

Samfundsfag

8. klasse - forår

Når Greta går viralt - den politiske influencer

- et forløb om digital aktivisme og politisk deltagelse



KØBENHAVNS
PROFESSIONS
HØJSKOLE



LÆRE
MIDDEL
ØDK



VIA University
College

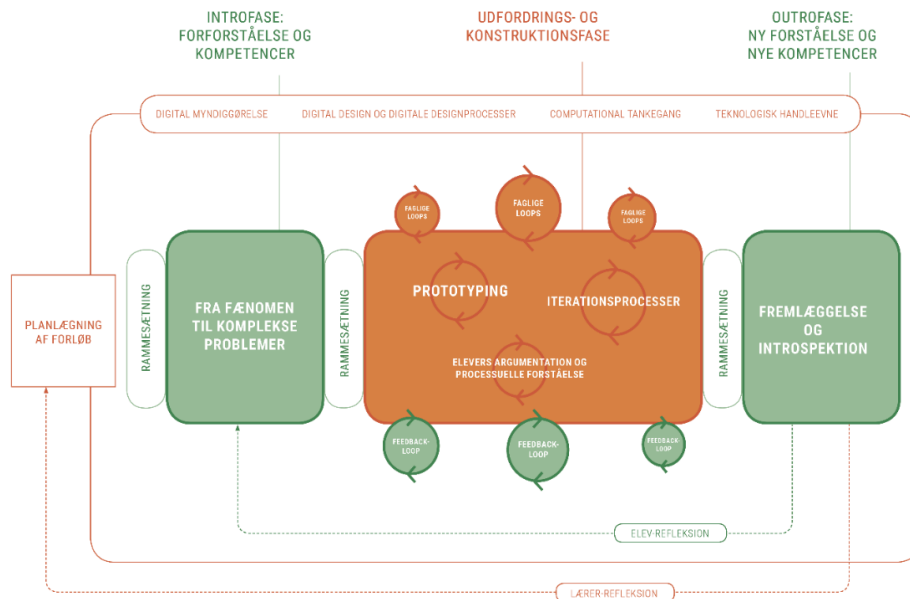
UCN

RAMBØLL

Forløbsbeskrivelse:	3
Resume:	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
Titel: Når Greta går viralt - Den politiske influencer	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
Produkt:	3
Beskrivelse (rammesættende problemfelt):	3
Rammer og praktiske forhold:	4
Varighed:	4
Materialer:	4
Lokaler:	4
Videnspersoner og andre eksterne aktører:	4
Tværfaglighed:	4
Mål og faglige begreber:	5
Forløbsnær del:	5
Introfase: Forforståelse	5
Komplekst problemfelt (til læreren):	6
Øvelse 1: Sandt og falsk: Hvordan finder vi <i>rigtig</i> viden?	6
Øvelse 2: Kendetegn og designguides til kampagner	8
Faglige loops:	9
Udfordrings- og konstruktionsfase:	10
Øvelse 3: Vær influencer/ lav en kampagne	10
Problemstilling:	10
Konkret udfordring:	11
Faglige loops:	11
Feedbackloops:	11
Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer:	12
Øvelse 5: Præsentation af kampagne	12
Evaluering:	12
Perspektivering - progression	13
Differentieringsmuligheder	13
Særlige opmærksomhedspunkter	13

Forløbsbeskrivelse:

Når Gretha (og Rasmus) går viralt – den politiske influencer på nettet
Om hvordan man får magt på nettet og i virkeligheden!



Produkt:

Forløbet munder ud i et design og produktion, af et digitalt produkt rettet imod politisk indflydelse, enten i forhold til at ændre holdninger (og eller adfærd) eller til at påvirke politiske beslutninger. Produktet kan være en hel digital kampagne, eller et bud på en "influencer profil" på sociale medier, der udnytter teknologiens muligheder.

Beskrivelse (rammesættende problemfelt):

Det digitaliserede medielandskab giver nye vilkår for politisk deltagelse og magt. I samfundsfag undersøges hvordan aktører bruger medier til at påvirke politiske beslutninger – men hvordan ser det ud i dag? Når alle i princippet kan producere indhold og lave deres egen YouTube/Facebook kanal og internettet flyder over med information af høj og lav kvalitet stiller det store krav til borgere, der er motiveret for at orientere sig for at kunne tage stilling, og det giver nye muligheder for både oplysning, påvirkning og deltagelse.

I forløbet ses både på påvirkninger af holdninger, af handlinger og af politiske beslutninger samt motivation for deltagelse.

