#digitalpænt

#digitalpænt-spillet

Lærervejledning 2020

#digitalpænt skolekonkurrence 2020

Kære lærer,

Dette års skolekonkurrence er baseret på arbejde med et spil, der tager udgangspunkt i scenarier, der kan opstå på digitale medier. Arbejdsformen giver anledning til refleksion og læring blandt eleverne. Selve spillet kan gennemføres på 2 lektioner. Dertil kommer produktionen af en kort video. Videoen baseres på udførslen af et rollespil, der tager udgangspunkt i spillets scenarier. For at deltage i konkurrencen, skal den færdige video uploades til Telenor senest d. 11. oktober 2020 kl. 12:00.

Udbytte af forløbet på klasseniveau
Arbejdet med #digitalpænt-spillet er med til at styrke elevernes kompetencer til at handle i digitale kontekster, og hjælper med at skabe en sund kultur i klassen omkring kommunikation og opførsel i den digitale verden. Det giver eleverne mulighed for at reflektere over, og forstå forskellen på, digital og fysisk kommunikation, og hvordan dårlig digital adfærd påvirker andre.

Som en del af materialet indgår der refleksionsspørgsmål og idéer til, hvordan I som klasse viser jeres arbejde med digital trivsel til klassens forældre. Dette er inkluderet for at fremme kommunikationen om digital mobning mellem skole og forældre, og hjælpe eleverne med at åbne op for forældre såvel som lærere, når det kommer til digital mobning.

Udbytte ift. fælles mål fra undervisningsministeriet
Materialet arbejder med følgende trinmål for danskfaget (4. 5. og 6. klassetrin):
- Eleven kan begå sig i et virtuelt univers
- Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet
- Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation
- Eleven kan vurdere konsekvensen af ytringer på internettet
- Eleven har viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet

Derudover understøtter det følgende elevpositioner, inden for det tværgående tema IT og medier:
- Eleven som kritisk undersøger
- Eleven som ansvarlig deltager

På de følgende sider vil du finde en vejledning til, hvordan i spiller #digitalpænt-spillet, samt en guide til videoproduktionen.

I denne vejledning kan du se hvordan I tilgår spillet. Og på telenor.dk/digitalpænt er der adgang til øvrige materialer, i skal anvende i forbindelse med jeres deltagelse i konkurrencen.

Rigtig god fornøjelse!

Hilsen #digitalpænt-teamet, Telenor

Vejledning til #digitalpænt-spillet

#digitalpænt spillet er et interaktivt værktøj der, med udgangspunkt i realistiske scenarier og aktuelle medier, giver eleverne mulighed for at diskutere og reflektere over deres digitale adfærd. Spillet giver anledning til at arbejde sammen som klasse og i grupper samt at gennemspille scenarierne som rollespil.

Fremgangsmåde
Arbejdet med spillet er overordnet inddelt i fire faser, der skaber gode muligheder for refleksion og læring, og samtidig giver klassen de bedste forudsætninger for at producere en film der kan indsendes for at deltage i årets konkurrence.

1. Plenumarbejde
2. Gruppearbejde
3. Plenumopsamling
4. Rollespil og filmproduktion

Fase 1 til 3 kan gennemføres på 2 lektioner (sammenhængende)

Hvad skal der til for at spille spillet?
Spillet gennemføres i et klasselokale

Læreren benytter et smartboard der skal være tilsluttet internettet via en computer. Vi anbefaler at bruge Chrome eller Safari-browseren. Internet Explorer understøttes ikke.

Eleverne anvender et device (der ligeledes skal være tilsluttet internettet), i form af en smartphone, en tablet eller en computer.

Før spillet
Inden i påbegynder spillet anbefaler vi:

- At du gennemlæser al materialet, så du har kendskab til både scenarier, gruppearbejdet, rollespillet og de spørgsmål til eleverne der indgår.
- At du forbereder hvilke spørgsmål der, undervejs i spillet, kan være gode til at skabe konstruktive og ærlige diskussioner i din klasse.
- At du inddeler grupperne til gruppearbejdet - eller bestemmer dig for, hvordan du vil gøre det
- At du tjekker udstyret, samt prøver at logge på både på lærer- og elevniveau
- At du gennemgår hele spillet, både som lærer (på smartboard) og elev (på device) for at blive bevidst om forløbet og tryg ved platformen.
- At du forholder dig til, hvordan jeres arbejde med konkurrencen kan gennemføres, så I både tager hensyn til at overholde retningslinjerne for Covid-19 og tilgodeser den enkelte elevs oplevelse af spillet. Dette gælder særligt ved rollespillet, hvor grupperne skal deles om ét device.

SPILLETS INDHOLD

Scenarier

Spillet er baseret på scenarier, der tager udgangspunkt i aktuelle og populære digitale medier, og som kan udspille sig mellem brugere af de forskellige medier.

Scenarierne er baseret på hhv.: Fortnite, TikTok og Snapchat. I hvert scenarie udspiller der sig en handling mellem nogle hovedpersoner, samt deres venner/veninder.

To af scenarierne henvender sig primært til hhv. piger og drenge, fordi de medier, de tager udgangspunkt i, primært benyttes af hhv. piger og drenge. Hele klassen kan dog sagtens gennemgå alle scenarierne og forholde sig til indholdet, da både drenge og piger kender til medierne og deres funktioner. Det tredje scenarie henvender sig lige meget til piger og drenge.

I scenarierne behandles forskellige temaer inden for de udfordringer, der kan være med at bruge medierne - hvilken slags digital mobning, der kan opstå.

Scenarierne er kort beskrevet i Bilag 1

Sprog og medievalg

Vi har i vores valg af medier/SoMe-kanaler og vores sprogbrug, i de forskellige scenarier, taget udgangspunkt i elevernes digitale virkelighed.

Vi er bevidste om, at der kan forekomme både medier/SoMe-kanaler og sprog, der nødvendigvis ikke findes hensigtsmæssigt ift. børnenes alder. Dét har vi valgt at gøre, for at skabe de mest realistiske og troværdige situationer, der afspejler elevernes reelle digitale færden og oplevelser. Dette skaber grundlag for værdifulde diskussioner om, hvilke medier/SoMe-kanaler eleverne anvender, og hvordan de taler til hinanden og det hensigtsmæssige ift. den enkeltes alder.

