



Til lærere på ungdomsuddannelser

Vejledning

on

on-ungdom.dk

On

On er en platform for læring og dialog, der bidrager til en tryk digital fremtid for alle børn og unge i Danmark. Det er organisationerne Red Barnet, Børns Vilkår, Medierådet for Børn og Unge samt Center for Digital Pædagogik, der er gået sammen om at fremme digital dannelse i en bred national indsats.

On er finansieret af midler fra Børne- og Undervisningsministeriets Pulje til styrket indsats for digital dannelse af børn og unge.

Udgivelsesår: 2025

Sammen om digital dannelse



**BØRNS
VILKÅR**

**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**

**Center for
Digital Pædagogik**

Vejledning til dig, som er lærer på en ungdomsuddannelse

Ung til ung i undervisningen

Ung til ung er udviklet sådan, at eleverne i arbejdet med forløbet både kan aktivere deres faglighed og kreativitet. Forløbet kan inkorporeres i en række fag som for eksempel Dansk, Samfundsfag og Informatik.

Formålet med Ung til ung er at styrke den demokratiske dannelse, deltagelse og selvtillid blandt de deltagende elever, skabe et gensidigt læringsrum for både de elever, som formidler en digital tematik, og for de elever, som modtager formidlingen, samt understøtte refleksion, dialog og ikke mindst en sund digital kultur.

De enkelte trin i denne vejledning og de tilhørende tidsestimater er anbefalinger. Hvis du vurderer, at et trin kræver længere tid end angivet, eller viser eleverne sig at være hurtigere end forventet til at vælge og planlægge deres event eller aktivitet, er det naturligvis helt i orden at afvige fra vejledningens trin og tidsestimater. Det er også muligt at køre forløbet som en temauge eller projektuge.

Bemærk dog, at det er vigtigt, at eleverne får tilstrækkelig tid til at udvælge et tema, som de synes er vigtigt og relevant at sætte fokus på, og at de har god tid til at tale om temaet, blive klogere på det og ikke mindst til at planlægge det event eller den aktivitet, som de skal holde for de øvrige elever.

Værktøjer til forløbet:

- Introduktionsfilm, som guider eleverne gennem processen fra valg af digitalt tema til færdigt event eller aktivitet målrettet skolens øvrige elever.
- Fem temaplakater med hver sin digitale tematik.
- Fem temasider med viden og baggrundsinformation om hver digital tematik.
- Idéliste til events og aktiviteter.
- Rollekort til ansvarsfordeling.
- Diplom for deltagelse i forløbet.

Trin 1:

INTRODUKTION TIL UNG TIL UNG

Tidsforbrug

Cirka 30 minutter.

Formål

- Eleverne får overordnet viden om Ung til ung.
- Eleverne oplever, at det først og fremmest skal være deres stemmer, perspektiver og meninger, som skal i spil i arbejdet med Ung til ung.
- Eleverne får lavet nogle fælles aftaler for, hvordan de vil arbejde med forløbet.

Materialer

- Introfilm

Din forberedelse

- Læs hele vejledningen og alle tilhørende trin godt igennem på forhånd.
- Se introduktionsfilmen, før du viser den til eleverne.

Vejledning - trin for trin

1. Vis eleverne introduktionsfilmen.
2. Genfortæl filmens indhold for at sikre, at alle har forstået den. Du kan for eksempel nævne:
 - At Ung til ung handler om digital trivsel, og at det først og fremmest er elevernes stemmer, som skal i spil.
 - At de er eksperter på deres digitale liv – sådan som det digitale liv leves og opleves af unge. De ved, hvad der rører sig, og hvad der fylder.
 - At forløbet indebærer, at eleverne vælger et digitalt tema, som de sætter fokus på og formidler gennem et event eller en aktivitet for de øvrige elever på skolen.
 - At der er roller til alle, og at der er rig mulighed for at bruge deres interesser og evner til at bygge et event eller aktivitet, som sætter fokus på digital trivsel.

