

TEKNOLOGIFORSTÅELSE

DANSK 3. KLASSE

FORÅR

SPIL SIKKERT PÅ NETTET

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

*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

XP

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	6
3. Forløbsnær del.....	7
3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer	7
3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase.....	11
3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer	16
4. Perspektivering.....	16
4.1 Evaluering	16
4.2 Progression.....	17
4.3 Differentieringsmuligheder	17

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.

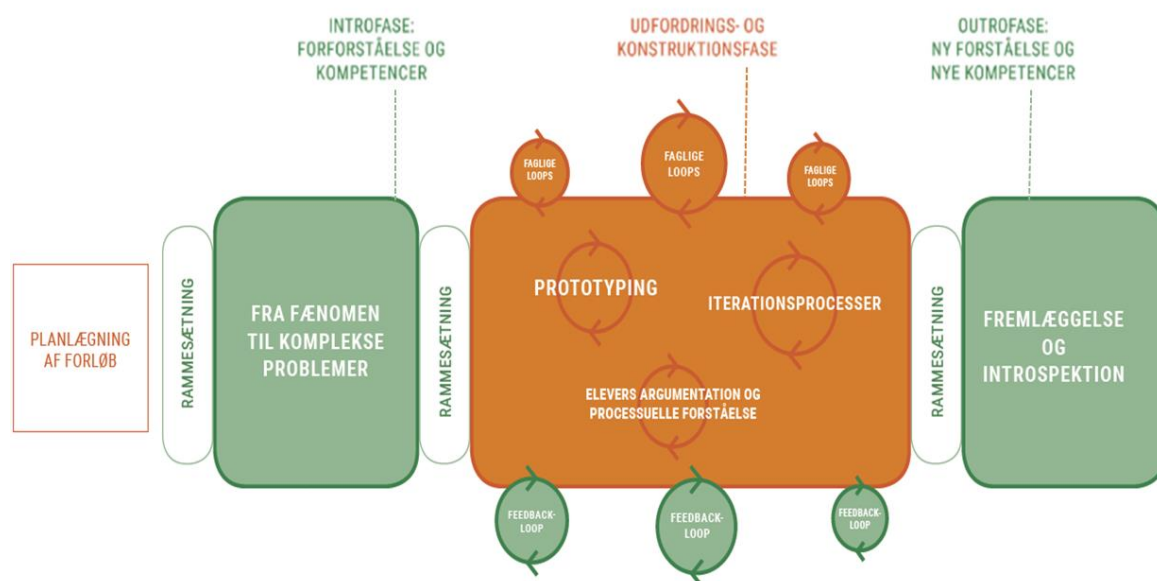
Vær opmærksom på at du altid selv skal sikre dig, at databeskyttelsesforordningen (GDPR) bliver overholdt i arbejdet med den konkrete teknologi eller internet-tjeneste i prototypen. Prototyperne er skabt med afsæt i et princip om, at eleverne ikke må dele personlig information med gratis teknologier. 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 unilogin eller anden sikker undervisningsadgang.

1. Forløbsbeskrivelse

I dette korte lærerstyrede forløb arbejdes med kommunikation og digital myndighed. Eleverne skal lære, hvordan de kan færdes aktivt, ansvarligt og sikkert, når de spiller på nettet. Forløbet tager udgangspunkt i det sociale medie Moviestarplanet med børn fra 8-15 år som primær målgruppe.

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: Forløbsmodel for prototyperne



1.1 Beskrivelse

Kort skitsering af forløbets faser:

I Introfasen præsenteres eleverne for problemfeltet bl.a. gennem en hængelås-opgave, der skal illustrere behovet for at kende til sikre koder, når man spiller på nettet. De lærer om sikre brugernavne og passwords samt grooming og andre avatarproblematikker. Hvem er jeg på nettet?

Fagligt loop 1 består af et Anders And blad udgivet af Børneulykkesfonden, der beskriver nogle af de problemstillinger, som man som barn kan møde, når man spiller på nettet. Også løsningerne på problemstillingerne er skitserede i bladet.

