

DANSK

7. KLASSE

Ansigtssløs kommunikation

Kommunikation på sociale medier

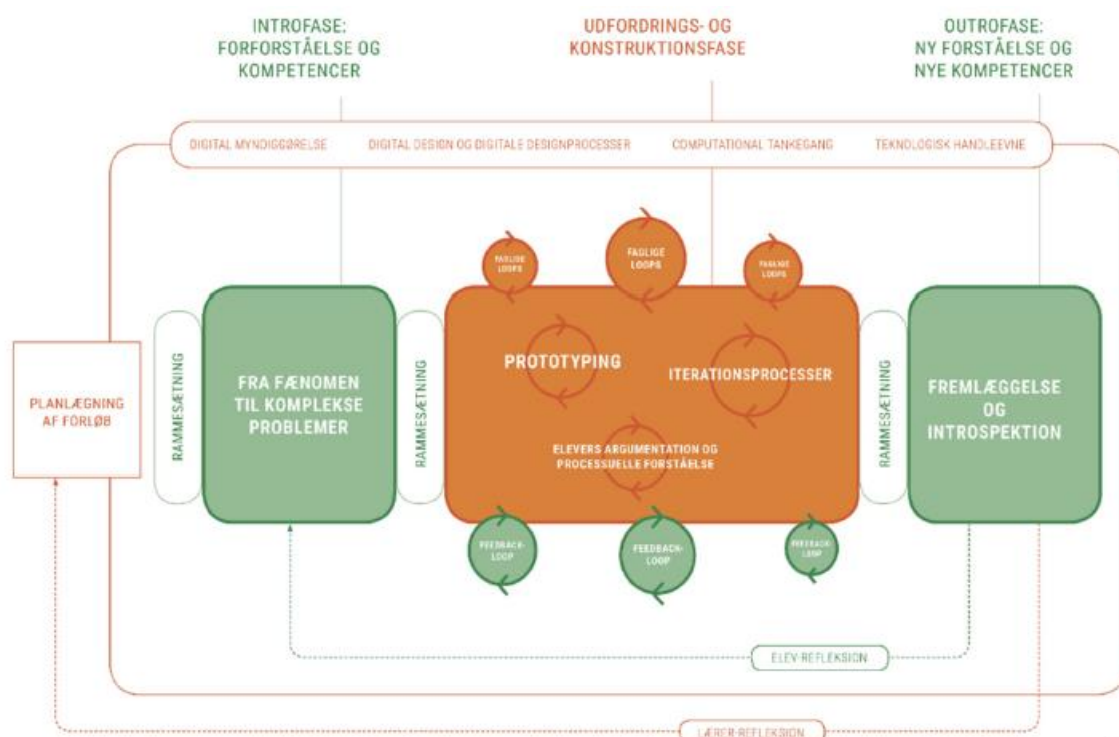
INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Forløbsbeskrivelse	3
1.1 Beskrivelse	3
1.2 Rammer og praktiske forhold	5
2. Mål og faglige begreber	7
3. Forløbsnær del	9
3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer	9
3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase	14
3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer	15
4. Perspektivering	16
4.1 Progression	16
4.2 Differentieringsmuligheder	16

1. Forløbsbeskrivelse

Forløbet er bygget op over det didaktiske format for prototyperne med en introducerende del, en mere undersøgende/eksperimenterende del og en outro-del med opsamlinger og evalueringer, se figur 1.

Figur 1: Didaktisk prototypeformat



1.1 Beskrivelse

I dag er det medierne og den nye digitale offentlighed, der skaber rammer og indhold for menneskelige interaktioner, læring, fællesskab og medborgerskab. Når vi bruger mindre tid sammen og mere tid i digitale netværk, og når vi navigerer rundt på nettet og kommunikerer med korte beskeder og emojis frem for samtaler, sker der noget med vores sociale forståelse og læring.

Det betyder, at vi skal lære de sociale og empathiske kompetencer løsrevet fra de situationer, hvori denne læring naturligt har fundet sted. Det betyder ikke, at der ikke er en masse social læring i de digitale netværk og sociale medier. Digitale medier er ikke undergangen for dannelse, men derimod overgangen til et nyt dannelsesbegreb. Vi ved bare ikke helt hvilket endnu, og vi ved heller ikke, hvordan vi kommer på forkant med denne udvikling.