Vejledning - trin for trin

3. For at sikre, at det føles trygt at tale om digital trivsel – og for at sikre, at elevernes stemmer hele tiden er i fokus, kan det være en god idé at lave nogle fælles aftaler for arbejdet med Ung til ung. Tal med eleverne om, hvilke aftaler I skal indgå på netop jeres hold. Det kan for eksempel være:
 - Vi aftaler, at vi respekterer og ikke griner af hinandens idéer, meninger eller input.
 - Vi aftaler, at vi hjælper hinanden, hvis nogen har brug for en hjælpende hånd.
 - Vi aftaler, at når vi arbejder med Ung til ung, er det først og fremmest os, der beslutter, hvilken aktivitet, vi gerne vil holde for de øvrige elever på skolen.
4. Når I har besluttet, hvilke fælles aftaler som skal gælde for jer, kan I skrive dem ned og hænge dem op et sted, så de er synlige, mens I arbejder med forløbet.

Vær opmærksom på

Det vil variere, hvor meget erfaring eleverne har i at blive inddraget aktivt. Uanset elevernes erfaringer, kan det være en god idé at tydeliggøre, at Ung til ung ikke skal ses som et undervisningsforløb, hvor der er "rigtige" og "forkerte" svar, og hvor læreren sætter rammerne fra start til slut. Ung til ung er i stedet en mulighed for, at eleverne selv vælger, hvordan digital trivsel skal sættes på dagsordenen på skolen – og det er hovedsageligt en samtale, som skal foregå mellem eleverne på holdet og de øvrige elever, som de skal afholde eventet eller aktiviteten for. Måske du selv har gode idéer til, hvordan du kan tydeliggøre overfor eleverne, at det faktisk er dem, som har mikrofonen, når I arbejder med dette forløb.

Trin 2:

HVILKET DIGITALT TEMA SKAL VI ARBEJDE MED?

Tidsforbrug

Cirka 30 minutter.

Formål

- Eleverne får et overblik over, hvilke temaer de kan vælge i mellem.
- Eleverne taler sammen og reflekterer over digitalt liv og digital trivsel.

Materialer

- **Fem temaplakater:** Digitalt (over) forbrug?, Ægte versus fake, Left on read, Techgiganterne: Er det os mod dem?, Fællesskaber og safer spaces.

Din forberedelse

- Print et eksemplar af hver af de fem temaplakater.
- Medbring post-its.

Vejledning - trin for trin

1. Fortæl eleverne, at de inden længe skal til at vælge, hvilket digitalt tema de gerne vil undersøge og sætte fokus på blandt de øvrige elever.
2. Først skal eleverne introduceres til de fem temaplakater. Tal for eksempel om:
 - Hvad står der på hver temaplakat?
 - Hvilken en af de digitale temaer tror I, at flest elever på skolen eller institutionen vil opleve som relevant?
 - Hvorfor kunne det være interessant at sætte fokus på netop denne digitale tematik?

Vejledning - trin for trin

3. Når I har gennemgået de fem temaplakater, skal eleverne finde ud af, hvilket tema, de synes er mest interessant.
4. Hvis eleverne er enige om, hvilket tema, de synes er mest interessant at sætte fokus på, kan holdet vælge at arbejde med samme digitale tematik. Eleverne kan også arbejde med hver deres tematik i grupper, hvis de synes forskellige temaer er spændende.

Vær opmærksom på

- Temaplakaterne har to funktioner: Dels skal de fungere som en overordnet introduktion til hvert digitalt tema, og dels kan de bruges til annonceringen af det event, som eleverne skal afholde for de øvrige elever. Derfor er der lavet plads til, at eleverne selv kan udfylde tid, sted og titel. Det er også muligt at eleverne designer deres helt egen temaplakat.
- For at bevirke, at de fem temaer opleves som relevante for eleverne, er de blevet udvalgt og udviklet i samarbejde med elever fra FGU. Det kan være, at der optræder ord på temaplakaterne, som du ikke kender til – eller det kan være, at eleverne i samtalen om temaplakaterne henviser til digitale platforme eller tendenser, som du ikke har kendskab til. Det er helt OK og en god mulighed for, at eleverne kan komme til orde og forklare det. Hvis der henvises til ord eller tendenser, som hverken du eller eleverne kender til, kan I undersøge dem i fællesskab. Det afgørende er, at eleverne betragtes som ligeværdige i dialogen om digital trivsel.