Det er ikke Telenors forventning, at alle elever der deltager i konkurrencen, benytter de nævnte medier/SoMe-kanaler. Ligesom vi, med denne konkurrence, ikke ønsker at opfordre eleverne til at gøre det, men tværtom opfordrer til, at man følger de angivne aldersangivelser.

Gruppearbejde

Gruppearbejdet tager udgangspunkt i de, i plenum gennemgåede, scenarier og er tilrettelagt ud fra at skabe diskussion og refleksion ud fra en dybere forståelse på tre niveauer:

1. Scenariet og de involverede personers adfærd
2. Selve det digitale medie, som scenariet udspiller sig på
3. Digital kommunikation generelt

Eleverne arbejder i grupper af 3 - 5 personer. Formen tager udgangspunkt i at skabe fælles forståelse, engagement og refleksion gennem opgaver af både underholdende og alvorlig karakter. Eleverne skal arbejde både individuelt og sammen i grupperne.

Indholdet til gruppearbejdet er vedlagt som Bilag 2

ET ONLINE INTERAKTIVT SPILVÆRKTØJ

Spillet tilgås på en digital platform og styres af klasselæreren via et smartboard. Den digitale oplevelse er designet til at give anledning til at opdage og erfare de reelle konsekvenser ved mobningen, samt skabe diskussion om hvad der kan gøres anderledes.

Platformen indeholder et facilitator-niveau, der tilgås af læreren, samt et interaktionsniveau, der tilgås af eleverne.

Læreren tilgår spillet via en computer forbundet til internettet, ved at indtaste følgende URL: https://www.digitalpaent.dk

Eleverne tilgår spillet via en smartphone, en tablet eller en computer (forbundet til internettet), ved at indtaste følgende URL: https://www.digitalpaent.dk/login

Under opstartsfasen af spillet vil der på lærerens smartboard blive vist en QR-kode, som eleverne alternativt kan scanne med kameraet på deres device, for at få adgang til spillet.

Vi anbefaler at bruge Chrome eller Safari-browseren. Internet Explorer understøttes ikke.

På smartboard er spilplatformen opbygget efter følgende struktur:
1. Forside (#digitalpænt-logo og "start"knap)
2. Scenarier - her kan du vælge hvilket scenarie I skal arbejde med
3. Arbejdsform - her kan du vælge om I skal arbejde i plenum, i grupper eller med rollespil
4. Selve aktiviteten (Plenumarbejde, Gruppearbejde eller Rollespil)

Når spillet er i gang på smartboardet, kommer du frem ved at trykke på knappen "Fortsæt".
Du kan altid gå tilbage ved at trykke på pilen i øverste venstre hjørne.

FLOW

I det følgende gennemgås spillets flow i detaljer, ud fra de fire overordnede faser:
1. **Opstart og plenumarbejde**
2. **Gruppearbejde**
3. **Plenumopsamling**
4. **Rollespil og filmproduktion**

Fase 1, 2 og 3 kan gennemføres på 2 lektioner á 45 minutter. Dog kan der med fordel afsættes mere tid, for at give plads til diskussionerne undervejs.

Da man arbejder med ét scenarie ad gangen, kan forløbet af fase 1, 2 og 3 sagtens gentages med samme underholdningsværdi og læring.

Fase 4 (rollespil og filmproduktion) kan gennemføres adskilt fra de øvrige faser. Dog fungerer det

bedst, hvis eleverne har erfaringerne fra faserne 1, 2 og 3 friskt i erindringen. Mellem fase 2 og 3 kan du med fordel holde en pause (frikvarter). Du vurderer selv, hvad der fungerer bedst for jeres klasse.

1. OPSTART OG PLENUMARBEJDE (VARIGHED CA. 45 MINUTTER)

Opstart (varighed 5 - 10 minutter)

Du logger på platformen med klassens smartboard (via en computer), inden timen starter, således at spillet er klar, når eleverne introduceres til det.

Når timen starter, introduceres eleverne til spillet, og alle elever logger på platformen, efter følgende fremgangsmåde:

- Smartboard er klar (du har logget ind på https://www.digitalpaent.dk) og på skærmen vises et #digitalpænt-logo og en "Start"-knap
- Du trykker "Start", og I kan nu vælge hvilket scenarie, I vil arbejde med (se Bilag 1)
- Når I har valgt scenarie, trykker du på "Plenumarbejde"
- Nu beder du alle eleverne finde deres device frem (smartphone, tablet eller computer)
- De skal åbne en internetbrowser (Chrome eller Safari - Internet Explorer understøttes ikke)
- De går derefter ind på platformen ved at scanne QR-koden, der vises på smartboard, eller ved at indtaste URL'en: https://www.digitalpaent.dk/login
- Eleverne logger nu ind på spillet ved at indtaste koden, der kan ses på smartboard. Koden består af fire symboler.
- På smartboardet vises det antal elever, der er logget ind. Gå efter, at alle er logget ind, men det er ok at gå i gang, selv om der mangler et par stykker.
- I er nu klar til at gå i gang

Gode råd

- *Gå rundt til eleverne og hjælp dem med at logge ind - og bed dem eventuelt hjælpe hinanden.*
- *Undervejs i spillet kan antallet, der er logget på, ændre sig. Det er vigtigt, at hele klassen så vidt muligt deltager i spillet, men det er samtidig vigtigt, at der hele tiden er flow og fremgang i spillet. Det er derfor ok, hvis ikke alle er logget ind hele tiden.*

På www.digitalpaent.dk/videoguide kan du se en videguide om, hvordan I logger ind på spilplatformen

Plenumarbejde (varighed ca. 35 minutter)

- Du trykker nu "Start" og læser scenariet op fra skærmen
- Du trykker videre på "Fortsæt"-knappen
- Undervejs fremkommer nogle spørgsmål, og eleverne stemmer på spørgsmålene ved at benytte deres device (spørgsmålene vises automatisk på elevernes device).
- Når alle har svaret (se antallet på smartboard) vises svarene ved at klikke "Forsæt".
- Når besvarelserne vises på smartboard, diskuteres svarene og baggrunden for disse med eleverne.
- Når I er færdige med scenariet vises en knap på skærmen der hedder "Afslut". Ved at trykke på den, går skærmen tilbage til starten af scenariet.

