

TEKNOLOGIFORSTÅELSE

DANSK 7. KLASSE

EFTERÅR

Ansigtsløs kommunikation – Kommunikation på sociale medier

Udarbejdet af Alice Nissen i samarbejde med Anja Godtliebsen, Karina Kiær, Rasmus Fink Lorentzen og Lone Nielsen *

*Materialet er udviklet af Københavns Professionshøjskole, Professionshøjskolen UCN, VIA University College samt læremiddel.dk for Børne- og Undervisningsministeriet under rammerne for Forsøg med teknologiforståelse i folkeskolens obligatoriske undervisning. Læs mere om forsøget på www.tekforsøget.dk og www.emu.dk.



KØBENHAVNS
PROFESSIONS
HØJSKOLE



LÆRE
MIDDEL
DK



VIA University
College

UCN

RAMBOLL

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Forløbsbeskrivelse	3
1.1 Beskrivelse	3
1.2 Rammer og praktiske forhold	4
2. Mål og faglige begreber	7
3. Forløbsnær del	8
3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer	9
3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase	13
3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer	14
4. Perspektivering	16
4.1 Progression	16
4.2 Differentieringsmuligheder	18

Version 2

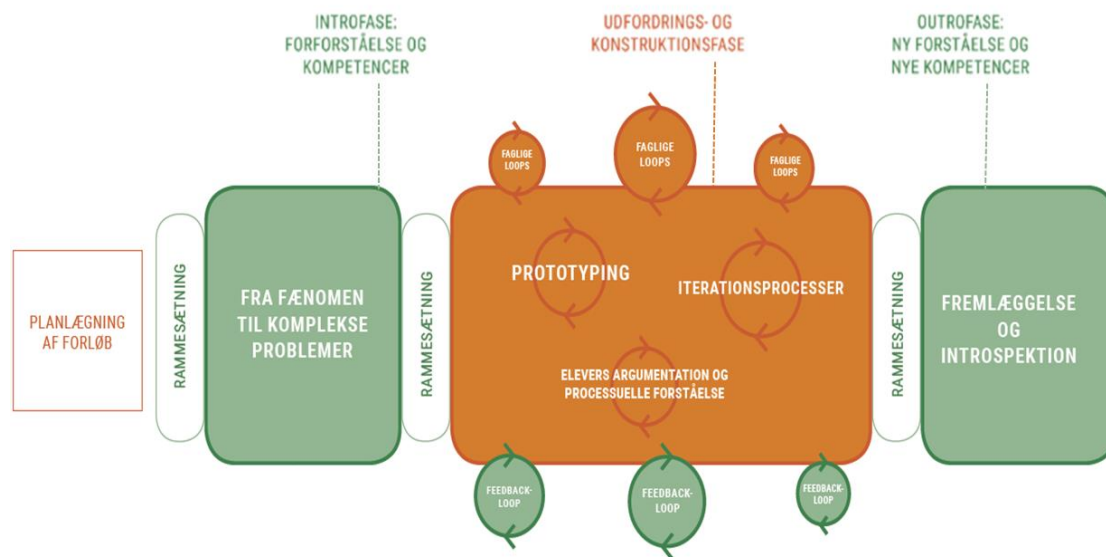
Dette er version 2 af forløbet. I revisionen af forløbene har vi arbejdet med at præcisere mål, rammer og aktiviteter. Der er ikke ændret fundamentalt ved forløbet, så materialer, som er udviklet til den konkrete undervisning på skolerne på baggrund af den første version af forløbet, vil stadig kunne anvendes.

Vær opmærksom på at du altid selv skal sikre dig, at databeskyttelsesforordningen (GDPR) bliver overholdt i arbejdet med den konkrete teknologi eller internet-tjeneste i prototypen. Prototyperne er skabt med afsæt i et princip om, at eleverne ikke må dele personlig information med gratis teknologier. Det er dog i hvert tilfælde nødvendigt at tage konkret stilling til, hvordan teknologien eller tjenesten anvendes i tilrettelæggelsen af den konkrete undervisning. Undersøg altid om teknologien kan tilgås via uniligin eller anden sikker undervisningsadgang.