I denne brydningstid er det vigtigt at få skabt et didaktisk og analytisk blik for, hvor sociale de sociale medier egentlig er, og hvad den enkelte kan gøre for at for at skabe og begå sig i online-livet. Den

canadiske teknologifilosof, Marshall McLuhan, beskrev sin samtid i 1960'erne som en global landsby. I dag er den globale landsby rykket endnu tættere på. Aldrig har det været så nemt at skabe sig et stort netværk online. Sociale medier som facebook, Twitter og Instagram kan med et klik og en søgning forene venner, slægtninge, kærester, ekskærester og interessefællesskaber. Aldrig før har det været så let at finde andre, der interesserer sig for det samme som én selv – om det er håndbold, Rihanna, pileflet, eller noget helt andet. Mange børn og unge stifter bekendtskaber og venner på nettet, som de aldrig har mødt i virkeligheden. De sociale medier burde – betegnelsen taget i betragtning – handle om at skabe kontakt mellem mennesker. Men det er ikke altid, det der sker.

Af samme grunde som ovennævnte ændrer kommunikationskulturen sig radikalt fra det 20. til det 21. århundrede, og det giver en række nye vilkår for kommunikation – især den ansigtsløse. Det sker nemlig ofte, at det går galt. Vi går skævt af hinanden, fordi vi mangler de paraverbale udtryk til at fuldende og evt. korrigere helhedsindtrykket. Det sker også, at tonen og diskussionsklimaet er hård, og at brugerne glemmer, at der er et menneske af kød og blod for enden af kommunikationstråden. Som en afledt konsekvens af digitale shitstorms opstår der i nogle tilfælde en udbredt selvcensur, hvilket udfordrer de demokratiske værdier og grundlag for interaktionen i digitale fællesskaber.

Også opmærksomhedsindustrien udfordrer den digitale kommunikation. Clickbaits, like-hunters og fake news skaber betingelser og indhold i kommunikationen, som kun har det kommercielle formål at tiltrække opmærksomhed og sælge brugernes data til annoncørerne. Det kan muligvis være gratis at deltage i en diskussionsgruppe på facebook, men det er vigtigt at vide, at "hvis du ikke betaler for produktet, er du selv produktet".

"Digital myndiggørelse" er omdrejningspunktet for dette forløb. I dette store felt er fokus afgrænset til kommunikation på sociale medier og ansigtsløs kommunikation i bredeste forstand. Forløbet handler ikke om almindelig netetikette eller digital mobning, men skulle gerne række bredere ud i et medborgerskabsperspektiv og pejle mod forståelse for fællesskaber, sociale interaktioner i kombination med udvikling af sproglige koder, genreforståelse og udtryksmuligheder.

I forløbet lægges der vægt på samspillet mellem kritisk-analytiske og kreativt-skabende arbejdsformer. Disse skal understøtte eleverne i at variere de teknologifaglige handlemuligheder, opbygge procesforståelse, samt arbejde både teoretisk og praktisk i undervisningen med henblik på at udvikle digital myndiggørelse.

Produkt

Forløbet munder ud i en **kampagne** for god kommunikation på sociale medier. Kampagnen skal føre frem til design af en hjemmeside med gode råd til hensigtsmæssig kommunikation – og hvis der er tid og mulighed, kan eleverne producere øvrigt kampagnemateriale, fx små Texting Story-videoer, plakater, trøjer med tekstiltryk osv.

1.2 Rammer og praktiske forhold

1.2.1 Varighed

20-35 lektioner svarende til ca. 3 til 4 uger - afhængigt af brugen af faglige loops.

1.2.2 Materialer

Der kræves ikke særligt udstyr, hardware eller software for at udgøre forløbet. Men det er vigtigt, at eleverne har mulighed for at arbejde på pc eller cromebook med programmet Padlet.com og Wix.com

Det kan derfor være en god ide at alliere sig med en ressourceperson, der er sikker i brugen af Padlet.com og hjemmesideværktøjet Wix.com, hvis man ikke selv er det.