VIGTIGT!
Du vil som lærer opleve, at der i diskussionerne af elevernes svar på spørgsmålene er mulighed for at skabe forståelse, refleksion og læring. Det er derfor vigtigt, at diskussionerne prioriteres ved at spørge ind til besvarelserne, og hvilke tanker og overvejelser der ligger bag.
Spørgsmål til at sætte gang i diskussionerne afhænger af scenariet og de spørgsmål, som eleverne har svaret på. Vi har under test af spillet haft gode erfaringer med følgende:

- At spørge eleverne "hvad tror I de fleste har svaret?", inden der skiftes til siden med visning af svarene
- At skabe refleksion om forskellen mellem digital og fysisk kommunikation ved at spørge "ville I gøre det samme face to face?"
- At koble scenariernes udvikling til relevante oplevelser eller episoder i klassen

Gode råd

- *Svarene på spørgsmålene er anonyme. Alle eleverne skal derfor, så vidt muligt, have deres eget device under plenumarbejdet for at skabe de bedste og mest ærlige diskussioner.*
- *Det sikres løbende, at så mange som muligt er logget på og deltager i spillet (ved at tjekke tallet på smartboardet). Men sørg for, at der er fremdrift og flow i spillet.*
- *Inden eleverne går til pause, kan de med fordel instrueres i, at de efter pausen skal arbejde i grupper.*

Eventuelt pause (varighed ca. 10 - 15 minutter)

- Du vælger selv, hvorvidt I holder pause. I en pause kan du med fordel gøre klar til den næste time.
- Inddel evt. grupperne, så der er klar, når eleverne kommer tilbage til klassen. Sørg for, at der er mellem 3 og 5 elever i hver gruppe.
- Til gruppearbejdet skal der bruges 1 device pr. gruppe, og vi anbefaler, at de øvrige elever lægger deres devices væk - sådan som I plejer at gøre det i timerne. (Vær opmærksom på, at det helst skal være en smartphone eller en tablet, der anvendes til gruppearbejdet, frem for en computer).

2. GRUPPEARBEJDE (VARIGHED CA. 30 MINUTTER)

- Eleverne inddeles i grupper på mellem 3 og 5 personer og sætter sig rundt om borde fordelt i lokalet.
- Hver elev skal have noget at skrive med og noget at skrive på.
- Hver gruppe skal have ét device. Så én elev pr. gruppe beholder sit device fremme. De øvrige lægger deres devices væk (sådan som I plejer at gøre det i timerne).
- Når eleverne sidder i grupperne, skal de devices, der anvendes, være logget på spillet

- I skal arbejde videre med samme scenarie, og du skal vælge "Gruppearbejde" på skærmen
- Du læser instruktionerne op fra slides, der vises på smartboardet og sætter gruppearbejdet i gang ved at trykke "Start" (dette igangsætter instruktioner på elevernes device).
- Eleverne gennemfører nu gruppearbejdet ud fra instruktioner, de modtager på det device, de har i grupperne. En person i hver gruppe er gruppens "kaptajn" og betjener device'et.
- Under gruppearbejdet går du rundt og hjælper til og sørger for, at alle forstår opgaverne, og at gruppearbejdet er i fremdrift.

Gode råd

- *Nogle grupper kan være færdige med gruppearbejdet før andre. Forbered hvordan du kan sikre, at de grupper, der bruger mest tid til gruppearbejdet, får ro til at færdiggøre arbejdet.*

3. PLENUMOPSAMLING (VARIGHED CA. 15 MINUTTER)

Når alle eleverne er færdige med gruppearbejdet, skal I samle op på gruppearbejdet i plenum. Eleverne kan enten blive siddende i grupper eller sætte sig tilbage på deres egne pladser.

I samler op på gruppearbejdet ud fra følgende diskussionsspørgsmål:

- Hvordan var det at arbejde i grupperne?
- Er der noget særligt, I oplevede, som I vil fortælle til os andre?
- Hvad bliver man glad af på sociale medier?
- Hvad er det sjoveste/bedste ved sociale medier?
- Hvordan kan du godt lide andre opfører sig på sociale medier?
- Hvornår opstår der konflikter på sociale medier?
- Hvordan hjælper man én, der bliver mobbet på sociale medier?
- Hvad kan du gøre, hvis andre går over dine grænser og taler grimt til dig på sociale medier?
- Hvad skal du huske på, når du diskuterer på sociale medier med andre, som du er uenige med?
- Hvordan er man sød overfor andre på sociale medier?

I slutter gruppearbejdet af med, at alle viser den emoji, de har opfundet og tegnet som en del af gruppearbejdet, til resten af klassen.

For at give anledning til at eleverne fortæller om deres oplevelser og erfaringer til deres forældre, opfordrer vi til, at alle elever tager et billede af de tegnede emoji med deres telefon - så de kan vise det frem når de kommer hjem.

Gode råd

- *Du vurderer selv, hvilke og hvor mange af de foreslåede spørgsmål, der benyttes.*
- *Som afslutning på plenumopsamlingen, kan du med fordel orientere eleverne om, hvornår I skal arbejde med rollespillet og filmproduktionen og diskutere hvilke scenarier, der kunne være interessante og sjove at filmatisere.*

4. ROLLESPIL OG FILMPRODUKTION

For at deltage i konkurrencen skal klassen producere en kortfilm på max 2 minutter, som skal uploades til Telenor. Filmen skal baseres på et af de tre scenarier (Bilag 1), spillet er bygget op om. Og for at give eleverne mulighed for at leve sig helt ind i rollerne, og derved finde frem til det scenarie, der rummer den bedste historie at filmatisere, har vi udarbejdet et rollespil baseret på scenarierne. I vælger selv, hvorvidt I vil bruge rollespillet i jeres forberedelser til filmen. Rollespillet kan samtidig benyttes særskilt som et værktøj til at arbejde med digital kommunikation, og det giver grundlag for lærerige oplevelser og gode diskussioner i klassen.

Indholdet til rollespillene er vedlagt som Bilag 3.