I Udfordrings- og konstruktionsfasen opretter eleverne under vejledning en bruger på moviestarplanet. Herefter skal eleverne anvende spillet til at lave en lille animationsfilm med råd til andre børn om at spille sikkert på nettet.

Afslutningsvis laves fælles en brugsanalyse af spillet (progression til forløb i 4. og 5.kl.).

I Outrofasen fremlægges elevernes film på klassen og læringsmålene evalueres.

Formål:

Formålet med forløbet er at gøre eleverne i stand til at træffe "sikre" beslutninger om, hvilke personlige oplysninger de opgiver på nettet (Kommunikation: digital myndiggørelse).

Produkt:

Formålet opnås gennem aggregering, idet forløbets mindre produkter, alle bidrager til at skabe den nye faglige forståelse hos eleven.

Forløbets slutprodukt bliver en animationsfilm lavet på moviestarplanet.dk. Filmen skal indeholde råd til andre børn om at spille sikkert på nettet.

1.2 Rammer og praktiske forhold

1.2.1 Samlet varighed

15-18 lektioner

1.2.2 Materialer

Analoge teknologier/materialer

Lærervejledning

Fagligt loop 1: Anders And og co. – særnummer om sikkerhed på nettet, Børneulykkes fonden (printes ud til eleverne, så de får fornemmelsen af at sidde med et rigtigt Anders And blad)

<https://xn--brneulykkesfonden-00b.dk/uploads/documents/kampagner/hjemmet/anders-and/sikkerhed.pdf>

2x3 hængelåse med 4-cifret kode (gerne flere)

Digitale teknologier

Computer, Chromebook eller Ipad til Moviestarplanet – skal kunne køre Flash player.

Elevhenvendte ressourcer (herunder evt. hjemmesideadresser, som ikke findes i ressourcebanken)

- www.moviestarplanet.dk
- Elevark: Sygesikringsbevis
- Elevark: Kodehusker

- Elevark: Så langt, så godt...
- Elevark: Vores råd
- Elevark: Film

Lærerenhenvendte ressourcer (herunder evt. hjemmesideadresser, som ikke findes i ressourcebanken)

- Lærerressource: Fagtekst - Spil sikkert på nettet
- Lærerressource: Fagord
- Lærerressource: Et sikkert spil?

<https://børneulykkesfonden.dk/laeringsmaterialer/hjemmet/tryg-pa-nettet-med-anders-and/gode-rad>

<https://børneulykkesfonden.dk/uploads/documents/kampagner/hjemmet/anders-and/sikkerhed.pdf>

Grooming:

https://www.dr.dk/tv/se/boern/ultra/ultra-nyt/ultra-nyt-9/ultra-nyt-2020-01-21?ultra_app=true&ultra_header=true#!/

0.00 – 3.30 min.

<https://www.dr.dk/ultra/ultranyt/hvad-er-grooming>

<https://www.trygfonden.dk/presse/nyheder/2019/flere-boern-og-unge-udsættes-for-it-kriminalitet>

Hvis du vil vide mere om:

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/datasikkerhed-i-undervisningen/>

<https://redbarnet.dk/foraeldre/leksikon/hvad-er-moviestarplanet/>

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/hvem-er-du-paa-nettet/>

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/gode-raad-mellemtrin/>

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/er-du-ok-paa-nettet/faelles-emoji-hero/>

<https://finans.dk/erhverv/ECE9942152/han-har-tjent-millioner-paa-spil-til-boern-nu-gaar-det-nedad/?ctxref=ext>

<https://da.wikipedia.org/wiki/Moviestarplanet>

<https://www.berlingske.dk/virksomheder/dansk-boernespil-runder-5-millioner-brugere>

film fra DR Ultra

<https://www.dr.dk/ultra/ultranyt/hvad-maa-din-skole-bruge-dine-oplysninger-til>

Quiz

<https://www.dr.dk/ultra/ultranyt/quiz-hvor-sikker-er-du-paa-nettet>

Til forældrene:

<https://sikreside.dk/>

1.2.3 Lokaler

Forløbet kan afvikles i klasselokalet.