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, kærestes, ekskærestes 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. korrigerer helhedsindtrykket. Det sker også, at tonen og diskussionsklimaet er hårdt, 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. Arbejdet skal føre frem til design af en animationsvideo med gode råd til hensigtsmæssig kommunikation – og hvis der er tid og mulighed, kan eleverne producere øvrigt kampagnemateriale.

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

Det er vigtigt, at eleverne har mulighed for at arbejde på pc eller Chromebook med programmet Scratch.com Derudover kræves ikke særligt udstyr, hardware eller software for at gennemføre forløbet.

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

Introvideo:

"Shitstorm – når hele verden hader dig" findes på MIT CFU's materialeplatform:

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.dr.dk/nyheder/indland/video-temaloerdag-om-shitstorms-kan-du-huske-bilka-mohamad#!/>
- 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-skaldale/>
- 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 – Shitstorm til Lovestorm
- Om Online-identitet – Sagen om Mats Steen: <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/250000-har-laest-historien-om-gameren-mats-en-aegte-helt>
- Om Kommunikation: <https://youtu.be/IBwoXsHKuZ0>

1.2.3 Lokaler

Forløbet kan gennemføres i et almindeligt klasselokale.

1.2.4 Videnspersoner og andre eksterne aktører

Det kan være en god ide at alliere sig med en ressourceperson, der har erfaring med brugen af Scratch (scratch.mit.edu).

1.2.5 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

I danskfaget er teknologiforståelsesfagligheden integreret i kompetenceområderne fremstilling og kommunikation. Denne integration giver nye færdigheds- og vidensområder i disse to kompetenceområder.

KOMPETENCEOMRÅDER	FREMSTILLING	KOMMUNIKATION
Kompetencemål (efter 9. klassesetrin)	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. klassesetrin)	<p>Digital design og designprocesser:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Fremstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> Eleven har viden om argumenterende og reflekterende fremstillingsformer Eleven kan fremstille større multimodale produktioner Eleven har viden om virkemidler, grafisk design og efterproduktion 	<p>Digital myndiggørelse</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> Eleven kan argumentere og informere Eleven har viden om argumentations- og informationsformer Eleven kan analysere samtaler Eleven har viden om retoriske virkemidler, talehandlinger og positionering Eleven har viden om demokratisk dialog <p>It og kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet Eleven har viden om kommunikations- etik Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Eleven har viden om varierede udtryksformer målrettet forskellige målgrupper 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologi er for eget liv og fællesskab ■ Eleven har viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation
--	--	---

Vær opmærksom på, at målene i dette forløb ifølge Fælles Mål skal nås efter 9. klasse, hvorfor målene skal tilpasses til elevernes faglige niveau. Herunder fremgår konkretiserede læringsmål for forløbet, som kan danne grundlag for en yderligere tilpasning af den enkelte lærer inden forløbet gennemføres.

Konkrete læringsmål i forløbet

- Eleven kan benævne forskellige typer af digitale mediers funktionaliteter og beskrive sammenhængen mellem funktion og grænseflade
- Eleven kan beskrive fordele og ulemper ved anvendelse af egne og andres digitale medier
- Eleven kan diskutere forskellige tilgange til kommunikation på internettet

Faglige begreber og nøgleord

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

3. Forløbsnær del

Overordnet set pejer 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 (animation), der passer til genre og situation.

3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer

3.1.1 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.

Med internettet ved hånden kan vejen fra vrede til skriftlig ytring være minimal. Derfor er det vigtigt, at du skal tænke dig godt om, før du skriver, før du poster, og før du deler. Hård kommunikation avler hård kommunikation. Dette forløb dykker ned i, hvordan man kan blive bevidst om sin måde at kommunikere på. Dette forløb vil derfor se på, hvordan man kan kommunikere sine budskaber digitalt på en gennemtænkt måde

3.1.2 Problemstilling

Hvordan undgår man at stå i en shitstorm af kritik på sociale medier?