Rollespil

Rollespillet er opdelt i følgende faser:

- Plenuminstruktion
- Gruppearbejde
- Plenumopsamling

Plenuminstruktion (varighed 5 - 10 minutter)

- Eleverne inddeles i grupper på mellem 3 og 5 personer, og sætter sig i grupperne i klasselokalet, mens du instruerer dem.
- Hver elev skal have noget at skrive med og noget at skrive på.
- Hver gruppe skal have ét device, så én elev pr. gruppe beholder sit device fremme. De øvrige lægger deres devices væk (sådan som I plejer at gøre det i timerne).
- Samtidig fortæller du om konkurrencen og gør derved klassen bevidst om, at formålet er at skabe en film, som skal bruges til deltagelse i konkurrencen, med mulighed for at vinde præmien.
- Som en del af gennemgangen skal du motivere eleverne til at leve sig ind i rollerne og overholde instruktionerne, når de spiller rollespillet. Derved opnår de den bedste oplevelse og læring med rollespillet, og de bliver samtidig bedst muligt forberedt til filmproduktionen.
- Du kan forberede eleverne på, at de skal fremføre rollespillet for resten af klassen, og hvis du vurderer, det bidrager til motivationen, kan du evt. sige, at arbejdet med rollespillet skal lede til jeres deltagelse i konkurrencen om en præmie til kr. 10.000
- I aftaler nu, hvor hver gruppe skal sidde og arbejde med rollespillet. Det skal være et sted, hvor de kan være lidt "for sig selv" men samtidig ikke længere væk, end du kan nå rundt til alle grupperne et par gange undervejs.
- Du sikrer dig, at alle devices (der skal bruges) er logget på spillet.

Gode råd

- *Grupperne kan enten sammensættes af dig, eller tage udgangspunkt i hvilke scenarier eleverne ønsker at arbejde med. Såfremt gruppeinddelingen skal baseres på scenarierne, og der vælges forskellige scenarier, skal du være opmærksom på, at alle elever skal arbejde med samme scenarie samtidig under rollespillet.*
- *Eleverne får den bedste oplevelse af rollespillet, hvis de ikke sidder ved siden af de øvrige grupper (da de så kan høre handlingen, inden de selv kommer til den og mister overraskelsesmomenterne). Du skal dog så vidt muligt kunne have alle grupperne løbende under opsyn, mens de arbejder med rollespillet.*
- *Vær opmærksom på, at alle grupper arbejder med det samme rollespil. I skal derfor spille dem igennem alle sammen for at få det bedste grundlag for at vælge, hvilket scenarie I vil bruge til filmen.*

Gruppearbejde (varighed ca. 20 - 30 minutter)

- Du vælger det scenarie, I skal arbejde med, og trykker derefter på "Rollespil"
- Du læser instruktionerne op fra slides, der vises på smartboardet og sætter rollespillene i

gang ved at trykke "Start" (dette igangsætter instruktioner på elevernes device).
- Eleverne sendes nu til de valgte steder, hvor de gennemfører rollespillet.
- Eleverne udfører rollespillet i grupperne ud fra instruktioner der vises på deres device.
- Du går rundt og observerer deres arbejde og hjælper dem undervejs med råd, spørgsmål og forståelsen af spillet og deres roller.

Gode råd
Såfremt nogle af grupperne er færdige før andre, skal du sikre, at dem, der fortsat arbejder med rollespillet, har ro til at kunne færdiggøre rollespillet.

Plenumopsamling (varighed 20 - 30 minutter)
- Efter eleverne har arbejdet med rollespillet, samler du dem i klasselokalet til en plenumopsamling.
- Grupperne fremfører nu skiftevis deres rollespil for resten af klassen.
- Når en gruppe er færdig, kan de øvrige elever spørge ind til de enkelte rollers handlinger og adfærd - og hvorfor de gjorde, som de gjorde.
- Prøv at opfordre eleverne til at blive i, og svare som, deres roller, når de får spørgsmål fra resten af klassen.
- Du kan ligeledes stille dem nogle spørgsmål til rollespillene (se eksempler på spørgsmål nedenfor).

Når I samler op til rollespillene, er det en god ide at spørge ind til baggrunden, og hvilke overvejelser, tanker og intentioner, der ligger bag handlinger og ytringer. Samtidig er eleverne blevet bedt om selv at finde på en slutning. Her er eksempler på spørgsmål, du kan stille:
- Hvordan sluttede rollespillet?
- Hvad skabte konflikterne?
- Hvorfor gjorde/sagde han/hun det?
- Blev konflikterne løst?
- Hvem bidrog til at skabe konflikterne?
- Hvem bidrog til at løse konflikterne?

Gode råd
- *Gennemgå rollespillene inden timen, hvor I arbejder med det, så du bliver bedst muligt i stand til at hjælpe eleverne undervejs.*
- *Vær opmærksom på, at nogle elever kan opleve det som grænseoverskridende at spille en rolle foran deres klassekammerater. Du skal derfor være klar til at håndtere, hvis nogle ikke ønsker at fremføre spillet for de andre.*
- *Du kan med fordel skrive stikord på tavlen, når I diskuterer de enkelte rollespil, efter de er fremført. Det kan hjælpe jer med at fremhæve, hvad der var virkningsfuldt, når I skal vælge og filmatisere et scenarie.*

Filmproduktion (varighed kan variere)

Klassen skal lave film enten baseret på oplevelserne i plenum omkring scenarierne, der blev gennemspillet i rollespillet og efterfølgende diskussion i klassen.

Filmen må max være 2 minutter lang og skal uploades til Telenor senest 11. oktober 2020 kl. 12.00

Scenariet vælges evt. ved afstemning, ved en fælles diskussion eller ved anden metode, I selv vælger.

Når I har valgt hvilket scenarie, I skal filmatisere, skal I udarbejde filmens handling, ved at beskrive fortællingen samt hvilke situationer og omgivelser den udspiller sig i. Når I har arbejdet med det, kan I med fordel udarbejde et manus for filmen.

Dette kan I gøre samlet eller i grupper, ligesom I kan anvende mediefagene (eller jeres erfaringer herfra) til selv at finde frem til, hvilken metode der fungerer bedst for jer.

Samtykke

Husk at du skal have samtykke fra forældrene til de elever, der medvirker i filmen. Du kan finde en samtykkeerklæring, sammen med det øvrige materiale, på Telenors hjemmeside. Disse erklæringer skal underskrives af forældrene og efterfølgende uploades til Telenor, sammen med filmen.

