

SOCIALE MEDIER, SOCIALE VIRKELIGHEDER

LÆRERVEJLEDNING, SAMFUNDSFAG



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

Elevaktiv

- At give plads til eksperimentel og undersøgende praksis i undervisningen

Kritisk tænkning

- At præsentere elever for forskellige redskaber, begreber og modeller, der kan styrke deres fortolknings- og vurderingsevner

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 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

OPGAVER

Fanget i en boble - Om bobledannelser på de sociale medier

Varighed:

2-3 lektioner

Nøgleord:

Scenarier, bobledannelser og effekter på de sociale medier

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

Under folkedrab.dk findes et tema om *Hatespeech*. Desuden indeholder omtankeonline.dk to gymnasielevs bud på, hvad Hatespeech er i en stopmotion-produktion. I forbindelse med opgaven kunne et forløb om Hatespeech og de EU-regler der findes indgå i en diskussion om, hvor grænsen går for ytringsfrihed. <https://folkedrab.dk/artikler/hvad-er-hate-speech>. Eleverne kunne skabe deres egne små film om temaet

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. Desuden kan der inddrages produktion af film bl.a. iMovie eller Stopmotion-film produceret via apps under *Skoletube.dk*

Elevproduktion

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 avisens debattråde i forlængelse af artikler. Her kan der tages et screenshot af overophedede debatter, hvor eleverne kan læse med og lære mere om genren inden de selv skal arbejde med deres elevproduktioner.

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 argumentation
- 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 dialog om effekter og bobledannelser på de sociale medier.

Hvad gør læreren?

Eleverne skal i denne opgave arbejde med såkaldte “bobledannelser” på sociale medier gennem opstilling af et scenarie. Ideen er, at eleverne bliver bevidste om, at sociale medier kan være med til at forstærke nogle kommunikative processer og effekter, der er med til at forstærke og præge vores holdninger.

Hvis opgaven er en del af et større tema om sociale medier kan der med fordel skabes fagligt overblik og struktur ved at arbejde med synopsis, rapport, portfolio o.l. Hermed kan eleverne styrke arbejdet med overordnede formulering af problemstillinger i forbindelse med temaarbejdet.

Eleverne skal primært arbejde i grupper eller to og to. Det er derfor vigtigt, at du som lærer gør det klart overfor grupperne, hvad deres rolle er, og du har overvejelser omkring, hvordan grupperne fungerer bedst og er bedst afbalanceret. Det kan her være overvejelser om roller i gruppen og gruppens sammensætning.

Samtalen i klassen skal danne rum for dialog og diskussion. Derfor skal du udover at være i vejlederens rolle undervejs i deres gruppearbejde, afslutte opgaven med en facilitering af en klassesdiskussion.

Hvad gør eleverne?

Eleverne skal arbejde i grupper. De skal undervejs gennem nogle steps i opgaven, hvor gruppearbejdet derfor er forskellig af karakter. Det er vigtigt i den sammenhæng, at arbejde med elevernes forforståelser (forventningsafstemning) og at bevidstgøre eleverne om de arbejdsprocesser, de skal igennem for derigennem at hjælpe dem på vej i forhold til de roller, de får og har i gruppearbejdet.

Eleverne arbejder i grupperne med teksten og spørgsmål til teksten. Herefter skal de arbejde med skriftlig produktion og gennemgå det ved hjælp af hjælperedskaberne, som er anført i opgaven. Eleverne skal undersøge, diskutere og analysere dagspressen

synspunkt på, hvorvidt de sociale medier skaber filterbobler, der er/eller ikke er skadelige for demokratiet.

Hvert skridt tæller - Om overvågning og digitale fodspor

Varighed:

1-2 lektioner

Nøgleord:

Kommunikation, argumentation, etik og socialisering

Opgaven behandler temaer som overvågning og digitale fodspor bl.a. ved at eleverne skal arbejde med og undersøge argumentation. Her er det vigtigt, at eleverne får øje på hvilken betydning digitale fodspor kan have i forhold til vores færden online, men også hvordan teknologien er med til at viske grænserne ud mellem, hvad der er privat og hvad der er offentligt.

Ressourcer fra sitet

Opgaven kan med fordel knyttes sammen med:

- **Diskussion:** *Spøgelset i maskinen - om algoritmer på de sociale medier* under temaet *Sociale medier, sociale virkeligheder*

- **Vally:** *Talk of the Town* under temaet *Sociale medier, sociale virkeligheder*
- **Opgave:** *Et kig på etik -om at være online med omtanke* under temaet *Deltager og producent*
- **Opgave:** *Hvor går grænsen? Eller er det bedre der ingen er?* under temaet *Utopia*

Forberedelse

Det kan være en god idé at få eleverne til at tage billeder eller skrive lister over de steder, hvor de mener, vi bliver overvåget. Det kan ligeledes være en god ide, at inddrage elevernes browserhistorik, når de eksempelvis søger på det samme tema som sidekammeraten eller læreren og det muligvis giver forskellige visninger.

Didaktiske læremidler

Red Barnet har udarbejdet et gratis undervisningsmateriale om digitale fodspor til Udskolingen, der kan bruges som supplement.

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat>

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 begrebet digitale fodspor i sin argumentation
- Eleven demonstrerer indsigt i, overvågning ved gennem en brainstorme at inddrage eksempler fra samfundsdebatten og eget liv.

Hvad gør læreren?

Eleverne skal i denne opgave arbejde med overvågning mere generelt og mere specifik med digitale fodspor. Ideen er, at eleverne bliver bevidste om, de samfundsmæssige og identitetsmæssige konsekvenser, der lægger bag den måde, der i dag genereres (person) data på.

Eleverne skal primært arbejde i grupper eller to og to. Det er derfor vigtigt, at du som lærer gør det klart overfor grupperne, hvad deres rolle er, og du har overvejelser omkring, hvordan grupperne fungerer bedst og er bedst afbalanceret. Det kan her være overvejelser om roller i gruppen og gruppens sammensætning.

Samtalen i klassen skal danne rum for dialog og diskussion. Derfor skal du udover at være i vejlederens rolle undervejs i deres gruppearbejde, afslutte opgaven med en facilitering af en klasses Diskussion.

Hvad gør eleverne?

Eleverne skal arbejde i grupper både når de undersøger, analyserer og producerer tekst og scenarier. De skal undervejs gennem nogle steps i opgaven, hvor gruppearbejdet derfor er af forskellig karakter. Det er vigtigt i den sammenhæng, at arbejde med elevernes forforståelser (forventningsafstemning), at bevidstgøre eleverne om de arbejdsprocesser, de skal igennem og at hjælpe dem på vej i forhold til de roller, de får og har i gruppearbejdet.

Eleverne arbejder i grupperne med teksten og spørgsmål til teksten. De kommer undervejs til at styre deres diskussioner og undersøgelser gennem en brainstorm, herudover en stillingtagen til at være for og imod overvågning. Eleverne skal undersøge, diskutere og analysere holdninger til overvågning gennem forskellige mundtlige øvelser, og scenarier.

Vally i samfundsfag

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.

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., til debat og diskussion i forhold til nogle af de fænomener, der foregår online. Hun vil derfor kunne indgå mere bredt i temaer om socialisering og identitetsskabelse i dag.

Dilemmaterning (storycube) i samfundsfag

Terningen "Story Cube" indeholder en række primært etiske dilemmaer som kan diskuteres frit i klassen som en del af klassens samlede opstart, opsamling eller blot som en del af gruppearbejdet. Spillet 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.