Hvis skolen har et Makerspace, hvor det er muligt at lave tekstil- og vinyl-print, kan dette også tages i brug, men det er ikke *et must*.

Elev- og lærerhenvendte ressourcer

Herunder en række hjemmesider og materialer, som du finder i ressourcebanken til forløbet på www.tekforsøget.dk

Om clickbaite

- Street Jake: https://www.youtube.com/watch?v=ZbcVeGH5_60&feature=youtu.be

Om Mohamad-sagen

- DR Nyheder: Mohamad blev fyret efter debat på facebook:
https://www.youtube.com/watch?v=ZbcVeGH5_60&feature=youtu.be
- TV2 Øst – artikel/se hele facebook-tråd
<https://www.tveast.dk/artikler/se-facebook-traaden-der-fik-17-aarige-mohamad-fyret-fra-bilka>
- TV2 – artikel/se hele facebook-tråd
<http://nyheder.tv2.dk/samfund/2015-12-29-nu-gaar-hk-ind-i-fyrings-sag-mohamad-roste-jo-bilka-paa-facebook>
- Berlingske, Bilkas Mohamad-skandale:
<https://daypoulsen.blogs.berlingske.dk/2015/12/29/bilkas-mohamad-skandale/>
- Arbejdsark: Bilka-sagen

Supplerende om Mohamad-sagen (opfølgning)

- Politiken: Facebookbruger vil boykotte Bilka
<https://politiken.dk/indland/art5604590/Facebook-brugere-efter-Mohamads-fyring-Boykot-Bilka>
- Politiken: Alle vil have fat i Mohamad
<https://politiken.dk/indland/art5604649/Alle-vil-have-fat-i-Mohamad>
- DR: Temalørdag om shitstorm: Kan du huske Bilka-Mohamad?
<https://www.dr.dk/nyheder/indland/video-temaloerdag-om-shitstorms-kan-du-huske-bilka-mohamad>
- Arbejdsark: Bilka – omvendt shitstorm

1.2.3 Lokaler

Forløbet kan gennemføres i et almindeligt klasselokale.

1.2.4 Tværfaglighed

Det er oplagt at lave forløbet med samfundsfag, idet de to fag har en fælles interesse i at klæde eleverne på til at være kritisk-analyserende og skabende-deltagende borgere i et samfund, der er præget af digitalisering. Digital myndiggørelse fællesskab, medborgerskab, demokrati, ytringsfrihed.

2. Mål og faglige begreber

KOMPETENCEOMRÅDER	FREMSTILLING	KOMMUNIKATION
Kompetencemål (efter 9. klassetrin)	Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation	Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer.
Færdigheds- og vidensmål (efter 9. klassetrin)	Digital design og designprocesser: ■ Eleven kan gennem konvergente og divergente processer undersøge og analysere komplekse problemfelter og derigennem rammesætte problemstillinger. ■ Eleven har viden om teknikker og metoder til at undersøge og analysere komplekse problemfelter og om rammesættelse af problemstillinger. ■ Eleven kan med digitale teknologier fremstille digitale artefakter, der passer til genre og situation ■ Eleven har viden om fremstilling med digitale teknologier. ■ Eleven kan argumentere for egne valg og fravalg i en designproces og reflektere over egen designkompetence. ■ Eleven har viden om forskellige argumentationstyper og om udvikling af egen designkompetence.	Digital myndiggørelse ■ Eleven kan vurdere egne og andres digitale artefakter i forhold til artefaktets komposition. ■ Eleven har viden om modeller til analyse af digitale artefaktens komposition og anvendelsesmuligheder. ■ Eleven kan kritisk reflektere over digitale artefaktens betydning for individ og samfund. ■ Eleven kan, på baggrund af kritisk analyse og vurdering, udvikle konkrete forslag til redesign af digitale artefakter og de situationer, artefaktet indgår i. ■ Eleven har viden om digitale artefaktens betydning for individ og samfund.