Musik

Hvis I benytter musik i jeres film, skal I være opmærksomme på, at I skal have rettigheder til musikken. I kan derfor med fordel selv lave jeres egen musik, eller vælge en musik uden rettigheder, eller med gratis rettigheder. På denne side kan du finde nogle nyttige tip: www.online-tech-tips.com/computer-tips/free-sound-effects/

Upload af film til Telenor

Når I har produceret jeres film, kan du uploade denne samt samtykkeerklæringer på de medvirkende elever til Telenor, ved at gå ind på: www.digitalpaent.dk/video

Du logger ind på siden ved at benytte følgende user og password:
User: teacher
Password: teacher

Når du er logget ind på siden, kan du læse instruktioner i, hvordan materialet uploades.
Efter materialet er uploadet, skal det godkendes af Telenor - hvorefter videoen vil blive vist på Telenors hjemmeside, som en del af konkurrencen.

Bilag 1

FORTNITES POPULÆRE KLANER

Scenariet tager udgangspunkt i Fortnite. Et meget populært medie, der samtidig er interessant, fordi det giver anledning til brug af flere digitale platforme/medier, samt rummer muligheden for direkte tale i selve spillet.

Det er primært henvendt til drengene (gamere) i klassen, men kan sagtens spilles af både drenge og piger.

Scenariet behandler temaerne: Ekskluderende adfærd, bedømmelse af folk, baseret på forkerte ting, kommunikation, gruppedynamikker, "let" mobning forklædt som funktioner i spillet.

Handlingen kort:
De fleste drenge i klassen spiller i den samme Fortnite klan. Der er også en sms-tråd, hvor alle i klanen snakker, koordinerer og holder kontakt. Tråden er meget aktiv, og der bliver snakket meget om spillets detaljer. Snakken er præget af indforstået slang/forkortelser og L33T sprog (gamer slang) og tonen er ret hård. En af de andre drenge vil gerne være med og har downloadet spillet. De andre drenge mener ikke, den nye dreng er god nok til spillet, da de ikke har set ham spille, eller hørt ham snakke om det, og samtidig er han ikke særligt "populær". Selvom spillet er offentligt, inviterer de ham ikke til deres klan. Efter noget tid giver de sig (pres fra klasselæreren) og lukker drengen ind. Dog gør de oplevelsen skidt ved at kicke ham (en funktion i spillet) i spillet, arbejde sammen mod ham og snakke skidt om ham på chat-tråden. Efter noget tid får drengen nok og skrider ud af klanen. Kort tid efter joiner han en anden og meget bedre klan. Det viser sig, at han er vildt god til Fortnite.

NÅR TIKTOK-DANS SKABER DRAMA

Scenariet tager udgangspunkt i TikTok. Et populært medie, med meget fokus på performance og like-kultur.

Det er primært henvendt til pigerne i klassen, men kan sagtens spilles af både drenge og piger.
Scenariet behandler temaerne: Uforvarende mobning, forskellen på sprogbrug på skrift/online, konkurrencementalitet, empati.

Handlingen kort:
En lille gruppe piger i klassen laver forskellige danse og challenges på TikTok. De deler det men gør det egentlig ikke for likes/hjerter. Dog er der en af deres danse, der får en del likes. Der begynder også at komme en del bemærkninger fra forskellige andre brugere, der ikke er særligt søde. De andre piger, i den lille gruppe, begynder nu også at kommentere på dansene og give "gode råd". Disse råd bliver dog givet ret skarpt, og hurtigt bliver der dårlig stemning. Pigerne begynder at konkurrere på likes og bliver mere og mere hårde i udtalelserne. De fleste af dem

synes, det er sjovt, og tager det ret overfladisk som en spøg. Dog er der en pige, der går med drømme om at danse, og som bliver meget påvirket af kommentarerne. Pigen konfronterer de andre piger en dag i skolen, men har svært ved at forklare hvorfor, det går hende på. Hun ender med at blive meget ked af det og ikke komme i skole i et par dage. De andre piger beslutter sig derfor til kun at kommentere positivt på først hendes videoer, derefter på andres. Pigen laver, lidt efter, en super fed video, de andre roser hende for, og de opfører den sammen til den næste klassefest.

SNAPPEN, NÅR DEN GØR ONDT

Scenariet tager udgangspunkt i Snapchat. Et medie der er yderst populært, og som rummer den særlige funktion, at beskederne kan have tidsbegrænset synlighed. Scenariet henvender sig til alle i klassen.

Scenariet behandler temaerne: Bevidst mobning, venners/tilskueres roller, samt eskalering af mobning

Handlingen kort:
To personer i klassen er ikke de bedste venner. Noget med en joke, der vist gik lidt galt. Den ene begynder nu at sende beskeder over Snappen, som er direkte mobning. I beskederne kommenteres den anden persons udseende, tøj, intelligens, venner osv. Alt sammen får en omgang. Personen laver dog sine beskeder, så de ikke helt rent kan opfattes som mobning OG bruger snappen til at sørge for, at de forsvinder efter kort tid (1 sek), efter man åbner dem. Den mobbede viser det til sine forældre, som siger noget til den anden persons forældre. I en kort tid stopper mobningen, men så laver mobberen en masse profiler, som alle sammen kun handler om at sende onde beskeder. Mobbeofferet er ulykkeligt og tør snart ikke kigge på sin mobil af frygt for en ny besked. Mobberen praler over for sine venner om sin genistreg, men en af dem siger fra. De synes det er megaledt og vil have det stoppet! Konfrontationen ender med, at mobberens venner synes hun er en nar og dropper hende som ven til fordel for den mobbede. Efter noget tid bliver de alle venner igen, og de sletter Snappen.

Bilag 2: Gruppearbejde

Gruppearbejdet igangsættes af læreren (fra smartboard) og faciliteres af eleverners device (én mobil/tablet pr. gruppe) ud fra nedenstående instruktioner.
Der vises én side ad gangen, og eleverne trykker videre til næste side, når de er klar.

Der er tre versioner af gruppearbejdet, der tager udgangspunkt i de forskellige spil/sociale medier, hhv.: Fortnite, TikTiok og Snapchat.

De steder, hvor indholdet varierer, er alle tre versioner medtaget.

Side 1

Hej Kaptajn!
Sikke en opgave... Men du er helt sikkert den rigtige til at løse den. Det er op til dig, at gruppen kører, og at I når alle opgaverne igennem. Husk også at få alle til at deltage.
Det er slet ikke svært, så længe du husker følgende:
LÆS OP: = læs teksten højt for alle i gruppen
OPGAVE: = Hvad I skal lave.
Husk, at du også selv skal deltage i gruppearbejdet!