Trin 3:

HVAD HANDLER VORES DIGITALE TEMA OM?

Tidsforbrug

Cirka 1 time.

Formål

- Eleverne tilegner sig viden om deres valgte tema.
- Eleverne gør sig tanker om, hvilket budskab de gerne vil formidle med deres event eller aktivitet til de øvrige elever.

Materialer

- Fem temasider: **Digitalt (over) forbrug?**, **Ægte versus fake**, **Left on read**, **Techgiganterne: Er det os mod dem?**, **Fællesskaber og safer spaces**.



Din forberedelse

- Orientér dig i den eller de temasider, som eleverne skal arbejde med.
- Hvis du har tid til det, kan du også orientere dig i **On's syv principper** for digital dannelse. Her finder du en beskrivelse af de vigtigste fokuspunkter, når dialogen om digital dannelse skal sættes i gang.

Vejledning - trin for trin

1. Fortæl eleverne, at det nu er blevet tid til at blive lidt klogere på den digitale tematik, som de har valgt at sætte fokus på.
2. Eleverne skal gå ind på den temaside, som knytter sig til deres valgte tema.
3. På temasiden skal eleverne se de udvalgte videoer, tale sammen ud fra arbejdsspørgsmålene og kigge på de forskellige tal og grafer. Dette kan både gøres i fællesskab eller i mindre grupper, afhængig af hvad der fungerer bedst for netop din elevgruppe.
4. Når eleverne har arbejdet med nogle af øvelserne på temasiden, taler I kort om indholdet. Du kan for eksempel spørge eleverne:
 - Var der noget information på temasiden, som overraskede jer? Hvad for eksempel?
 - Hvad synes I var den vigtigste information på temasiden?
5. Når I har talt om indholdet på temasiden, kan du begynde at spørge eleverne ind til, hvad de gerne vil sætte fokus på, når de skal lave en aktivitet for de øvrige elever på skolen. Måske har de alle arbejdet med samme tema, eller måske de har arbejdet med hvert sit tema. Uanset om de har arbejdet med et eller flere temaer, skal eleverne begynde at spore sig ind på, hvad deres aktivitet for de øvrige elever, skal handle om.

Vær opmærksom på

Eleverne kan have brug for din hjælp og støtte, når samtalen begynder at handle om, hvad aktiviteten for de øvrige elever, skal indeholde. Måske eleverne allerede nu er optagede af, hvordan eventet skal udformes og hvad indholdet skal være. Mind eleverne om, at der kommer tid til at tale om aktiviteten næste gang, I arbejder med forløbet.

Trin 4:

HVILKET EVENT ELLER HVILKEN AKTIVITET SKAL VI BYGGE?

Tidsforbrug

Cirka 1 time.

Formål

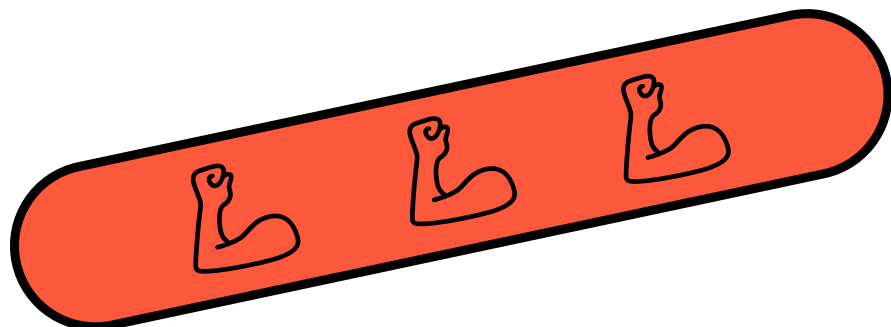
- Eleverne beslutter, hvilket event eller aktivitet de vil afholde for de øvrige elever.