Konkrete læringsmål i forløbet

- Du kan benævne forskellige typer af digitale mediers funktionaliteter og beskrive sammenhængen mellem funktion og grænseflade
- Du kan beskrive fordele og ulemper ved anvendelse af egne og andres digitale medier
- Du får viden om formål og intentionalitet udtrykt i digitale artefakter

Faglige begreber og nøgleord

- Sprogbrug: (grøn, gul og rød kommunikation)
- Metasprog.
- Viden om afsender og modtagerforhold
- Konfliktoptrapning
- Ekkokamre
- Shitstorm
- Den digitale folkeдомstol
- Opmærksomhedsindustri.

3. Forløbsnær del

Forløbet tager afsæt i elevernes egne erfaringer med kommunikation på internettet i form af forumteater, som derefter kobles sammen med en case, der har til formål at tydeliggøre faldgruber for kommunikation på internettet.

Overordnet set plejler intro-forløbet mod at forberede eleverne til at vurdere konsekvensen af ytringer på internettet. I forløbet lægges der vægt på opbygning af forforståelse, således at elevernes erfaringsverden knyttes sammen med en mediebegivenhed, som derefter danner et fælles virkelighedsnært problemfelt.

Herefter skal eleverne støttes i at arbejde designbaseret med idegenereringsteknikker, og eleven skal kunne undersøge og analysere det fælles komplekse problemfelt – og derefter kunne fremstille digitale artefakter (Wix-hjemmeside), der passer til genre og situation.

3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer

3.1.1 Komplekst problemfelt

Vi er på en måde alle digitale nyfødte. Alle er med til at etablere de nye koder for ansigtsløs kommunikation. Nye koder, der ideelt set skal afspejle demokratisk deltagelse og samfundsmedejerskab, respekt for den enkelte og tillid frem for mistillid.

Men med internettet ved hånden kan vejen fra vrede til skriftlig ytring være minimal. Digital myndiggørelse handler blandt andet om den personlige frihed, men også om respekten for den enkelte. Det handler især om, at du skal tænke dig godt om, før du skriver, før du poster, og før du deler.

3.1.2 Problemstilling

Med udgangspunkt i forumteaterets forskellige kommunikationskonflikter skal eleverne udtænke nogle løsningsforslag til, hvordan man undgår den slags situationer. Eleverne skal udtænke en informationskampagne, som skal fremme grøn og gul kommunikation. Produktkravet er bl.a. en hjemmeside med forslag (evt. 10 gode råd) til bedre kommunikation på nettet. Hvis der er tid og mulighed, kan eleverne producere små videoer med app'en Texting Story, lave plakater og tekstiltryk.

3.1.3 Iscenesættelse/scenarie I: Kommunikation på sociale medier

Del 1: Forumteater

Læreren igangsætter opgaven. Eleverne arbejder individuelt med den første brainstorm:

"I skal starte med en individuel, skriftlig brainstorm på episoder eller konflikter, I har oplevet i forbindelse med kommunikation på et socialt medie. Måske har I oplevet, at én eller flere af jeres beskeder fx i en diskussionstråd, en sms-besked, statusopdatering er blevet forstået anderledes, end I havde regnet med. Måske følte nogle, at I blev udelukket af fællesskabet på grund af beskeder – måske har I oplevet, at jeres

besked blev misforstået, måske blev nogen provokeret eller kede af det, måske blev den delt med andre, som ikke kendte til baggrunden for jeres besked - eller også har I bare oplevet at få en reaktion, som I ikke havde forventet. Nævn nogle eksempler på konflikter, I selv har oplevet – men supplér også gerne med eksempler I har set eller hørt om i medierne”.

Forumteater: Gå herefter sammen i grupper på max 4. Find en realistisk konflikt fra jeres brainstorm, som I fremfører i fællesskab. I skal derefter forberede et spil på ca. 5 minutter med udgangspunkt den valgte (kommunikations-)konflikt. Alle skal spille en rolle. Der skal være en tydelig konflikt, der angår problematikken. Det skal ende negativt i en optrappet og kompliceret situation, som der ikke findes nogen nem løsning på. Det skal omhandle en hovedrolle, der bliver undertrykt af indre eller ydre faktorer. Vær opmærksom på både kropslige og sproglige udtryksformer.