Der er mange eksempler på hvordan teknologier spiller en rolle for demokratiet – i dette forløb tager vi udgangspunkt i *Influenceren* som den person, der via digitale medier kan påvirke andre til at ændre holdninger og til at handle. Ofte drejer det sig om at købe produkter, men det kan også være politiske handlinger eller holdninger.

[Influencer bruges her bredt, så det er ikke nødvendigvis sådan at man ser sig selv som influencer – det kan også være en aktør, der bare er god til at bruge mediet.

For at være influencer skal man selvfølgelig have et budskab og man skal kunne bruge mediet som kommunikationsform, men man skal også kende teknologien bag, hvis man vil vide hvordan man får sit budskab ud.

Det gælder også den anden vej, at man skal kende mediets virkemidler og teknologi, for at forstå og kunne forholde sig til, hvordan man kan blive både oplyst og påvirket gennem digitale medier.

Rammer og praktiske forhold:

Adgang til udstyr (bærbar).

Varighed:

8-12 lektioner, afhængigt af brugen af faglige loops.

Materialer:

Der kræves ikke særligt udstyr, hardware eller software ud over en browser og netadgang.

Lokaler:

Der er ikke brug for særlige lokaler

Videnspersoner og andre eksterne aktører:

Ingen særlige aftaler er nødvendige.

Tværfaglighed:

Forløbet kan samtænkes med et forløb i dansk, 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.

Matematik kan også anvendes, hvis man går dybere ned i analyse af brug af data fx

Mål og faglige begreber:

Fælles mål for samfundsfag:

Område: politik og medier

Hvordan aktører anvender medier til at påvirke politiske holdninger og beslutninger.

Vejledende færdigheds- og vidensmål:

Eleven kan diskutere aktørers brug af medier til at påvirke den politiske dagsorden

Eleven har viden om mediers anvendelse til politisk deltagelse.

Fra fælles mål - teknologiforståelse i samfundsfag

Kompetenceområde: Digitale artefakter og teknologier i samfundet

Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til digitale artefakters og teknologiers betydning for samfundets udvikling.

Alle områder: Teknologianalyse, Formålsanalyse, Brugsstudier, Konsekvensvurdering og Redesign. Områderne er indarbejdet i forløbet.

Mål

Mål: Eleven kan give eksempler på hvordan man kan bruge teknologier til at påvirke holdninger og politiske beslutninger

Mål: Eleven kan diskutere muligheder for politisk indflydelse og deltagelse gennem digitale medier og teknologier

Faglige begreber og nøgleord:

Sprogbrug: metasprog. Viden om politisk indflydelse og *influencers*. Politisk holdningsdannelse.

Medier, påvirkning, politisk deltagelse. Sociale medier.

Forløbsnær del:

Introfase: Forforståelse

Der arbejdes med færdigheds- og vidensområderne "Teknologianalyse" Sociale medier og influencers og Brugsstudier" egen brug af sociale medier til information og deltagelse (om politiske spørgsmål), fra Fælles mål - teknologiforståelse i samfundsfag.

Som start på forløbet afdækkes klassens onlinemønstre. Afhængigt af den tid der er til rådighed, kan læreren vælge et tidsrum, fx et par dage eller en uge. Eleverne fører i den

periode "dagbog" og noterer hver gang de støder på nogen der prøver at påvirke deres holdninger til politiske spørgsmål.

1. Brug et regneark, del det med eleverne og bed dem inddatere deres dagbog der. Vis det på whiteboardet i klassen. Regnearket kan fx se således ud

Problemstilling/ sag	Medie	Type af influencer	Hvordan forsøger de at påvirke mig?	Har påvirkningen en effekt?

Nogle elever ønsker måske ikke at deltage eller afgive disse oplysninger, da de anser dem for private, hvilket selvfølgelig skal respekteres.

2. Brug data fra regnearket til at lave en oversigt, evt. graf / diagram over:

- Hvilke sager er vi interesserede i?
- Er der forskel på det indhold vi hver især bliver præsenteret for på forskellige medier?
- Hvilke medier anvendes?
- Hvilke medier anvendes mest
- Hvem er "influencere" – hvem forsøger at påvirke os på de sociale og andre medier?
- Hvordan forsøger de at påvirke os?

3. På klassen - eller i grupper med efterfølgende klasses debat - diskuter og lad eleverne forklare nogle refleksionsspørgsmål:

- Hvilke typer af sager og viden interesserer os?
- Hvilke medier bruger vi?
- Hvorfor er nogle medier mere populære end andre, hvad er det de gør som gør dem populære?.
- Hvorfor vælger jeg disse medier?
- Bestemmer jeg selv hvilket indhold jeg bliver præsenteret for?

Komplekst problemfelt (til læreren):

Øvelse 1: Sandt og falsk: Hvordan finder vi *rigtig* viden?