Side 2

På næste side kommer der et resume af historien. Læs den, hvis har brug for at huske, hvad det hele handler om, hvem der er med osv.
Ellers kan i godt springe den over og gå i gang med opgaverne.

Side 3 (Fortnite version)

LÆS: "Alle de andre drenge i klassen spiller i den samme Fortnite clan. Der er også en sms-tråd, hvor alle i clanen snakker, koordinerer og holder kontakt. Tråden er meget aktiv, og der bliver snakket meget om spillets detaljer. Snakken er præget af indforståede slang/forkortelser og tonen er rimelig hård. En af drengene vil gerne være med og har downloadet spillet. De andre drenge mener ikke den nye dreng er god nok til spillet, da de ikke har set ham spille eller hørt ham snakke om det, samt han er ikke "populær". Selvom spillet er offentligt, inviterer de ham ikke til deres klan. Efter noget tid giver de sig (med pres fra klasselæreren og forældre) og lukker drengen ind. Dog gør de oplevelsen skidt ved at kicke ham i spillet, arbejde sammen mod ham, snakke skidt om ham på chat tråden. Efter noget tid får drengen nok og skrider ud af klanen. Kort tid efter joiner han en anden (og bedre) klan. Det viser sig, at han er vildt god til Fortnite."

Side 3 (TikTok version)

LÆS: *"En lille gruppe piger i klassen laver forskellige danse og challenges på TikTok. De deler det, men gør det egentlig ikke for likes/hjerter. Dog er der en af deres danse, der får en del likes. Der begynder dog at komme en del bemærkninger fra flere forskellige andre brugere, der ikke er særligt søde. De andre piger begynder nu at kommentere på dansene og giver "gode råd". Disse råd bliver dog givet rimeligt skarpt, og hurtigt bliver der dårlig stemning. Pigerne begynder at konkurrere på likes og bliver mere og mere hårde i udtalelserne. De fleste af dem synes det er sjovt og tager det ret overfladisk som en spøg. Dog er der en pige, der går med drømme om at danse, og som bliver meget påvirket af kommentarerne. Pigen konfronterer de andre piger en dag i skolen, men har svært ved at forklare, hvorfor det går hende på. Hun ender med at blive meget ked af det og ikke komme i skole i et par*

dage. De andre piger beslutter sig til kun at kommentere positivt på først hendes videoer, derefter på andres."

Side 3 (Snapchat version)
LÆS: "To personer i klassen er ikke de bedste venner. Noget med en joke der vist gik lidt galt. Den ene begynder nu at sende beskeder over Snappen som er direkte mobning. De kommenterer den anden persons udseende, tøj, intelligens, venner osv. Alt sammen får en omgang. Mobberen laver dog sine beskeder så det ikke helt rent kan opfattes som mobning OG bruger snappen til at sørge for at de forsvinder efter kort tid efter man åbner dem. Den mobbede viser det til sine forældre som siger noget til den anden persons forældre. I en kort tid stopper mobningen, men så laver mobberen en masse profiler som alle kun handler om at sende onde beskeder. Mobbeofferet er ulykkelig og tør snart ikke kigge på sin mobil af frygt for en ny besked. Mobberen praler overfor sine venner om sin genistreg, men en af dem siger fra. De synes det er mega ledt og vil have det stoppet! Konfrontationen ender med at mobberens venner synes hun er en nar og dropper hende som ven til fordel for den mobbede. Efter noget tid bliver de alle venner igen, men sletter Snappen."

Side 4
OPGAVE
Svar på dette: Kunne I forestille jer at det skete i klassen?
Diskuter det i gruppen.

Side 5
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvem blev mest ked af det?

Side 6
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvem var mest nedtur?

Side 7
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvad var det, der skabte dramaet? Hvilken kommentar/handling?

Side 8
OPGAVE
Nu skal I hver især skrive en kommentar, der kunne have gjort det hele godt igen. Når alle har skrevet sin kommentar ned, skiftes I til at læse den op.
Skriv det nu!

Side 9
OPGAVE
Nu skal I hver især skrive en kommentar, der kunne have gjort det hele godt igen. Når alle har skrevet sin kommentar ned, skiftes I til at læse den op.
Læs jeres kommentarer op på skift.

Side 10
OPGAVE
Nu skal I hver især skrive en kommentar, der kunne have gjort det hele godt igen. Når alle har skrevet

sin kommentar ned, skiftes I til at læse den op.
Diskuter hvilken kommentar I tror ville have virket bedst.

Side 11 (versioneret)
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvorfor er Fortnite/TikTok/Snapchat populært?

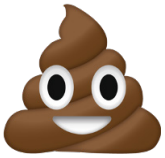
Side 12 (versioneret)
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvad er det gode ved Fortnite/TikTok/Snapchat?

Side 13 (versioneret)
OPGAVE
Diskuter i gruppen: Hvad er det dårlige ved Fortnite/TikTok/Snapchat?

Side 14 (versioneret)
OPGAVE
Design sammen en knap til Fortnite/TikTok/Snapchat, der hjælper mod mobning.
Tegn knappen!

Side 15
Emojis
LÆS: En emoji er et digitalt symbol, der udtrykker noget man tænker eller føler
OPGAVE:
Der vises nu fire emojis på mobilen - én ad gangen
For hver Emoji skal I hver især skrive, hvad I tror den betyder. Husk ikke at sige det højt før til sidst!

Side 16
Emojis



OPGAVE:
Skriv hver især, hvad I tror denne emoji betyder. Vent med at fortælle det til de andre!

Side 17
Emojis



OPGAVE:
Fortæl de andre hvad I har skrevet.

Side 18

Emojis 

OPGAVE:
Skriv hver især, hvad I tror denne emoji betyder.
Vent med at fortælle det til de andre!

Side 19

Emojis 

OPGAVE:
Fortæl de andre, hvad I har skrevet.

Side 20

Emojis 

OPGAVE:
Skriv hver især, hvad I tror denne emoji betyder.
Vent med at fortælle det til de andre!

Side 21

Emojis 

OPGAVE:
Fortæl de andre, hvad I har skrevet.

Side 22

Emojis 

OPGAVE:
Skriv hver især, hvad I tror denne emoji betyder.
Vent med at fortælle det til de andre!

Side 23

Emojis 

OPGAVE:
Fortæl de andre, hvad I har skrevet.