1.2.4 Videnspersoner og andre eksterne aktører

Forløbet kræver ikke yderligere videnspersoner.

1.2.5 Tværfaglighed

Forløbet giver mulighed for at arbejde tværfagligt med matematik om samme emne (kombinatorik i forhold til sikre koder):

<https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/cybersikkerhed/gaet-mit-password>

2. Mål og faglige begreber

KOMPETENCE-OMRÅDER	FREMSTILLING	FORTOLKNING	KOMMUNIKATION
Kompetencemål (efter 4. klasses trin)	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer
Færdigheds- og vidensmål (efter 4. klasses trin)	<p>Forberedelse Eleven kan udarbejde ideer på baggrund af andre tekster</p> <p>Eleven har viden om metoder til at undersøge sprog og struktur i tekster</p> <p>Fremstilling Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende</p> <p>Eleven har viden om ordforråd og sproglige valgmuligheder</p> <p>Eleven kan udarbejde multimodale tekster</p> <p>Eleven har viden om Beskrivende og berettende fremstillingsformer</p>	<p>Fortolkning Eleven kan forklare sin tekstforståelse</p> <p>Eleven har viden om sammenhæng mellem virkemidler og budskab i tekster</p> <p>Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse ved at skifte fra en udtryksform til en anden</p> <p>Eleven har viden om metoder til omskabende arbejde</p>	<p>It og kommunikation Eleven kan begå sig i et virtuelt univers</p> <p>Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation</p> <p>Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet</p> <p>Eleven har viden om digitale fodspor</p> <p>Digital myndiggørelse Eleven kan undersøge brug af digitale artefakter i sin hverdag</p> <p>Eleven har viden om enkle teknikker til at undersøge brug af digitale artefakter i hverdagen</p> <p>Digital sikkerhed Eleven kan identificere risikoadfærd i forbindelse med brug af digitale teknologier</p> <p>Eleven har viden om typiske risici ved brug af digital teknologi</p>

De konkrete læringsmål bør være tilpasset den enkelte klasse og tage udgangspunkt i elevernes forforståelse og kompetencer. Målene kunne se således ud:

Konkretiserede læringsmål

- Eleven kan identificere sikre og usikre koder og passwords til brug på nettet.
- Eleven kan definere begreberne grooming og avatar.
- Eleven kan rådgive andre om, hvordan man spiller sikkert på nettet.

Centrale (teknologi)faglige begreber

Forløbet peger i særlig grad ind i kompetenceområdet: Kommunikation, hvor der arbejdes med færdigheds- og vidensområderne Digital myndiggørelse samt Digital sikkerhed.

Eleverne stifter bekendtskab med fagord som: grooming, avatar, password og brugsanalyse.

Til forløbet er udarbejdet lærerressourcen "Fagord", som skal give læreren et overblik over de fagudtryk, ord og begreber, som knytter sig til forløbet, og som eleverne efterfølgende skal have kendskab til og kunne anvende aktivt.

Når I møder ordene/begreberne i forløbet brug da tid på at forklare betydningen for eleverne.

Listen med ordforklaringer er lavet, så ordkortene kan anvendes som brikker til et vendespil eller CL-øvelsen: Mix´n match.

3. Forløbsnær del

3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer

In medias res er et udtryk fra litteraturen. Det betyder, at en tekst begynder midt i handlingen. Netop sådan er dette forløb bygget op – In medias res.

Eleverne starter med en hænge-lås opgave, der skal illustrere, hvordan din kode på nettet let kan brydes, hvis du anvender personlige oplysninger i koden. Opgaven skal vise eleverne, at de har behov for at kende til sikre koder, når de spiller på nettet.

Eleverne føres gennem Introfasen ind i problemfeltet.

Fagligt loop 1 tegner et billede af de nogle af de fælder og løsninger, som problemfeltet lægger op til.