Med udgangspunkt i videoen: "Shitstorm - når hele verden hader dig" skal eleverne udtænke nogle løsningsforslag til, hvordan man undgår den slags situationer. Eleverne skal 'designe' en informationskampagne, som skal fremme grøn og gul kommunikation. Kampagnen skal bestå af en animation med fokus på bedre kommunikation på nettet, som er produceret i scratch. Hvis der er tid og mulighed, kan eleverne producere små videoer med app'en Texting Story.

3.1.3 Iscenesættelse/scenarie I: Kommunikation på sociale medier

Del 1: Shitstorm – når alle mennesker hader dig

Start med at se tv-udsendelsen "Shitstorm – når hele verden hader dig". Derefter arbejder eleverne arbejder individuelt med den første individuelle skriftlige brainstorm:

"I skal starte med at forklare, hvorfor "Shitstorms" opstår. Inddrag gerne forklaringer fra tv-udsendelsen. Derefter skal I notere 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".

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?

Inddrag evt. historien om Mats Steen - se artikel [her](#). Robert og Trude sørgede over sønnens ensomme liv i kørestolen. Men da Mats døde, fyldtes kirken med fremmede i sorg, og venner tændte lys for ham i hele Europa. Artiklen kan være med til at nuancere, hvad et online-identitet kan betyde. Artiklen kan danne en modvægt til den negative dækning af unge med et online-liv. Historien belyser et hidtil uberørt felt omkring relationer og bånd mellem brugere i online-miljøer.

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.

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: Fra shitstorm til Lovestorm

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

Udlever arbejdsark "Fra shitstorm til lovestorm" til eleverne.

Del 3: Klassediskussion

På tavlen/padletten (padlet.com) eller planchen tegnes kommunikationsmodellen – understøt gerne med denne video "[Kommunikation](#)" - fra Gyldendal:

- Undersøg modtagerne af Muhamads opslag - "**Ja til frihed – nej til islam**" – hvem er medlemmer i gruppen (modtagerne) og, hvad debatterer de?
- Hvornår kan en gruppe eller et forum betegnes som et ekkokammer?
- Muhamad er **afsender** af opslaget, hvorfor tror I han har valgt "**Ja til Frihed – nej til islam**" (medie) at poste sit opslag i? Hvilket ansvar har han i forbindelse med kommunikationen?

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. (Scenariet kan skiftes ud med et andet konflikt/dilemma). 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: (Girafsprag) 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 optrappes konflikten?
- Hvor bliver der brugt optrappende sprog – Rød (ulvesprog):
 - Bebrejder
 - Kritiserer
 - Vurderer
 - Generaliserer
 - Fortolker den andens motiver

KONFLIKTER OPTRAPPE OFTE MED FØLGENDE SPROGBRUG OG KENDETEGN

- 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, der anvender design som et medie til at sætte spørgsmålstegn ved forudfattede værdier.

3.2.1 Konkret udfordring: Konstruer en kampagne (scratch-animation) om kommunikation på sociale medier

Det kan være en god ide holde eleverne i idegenereringsfasen i lidt længere tid, end de muligvis selv synes er passende. Start med at liste alle konflikterne fra forumteateret og Bilkasagen op – hvilke udfordringer har været gennemgående? Ved at holde eleverne i idegenereringsfasen skabes der også grundlag for uddybende at undersøge, hvilke forståelser af kommunikationskampagner, samt typer af kommunikation på internettet, som eleverne har. Dette kan med fordel noteres ned til brug i evalueringen.

De skal herefter starte med at undersøge, om der findes tilsvarende kampagner og/eller videoer på nettet, og hvordan de har designet disse kampagner. Følgende spørgsmål kan være en guide, når eleverne skal begynde at tænke om deres egen kampagne.

Rammesætning for mock-up

- 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?)

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

designet af animationen. Eleverne kan med fordel løbende beskrive og reflektere over, hvordan deres produkt bliver til i designprocessen i logbeskrivelser (såkaldte maker-journals).