Del 2: Analyse af sociale medier

Eleverne bliver i deres grupper.

A) Nævn alle de sociale medier, I kender. Bagefter skal I lave en analyse af to eller tre sociale medier. I skal kigge på, hvordan de to/tre medier anvender forskellige design eller grafiske flader, og hvor mange forskellige funktionaliteter, der fremgår af brugerfladen. I skal særligt undersøge, hvilke forskellige muligheder de forskellige medier giver for at måle og udtrykke modtageren/brugerens anerkendelse; fx "Like funktionen", emojis og delinger.

B) Hvilket indhold giver flest likes?

Undersøg forskelligt indhold på de forskellige medier, som I dagligt bruger. Hvilke opslag tiltrækker likes, og hvilke forskellige måder og muligheder er der for at udtrykke, at man kan lide det, man ser, hører, læser.

- Hvad kan "deling" af materiale/indhold være udtryk for?
- Hvornår deler du/I indhold med venner/følgere?
- Hvordan varierer disse like- og delingsmuligheder på de forskellige sociale medier, du bruger?
 - Fx er det sådan på Instagram, at når man har 9-11 likes, så forsvinder navnene på dem, der har liket – hvordan fungerer det på andre medier?
- Diskutér hvilken betydning "Flammevenner" og "snap-streaks" har for jeres eller venners adfærdsmønstre på nettet.
- Er det sket, at du har lavet sjove statusopdateringer, selv om du faktisk havde det dårligt?

Del 3: Klassediskussion

Understøt eventuelt diskussionen med supplerende video af [Street Jake](#):

- Nævn nogle positive kommentarer til venner eller bekendte, som du ville formulere anderledes eller måske slet ikke udtrykke, hvis/når du mødte dem ansigt-til-ansigt.
- Oplever I, at det er nemmere eller mere acceptabelt at anerkende/rose/kritisere på de sociale medier end i ansigt-til-ansigt-situationer?
 - Hvorfor? – prøv at understøtte dine begrundelser med eksempler
- Lav en definition af clickbaits og giv eksempler på clickbaits, og på hvordan clickbaits fungerer.

3.1.4 Iscenesættelse/scenarie II: Bilka-sagen

Del 1: Shitstorm

I skal nu se [video](#) og læse denne [artikel](#) fra en sag om en facebook-diskussion fra Facebookgruppen **Ja til frihed – nej til Islam**. Diskussionen endte i en sag for den 17-årige muslimske kassemedarbejder, der blev fyret fra sit fritidsjob i Bilka efter at have ytret sig i en debat om islam på denne side. Mohamad Al Jawerheri skrev blandt andet "jeg er her i dit land - som nu også er mit land," efterfulgt af en smiley.

Facebook-diskussionen, der fik 17-årige Mohamad fyret fra Bilka



Det fik flere personer, som følte sig provokeret af hans indlæg, til at gå til Bilka i Næstved, som efterfølgende pressede gymnasieeleven til at sige fritidsjobbet op. Dette fik fagforbundet HK til at tage affære. For hvis det skal være fyringsgrund, at en medarbejder ytrer sig i samfundsdebatten på de sociale medier, hvori består så vores demokratiske frihedsrettigheder?

Se evt. øvrige link i oversigten over materialer.

Udlever arbejdsark "Bilka-sagen" til eleverne. Opgaven kan løses i grupper/makkerpar – eller fælles i klassen.

Del 2: Omvendt shitstorm

Kig det supplerende materiale igennem (se oversigt under materialer) og undersøg, hvordan den videre sag med Muhamad udviklede sig.

Udlever arbejdsark "Omvendt shitstorm" til eleverne.