3.1.1 Varighed

4-6 lektioner

Hængelåse: 1 lektion

Grooming: 1 lektion

Anders And blad: 2-4 lektioner

3.1.2 Problemfelt

Børn vokser op i et digitaliseret samfund, hvor viden, socialisering, handel, service og offentlig betjening er baseret på digital informationsudveksling på nettet. Det gør sig gældende, når man som privatperson kontakter det offentlige gennem borgerservice; når man leger med sine venner gennem portaler som STEAM; køber varer fra Kina og Kolding over nettet; og når man planlægger sin næste rute ved hjælp af Google Maps. Vi kan hverken undvære eller undgå nettet. Men hvad ved vi om de digitale informationer, vi afgiver om os selv? Hvor ender de henne? Hvem ejer vores oplysninger? Kan de misbruges? Der er ikke et enkelt entydigt svar på problematikkerne omkring sikkerhed på nettet.

Allerede i 3.klasse er eleverne aktive brugere af diverse platforme på nettet – ofte i forbindelse med leg/spil. Her bliver de bedt om personlige oplysninger for at kunne deltage. Uden skrupler udleverer mange børn personfølsomme oplysninger, der kan misbruges. De er ganske enkelt ikke opmærksomme på den fare, de kan udsætte dem selv for ved at bruge egne oplysninger, når de logger på deres yndlingsspil.

3.1.3 Problemstilling

Hvordan spiller jeg "sikkert" på nettet og undgår at udlevere personfølsomme oplysninger om mig selv?

3.1.4 Iscenesættelse/scenarie:

På klassen:

Læreren medbringer 2x3 hængelåse med hver en 4cifret kode. Låsene skal være låste. På låsene står tallene 1,2 eller 3 efter hvilken kode, de er låst med. Låsene kan evt. være sat fast på en kasse med noget, som eleverne gerne vil have fat i. Noget der gør, at de gerne vil have låsene åbnet.

Opgave: Eleverne skal åbne de 3 låse. Hvis de åbner inden for tidsrammen, får de noget, de gerne vil have. De har 15 min. til opgaven. Stil uret!

Hængelås 1: simpel kode 1234

Hængelås 2: forudsigelig kode 1357 (se elevark: Sygesikringsbevis)

Hængelås 3: tilfældig/uforudsigelig kode 2791

- Del klassen i 2 hold (har I flere hængelåse – lav da flere hold, så flest muligt bliver aktiveret/inddraget).
- Fortæl dem at hængelås 1 har en simpel kode, at hængelås 2 har en forudsigelig kode (udlever elevark 1) og at hængelås 3 har en tilfældig eller uforudsigelig kode.
- Lad eleverne arbejde med at få hængelåsene låst op på tid. Det vil formentligt ikke lykkes dem at låse den 3. hængelås op.

Når tiden er udløbet, samles op på klassen.

- Hvordan låste de hængelåsene op?

- Hvilken hængelås var den sværeste? Hvorfor?

Hængelås 3 har $10 \times 10 \times 10 \times 10 = 10.000$ forskellige muligheder, idet hvert ciffer kan indstilles på 10 forskellige måder. Det gør koden meget sikker - man kan ikke "regne den ud".

Fortæl eleverne, at det samme gælder på de sociale medier, når de spiller eller chatter på nettet.

Ligesom eleverne tidligere gerne ville have det, som æsken gemte, så er der virksomheder, som anvender brugerdata, eller IT-kriminelle, der gerne vil have fat på de oplysninger, som eleverne hver især har delt på de sociale medier. Derfor er det vigtigt med en sikker kode og password – præcis som med hængelås 3. En kode som ingen kan bryde.

Ekstra:

Lad eleverne lave firecifrede koder til hinanden i makkerpar. Ikke nødvendigvis med hængelås, men på papir. Lav både forskellige simple, forudsigelige og uforudsigelige koder. Makkeren prøver at bryde koden.

Aktivitet – et eksempel:

Se klippet fra DR-Ultra – Ultranyt om grooming.

Klippet fra DR-Ultra er et eksempel på, hvordan en pige har udleveret personlige oplysninger om sig selv på en chat-side og har fået problemer, fordi en groomer har fået oplysninger om hende.

https://www.dr.dk/tv/se/boern/ultra/ultra-nyt/ultra-nyt-9/ultra-nyt-2020-01-21?ultra_app=true&ultra_header=true#!/

0.00 – 3.30 min.

