

# SOCIALE MEDIER, SOCIALE VIRKELIGHEDER

LÆRERVEJLEDNING,  
KRISTENDOMSKUNDSKAB



## OM TEMAET

Børn og unge færdes i stigende grad i sociale online foras, de danner netværksrelationer og fællesskaber og får serveret deres nyheds- og informationsflow fra customized nyhedsfeeds og reklamer samt oplever onlinedebatter ud fra egne og venners likes og delinger. Dette kan bevirke at virkelighedsopfattelser udvikles, forhandles og forstærkes via sociale medier uden dybereliggende teknologisk forståelse for sociale mediers funktionsmåder, uden større opmærksomhed på ophav, tendens og interesser og eventuelt “farvet” af diverse debattråde og personalized links.

## INDHOLD

Temaet arbejder især ud fra en kritisk dimension i forhold til:

- De sociale mediers teknologiske design herunder hvilke konsekvenser likes, delinger, visninger og algoritmer har
- Digitale fodspor og overvågning
- Forholdet mellem budskaber, vitalitet og virkemidler på de sociale medier

## DIDAKTISKE PRINCIPPER

### Flerstemmighed

- At bringe elever i dialog med hinanden og stoffet og dele "kontrollen" i klassen ved at arbejde aktivt med dialog
- At stille autentiske spørgsmål og udnytte elevsvar konstruktivt i undervisningen

### Scenariebaseret - i "andres sko"

- At vægte, at elever interagerer med hinanden og med stoffet ud fra principper bag *Løgstrups etiske fordring*
- At vægte at arbejde med elevernes fantasi og indlevelsesmuligheder gennem opstilling af scenarier eksempelvis dilemmaer, rollespil, teater, kontrafaktiske fortællinger
- At arbejde med empati og scenarier ved at lade elever leve sig ind i andres situationer og sted, ved at "gennemspille" forskellige perspektiver, valgmuligheder og handlingsforløb

# Fanget i en boble - Om bobledannelser på de sociale medier

## Varighed:

---

2-3 lektioner

## Nøgleord:

---

Webetik, virkelighedsopfattelser, konfliktoptrapning og mobning online

Opgaven behandler såkaldte bobledannelser på sociale medier herunder polariseringseffekt, tilskuereffekt og lemmingeffekt. Opgaven behandler derudover betydningen af og mulige konsekvenser af ansigtsløs kommunikation, dvs. onlinetekster, som kan føre til misforståelser og i værste fald indgå som mobning. Her er det vigtigt, at eleverne får øje på at likes og delinger ikke udgør neutrale størrelser, men opfattes af systemer (algoritmer) og mennesker (adfærd) og kan muligvis være med til at forstærke bobledannelser og dermed også mobning.

## Ressourcer fra sitet

---

Til opgaven bruges **redskabet**:

- STEPPS

Opgaven kan med fordel knyttes sammen med:

- **Diskussion:** *Sneboldeffekten - Om når ting går viralt* under temaet *Sociale medier, sociale virkeligheder*
- **Vally:** *Talk of the Town* under temaet *Sociale medier, sociale virkeligheder*
- **Opgave:** *Ansigtsløs Kommunikation* under temaet *Kommunikation og kildekritik*
- **Diskussion:** *Vi gider dig ikke mere - om digital mobning* under temaet *Deltager og producent*

## Forberedelse

---

Der findes forskellige videoer, man kan inddrage, som viser noget af det sprog, der findes i mobning. DR3 har lavet en god film om Internetmobning og både børns vilkår og Center for Rummelighed. Nogle af disse videoer er barske og det er derfor en god idé at vurdere indholdet i forhold til den klasse man har. Et illustrativt eksempel på, hvordan folk debatterer og på den måde kan være med til at danne "poler" kan være at finde en debattråd fra Facebook eller fra en af avishusenes debattråde i forlængelse af artikler. Her kan der tages et screenshot af overophedede debatter, hvor eleverne kan læse med og lære mere om genren.

### **Funktionelle læremidler**

*Padlet* er et godt værktøj til at samle alle elevernes besvarelser. På den måde kan det virke som en digital væg, hvor elevernes ideer kan vises samlet. *Padlet* fungerer som et kollaborativt værktøj. Man opretter en "væg", som elever får adgang til via en URL.

### **Elevproduktion**

Det kan være en god idé at have eksempler på *opdateringer fra Facebook* med, så eleverne har mulighed for at se dem og evt. analysere dem før de selv skal producere dem.

## Tegn på læring

---

Der er forslag til læringsmål samt læseguide til opgaven, som eleverne kan benytte sig af i besvarelsen af opgaven. Nedenfor er der derfor forslag til *tegn på læring*:

- Eleven anvender begreber som polariserings-, tilskuer- og lemmingeffekt i deres vurdering af etiske dilemmaer i online kommunikation
- Eleven demonstrerer indsigt i, hvordan effekter opstår på nettet ved at bruge redskabet STEPPS og ved at inddrage eksempler fra eget liv.
- Eleven udarbejder en kort tekst som giver anledning til etiske spørgsmål om effekter og bobledannelser på de sociale medier.

## Vally i kristendomskundskab

*Vally* er en pige på 14 år. Hun har det med at dumme sig online. *Vally* er en fiktiv karakter, der går igen under alle 4 temaer. *Vally* er blevet til via inspiration fra diverse artikler og overskrifter fra aviser. Hun kan bruges som optakt til forløb, når I sammen med eleverne vil sætte spot på nogle af de fænomener, de sociale medier har afstedkommet. Hun vil også kunne bruges i dialog om etiske spørgsmål og dilemmaer ved at være deltagende og producerende online

*Vally* er tænkt som en gennemgående figur, som man vil kunne benytte i en mere fri struktur. Hun ville kunne fungere som inspirationskilde til opstart af forløb o.l., men hun vil også kunne fungere som oplæg til skriftlig fremstilling og elevpræsentation.

# Dilemmaterning (storycube) i kristendomskundskab

Terningen "Story Cube - dilemmaterning" indeholder en række primært etiske dilemmaer, som kan diskuteres frit i klassen som en del af klassens samlede opstart eller opsamling eller blot som en del af gruppearbejdet. Terningen kan også fungere som en del af elevernes skriftlige fremstilling som en slags igangsætning. Det kan eventuelt stilladseres yderligere i forhold til at give eleverne bestemte roller og nedsætte et debatpanel (se nedenfor) eller arbejde med en slags matrix-gruppeinddeling, hvor de elever der har fået tildelt rollerne også klædes på af en gruppe.

## **Debatklubben præsenterer!**

Eleverne er parate. En skarp studievært venter med spænding på at modtage sine gæster, et debatpanel på 6 tændte debattører! En politiker, en kendis, en journalist, en ekspert, et øjenvidne og politiet venter i kulissen. Lyset dæmpes og publikum sidder klar med deres like-fingre og pap-emojis! Jinglen går i gang og der zoomes ind