Del 3: Klassediskussion

Tavlen/padletten eller planchen deles op i tre kolonner, der markeres med farverne GRØN GUL RØD, hvor I skal debattere følgende:

- Nævn hvilke diskussionsfora I deltager i – inddrag også gerne gaming-communities.
- Hvilket indhold drejer diskussionerne sig om?
- Hvem diskuterer I med?
- Nævn situationer, hvor tonen har været hård, provokerende, grænseoverskridende som fx i Mohamad-tråden (rød kommunikation)
- Nævn omvendt situationer, hvor I har oplevet en god kommunikation (Grøn kommunikation)

3.1.5 Iscenesættelse/scenarie III: Ulven kommer – en kommunikationsøvelse

Som du sikkert har hørt, er der kommet ulve til Danmark, hvilket har ført til stor debat. Der er dem, der mener, at ulvene bør aflives, mens andre er glade for, at vi har fået ulvene tilbage i Danmark. I bliver nu delt op i to halvdele i klassen:

1. Halvdelen af klassen består af *familiegrupper*, der skal forestille at være familier, som bor på en gård i Vestjylland. I er familier, som har små børn, der godt kan lide at lege i naturen. I har flere gange set ulve området, når I har været på en tur.
2. Halvdelen af klassen består af *foreningsgrupper*, som ikke bor i området, men som er medlem af Danmarks Naturfredningsforening – eller andre typer af naturforeninger. Fælles for foreningerne er, at de går ind for beskyttelse af vilde dyr i den danske natur. De synes, at den danske natur bliver rigere af en stor forskelligartethed af dyrearter.

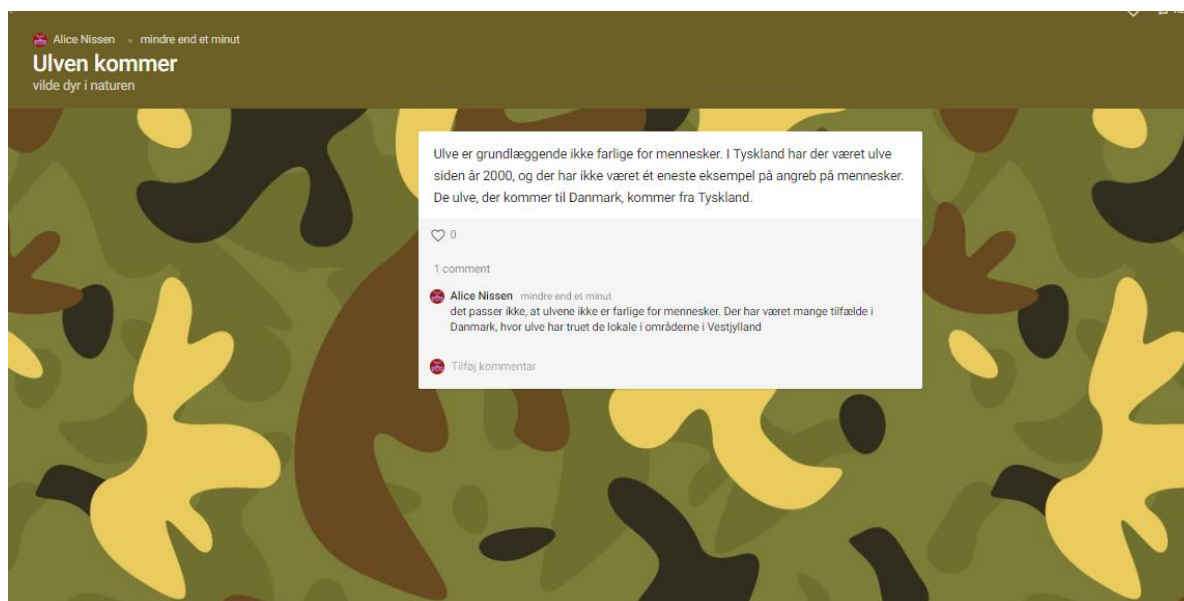
I skal nu undersøge ekspertviden, statistikker osv. der kan understøtte jeres synspunkter for og imod ulve. Alle grupper får udleveret en farvekode (grøn, gul, rød), og I skal formulere synspunktet efter den tildelte farve.

Grøn: (Girafsprøg) kommunikerer sagligt og imødekommende. Grøn tager aktivt stilling til modpartens argumenter og forsøger at komme overens med modparten. Grøn er løsningsorienteret – og vil gerne komme med indrømmelser og indgår gerne kompromisser.