Til læreren:

"Grooming er begrebet for, når en voksen opbygger et tillidsforhold til et barn, typisk på nettet eller over mobilen, med henblik på senere at begå overgreb mod barnet. Groomeren gemmer sig ofte bag en internetprofil, hvor de ser ud til at være på samme alder som barnet. De udveksler ofte billeder, og krænkeren lokker måske barnet eller den unge til at klæde sig af eller udføre andre grænseoverskridende handlinger foran webcam eller overtaler dem til at mødes fysisk".

(citater fra <https://www.trygfonden.dk/presse/nyheder/2019/flere-boern-og-unge-udsattes-for-it-kriminalitet>)

Samtale:

- Hvad er Silles problem?
- Hvorfor opstår Silles problem?
- Hvordan løste hun det?
- Hvad kunne hun ellers gøre?
- Hvorfor er Silles historie med i Ultranyt?
- Hvad er grooming?

Opgave – 7 min.:

Lad eleverne 2&2 skrive deres egen definition på ordet: Grooming

Makkerparrene læser deres definitioner højt på klassen.

(Opgaven er målrettet læringsmålet: Eleven kan definere begreberne grooming og avatar.)

Diskuter, hvorvidt makkerparrene har fået betydningen med.

Samtal også om:

- Hvad er en groomer?
- Hvad vil det sige at blive krænket?
- Det er ulovligt, at udføre krænkende handlinger på nettet.
- Hvad skal man gøre, hvis man oplever noget ubehageligt?
- Hvem kan hjælpe?
- Er der nogen i klassen, der har oplevet noget ubehageligt?
- Kender eleverne nogen, der har været udsat for krænkelser på nettet?

Fagligt loop 1:

Udlever Anders And og co. – særnummer om sikkerhed på Internettet

Læs bladet i fællesskab (lærerstyret klasseundervisning) og diskuter på klassen begreber og oplysninger undervejs. Giv plads til elevernes egne fortællinger og eksempler – det giver indlevelse og engagement i forløbet.

Det er nødvendigt, at læreren læser op, for at alle får fuldt udbytte af undervisningen!

Del læsningen op over et par gange. Det er for mange informationer at tage ind på én gang.

Se Lærerressource: Fagord. Her får læreren et overblik over mange af de fagord og begreber, der præsenteres i materialet. Brug listen i forbindelse med læsning af Anders And og co.

Aktivitet:

Efter endt læsning lad eleverne spille vendespil med kortene i Lærerressource: Fagord.

- Spil vendespil med fagordene/fagbegreberne.
- Kopier listerne på karton.
- Et sæt til hvert makkerpar.
- Klip ud og spil.

3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase

Sideløbende med læsning af Anders And og co. kan arbejdet i Udfordrings- og konstruktionsfasen begynde.

Produkt 1:

Eleverne skal lære det sociale medie moviestarplanet.dk at kende. De skal oprette deres egen profil med et sikkert brugernavn og password og tilføje hinanden som venner i programmet, hvorefter de skal få erfaring med mediets muligheder ved bl.a. at lave en animationsfilm i Moviestarplanet, som de deler med deres klassekammerater.

Produkt 2:

Klassen skal i fællesskab lave en brugsanalyse af moviestarplanet.dk.

- Hvad kan programmet bruges til?
- Er programmet et sikkert forum for børn?
- Hvorfor? Hvorfor ikke?
- Hvad gør moviestarplanet.dk for, at det skal være sikkert for børn at spille?
- Hvad kunne gøres bedre?

3.2.1 Iscenesættelse og Fagligt loop 2

Varighed:

2-3 lektioner

Klassen skal nu gøre deres første erfaringer med moviestarplanet.dk. Flere elever vil sikkert allerede have en bruger. Alle elever opretter en ny bruger med sikkert brugernavn og password.