Materialer

- **Idélisten:** 'Hvilket et event skal vi bygge?'

Din forberedelse

- Print et par eksemplarer af idélisten.
- Print ét sæt rollekort.



Vejledning - trin for trin

1. Fortæl eleverne, at de nu skal beslutte, hvilken aktivitet, de ønsker at holde for skolens elever. Aktiviteten skal sætte fokus på et eller flere af de digitale temaer, som eleverne har arbejdet med.
2. Start først med at høre, om eleverne allerede nu har idéer til, hvilket event eller aktivitet de ønsker at holde.
3. Hvis eleverne har brug for inspiration, kan du vise dem inspirationssiden inde på on-ungdom.dk. Du kan også selv gå på opdagelse i inspirationssiden som forberedelse. Her findes eventidéer, konkrete aktiviteter og rollekort til fordeling af ansvar. I kan for eksempel tale om:
 - Er der idéer på inspirationssiden som kunne være sjove at bruge?
 - Kan I kombinere flere idéer til aktiviteter, hvis det er svært at vælge én?
 - Har I nogle kreative eller praktiske færdigheder på holdet, som I kan tage i brug, når I skal planlægge og afholde jeres aktivitet?
4. Eleverne skal i fællesskab blive enige om, hvilket event eller aktivitet de ønsker at afholde for skolens øvrige elever.

Vær opmærksom på

- Det kan være en god idé på forhånd at afklare med ledelsen, om det er muligt for skolen at give et økonomisk bidrag til eventet – for eksempel til snacks.
- Understreg gerne over for eleverne, at de meget gerne må finde på deres helt egen aktivitet. Det er ikke et krav, at eleverne skal vælge en af aktiviteterne fra inspirations-siden. Mind også gerne eleverne om, at aktiviteten ikke behøver være omfattende for at være god. Det vigtigste er, at eleverne indbyrdes får talt om – og sat fokus på – et digitalt tema.
- Afhængig af hvilket event eller aktivitet eleverne ønsker at holde, skal der afsættes tid til at lave det produkt eller indhold, som eventet eller aktiviteten skal være centreret omkring. Husk at afsætte tid af til, at eleverne kan indholdsproducere.
- Mind eleverne om, at de ikke på nuværende tidspunkt behøver at fordele opgaver og roller – det kommer I til, når I har besluttet, hvad eventet eller aktiviteten skal bestå af.

Trin 5: HVORDAN SKAL VI BYGGE VORES EVENT ELLER AKTIVITET?

Tidsforbrug

Cirka 1-2 timer.

Formål

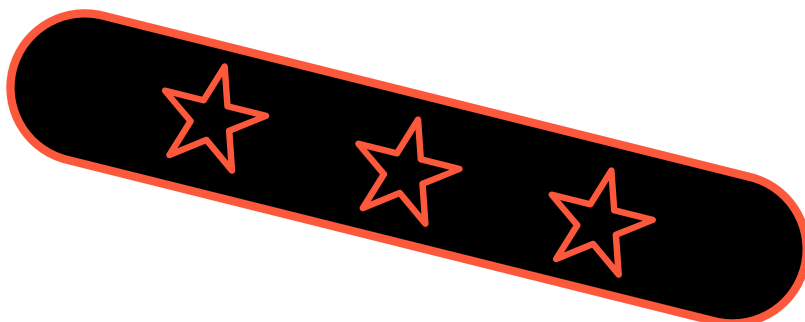
- Eleverne planlægger, hvem der har hvilke roller og ansvarsområder. Eleverne oplever, at de alle spiller en rolle i planlægningen eller afviklingen af aktiviteten for de øvrige elever.
- Eleverne afklarer dato og tidspunkt for deres event eller aktivitet.

