

## Titel: Star Galaxy

Temaer: Nye venskaber, computerspil, adfærd på nettet  
Fag: Dansk og Teknologiforståelse  
Målgruppe: 3.-4.kl.



Data om læremidlet: Forfatter: Maria Sanko Frantzen

Illustrator: Tina Burholt

Forlag: Alinea, 2021

Der er i disse år stor fokus på elevernes digitale dannelse. Vejledningen her støtter eleverne i at træffe fornuftige valg ved færdsel på nettet og at tillægge sig gode online-vaner.

### Faglig relevans/kompetenceområder

Hvad ved man i grunden om de mennesker, man møder på nettet? Hvornår bør man være opmærksom? Spørgsmål som disse er vigtige at få drøftet for elever i 3.-4. kl., der er i gang med at skabe deres egne vaner for adfærd på nettet.

Billedromanen Star Galaxy er en hverdagsfortælling om pigerne My og Runa, som har aftalt et møde med deres onlineven Lise. Undervejs til mødet bliver pigerne betænkelige. Hvad ved de i grunden om Lise? Og er hun den, hun udgiver sig for at være?

Romanen benyttes her som udgangspunkt for en klassediskussion omkring elevernes egen adfærd på nettet samt konsekvenser for færden på nettet.

Opgaverne skal ses som et inspirationskatalog til, hvordan man kan arbejde med bogen. Opgaverne er delt ind i før, under og efter læsningen. Gennem arbejdet med romanen vil det være oplagt at inddrage fremstilling af multimodale tekster.

## Ideer til undervisningen

### Før læsningen:

#### Forforståelse - plenum

- Se på bogens forside og titel.
- Kom med bud på tanker og ideer til, hvad de 2 piger laver.
- Hvad taler de 2 piger om?
- Hvad tænker de 2 piger? Kopier billedet og hæng det op i klassen. Lad eleverne tegne en tænkebobb, hvori de skriver deres bud på, hvad pigerne tænker.
- Se på bogens bagside.
- Hvad ved I nu om bogens handling?
- Hvad kommer du til at tænke på når du læser titlen Star Galaxy?

### Under læsningen:

Under læsningen får eleverne behov for at kende til de 2 begreber: Avatar og Grooming.

#### Læsning af tekst - i fællesskab

Læs teksten i fællesskab. Stands og forklar nye ord og begreber undervejs. Inddrag elevernes egen spilleerfaring. Tal om dilemmaerne i romanen:

- Hvorfor vil pigerne mødes med Lise?
- Hvorfor fortæller pigerne ikke de voksne om mødet?
- Hvorfor bliver My betænkelig på vej til mødet?
- Hvorfor er aftalen farlig?
- Hvad tror pigerne om manden?
- Hvorfor fortæller My alligevel sin mor om mødet, når pigerne havde aftalt, at det var en hemmelighed?
- My sladrer til de voksne. Må man forråde sin ven?
- Hvorfor slår mor manden med sin taske?
- Mor dømmes manden ud fra Mys forklaring. Forklaringen er ikke sand? Hvordan er forklaringen opstået?

#### Opgaver undervejs - individuelt eller i makkerpar

- Star Galaxy er My og Runas yndlingsspil. Nærlæs teksten s. 2-8. Lav en analyse og beskrivelse af spillet på baggrund af oplysningerne i romanen. Kender du spil, der minder om Star Galaxy?
- Hvad er dit yndlingsspil? Lav en analyse og beskrivelse af dit yndlingsspil (se bilag 1). Hæng beskrivelserne op i klassen, som inspiration for andre. Fremlæg for hinanden i mindre grupper.
- Skriv med gratis-appen "Texting story" dialogen mellem pigerne og My, da de aftaler at mødes.
- Skriv med gratis-appen "Texting story" dialogen mellem My og Lise, da My har sladret til sin mor om mødet.

---

## Efter læsningen:

### Makkerpar: Nærlæs

Find 5 steder i teksten, som beskriver Mys følelser.

F.eks. My piller ved kanten af sin trøje. (se bilag 3)

### Skriftlig makkeropgave med fremlæggelse : Gode råd

Under diskussionen af romanens digitale dilemmaer har eleverne forholdt sig kritisk til omstændighederne omkring My og Runas møde med Lise.

- Lad eleverne i makkerpar skrive 3 vigtige råd, som de vil videregive til andre børn. Aflever på klassens fælles padlet.
- I fællesskab diskuteres de indkomne forslag til råd og samles til klassens 3-5 online-råd.
- Hæng klassens online-råd op i klassen.
- Inviter en anden klasse på besøg. Lad eleverne i makkerpar forklare rådene for elever fra den anden klasse. Hvad skal man huske? Hvorfor er det vigtigt?

## Supplerende materialer

Lær mere om begreberne grooming og avatar med Anders And bladet "Sikker adfærd på nettet" udgivet af Red Barnet: <https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat-sikker-adfaerd-paa-nettet/nyt-fra-sikkerchat/tryk-paa-nettet-med-anders-and/>

**Bilag 1** Beskrivelse af Computerspil

<b>Titel</b>	
<b>Målgruppe</b> Hvem er spillet lavet til?	
<b>Handling</b> Hvad går spillet ud på?	
<b>Figurer - Avatarer</b> Hvem er med i spillet?	
<b>Univers</b> Hvordan er spillets univers? Hvordan ser der ud?	
<b>Opgave</b> Hvad er spillerens opgave?	
<b>Sværhedsgrad</b> Hvor svært er det at komme i gang med at spille? Hvad skal man kunne for at spille?	

## Bilag 2: Brugerprofil

Når man spiller, skal man ofte oprette en profil i spillet. I spillet kan man bruge et andet navn. Det er dit brugernavn. Man har også en kode. Koden er hemmelig. Den må du ikke sige til andre end dine forældre.

Oftentimes skal man også indsætte et profilbillede. I stedet for et billede af sig selv kan du indsætte et helt andet billede - en avatar. Det kan være et billede af en hund, en drage eller noget andet sejt.

<b>Hvad er et brugernavn?</b> Forklar med egne ord.	
--	--

<b>Hvad er en avatar?</b> Forklar med egne ord. Hvorfor er det smart med en avatar? Hvad er ulempen ved en avatar?	
---	--

<b>Hvad er dit Brugernavn, når du spiller?</b>	
<b>Tegn dit profilbillede</b>	
<b>Hvad fortæller dit brugernavn og dit profilbillede om dig?</b>	

### Bilag 3: Nærlæs

Vi har mange forskellige følelser - angst, vrede, glæde, sorg, frustration, nervøsitet, lykke, optimisme m.fl. Følelserne kommer til udtryk på forskellige måder. Vi kan genkende følelsen, når vi ser, hvordan andre mennesker opfører sig.

Find 5 steder i teksten, hvor Mys adfærd afslører den følelse, hun har.

I teksten står der...	Hvor står det?	Hvilken følelse har My
My piller ved kanten af sin trøje.	s. 8 øverst	nervøsitet