

on

vi taler om skærmen

Din digitale balance

**Et undervisningsforløb om at finde den rette balance
i en hverdag med skærme.**

Sammen om digital dannelse



Red Barnet

**BØRNS
VILKÅR**

**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**

**Center for
Digital Pædagogik**

Introduktion til forløbet

Din digitale balance er et forløb, der skal få eleverne til at reflektere over og gøre dem bevidste om, hvordan digitale medier fylder i hverdagen.

Forløbet ser nærmere på designet af digitale medier og på de mekanismer, der er med til at fastholde brugerne. Dine elever skal undervejs forholde sig kritisk til, hvordan mediernes designs påvirker deres eget forbrug, og om de oplever en god balance i deres hverdag med digitale medier. De skal blandt andet tage stilling til, om de er tilfredse med den måde, de bruger deres tid på.

Praktiske oplysninger

Målgruppe

EUD/EUX

Indhold

Forløbet består af fem forskellige øvelser. Undervejs skal eleverne op at stå og bevæge sig, men alle øvelser kan laves i et almindeligt klasseværelse.

Materialer

- Smartboard eller skærm med lyd
- Skriveredskaber
- Print af elevark
- Elevernes telefoner

Tidsforbrug

2-3 lektioner

Forklaring af begreber

Digitale medier

Digitale medier bruges i materialet som en samlet betegnelse for både sociale medier, spil, apps og lignende.

Fastholdelsesdesigns

Fastholdelsesdesigns er forskellige designs og funktioner, som er indbygget i digitale tjenester. De er lavet på en måde, der giver brugeren lyst til at fortsætte med at interagere eller se indhold, så brugeren fastholdes på platformen. Eksempler på fastholdelsesdesigns er "autoplay", hvor en ny video starter automatisk, og "infinite scroll", hvor der ikke er en bund på siden, men man kan blive ved med at scrolle nyt indhold.

Adfærdsdesigns

Adfærdsdesign refererer til den måde, digitale tjenester er designet til at påvirke og styre brugernes adfærd. Det indebærer brugen af psykologiske principper og designstrategier, der fremmer bestemte handlinger og vaner, såsom at tjekke platformen hyppigt, scrolle længere, interagere med indhold eller dele og like opslag.

Foreslået indhold

Foreslået indhold på sociale medier refererer til den type opslag, der vises til brugerne på baggrund af deres interesser, adfærd og tidligere interaktioner på platformen. Indholdet er ikke nødvendigvis fra de personer, sider eller grupper, som brugeren allerede følger, men bliver valgt af algoritmerne bag platformene for at tiltrække brugerens opmærksomhed.

Vejledning

Læs om de enkelte øvelser på de næste sider.

1. øvelse

Introduktionsfilm



Plenum

Formål

Forløbets tema præsenteres, og eleverne skal reflektere over, om de selv genkender nogle af de pointer om digital balance, som de unge i filmen taler om.

Beskrivelse

Materialet starter med en kort introduktionsfilm, hvor fire unge deler deres tanker om egne digitale vaner og svarer på, om deres vaner giver dem god energi eller det modsatte. Bed dine elever om at forholde sig til, om de kan genkende nogle af udsagnene fra deres eget liv, og forklar, at I nu skal bruge tid på at få tænkt over og talt om deres hverdag med digitale medier.

Forberedelse

- Gør klar til at vise filmene på skærmen.

2. øvelse

Tag temperaturen på jeres digitale balance



Plenum og individuelt

Varighed

5-10 minutter

Formål

Eleverne reflekterer i fællesskab over deres egne og klassens samlede svar på, hvordan deres forbrug af digitale medier påvirker dem og deres hverdag.

Beskrivelse

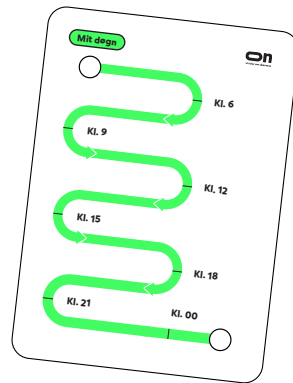
Eleverne skal svare anonymt på en række spørgsmål om deres forbrug af digitale medier, og hvordan det påvirker dem. Herefter vises alle svar på skærmen, så I kan have en dialog efterfølgende. Elevernes svar indsamles anonymt.

Forberedelse

- Eleverne skal bruge deres egne telefoner.

Rammesætning og opmærksomheder

I forløbet finder du en kort vejledning over, hvordan du logger ind og starter spørgeskemaet. Gør eleverne opmærksomme på, at deres besvarelser er anonyme, før I går i gang med spørgeskemaet.