Lav forventningsafstemning med eleverne. Gør eleverne opmærksomme på, at I nu skal have dansk med et spil. Der vil være rammer og regler for, hvor, hvor meget og hvordan de skal gebærde sig i spillet. Det er ikke fri leg.

Avatar – vises fælles på klassen (inden devices udleveres til eleverne) :

- Læreren logger ind på spillet (Læreren opretter sin bruger sammen med eleverne – modellering).
- Først bliver man bedt om at vælge, om avataren skal være en dreng eller en pige...
- Stop op...

Fagligt loop 2

Når man opretter en bruger i spillet, skal man lave en avatar – den figur, der forestiller eleven i spillet. Her er det vigtigt, at eleven forstår, at der er forskel på en avatar og personen bag avataren. Det er ikke det samme! Ligesom vi kender fra litteraturen, er forfatteren og hovedpersonen i en roman ikke er den samme.

- Tal om: Hvad er en avatar?

- Følg linket og læs teksten i fællesskab.

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/hvem-er-du-paa-nettet/>

- Gør eleverne opmærksomme på, at de kan vælge at lave en avatar, som ligner dem selv – eller at gøre som Mona, og lave en avatar, der er helt anderledes end dem selv.
- Læreren færdiggør sin avatar.
- Devices udleveres til eleverne
- Eleverne går ind på moviestarplanet.dk og opretter deres egen avatar.
- Giv eleverne tid til at vælge tøj, hår m.m. (10-15 min. ca.)

Brugernavn:

Det næste, der skal vælges for at komme til at spille, er brugernavn.

- Eleverne taler 2&2 om valg af brugernavn.
- Drøft på klassen brugsværdien af de brugernavne, der kommer op.
- Læs på klassen fagteksten: "Spil sikkert på nettet" (lærerresource)
- Læs fælles om passwords (ikke hele siden):

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/gode-raad-mellemtrin/>

- Lad eleverne lave egne passwords i kodehuskeren – Elevark: "Kodehusker"

Tilbage til spillet:

- Læreren modellerer igen. Læreren "tænker højt" og vælger et brugernavn. Password er hemmeligt. Give evt. et par eksempler på, hvordan det kunne se ud.
- Eleverne opretter nu deres egen profil og logger in på moviestarplanet.dk
- Programmet foreslår et brugernavn. Hvorfor mon det? Hvordan er brugernavnet, som spillet foreslår, bygget op?

- Efterhånden som eleverne bliver færdige udforsker de spillet (giv tid 10-15 min.).
Hvad kan man i spillet?
- Tal på klassen om de muligheder spillet har.
- Elever, der kender spillet, kan evt. fortælle om spillets muligheder.

Venner:

Eleverne skal nu finde hinanden og blive venner i spillet. Hertil skal de bruge hinandens brugernavne – ikke password!

Her er det vigtigt, at læreren sætter rammerne. Skal alle være venner med alle i klassen? Skal man sende venneanmodning til nogle bestemte, så alle elever i klassen er med i en mindre gruppe? Må eleverne selv vælge, hvem de vil være venner med?

Alle elever sender venneanmodning til læreren, der også har oprettet en figur i spillet!

- Læreren går ind i "Venner" og modellerer.
- Eleverne tilknytter venner til deres profil.
- Husk læreren!

Produkt 1: Film på moviestarplanet.dk

Varighed: 3-4 lektioner

Konstruktion:

- Eleverne skal nu forholde sig til de oplysninger, de har fået i Introfasen omkring sikre koder og profiler når de spiller på nettet. Det skal de gøre ved at lave en lille animationsfilm i moviestarplanet med 3 gode råd om, hvordan man spiller sikkert på nettet. Filmen bliver hermed en evaluering af læringsmålet: Eleven kan rådgive andre om, hvordan man spiller sikkert på nettet.

Læreren laver aftaler om fremvisning/distribution af filmene uden for klassen, således filmproduktionen bliver betydningsfuld og meningsgivende for eleverne.

Det kan være en anden klasse på årgangen eller årgangen under, der skal se filmene?

Det kan være, de skal vises ved morgensang på skolen eller for forældrene ved et klassearrangement?