Side 24
OPGAVE
Hvad er det sødeste, du har læst på digitale medier? Skriv det ned hver især.
Hvis i ikke lige kan huske noget, I har læst, så er det ok selv at digte!
Vent med at fortælle det til de andre!

Side 25
OPGAVE
Fortæl de andre, hvad I har skrevet, når alle er færdige.

Side 26
OPGAVE
Hver person vælger en anden person i gruppen, de skal sige det ondeste til.
Vent med at sige noget!
Sørg for, at alle bliver valgt!

Side 27
OPGAVE
Hvad er det ondeste, du har læst på digitale medier? Skriv det ned hver især.
Hvis I ikke lige kan huske noget, I har læst, så er det ok selv at digte!
Vent med at fortælle det til de andre!

Side 28
OPGAVE
Sig det I har skrevet til den anden, mens I ser hinanden i øjnene. Gør det på skift.

Side 29
OPGAVE
Diskuter, hvordan det føltes at høre det ondeste, og at det blev sagt direkte til en?

Side 30
OPGAVE
Opfind og tegn sammen jeres egen emoji, som skal betyde, at man ikke må mobbe andre. En anti-mobbe emoji!
Husk, at den ikke må være en kopi af en anden emoji. I skal finde på jeres helt egen emoji.
Jeres emoji skal præsenteres for resten af klassen.

Side 31
TILLYKKE!
I er færdige, godt arbejde!
Sig til jeres lærer, at I er færdige.

Bilag 3: Rollespil

Rollespillet igangsættes af læreren (fra smartboard) og faciliteres af eleveners device (ét pr. gruppe) ud fra nedenstående instruktioner.
Der vises én side ad gangen, og eleverne trykker videre til næste side, når de er klar.

Der er tre versioner af rollespillet, der tager udgangspunkt i de forskellige medier, hhv.: Fortnite, TikTiok og Snapchat.

Alle versioner er medtaget

ROLLESPIL: FORTNITE

Side 1
Fortnites populære klaner

LÆS OP:
"Newboi er kommet med i Toxx' Fortnite klan, men bliver hele tiden holdt udenfor på alle mulige måder. Han er ret træt af det og beslutter sig i et frikvarter for at konfrontere Toxx med det."

Ud over de to er der også et par andre fra klanen til stede.
Vælg, hvem der skal spille Tox, Newboi og klanmedlemmerne Twixie og Zimon.

Giv mobilen til Newboi

Side 2
Newboi

GØR: Kig på Toxx

SIG: *"Jeg forstår ikke rigtigt, hvorfor du overhovedet lod mig være med i klanen. Jeg får slet ikke lov til at spille!"*

Giv mobilen til Toxx

Side 3
Toxx

GØR: Lad som om du ikke ved, hvad han snakker om.
SIG: *"Jeg aner sgu ikke, hvad du snakker om? Tror du ikke bare, det var "lag" eller noget?"*

Giv mobilen til Twixie

Side 4
Twixie

GØR: Kig på Toxx og blink med øjet. Smil og kig på Zimon.
SIG til Newboi: *"Jaja, jeg blev også hele tiden smidt af. Måske var det bare en dårlig server..."*

Giv mobilen til Zimon

Side 5
Zimon

GØR: Du ved ikke helt, hvad det er meningen du skal gøre, se forvirret ud.
SIG: *"Ehm, jeg havde da ikke nogen problemer? Var det ikke dig Toxx, der snakkede om at kicke Newboi?"*

Giv mobilen til Toxx

Side 6
Toxx

GØR: Kig på Zimon
SIG: *"Nårh ja. Det er også rigtigt."*

Giv mobilen til Newboi

Side 7
Newboi

GØR: Stir på Toxx. Du begynder at blive sur.
SIG: *"Men det er da mega tarveligt?! Hvad har jeg gjort?"*

Giv mobilen til Toxx

Side 8
Toxx

GØR: Du har styr på det. Kig på Newboi på en nedladende måde.
SIG: *"Du er sgu selv ude om det..."*

Giv mobilen til Twixie

Side 9
Twixie

GØR: Fold armene og se lidt truende ud
SIG til Newboi: *"Du fik os i problemer med læreren! Sladrehank!"*

Giv mobilen til Zimon

Side 10
Zimon

'GØR: Du er ikke enig med Twixie
SIG: *"Altså, det er jo bare altid svært med nye..."*

Giv mobilen til Toxx

Side 11
Toxx

GØR: Kig Newboi i øjnene og smil.
SIG: *"Sådan er det bare. Du kommer aldrig til at blive en del af Toxx-klanen!"*
Giv mobilen til Newboi

Side 12
Newboi

GØR: Bliv sur.
SIG med høj stemme: *"Hvad mener du? Jeg har jo ikke gjort dig noget som helst? I kan fucking RENDE MIG! Jeg gider slet ikke være i jeres latterlige klan!"*
Forlad rummet. Kom ikke tilbage, før de henter dig. Husk at sige, at du er ok, når de henter dig!

ROLLESPIL - TIKTOK

Side 1
Når TikTok-dans skaber drama

LÆS OP FOR GRUPPEN:
"Liv, Nadia og veninderne kommenterer på hinandens TikTok danse.
Nadia går med drømme om at danse i virkeligheden, og bliver meget påvirket af kommentarerne.
Nadia føler, at de andre piger synes hun er dårlig til at danse. Og det er selvom hun GÅR til dans og træner vildt meget.
Nadia konfronterer de andre piger en dag i skolen, men har svært ved at forklare, hvorfor det går hende på. Hun vil heller ikke fremstå svag jo..."

Vælg, hvem der skal være Nadia, Liv og Veninderne Yasmin og Gry.

