbog.

Der er forskellige piktogrammer på de tre terninger:

- En terning med digitale aktiviteter
- En terning med følelser
- En terning med sjove emojis

Terningerne og æsken kan prikkes ud og foldes, og så er de klar til brug, eller printes fra hjemmesiden. Her i instruktionsbogen kan du finde forslag til aktiviteter, som du kan lave med terningerne.



Aktivitet 1: Fortællinger om digitalt liv

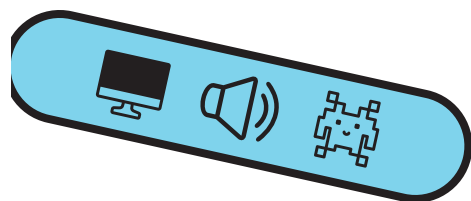
Her bruger du terningerne som klassiske fortælleterninger. Du starter med at slå terningen med devices og begynder en historie i stil med: "En lørdag morgen sad Jasmin og gamede/så tv/kiggede på sit smartwatch/scrollede på sin mobil etc."

Nu skal børnene på skift slå med én af de andre terninger og fortsætte historien, hvor de bruger det, terningen viser.

I skal på forhånd beslutte, hvor mange runder I tager, og så kan du eller et af børnene slutte fortællingen.

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- om børnene kender nogle af de situationer, som kommer frem i fortællingerne
- hvilke andre veje fortællingen kunne gå. Hvis fortællingen fx ender dårligt, hvordan kunne den så ende godt?



Aktivitet 2: Hvad kan man gøre hvis...?

Du slår med alle terningerne på samme tid og bruger dem til at skabe en mini-fortælling med en konflikt eller et problem, som I sammen skal løse. Når du har gjort det et par gange, kan børnene på skift, enkelt- eller parvis, finde på tilsvarende fortællinger, som I sammen skal finde handlemuligheder til.

Et eksempel på en historie kunne være: "En dag modtog Jasmin en lorteemoji på sin mobil. Lorte-emojien var fra en fra klassen, og i beskeden stod der, at hvis han ikke sendte beskeden videre, ville han blive ramt af uheld. Han blev ret ked af det. Hvad skal han gøre?"

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- hvad man kan gøre, hvis man oplever noget ubehageligt online
- hvem der kan hjælpe, hvis man oplever noget ubehageligt online.

Aktivitet 3: Gæt og grimasser

Børnene slår på skift en terning og skal mime det, der er på terningen. De andre skal gætte, hvad der bliver mimet.

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- fordele og ulemper ved forskellige digitale aktiviteter.
- hvad emojis betyder, og om de kan forstås på forskellige måder.

Aktivitet 4: Fri association

Brug terningerne til fri association og samtale med børnene. Sæt dig med en gruppe børn, og slå en eller flere af terningerne, og spørg fx:

- Hvad får denne tegning jer til at tænke på?
- Kender I den følelse, som terningen viser?
- Hvad kan man bruge denne emoji til?

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- børnenes tanker om deres liv med digitale medier
- hvordan piktogrammer og emojis kan forstås forskelligt.

Aktivitet 5: Rollespil/forumspil

Du inddeler børnene i grupper, hvor de slår de tre terninger og ud fra piktogrammerne laver et rollespil.

I kan også lave det som forumspil, hvor en gruppe starter et rollespil ud fra terningerne og opfører det for de andre. Spillet stopper, når der er en konflikt eller et problem, som skal løses. Børnene taler sammen om, hvad "skuespillerne" skal gøre. Når de er blevet enige om en god løsning, spiller gruppen den.

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- hvad man kan gøre, hvis man oplever problemer eller konflikter med digitale medier
- hvad man kan gøre for at få flere af de positive situationer, børnene har vist, og færre af de negative.

Aktivitet 6: Mix og match

Børnene tager på skift de tre terninger og matcher dem, som de synes passer bedst sammen. Det kan fx være, at én synes konsollen passer godt sammen med den glade smiley og pokalen. Børnene kan enten fortælle hinanden, hvorfor de matcher, som de gør, eller de andre kan prøve at gætte, hvorfor de har matchet netop dem.

Aktiviteten kan også laves parvis, hvis du printer flere sæt terninger ud fra on-fritid.dk/sfo.

Du kan bruge aktiviteten til at tale om:

- at der er forskel på, hvordan man forstår de forskellige piktogrammer og emojis
- de følelser som forskellige digitale aktiviteter kan vække.

Aktivitet 7: Find på en leg eller et spil med terningerne

Du kan inddele børnene i mindre grupper og lade dem finde på en leg eller et spil med terningerne. De må selv bestemme, om de tager alle terningerne i brug eller ej. Derefter kan de andre spille spillet eller lege legen.