Det kan være skolelederen, der kommer i klassen og ser med?

Eleverne arbejder i makkerpar.

Overvejelse:

Læreren bør overveje/planlægge, hvem der skal arbejde sammen.

Måske kan makkerparrene sammensættes således, at en bruger af moviestarplanet sættes sammen med en elev, for hvem spillet er nyt?

Opgave - film:

Gå til Filmbyen.

Læreren modellerer ved at vise på smartboard, hvor og hvordan animationsfilmen skal laves.

- Makkerparrene diskuterer, hvilke 3 råd de vil videregive. Anvend Elevark: Vores råd
- Makkerparrene laver en skitse over filmens indhold og opbygning. Elevark: Film
- Der skal være 3-5 scener i filmen.

Forslag til opbygning:

Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 4
Intro	Råd om brugernavn	Råd om password	Råd om avatar	Afslutning

Feedback loop 1:

Makkerparrene pitcher deres ideer for læreren på baggrund af de 2 elevark: Vores råd og Film.

Læreren giver respons.

Der gives respons på følgende:

- Har gruppen forstået opgaven korrekt?
 - Overholder gruppen formalia i forhold til opgaven?
 - Er de valgte råd relevante for opgaven?
 - Har gruppen selv forstået indholdet af de valgte råd?
 - Anvender gruppen nye fagord og begreber, eller er det gammel viden?
-
- Makkerparrene arbejder med filmproduktionen. Sæt tid på – hvornår skal filmen være færdig? - så eleverne ikke fortaber sig i detaljer.

Feedback loop 2:

Undervejs gøres et stop (evt. ved opstart eller afslutning af en undervisningslektion. Læreren kan også vælge, at lade grupperne gøre det forskudt, så der bliver bedre tid til at give feedback til den enkelte gruppe), hvor eleverne udfylder Elevark: Så langt, så godt... Her skal makkerparrene forholde sig til fagsprog, målgruppe og berettigelse af de 3 råd, der indgår i deres film. Efter udfyldelse af elevarket skal gruppen diskutere deres svar med læreren. Læreren ser det foreløbige resultat

- Læreren kan spørge ind til ordforrådet og stille krav om yderligere brug af nye fagord og begreber.
- Rammer filmen målgruppen, der efterfølgende skal se filmen?
- Bliver de 3 råd tydeligt viderebragt i filmen?

Herefter færdiggøres filmen.

Efterhånden som makkerparrene bliver færdige udforsker de "Min profil" (forarbejde til brugsanalysen).

Deling af film med venner:

Eleverne deler filmen med nogle venner – her er det igen vigtigt, at læreren sætter rammerne. Skal alle have alle film? Skal man sende til nogle bestemte, så alle modtager en film? Må eleverne selv vælge, hvem der skal have filmen.

Alle makkerpar deler med læreren!

Produkt 2: Brugsanalyse af moviestarplanet.dk

Varighed: 1-2 lektioner

Klassen skal i fællesskab lave en brugsanalyse af moviestarplanet.dk.
Læreren leder processen.

Læreren stiller nedenstående spørgsmål højt på klassen ét ad gangen. Eleverne arbejder igen sammen i makkerpar. Det kan sagtens være nye makkerpar.
Makkerparrene får afmålt tid (5-7 min.) til at søge svarene i spillet.
De skal finde så mange svar/løsninger på hvert spørgsmål som muligt – brug tiden ud.
Makkerparrene skriver svaret ned.

Når tiden er udløbet, svares i plenum.
Efter hvert spørgsmål høres tre grupperes svar.
Læreren fordeler taletiden, så alle makkerpar kommer til at svare på skift.

Overvej, om brugsanalysen skal deles over to undervisningsgange.

Spørgsmål:

- Funktion: Hvad kan programmet bruges til?
Input/Output: Hvad kan man gøre i spillet?
- Målgruppe: Hvem er spillet lavet til?
- Afsender: Hvem har lavet spillet?
- Materialitet: Hvordan er spillet bygget op?
- Hvad sker der i de forskellige rum?
- Værdi: Hvad får spilleren ud af at spille spillet?
- Adfærd: Er programmet et sikkert forum for børn? Hvorfor? Hvorfor ikke?
- Konsekvens: Hvad gør moviestarplanet.dk for, at det skal være sikkert for børn at spille?
- Hvad kunne gøres bedre?