Giv mobilen til Nadia

Side 2
Nadia

GØR: Kig Liv i øjnene.
SIG: *"Ehm Liv. Der er noget, jeg gerne vil snakke med dig om... Jeg blev faktisk ret ked af det"*

Giv mobilen til Liv

Side 3
Liv

GØR: Du er ikke helt sikker på, hvad Nadia snakker om. Har du gjort noget galt? Kig på Nadia.
SIG: *"Ok? Hvorfor?"*

Behold mobilen

Side 4
Liv

GØR: Kig på Yasmin
SIG: *"Ved du, hvad hun snakker om?"*

Giv mobilen til Yasmin

Side 5
Yasmin

GØR: Kig på Nadia.
SIG: *"Aner det ikke, måske er hun syg eller noget?"*

Giv mobilen til Nadia

Side 6
Nadia

GØR: Kig på alle veninderne, og sig så noget helt stille, mens du ser ked ud af det.
SIG: *"Jeg er bare ret... jeg bliver ked af det, når I... Det er bare lidt svært, for jeg vil jo gerne gøre det godt og så..."*

Giv mobilen til Liv

Side 7
Liv

GØR: Kig på Nadia og veninderne. Grin og få de andre til at grine med, hvis du kan.
SIG: "*Arjh come on Nadia, er det om de ting, vi siger? Det er sgu da bare for sjov! Slap dog af!"*

Giv mobilen til Gry

Side 8
Gry

GØR: Grin med og kig nedladende på NADIA
SIG: *"Ja ja helt ærligt, det er ikke noget. Du er da ok. Det er jo bare for at prøve at hjælpe dig..."*

Giv mobilen til Yasmin

Side 9
Yasmin

GØR: Kig på Nadia.
SIG: *"Du er så svag. Tag dig dog sammen!"*

Giv mobilen til Liv

Side 10
Liv

'GØR: Kig på veninden i noget tid. Vend dig mod NADIA.
SIG: *"Ja, helt ærligt. Så slemt er det altså ikke..."*

Behold mobilen

Side 11
Liv

GØR: Kig på Nadia. Du ved godt, hvad du har gjort. Smil til hende på en led måde.
SIG: *"Nu skal du ikke tage tingene så tungt, det er jo bare gode råd. Og du har jo brug for dem!? Vi er jo dine veninder!"*

Giv mobilen til Yasmin

Side 12
Yasmin

GØR: Kig på Nadia.
SIG: *"Ja, vi er jo kun ude på at gøre dig en tjeneste!"*

Giv mobilen til Gry

Side 13
Gry

GØR: Grin med og kig nedladende på NADIA.
SIG: *"Jeg synes, du overreagerer helt vildt!"*

Giv mobilen til Nadia

Side 14
Nadia

GØR: Tag mobilen og være stille lidt. Se rigtig ked af det ud. Græd lidt stille, hvis du kan.
Kig på LIV og VENINDERNE.
SIG: *"MEN JEG BLIVER SKIDE KED AF DET, OG JEG SYNES I ER PISSELEDE OG NOGLE MØG-KÆLLINGER!"*

Behold mobilen

Side 15
Nadia

GØR: forlad rummet i stilhed. Kom ikke tilbage, før de henter dig. Husk at sige, at du er ok, når de henter dig!

ROLLESPIL - SNAPCHAT

Side 1
Snappen, når den gør ondt

LÆS OP FOR GRUPPEN:
"I noget tid har Victoria og Noah været oppe at toppes. Victoria har sendt beskeder på snappen til Noah, hvor hun mobber ham.
Noah er ulykkelig, og tør snart ikke kigge på sin mobil af frygt for en ny besked.
Victoria praler over for sine venner om sin genistreg, men en af dem siger fra.
De synes, det er mega ledt og vil have det stoppet!"

Vælg hvem, der skal være Victoria, Noah og deres venner: Isa, Oskar og Lucas.

Giv mobilen til Victoria

Side 2
Victoria

GØR: Kig på alle de andre, en efter en, og grin.
SIG: *"Hah, har I set Noah, han er helt væk! Hver gang hans mobil siger noget, går han totalt i chok!"*

Giv mobilen til Isa

Side 3
Isa

GØR: Kig lidt stille på Victoria. Du er ikke helt med på, at det er så sjovt. Se lidt sur på Victoria.
SIG: *"Jeg synes faktisk, at du er lidt over stregen Victoria."*

Giv mobilen til Oskar

Side 4
Oskar

GØR: Du synes, det er grineren, at Victoria laver sjov med Noah. Smil og se ud som om, du morer dig.
SIG: *"Arh, come on, han må da lige tage og slappe af... Alle ved sgu da, det er noget, han selv er ude om"*

Giv mobilen til Victoria

Side 5
Victoria

GØR: Kig på Isa. Grin højt.
SIG: "*Ved du ikke, hvor let det er at sende en snap, når idioten ikke engang blocker mig, eller kun åbner beskeder fra dem, han kender?"*
"I går skrev jeg, at jeg håbede hans mor døde af kræft!"

Giv mobilen til Lucas

Side 6
Lucas

GØR: Kig på Victoria, og bliv lidt overrasket. Se sur ud.
SIG: *"Du ved godt, at Noahs onkel døde af kræft ikke? Han var ikke i skole i en uge. Det er sgu pænt lortet af dig Victoria!"*

Giv mobilen til Victoria

Side 7
Victoria

GØR: Kig på Lucas. Se overrasket ud.
SIG: *"Det er da bare for sjov! Han må da kunne tage en joke!?"*

Giv mobilen til Isa

Side 8
Isa

GØR: Bliv sur. Det næste skal du sige højt.
SIG: "*Du er klart for meget! Du skal sgu stoppe med det der, du gør jo ham helt vildt ondt! Hvad fanden har du gang i!"*

Giv mobilen til Oskar. Forlad derefter rummet. Kom ikke tilbage, før de henter dig. Husk at sige, at du er ok, når de henter dig! :)

Side 9
Oskar

GØR: Bliv også sur på Victoria.
SIG: *"Ja, er du psykopat eller hvad? Du kan have det så godt. Pas dig selv.!"*

Giv mobilen til Lucas. Forlad rummet. Kom ikke tilbage, før de henter dig. Husk at sige, at du er ok, når de henter dig! :)

Side 10
Lucas

GØR: Kig lidt på Victoria. Kig hende i øjnene, og sig derefter helt stille til hende.
SIG: *"Du gik sgu langt over stregen. Ingen gider at være sammen med nogen, der gør sådan noget Victoria. Vi ses..."*

Giv mobilen til Victoria. Forlad rummet. Kom ikke tilbage, før de henter dig. Husk at sige, at du er ok, når de henter dig! :)

Side 11
Victoria

GØR: Ikke så fedt. Alle dine venner har forladt dig. Måske fordi du fortjener det? Se ud som om, du bliver ked af det.

Rollespillet er slut. Hent de andre, giv dem et high five, eller den seje albue hilsen, og sig lige undskyld til dem...