



Deadline (26.04.2023)

Tema	Teknologiforståelse, digitalafhængighed, demokrati
Fag	Samfundsfag
Målgruppe	Ungdomsuddannelser
Type	Tv-udsendelse
Kategori	DR2 26. april 2023 (26 min.)

Faglige relevans/kompetenceområder

Vejledningen lægger op til at undersøge designmekanismer i telefonen og apps, så eleverne kan undersøge unges oplevelser af digital afhængighed og udarbejde et borgerforslag om teknologi og afhængighed.

Tv-udsendelsen kan bruges til at arbejde med digital dannelse/teknologiforståelse i samfundsfag, hvor man arbejder med sociale medier, spil og designmekanismer.

Vejledningen lægger op til at arbejde med:

- identitetsdannelse og socialisering
- Politisk meningsdannelse og medier
- Politiske beslutningsprocesser
- Kvalitativ metode

Der er udarbejdet et kapitelsæt, som lånes sammen med udsendelsen.

Kapitelsættene indeholder spørgsmål, som eleverne kan besvare, mens de ser udsendelsen.

Ideer til undervisningen

De første opgaver og aktiviteter knytter sig direkte til programmet, mens den sidste del af vejledningen giver forslag til, hvordan man kan arbejde med designmekanismer og unges opfattelse af afhængighed.

Før udsendelsen:

Inden eleverne skal arbejde med programmet, skal de have arbejdet med lærebogsmaterialer om sociale mediers rolle i identitetsdannelsen og lovgivningsprocessen i Danmark.

Undervejs:

Eleverne ser udsendelsen (eventuelt som lektie) og skriver svar i stikord til spørgsmålene, som er i kapitelsættet. Ser man det i klassen, kan man overveje at stoppe udsendelsen, så eleverne får en pause til at skrive og diskutere efter hver sekvens.

Efter

Opgaverne neden for er designet til at være sammenhængende, men det er også muligt at inddrage enkelte opgaver separat efter behov

Opgave 1: Opsamling på programmet

Eleverne inddeles i tilfældige grupper og diskuterer følgende spørgsmål:

1. Er I enige med Anna Lembke i, at vi skal have mobilene ud af skolen?
2. Eleverne læser derpå: [sådan er telefonen designet til at stjæle din tid](#).
3. Synes I, at der bør være mere regulering af sociale medier?

For eksempel at det skal være forbudt at lave algoritmer, som er med til at fastholde brugerne. Eller skal der være regler for, hvad algoritmerne må anbefale? Det er især rage-baiting, forargelse, angst- og frygtsskabende elementer og misinformation, som fanger brugerne, og det bliver derfor selvforstærkende, fordi brugerne bliver på de videoer eller posts. Skal der lovgives om det?

4. Grupperne skal opstille 5-7 "digitale kostråd," som præsenteres for klassen.
5. Fælles opsamling: Hver elev skriver individuelt 1-2 linjer om, hvad de synes: Bør der være mere regulering af unges brug af sociale medier?"

Opgave 2 Sådan er din telefon designet

Eleverne skal derefter i grupper undersøge designmekanismer og unges brug af sociale medier.

1. Eleverne skal undersøge, hvilke designmekanismer der er mest anvendt i de apps, de selv bruger. Er der fx brug af uforudsigelige belønninger (Random rewards)? Er der infinit scrolling? Like-system? Korte videoformater?
3. Med afsæt i opgave 1 udarbejdes en søgestrategi og en udvælgelse af materialer, der kan belyse manipulerende designpraksisser og unges brug af sociale medier.
4. Eleverne laver en kort præsentation af de vigtigste pointer fra materialerne i matrixgrupper.

Produkt: 2-3 slides, som præsenterer de vigtigste pointer om designmekanismer og unges forbrug.

Opgave 3: Kvalitativ undersøgelse af unge og sociale medier

Eleverne Gennem interviews skal eleverne undersøge, om unge føler en afhængighed gennem 1-2 interviews eller et fokusgruppeinterview af sociale medier.

1. Eleverne udarbejder en interviewguide og gennemfører interviewene. Her kan man lade grupperne tage afsæt i denne [interviewguide](#)
2. Grupperne præsenterer hinanden for de vigtigste pointer fra interviewene.

Produkt: En matrice, der viser de vigtigste pointer i interviewene.

En interviewmatrice kan være en tabelform, der indeholder forskellige elementer relateret til interviewet. Her er et forenklet eksempel:

Spørgsmål	Interviewperson 1	Interviewperson 2
Baggrundsinformation	Svar	Svar
Erfaring og oplevelser	Svar	Svar
Holdninger til emnet	Svar	Svar
Reaktioner på specifikke spørgsmål	Svar	Svar
Anbefalinger/fremtidige synspunkter	Svar	Svar

Opgave 4 Borgerforslag

Et borgerforslag er en formel anmodning til Folketinget om at ændre eller vedtage ny lovgivning. Eleverne skal i grupper udarbejde et borgerforslag indenfor emnet; designmekanismer, afhængighed, trivsel og frihed.

Opgaven kan f.eks. se sådan ud:

1. Definer jeres forslag: Hvad handler forslaget om? Definer det kort og præcist. Husk forslaget skal være inden for Folketingets beføjelser. Et borgerforslag bliver fx afvist af Folketingets Administration, hvis det:

- klart ikke lader sig endeligt gennemføre efter sit indhold inden for den gældende grundlovs rammer,
- indebærer afholdelse af folkeafstemning,
- angår kommuners eller regioners enkelte beslutninger eller private virksomheders eller organisationers enkelte dispositioner,

2. Lav en kort begrundelse: Skriv en kort begrundelse for, hvorfor I mener at forslaget er vigtigt. Beskriv de problemer, som forslaget vil løse, og de fordele, som det vil bringe.

3. Skriv selve forslaget: Skriv i klare og præcise termer. Forslaget skal være let at forstå og kunne læses af alle. Det er vigtigt at være så specifik som muligt og beskrive, hvad I ønsker at ændre eller tilføje til lovgivningen.

4. Undersøg evt. eksisterende lovgivning: Find ud af, om der allerede er lovgivning på området, og hvordan forslaget vil påvirke den eksisterende lovgivning.

Sammenlign jeres forslag med borgerforslaget "Stop tech-industriens kommercielle udnyttelse af danske børn & unge!" fra marts 2023