Gul: Forsøger at forstå modparten (bruger metasprog) og tilnærme sig, men I holder fast eget synspunkt – forsøger med saglige argumenter at få modparten til at bøje sig. Forsøger at nedtone (modvirke) rød kommunikation

Rød: (Ulvesprog) er konfrontatorisk og tager ikke stilling til modpartens synspunkter. Gentager egne synspunkter (som en automat), hører det man vil høre, og er ikke interesseret i at flytte sig – har ikke respekt for sin modpart, er konfliktoptrappende og uforsonlig i sprogbrug.

På en padlet oprettes en diskussionstråd, hvor I poster jeres synspunkter. Men husk at læse tråden, før I poster.



Efter øvelsen får I tråden udleveret som pdf. I læser tråden igennem nogle gange og diskuterer i grupper eller fællesskab:

- Hvordan gik diskussionen? Er det realistisk, at en diskussion som denne ville finde sted?
- Hvor i tråden kan I identificere typiske grønne, gule og røde kommunikationsformer?
- Hvilken farve var mest dominerende?
- Hvad skete der med den grønne kommunikation undervejs?
- Hvor i diskussionstråden optræder konflikten?
- Hvor bliver der brugt optrappende sprog – Rød (ulvesprog):
 - Bebrejder
 - Kritiserer
 - Vurderer
 - Generaliserer
 - Fortolker den andens motiver

KONFLIKTER OPTRÆPPES OFTE MED FØLGENDE SPROGBRUG

- Bruger "altid" og "aldrig"
- Skyder skylden på den anden
- Fokuserer på fejl i fortiden
- Afbryder
- Stiller ledende spørgsmål

3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase

I forsøgsfaget er designprocessen defineret omkring faserne/kompetenceområderne "rammesættelse", "idegenerering", "konstruktion" (fremstilling) og "argumentation og introspektion".

I denne fase skal eleverne konstruere (fremstille) en kampagne om kommunikation på sociale medier. I dette forløb skal "konstruktion" således ikke forstås sådan, at løsningen i første omgang kan 3D-printes eller skæres ud med en vinyl-cutter. Problemløsningen er snarere baseret på en ide om social-engineering, 'Spekulativ Design' eller 'Critical Design', der anvender design som et medie til at sætte spørgsmålstejn ved forudfattede værdier gennem alternative fremtidsscenarier. I dette tilfælde kan et fremtidsscenarie bestå i en mock-up af digitale løsninger kombineret med sociale tiltag, der skal til for at løse problemstillinger i forbindelse med kommunikation på medieplatforme. Konstruktionen kan give anledning til at sætte fokus på løsninger, der ligger i samspillet mellem teknologi og mennesket, derfor forstås selve fabrikation som en ikke-materiel.

3.2.1 Konkret udfordring: Konstruer en kampagne (hjemmeside) om kommunikation på sociale medier

Det kan være en god ide holde eleverne i idégenereringsfasen i lidt længere tid, end de muligvis selv synes er passende. Start med at liste alle konflikterne fra forumteateret og Bilkasagen op – hvilke udfordringer.

De skal herefter starte med at undersøge, om der findes tilsvarende kampagner på nettet, og hvordan de har designet disse kampagner.

Eleverne skal gennem forløbet kunne orientere sig i forhold til designmodellens progressionsfaser. Det er vigtigt, at eleverne giver sig tid til at undersøge alle problemstillinger, før de går i gang med løsningerne og hjemmesidedesignet.

3.2.2 Faglige loops

- Eleverne skal præsenteres for designmodellen
- Eleverne skal præsenteres for hjemmesideværktøjet Wix.com

3.2.3 Feedback-loop

Eleverne skal pitche deres ide både før og under mock-up-produktionen (prototype). Eleverne kan med fordel løbende beskrive og reflektere over, hvordan deres produkt bliver til i designprocessen i logbeskrivelser (maker-journals).

De skal pitche deres ide på baggrund af en papirversion af en hjemmeside – og gøre sig overvejelser over den grafiske brugergrænseflade.

