



En slags medisin

Et undervisningsopplegg om digital dømmekraft



Digital dømmekraft – Det er ikke lenger mulig å skille barn og unges liv på nett og utenfor nettet. Some og digitale ressurser er en integrert del av barns og unges liv. Gjennom å lære om digital dømmekraft lærer de å behandle andre med like stor respekt på nett som i det fysiske livet. Og å

sette grenser for egen bruk av nettet. Det som skjer online drar de unge med seg inn i klasserommet offline.

1. Aktivisering av forkunnskap
2. Underveisoppgaver
3. Refleksjon og etterarbeid

Tankene bak dette undervisningsopplegget er forankra i kunnskapsløftets overordna del der det står det noe om sosial læring og utvikling:

"Elevens identitet og selvbilde, meninger og holdninger blir til i samspill med andre. (...) Å kunne sette seg inn i hva andre tenker, føler og erfarer, er grunnlaget for empati og vennskap mellom elevene. Dialog står sentralt i sosial læring, og skolen skal formidle verdien og betydningen av en lyttende dialog for å takle motstand."

Dette blir viktigere og viktigere. skolen som en arena for diskusjon, der en både får medhold og motbør. Fellesskolen motvirker ekkokammeropplevelsen som enkelte finner på nettet, ved å kunne teste meningene sine på de som har de samme meningene.

"Å lære å lytte til andre og samtidig argumentere for egne syn gir elevene et grunnlag for å håndtere uenighet og konflikter, og for å søke løsninger i fellesskap."

Ved å lytte til hverandres meninger og respektere at andre har ulike tanker skaper også en trygghet for å ytre egen mening og samtidig en følelse av et felles vi, likhet i at vi er ulike.

I tillegg er det fremhevet at god dømmekraft hos den enkelte er helt nødvendig - for å ivareta eget personvern og respekt for privatlivet.

Aktivisering av førkunnskap



Samtale i hel klasse:

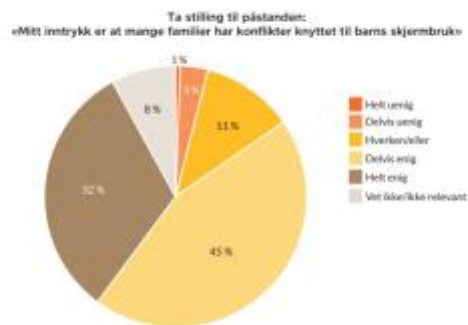
- Snakker dere om spilling hjemme?
- Det er 13 års aldersgrense på snapchat og tiktok, er det ok?
- Følger alle aldersgrensene?
- Bruker du nick/kallenavn når du spiller?

- Hvor viktig er nicket ditt?
- Kan man bruke kallenavnet ute i skolegården, i klasserommet, på trening?
- Bør man fortelle alt om gaming hjemme?
- Er du med i en snapgruppe?
- Er alle i klassen med i denne gruppen?
- Når det skjer noe på spillet på kvelden, snakker dere om det på skolen da?
- Er det noen som spiller spill som har høyere aldersgrense?
- Det hender ganske ofte at spill eller andre ting koster mye, kan det være slik at foreldre av og til må si nei fordi det blir for dyrt?
- Hva skjer om barn ikke får det riktige spillet?

Quiz og bytt:

Spørsmålene ligger i vedlegg 1. Klipp opp riktig antall spørsmål til elevene. La de gå rundt og spørre hverandre – når de har spurt bytter de lapp så de får et nytt spørsmål. På den måten får alle etter hvert hørt alle spørsmålene.

Når det gjelder påstanden om at en har inntrykk av at det er konflikter knyttet til barns skjermbruk i mange familier, viser svarene at tre av fire lærere sier seg delvis eller helt enig. Dette er et nesten like høyt tall som i foreldremundersøkelsen på det tilsvarende punktet:



1 - Tall hentet fra Skjermet barndom, rapport fra Barnevakten.

Underveisoppgaver



Filmen har to slutter. Du bestemmer når du vil stoppe den.

Det er også mange aktuelle problemstillinger underveis, det kan være fint å stoppe opp og snakke om det når de er «i scena». Likevel tror vi at opplevelsen blir best om de ser hele filmen uten stopp først, så kan dere eventuelt se den igjen om stoppe opp da.

Stopp i ulike scener i filmen;

Når Herman chatter første gang:

- Når Herman først får spillet er han helt uerfaren – hva gjør de han snakker med?
- Hva med kallenavnene? Kan navnet du velger si noe om deg som person?
- Er dette mobbing – å utestenge fra spillet?
- Hvem mobber?
- Hvorfor sier de noob? Er det mobbing?
- Er det tøffere språk i spillchatten? Er det ok?

Når pappa sender sms til Herman;

- Burde Herman fortalt det til pappa?
- Er det lettere å fortelle noe på sms enn face to face?
- Hva mister vi når vi bare chatter?

I klasserommet, når gutta ser på mobilen;

- Hva skjer bakerst i klasserommet?
- Hva tenker Herman om det som skjer?
- Hva tror du skjer?
- Hva burde Herman gjøre her?

I ballbingen;

- Hva skjer?
- Hva om Herman hadde sagt nei?
- Hva hadde skjedd om han hadde bomma?
- Hva betyr det at Håkon står ved siden av?

Slutt 1

- Herman tør å høre med gutta om hva som stod på mobilen de sendte rundt, hva tenker dere om det?
- Handlet det om Herman?
- Er det fort gjort å tenke at det som skjer rundt deg handler om deg? Når tenker vi det?
- Er det vanlig at mobberne lyver og sier «nei det handler ikke om hen...»?

Slutt 2

Herman setter seg ned og logger på spillet han fikk kvelden før igjen.

- Hva skjer når Herman logger seg på spillet igjen?
- Hva hadde skjedd om Håkon ikke hadde logget seg på?
- Hva skjer med levellet til Herman?
- Hvorfor levler han opp?
- Kan vi levle opp i den virkelige verden?
- Kan vi hjelpe hverandre med å levle opp?

Etterarbeid

Det er viktig å la det synke inn hos eleven før hen hører de andres tanker rundt det. Sett timeren på smartboarden på 3 minutter, velg kodeordet gaming.

Nå skal elevene skrive i 3 minutter uten at blyanten forlater papiret. Dersom de ikke vet hva de skal skrive skal de skrive gaming helt til de kommer på noe igjen.

De skal helt konkret skrive ned hva som skjer i filmen.

Spørsmålene til refleksjon bør tas i hel klasse, det er viktig at alle stemmer og meninger blir hørt – men det kan være en ide å la de jobbe med spørsmålene først individuelt, så i grupper, og tilslutt i hel klasse. Da har de fått tid til å tenke, og alle har allerede ment noe.

Samtalespørsmål om filmen:

- Hvorfor kjøpte pappa spillet til Herman?
- Hvorfor tror du Herman måtte spare til spillet selv?
- Hva svarer Herman når pappa spør om spillet er bra?
- Hva hadde skjedd om Herman hadde fortalt det? Til pappaen eller en kompis?
- Hva synger Håkon om?
- Hva betyr det å være en slags medisin?
- Hva er å være verdens beste venn?
- Hvordan kan dere hjelpe hverandre til å bli verdens beste venner?