

DEN SOCIALE VEJ



**Lærerguide til 0. årgang
Venner på nettet,
Skab god digital adfærd**

Anbefalinger

Praktisk

- Overvej klassens bordopstilling ift. gulvplads til øvelser.
- Læs introduktion samt formål og guide på Red Barnets hjemmeside (<https://redbarnet.dk/skole/sikker-paa-nettet/venner-paa-nettet/>)
- Print materiale til alle klasser → efterlad materialet hængende i klassen efter forløb.

Inden opstart af forløb

- Lærernes rolle: er at gennemføre forløbet i egne klasser, vigtigt at der er to lærere/pædagoger, og at forløbet gennemgås i teamet før opstart i klasser.
- Facilitering: vigtigt at tale om de forskellige tilgange, så dem der skal gennemføre, ved hvordan der faciliteres cirkler, tjek ind og tjek ud el.lign.
- Klassens konfliktniveau & problematikker. → fokuser indhold og øvelserne til den enkelte klasse.

Under forløbet

- Forløbet skal foregå hen over minimum 2 lektioner, men kan laves yderligere efter behov.
- Hold strukturen, og hold det kort.
- Indsæt luftere eller brainbreaks efter behov.

Efter forløbet

- Hjælp med at forbedre forløbet ved at indgive en kort evaluering – benyt QR-koden:



PowerPoint præsentation til undervisning

Til forløbet “*Venner på nettet*” er udarbejdet en powerpoint præsentation til undervisningen. Denne lærerguiden følger pp-præsentationen slavisk og beskriver indholdet til hvert slide og hver øvelse. Det er derfor vigtigt, at lærerguiden og pp-præsentationen begge er grundigt gennemgået af lærere/pædagoger som skal undervise, inden forløbet påbegyndes.

Forløbet *Venner på nettet*

Forberedelse

- Hav læst introduktion samt formål og guide på Red Barnets hjemmeside (<https://redbarnet.dk/skole/sikker-paa-nettet/venner-paa-nettet/>)
- Udvælg hvilken case der skal anvendes til rollespillet.
- Det kan være en fordel at have en hal eller et andet lokale til øvelsen ”bodyguard”
- Medbring talepind til tjek ind og spørgsmål i cirkel.
- Medbring elefantsnot.
- Medbring stort stykke karton til planche.
- Medbring blød skumbold eller en lille pude

** Det anbefales at laminere alt materiale. Hvis I ønsker at have materialet hængende i klassen, skal der printes tre udgaver. Materialet kan således gemmes til samme forløb året efter.*

INTRODUKTION TIL FORLØB

Form

Eleverne sidder på egne pladser.

- Skriv dagsordenen på whiteboard eller tavle.
- Beskriv kort hvad forløbet handler om.

- Fortæl eleverne, at I i dag skal tale om at være gode venner og passe på hinanden også på nettet.
- Gennemgå dagsorden, som det fremgår af PowerPoint.
- Husk at 'tjekke af' når I har gennemført et punkt.

TJEK IND

Form

Eleverne sidder enten på egne pladser eller i en cirkel.

Tjek ind

**Start med dig selv, og giv derefter ordet videre til en elev som sender denne videre til enten en elev i cirkel eller på egne pladser.*

Tjek ind på en skala fra 1-5 - Hvordan har din morgen/frikvarter/dag været?

Bodyguards

Form

Eleverne sidder eller står i en cirkel

**Husk en blød skumbold eller lille pude som eleverne kan kaste med*

Introduktion

I skal lege en lille leg, som handler om at beskytte andre. Legen hedder 'Bodyguards', og den handler om at beskytte en, der er udsat for angreb.

- Eleverne skal stå i en cirkel. Spørg i gruppen, om der er **to**, der kunne tænke sig at stå i midten af cirklen.
 - Når de to elever står i midten af cirklen, fordeler du rollerne 'superstjerne' (fx en berømt skuespiller, musiker eller sportsudøver) og 'bodyguard' mellem de to.

- Forklar, at legen går ud på at kaste bolden ind og ramme 'superstjernen', mens 'bodyguarden' forsøger at forhindre, at 'superstjernen' bliver ramt af bolden.
 - Eleverne må kun kaste med underhånd.
 - 'Bodyguarden' bliver måske ramt af bolden undervejs, og det er **ok**.
- Eleverne skal blive stående i cirklen og kan kaste skumbolden rundt til andre i cirklen, som kan forsøge at ramme 'superstjernen'. Imens forsøger 'bodyguarden' at beskytte 'superstjernen' fra at blive ramt.
- Lad eleverne være i midten af cirklen i cirka 30 sekunder – og lad derefter *to nye elever* gå ind i midten. Legen fortsætter, indtil alle, der har lyst, har været inde i cirklen.