Rammesætning for mock-up

Brug plancher, post-it, tush, til at tegne og beskrive/illustrere, hvordan platformen er indretning

- Hvad skal man kunne på platformen, udover at den skal være underholdende?
- Hvilke spilleregler bør gælde for stedet?
- Hvordan undgår man ekkokamre?
- Hvordan kan man forhindre, at sager som Bilka-sagen med Mohamad opstår?
- Hvordan er man den gode "gruppeadministrator" på et forum på et socialt medie?
- Hvordan fremmer man et godt diskussionsklima – grøn og gul kommunikation?
- Hvordan skulle platformen facilitere anerkendelse (likes, emojis, delinger – kommentarer og kommentartråde?)

3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer

De nye forståelser, der genereres på baggrund af forløbet, skulle gerne bestå af et nyt blik på online-liv, -genrer og -koder, og hvilke kræfter der styrer kommunikationen mellem os i det virtuelle netværk.

Myndighed består i den personlige frihed til at ytre sig, men også kritisk sans samt evnen til at varetage det medskabende ansvar overfor nye koder, genrer og sprogbrug - være med til at sætte præg på samtaleklimaet, de demokratiske frihedsrettigheder, at samle i stedet for at polarisere, fremme det kollektivt rationelle frem for kollektivt stupide.

3.3.1 Evaluering

Hvis det er muligt skal kampagnen testes på skolen af skolens elever, evt. parallelklasse eller skolens 8. klasse.

Elevernes refleksioner kommer til udtryk gennem fremlæggelser af deres kampagne og den digitale platform (wix-hjemmeside).

Evalueringen har fokus på, om eleverne har omsat/anvendt viden om grøn og gul kommunikation i et brugsscenarium, og om kampagnen bygger på en forståelse af, hvad hensigtsmæssig kommunikation på nettet består i.

Sammen med produktet sammenfatter eleverne, hvordan deres produkt er blevet til i designprocessen evt. understøttet af logbeskrivelser (maker-journals). Underviserne stilladserer eleverne til at reflektere over sammenhænge mellem det valgte komplekse problemer, konstruktion af digitale artefakter og digital myndiggørelse gennem forståelse og fortolkning af teknologi.

4. Perspektivering

4.1 Progression

Dette forløb er et forsøg på at anvende divergent tænkning som styrende princip. Divergent proces-tænkning sigter i modsætning til konvergent tænkning mod idedannelse, hittepåsomhed, fantasi og fremtrykning af alternative forståelser, verdener og fremtider.

Man støder ofte på divergent tænkning inden for design, teknologi og digital fabrikation i uddannelse, men desværre kun som et trin på vejen mod konvergent tænkning. Konvergent tænkning er udpræget STEM-orienteret, og søger at konstruere sig frem til løsninger på identificerede problemer eller skabe et design der passer til en bestemt brug eller kontekst. Disse processer har lighedstræk med videnskabelig argumentation, hypotesetestning, iværksætter-tænkning og STEM-fagligheder. Divergent tænkning, som i dette forløb, søger derimod efter at indarbejde teknologisk forestillingsevne, opfindsomhed og skaberkraft i et litteratur-forløb i dansk.

4.2 Differentieringsmuligheder

FOKUS	DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER
Organisér undervisningen, så den tilgodeser elevernes forskelligheder	■ Forløbet lægger op til, at eleverne har mulighed for at arbejde på forskellige måder med det faglige indhold og i et tempo, der passer den enkelte ■ Intentionen med undervisningen er tydeliggjort for eleverne, der er variation i undervisningen kombineret med opsamlinger, der sikrer den røde tråd for eleverne ■ Vær bevidst om gruppesammensætningen. Overvej, hvordan du vil danne grupper, der arbejder godt sammen ■ Overvej, hvordan du vil arbejde med at justere og tilpasse undervisningen i overensstemmelse med elevernes respons.
Forbered proaktive og eksemplificerende instruktioner	■ Der lægges flere steder i forløbet op til, at læreren modellerer sine instruktioner eller viser og prøver sammen med eleverne, før de er på egen hånd. ■ Overvej, hvordan du kan give dine instruktioner, så de kommer forvirring og vanskeligheder i forkøbet.