Viden er magt, men hvordan får man viden om noget man er nysgerrig på, når man fra sin skærm har adgang både til den bedste videnskabelige viden og ren propaganda? Viden tager sig forskelligt ud alt efter sammenhæng, hvad er fx forskellen mellem "fake news",

"misinformation" og "propaganda". Kan teknologiforståelse bruges i en faglig sammenhæng når man skal skelne mellem sand og falsk information?

Der arbejdes med områderne "Formålsanalyse" og "Konsekvensvurdering" fra Fælles mål - teknologiforståelse i samfundsfag.

I denne øvelse skal eleverne finde "god" og "dårlig" information omkring et emne/en problemstilling som de er interesseret i (med udgangspunkt i undersøgelsen fra introfasen).

Til eleverne:

I denne øvelse skal I undersøge den information man finder på nettet, når man er interesseret i en problemstilling. Det kan både være noget man selv opsøger og noget som "dukker op" som reklamer, pop-up vinduer eller "forslag" i ens feed

Når I vurderer forskellige kilder skal I kigge på både indhold, form og historik.

Indhold: - troværdighed, er det information der er til at stole på? Hvem er afsenderen? Har afsenderen en bestemt interesse eller holdning? Hvad bygger deres information på? Er der henvisninger til andre kilder?

Form

Hvilke virkemidler bliver brugt – fx sammenhæng mellem tekst, billede video osv. Hvad fungerer godt for jer? Hvilken form synes I at er god og hvorfor?

Teknologi

Hvordan bruges teknologier til at påvirke og komme ud med et budskab?

Som del af øvelsen skal I finde et eksempel på en kilde som I vurderer, er troværdig og en som I mener er utroværdig diskutere det med klassen/jeres lærer

Eksempel:	Undersøgelse: Hvilke kilder til information	Jeres bud på en troværdig kilde	Hvorfor er den troværdig?	Bud på en utroværdig kilde	Hvorfor er den utroværdig?
Camilla er interesseret i hvordan vi behandler dyr og om veganisme er svaret både på dyrevelfærd og at redde klimaet					

Christian og Iben er interesseret i Klima og om hvad man selv kan gøre og hvad de politiske partier gør/vil gøre					
Abdel vil gerne spise så sundt som muligt og vil gerne vide hvilke fødevarer, der er bedst for ham					

Øvelse 2: Kendetegn ved gode indlæg og influencere

Ud fra deres indledende undersøgelser skal eleverne tage stilling til hvordan de selv vil lave et onlineindlæg, hvor de selv kan optræde som *influencere*.

Eleverne kan vælge at tage udgangspunkt i det tema de selv har undersøgt, eller fx et af de andre som deres klassekammerater har arbejdet med. Rammen kan være en hjemmeside, en YouTube kanal/indslag, en instagramprofil eller en anden teknologi/app.

Der arbejdes med området "Redesign" fra Fælles mål - teknologiforståelse i samfundsfag.

Opgave til eleverne:

1. Vælg en influencer hvis indlæg du synes fungerer rigtig godt.
2. Beskriv hvilke kvaliteter de har og forklar, hvorfor netop den er bedre end mange andre med samme budskab.
3. Vælg en influencer med indlæg der fungerer dårligt.
4. Beskriv hvorfor netop de indlæg fungerer dårligt og beskriv hvad influenceren skulle have gjort i stedet, hvis han/hun ville lykkes.
5. Brug ovenstående 4 punkter til at skrive en "do's & don'ts" liste:
 - Hvilke virkemidler skal man bruge for at ramme målgruppen, hvilke skal man ikke bruge?
 - Hvilke budskaber i forhold til målgruppen er relevante, hvilke er ikke?
 - Hvad gør en influencer troværdig / utroværdig.

Faglige loops:

Både i øvelse 1 og 2 kan indarbejdes faglige loops omkring hvad der udgør troværdig information, og hvordan influencere kan anvende teknologier til at påvirke holdninger.

Udfordrings- og konstruktionsfase:

Øvelse 3: lav indlæg eller en kampagne

Problemstilling:

Med udgangspunkt i de forudgående faser skal eleverne udtænke og designe et forslag til et oplysnings- og/eller påvirknings indlæg på internettet og/eller sociale medier. Der kan være flere indlæg så de bliver til en kampagne, fx hvis flere grupper går sammen eller hele klassen arbejder på samme problemstilling. Produktet skal til sidst præsenteres for klassen eller andre, arbejdsform og organisering afpasses lokale forhold og elevgruppen.