3. øvelse

Mit Døgn

 Plenum og individuelt

Varighed

Del 1: 15 minutter

Del 2: 15 minutter

Formål

Eleverne får mulighed for at kortlægge deres egen hverdag med digitale medier og på denne måde få et visuelt overblik over, hvor meget variation der er mellem de aktiviteter, der fylder for dem i løbet af et døgn. Dét overblik skal senere bruges, når eleverne placerer sig i en dobbeltcirkel og drøfter deres kortlægninger med hinanden.

Beskrivelse

Start med at se filmen i fællesskab. Eleverne skal bagefter skrive eller tegne, hvad de typisk laver på en almindelig hverdag. Det er særlig vigtigt, at eleverne husker at skrive/tegne, når de bruger digitale medier. Arket med ikoner kan de bruge som støtte. Derefter skal eleverne placere sig i en dobbeltcirkel og drøfte deres kortlægninger med hinanden.

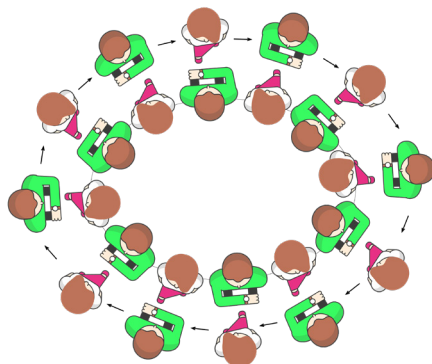
Forberedelse

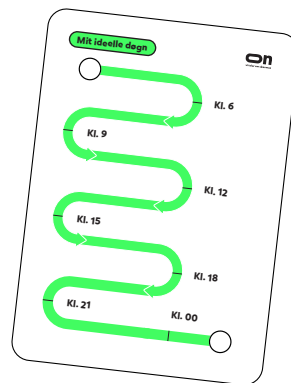
- Gør klar til at vise filmen på skærmen.
- Print tidslinjen og ark med symboler.
- Medbring tuscher eller blyanter.

Rammesætning og opmærksomheder

Der er stor forskel på dagene, og eleverne skal tage udgangspunkt i en almindelig dag for dem selv. Hvis det kan være svært, så bed eleverne om at tage udgangspunkt i dagen forinden.

Når det er tid til at lave dobbeltcirklen, kan I rykke bordene ud til siden, så der er mulighed for at skabe rum til øvelsen.





4. øvelse

Mit ideelle døgn

 Plenum og individuelt

Varighed

Del 1: 15 minutter

Del 2: 15 minutter

Formål

Øvelsen er med til at skabe refleksion over, hvad eleverne selv synes, der skal til for at skabe en hverdag i balance.

Beskrivelse

Eleverne skal skrive/farve, hvordan de synes en ideel hverdag vil se ud for dem. De kan bruge ikoner som hjælp til at udfylde skemaet. Derefter skal eleverne sammenligne deres ark med "mit døgn" og "mit ideelle døgn" og reflektere over forskellene. I runder af med en fælles drøftelse.

Forberedelse

- Print tidslinjen og ark med symboler.
- Medbring tuscher eller blyanter.

Rammesætning og opmærksomheder

Hvis det er svært for eleverne at lave en fiktiv, varieret hverdag, kan de sætte sig sammen i makkerpar og hjælpe hinanden.

5. øvelse

Adfærdsdesigns

 Plenum og individuelt

Varighed 20 minutter

Formål Eleverne får viden om, hvad adfærdsdesigns er, og hvordan digitale medier bruger for eksempel belønninger for at fastholde og tiltrække dem. Eleverne øver sig i at opdage og forstå de adfærdsdesigns, som er på spil på deres foretrukne medie/apps/spil.

Beskrivelse Brug filmen om adfærdsdesigns til at sætte aktiviteten i gang. Eleverne skal bagefter undersøge, hvilke adfærdsdesigns de kan finde i deres foretrukne app eller spil. Eleverne skal forsøge at finde tre fastholdelsesgreb, som er lavet for at få dem til at logge på oftere eller bruge appen/spillet i længere tid af gangen. Saml efterfølgende op i plenum.

Forberedelse

- Gør klar til at vise filmen på skærmen.
- Eleverne skal bruge deres egne telefoner.

Rammesætning og opmærksomheder Vær opmærksom på, om eleverne begynder at interagere med medierne. Det er okay, hvis de gør, men det er vigtigt at tage det op fælles efter øvelsen, da det netop vil illustrere, at de greb og mekanismer, som medierne bruger, faktisk virker og får dem til at gøre noget, som de oprindeligt ikke havde tænkt, de skulle.