3.2.2 Fagligt loop

Eleverne skal præsenteres for designmodellen og illustrere deres idé. Brug plancher, post-it, tusch, til at tegne og beskrive/illustrere, hvordan platformen er indrettet.

3.2.3 Feedback-loop

Herefter præsenterer eleverne deres idé til en anden gruppe, som giver feedback på idéen. Feedbacken skal give idéer til, hvordan en animation kan bidrage til kampagnen.

3.2.4 Fagligt loop

- Eleverne skal efter behov præsenteres for funktionaliteter i programmet Scratch. Følgende videoer introducerer til, hvordan man opretter en profil, og hvilke funktioner Scratch har:
<https://teksperimentet.firebaseio.com/video-gron-1/gronfilm0>
<https://teksperimentet.firebaseio.com/video-gron-1/gronfilm1>
- Herefter skal eleverne illustrere hovedideen i deres animation – og gøre sig overvejelser over det grafiske udseende. Udgangspunktet er, at der skal være to figurer, som skal have en dialog. De skal altså definere de to figurer, en baggrund samt indholdet i deres dialog
De skal nu lave en dialog mellem to figurer i scratch. Følgende video viser, hvordan man laver en simpel dialog: <https://www.youtube.com/watch?v=TJO-ol8dBTs>
- Et feedback loop kan være elevpræsentation af foreløbige produkter, fx en meget kort dialog. Fokus for præsentationen kan være af teknisk karakter, fx indstiller man tiden, så de ikke taler i munden på hinanden.
- Herefter får eleverne en begrænset periode til selv at lege med Scratch og tilføje ekstra elementer, som fx bevægelse eller lyd. Elever, som gerne vil udfordres, kan finde inspiration til mere avancerede funktioner i animation, som allerede er på siden, hvor man kan kopiere kode fra.

3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer

3.3.1 Varighed

1 lektion

3.3.2 Fremlæggelse og introspektion

De studerende fremlægger deres kampagne og animation for klassen.

Hvis eleverne er udfordret i, hvad de skal præsentere, kan følgende spørgsmål støtte op om elevens produkt:

- Hvad er jeres intention med kampagnen?
- Hvordan skaber jeres kampagne god kommunikation om emnet?
- Præges jeres kampagnen af det medie, som bruges som talerør?

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 det kollektivt stupide.

Som lærer kan det være fordelagtigt at løbende notere og skriftliggøre erfaringer fra Outrofasen, so en del af den kommende evaluering. Udover at have fokus på det digitale artefakts endelige udformning er det vigtigt også at have fokus på den indledende proces som eleverne har gennemgået med deres design.

4. Perspektivering

4.1 Evaluering

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

Elevernes refleksioner kommer til udtryk gennem fremlæggelser af deres kampagne og det digitale artefakt (animationen). Som en del af elevernes præsentation kan der gøres brug af lærer noter, til at skriftliggøre de erfaringer eleverne har fået gennem forløbet. Dermed kan lærernes viden om elevernes læring og faglige niveau formidles fx i en elevplan eller anvendes som grundlag for fremtidig undervisning

Denne opsummering af elevernes præsentationer kan fokusere på de **konkrete læringsmål i forløbet**:

- Eleven kan benævne forskellige typer af digitale mediers funktionaliteter og beskrive sammenhængen mellem funktion og grænseflade
- Eleven kan beskrive fordele og ulemper ved anvendelse af egne og andres digitale medier
- Eleven kan diskutere forskellige tilgange til kommunikation på internettet

Det kan også være at de skal omskrives eller uddybes til brugs som et skriftliggørelse af evalueringen.

Evalueringen har fokus på, om eleverne har evaluering 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 problem, konstruktion af digitale artefakter og digital myndiggørelse gennem forståelse og fortolkning af teknologi.

4.2 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 kommunikationsforløb i dansk.

4.3 Differentieringsmuligheder

FOKUS	DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER
<p>Organisér undervisningen, så den tilgodeser elevernes forskelligheder</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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.
<p>Forbered eksemplificerende instruktioner</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 det modvirker forvirring og vanskeligheder i forløbet.