Materialer

- **Rollekort:** 'Hvem gør hvad?'.
• **Temaplakat,** så det kan skræddersys med dato og tidspunkt.

Din forberedelse

- Print ét sæt rollekort, og medbring til eleverne.



Vejledning - trin for trin

1. Fortæl eleverne, at de nu skal beslutte en dato og et tidspunkt for deres event eller aktivitet. Tag gerne højde for, at så mange som muligt skal kunne deltage.
2. Når dato og tidspunkt er valgt, kan eleverne printe en eller flere temaplakater og derefter udfylde dato og tidspunkt med sprittusch. Eleverne kan også vælge at bruge en af plakatskabelonerne og lave deres helt egen plakat med egne grafikker, budskaber eller andet. Plakaterne skal hænge rundt omkring på skolen, så de øvrige elever er orienteret om aktiviteten.
3. Når eleverne har planlagt dato og tidspunkt, skal de fordele ansvarsområder.
4. Læg rollekortene ud på bordet, og tal om, hvad eventet eller aktiviteten kræver. I kan for eksempel tale om:
 - Hvilke roller har vi brug for for at kunne gennemføre eventet eller aktiviteten?
 - Har vi behov for at tilføje et rollekort?
 - Hvilke roller kunne I hver især tænke jer at have?
5. Aftal med eleverne, hvordan den videre planlægning og forberedelse til eventet eller aktiviteten skal foregå med udgangspunkt i rollekortene.
6. Saml op på elevernes planer og rollefordeling, så du sikrer, at planen og opgaverne står klart for alle.

Vær opmærksom på

- Rollekortene er udviklet med henblik på at konkretisere ansvarsområderne. Hvert rollekort har forskellige niveauer af ansvar, så der tages højde for elevernes forskellige forudsætninger.
- Det er meningen, at flere elever skal deles om de forskellige roller og ansvarsområderne, så ingen oplever at stå alene.
- Måske er der behov for, at I mødes op til eventet eller aktiviteten og afklarer, om der er styr på ansvarsområderne, og om der er nogen, som har brug for en hjælpende hånd.

Trin 6: EVALUERING OG FEJRING

Tidsforbrug

Cirka 30 minutter.

Formål

- Eleverne reflekterer over, hvad de tager med sig efter at have arbejdet med forløbet.
- I fejrer, at eleverne har sat fokus på digital trivsel gennem et event eller en aktivitet for de øvrige elever, og eleverne på holdet modtager hver et diplom.

Materialer

- **Diplom** for deltagelse.

Din forberedelse

- Print eksemplarer af diplomet, så alle i elever kan få sit eget.

Vejledning - trin for trin

1. Fortæl eleverne, at I nu skal samle op på arbejdet med forløbet og fejre, at I er kommet i mål.
2. Tag en runde, hvor hver elev fortæller én ting, som de synes var fedt ved at arbejde med Ung til ung, og én ting, som de synes var svært.
3. Del diplomet ud til eleverne, og tal om de kompetencer, som diplomet beskriver. Tal også om, hvorfor og hvordan disse kompetencer kan være givende i andre sammenhænge.

Vær opmærksom på

- Det kan være en god idé at understrege over for eleverne, at formålet med forløbet først og fremmest var, at eleverne selv skulle sætte rammerne for samtalen om digital trivsel. Uanset, om de er tilfredse med, hvordan deres aktivitet gik, er de lykkedes med at sætte fokus på et digitalt tema. Sejt gået!
- Du kan spørge eleverne, om de har lyst til at dele deres aktivitet, så andre elever kan lade sig inspirere af idéen. Hvis eleverne har lyst, kan I kort beskrive aktiviteten eller eventet med et par linjer og derefter sende det til **kontakt@on-sammen.dk**. I må gerne vedhæfte billeder og videoer – men husk, at det kræver samtykke fra de medvirkende, hvis billederne skal fremgå på On's hjemmeside.