Indlægge / kampagnen kan enten laves så:

- a) eleverne laver i grupper hver sin kampagne med flere forskellige elementer (fx YouTube videoer, hjemmeside, instagram posts osv.)
- b) Klassen vælger i fællesskab et tema og eleverne laver i grupper forskellige elementer.
- c) eleverne vælger i grupper et tema og fremstiller et enkelt element til en kampagne.

Indlægge / kampagnen skal lægges online, men det kan gøres i et lukket rum, så det ikke er offentligt tilgængeligt hvis dette ønskes. Hvis det er i form af en hjemmeside er bl.a.

www.wix.com eller www.jimdo.com gode. Begge har indbyggede skabeloner og er gratis i demoversion. Jimdo.com er på engelsk.

Der arbejdes med området "Redesign" fra Fælles mål - teknologiforståelse i samfunds-fag.

Fremgangsmåde og overvejelser:

I det følgende er taget udgangspunkt i at der laves en række indlæg, der bliver til en kampagne, model a) ovenfor.

1. Eleverne arbejder indledningsvist med idegenerering:
 - a. Brug huskelisten med de do's and dont's fra fase 3.
 - b. Genbesøg temaet: hvad vil I kommunikere med jeres indlæg eller kampagne?
 - c. Hvem er målgruppen – og hvordan kan I ramme netop denne gruppe?
 - d. Lav kort forslag til indhold; hvilke teknologier og hvilke elementer skal der være?
2. Lad eleverne pitche deres ide for andre grupper eller lærer.
3. Efter feedback går eleverne videre med det konkrete arbejde:
 - a. Lav et design med overskrifter, farver, layout osv. Brug evt. en indbygget skabelon.
 - b. Lav tekster, billeder, indhold etc.

4. Lad eleverne præsentere / pitche deres forslag igen for andre elever / lærer.
 - a. Redesign af indlæg/kampagne.
5. Indlæg / kampagne udgives online.

Konkret udfordring:

Lab-mode: Læreren kan overveje at fastholde eleverne i idegenereringsfasen, selvom de sandsynligvis meget gerne vil videre til designprocessen på hjemmesiden. Det er vigtigt at eleverne skaber et indhold til kampagnen inden de rent konkret går i gang med at udarbejde den.

Faglige loops:

I denne øvelse kan der indgå faglige loops med fokus på hvordan man selv kan anvende teknologier til kommunikation – og påvirkning.

Feedbackloops:

Eleverne skal pitche deres ide både før de går i gang med produktionen af kampagnen, samt efter deres første designforslag. Efter begge gives feedback fra lærer og/eller andre elever. Eleverne kan i deres pitch beskrive:

- Hvad deres budskab er, hvad de vil kommunikere
- Hvem deres målgruppe er, og hvordan de regner med at kunne ramme netop denne målgruppe
- Hvordan de forskellige indholdselementer de har valgt, understøtter deres chance for at nå målgruppen med deres budskab
- Hvilke teknologier de har valgt og hvorfor
- Hvordan de kan bruge den bagvedliggende teknologi til at nå deres målgruppe (fx ved at søgemaskineoptimere, bruge hashtags, analysere brugerdata (fx hvis de bruger youtube)

Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer:

Øvelse 5: Præsentation af kampagne

Eleverne præsenterer deres indlæg og kampagne for klassen eller andre. De skal lægge vægt på hvordan de bruger teknologiernes muligheder til oplysning og påvirkning, og hvorfor.

Evaluerings:

Elevernes fremlæggelser og deres refleksioner giver mulighed for at diskutere og uddybe flere problemstillinger.

Undervejs kan flere evalueringsmetoder anvendes, fx elevlogbogen. Som afslutning kan evalueringsværktøjet "klasseparlamentet" anvendes.

Se video med dem og flere forslag på EMU her:

<https://arkiv.emu.dk/modul/evalueringstv%c3%a6rkt%c3%b8jer-i-praksis-0>

Evalueringen har fokus på om eleverne kan anvende den viden de har fået om hvordan aktører/influencere bruger teknologier til at påvirke, og om de har kunnet omsætte dette til deres egen kampagne.

Underviseren støtter eleverne i at reflekterer over sammenhængen mellem den komplekse problemstilling og deres fremstilling af digitale artefakter, for dermed at understøtte elevernes digitale myndiggørelse.

Perspektivering - progression

Differentieringsmuligheder

- 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. Overvej, hvordan du vil arbejde med at justere og tilpasse undervisningen i overensstemmelse med elevernes respons
- Det kan være vanskeligt for nogle elever at agere i løse strukturer, hvis de ikke kan se den røde tråd. Tydeliggør derfor intentionen med undervisningen for eleverne og kombiner med opsamlinger og fælles klassesamtaler.

Særlige opmærksomhedspunkter

Ingen særlige opmærksomhedspunkter