Afslutningsvis laves klassens "kvalitets-rating" af spillet.
Er Moviestarplanet et sikkert børnespil?
Hver elev giver sin bedømmelse ved at give hængelåse.
En lukket hængelås til et sikkert spil
En åben hængelås til et ikke-sikkert spil
Benyt lærerressource: "Et sikkert spil?".
Kopier og forstør til A3. Hæng op i klassen.
Lad eleverne farve et felt hver.

Ekstra:

Gør det samme ved 3-5 andre spil, som klassens elever spiller derhjemme og sammenlign.

3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer

3.2.2 Varighed

2-4 lektioner

3.2.3 Fremlæggelse og introspektion

Visning af film:

Filmene vises på klassen.

Har skolen flere 3. klasser kan disse mødes og se animationsfilmene i fællesskab eller i mindre grupper på tværs af klasserne.

Hvert makkerpar viser deres film og argumenter for deres valg af spilleråd.

Er der gentagelser mellem filmene?

Er der forskelle?

Sammenholdt med Feedbackloops bør det under fremlæggelsen blive tydeligt for læreren, hvorvidt læringsmålene er opnået for den enkelte elev.

Konkretiserede læringsmål

- Eleven kan identificere sikre og usikre koder og passwords til brug på nettet.
- Eleven kan definere begreberne grooming og avatar.
- Eleven kan rådgive andre om, hvordan man spiller sikkert på nettet.

4. Perspektivering

Klassediskussion:

Bred diskussionen ud til andre spil, som eleverne besøger.

- Hvordan passer spillet på brugeren?
- Er der spil, hvor man skal være særligt opmærksom?
- Hvor i samfundet skal man ellers være påpasselig med at udlevere sine oplysninger.

4.1 Evaluering

Forløbets konkrete læringsmål er allerede delvist evalueret af læreren under 3.2.3.

Aktivitet – individuelt:

Lad eleverne lave en "selfie-video" på telefon eller Ipad, hvor eleven redegør for og giver eksempler på en sikker og en usikker kode og forklarer hvorfor koden er enten sikker eller usikker. Læg filmen i læringsplatformen eller del med læreren på anden vis.

Aktivitet – fælles:

Eleverne går sammen 2&2.

Alle makkerpar stiller sig over for hinanden.

Eleven, der er højest, forklarer for sin makker ordet: Avatar

Eleven, der er lavest, forklarer for sin makker ordet: Grooming

Aktivitet:

Afslutningsvis evalueres elevernes samlede nye ordforråd og begrebsverden.

Er de nye fagord og begreber blevet automatiseret?

- Spil Mix'n match (CL øvelse)
- Kopier listerne på karton – der skal være 1 kort til hver elev.
- Klip ud og spil
- Eleverne får hver et kort.
- Læreren siger: Mix - eleverne går rundt mellem hinanden.
- Læreren siger: Match – eleverne finder sammen med den elev, der har et kort, der matcher ordet/forklaringen)

4.2 Progression

Eleverne har stiftet bekendtskab med og fået en indføring i brugsanalysen, som er et væsentligt element af teknologiforståelsesfagligheden på mellemtrinnet.

Forløbet "Ansigtsløs kommunikation" til 4.kl. bygger ovenpå dette forløb. Hvordan er man sammen på de sociale medier?

4.3 Differentieringsmuligheder

Produktion af animationsfilm:

Der kan arbejdes ud fra forskelligt stilladserede udgangspunkter.

- Læreren kan på forhånd have besluttet indholdet for animationsfilmen for enkelte makkerpar.
- Læreren kan udarbejde Elevark: Film sammen med eleverne. Hermed har makkerparrene en grydeklar skabelon at tilgå arbejdet ud fra.
- Makkerparrene kan selv løse opgaven.