Handling: Når legen er slut, sætter alle eleverne sig ned i cirklen.

Form

Del eleverne i to grupper og form herefter to cirkler. I skal nu tale om spørgsmål der knytter sig til legen.

Eleverne sidder i to cirkler. Læreren/pædagogen har en talepind med, vigtigt at der er en talepind til hver cirkel.

- Eleverne introduceres til talepinden; når man har talepinden kan man tale, og når man ikke har den kan man lytte.
- Læreren/pædagogen spørger en i cirklen, om talepinden skal sendes til højre eller venstre og den vej sendes talepinden, efter læreren/pædagogen har svaret på spørgsmålet.
- Læreren/pædagogen starter selv med at svare på spørgsmålet, for at vise at "isen er sikker at gå på"
- Når alle elever har haft talepinden, samler læreren/pædagogen op og siger tak for alle svarerne (for hver runde).

Handling: Eleverne sidder i cirkel, spørgsmålene besvares som i cirkelproces (fra RGP-tilgangen).

Spørgsmål

- Hvordan føltes det at stå i midten og være 'superstjernen'?
- Hvordan føltes det at være 'bodyguard'?
- Hvordan føltes det at være dem, der forsøgte at ramme 'superstjernen' med bolden?
- Hvad er vigtigt at være opmærksom på. Så legen bliver god og sjov for alle?
- Hvordan kan man være med til at hjælpe og beskytte hinanden?

Dine første venner på nettet

Form

Bed eleverne blive i de to cirklen, dog skal de sidde så alle kan se videoen.

Introduktion

Filmen '*Dine første venner på nettet*', handler om at være en god ven og kommer bl.a. med et bud på fem gode regler for, hvordan eleverne skal opføre sig over for hinanden på nettet.

Handling

Vis filmklippet og tal derefter i fællesskab om spørgsmålene.

Form

Eleverne sidder i cirklerne, spørgsmålene besvares som i cirkelprocessen fra RGP.

Tal bagefter i fællesskab om:

- Hvad filmen handlede om?
- Hvad eleverne lagde særligt mærke til i filmen?
- Var der noget, som undrede eleverne?
- Lad eleverne komme med eksempler på historier fra deres eget liv, hvor de har fulgt reglerne fra videoen.
- Slut af med at gennemgå reglerne fra videoklippet en ad gangen.

De fem regler fra filmen

1. Send aldrig dumme beskeder.
2. Klik kun 'synes godt om' gode beskeder.
3. Send kun billeder eller film af andre, hvis du har fået lov.
4. Inviter andre med, hvis du vil vise noget på mobil, tablet eller computer.
5. Vær en god kammerat.

Rollespil

Form

Eleverne sidder i de to cirkler.

Handling

Inden har lærertemaet udvalgt en af de nedenstående cases.

Fortæl eleverne, at I skal lave et lille rollespil om, hvordan man er en god ven på mobil, tablet og computer.

- Spørg, hvem der har lyst til at være skuespillere til casen.
- Udvælg det antal skuespillere, I skal bruge.

Læs casen højt. Når du holder en pause, skal skuespillerne opføre det, du netop har læst højt.

Når du har læst casen højt, taler I fælles om spørgsmålene til hver case.

Skuespillerne gennemspiller herefter casen igen.

Fortæl, at eleverne i den anden gennemspilning har mulighed for at bryde ind og ændre på handlingen.

Når en elev rækker hånden op, skal du sige **"Frys"**.

- "Frys" betyder, at skuespillerne skal "stå stille" i deres position.

Eleven med hånden oppe fortæller nu, hvordan 'en af skuespillerne skal handle anderledes for at være en god ven.

- Eleven kan fortælle, hvordan skuespilleren skal agere, eller eleven kan bytte plads med skuespilleren og selv gennemføre handlingen. Hvis eleven helst vil nøjes med at fortælle en alternativ handling og ikke gennemspiller den, er det også ok.

Når den alternative handling er gennemspillet *"spoler I tilbage"* til det oprindelige handlingsforløb i casen.

- Skuespillerne fortsætter den oprindelige handling, indtil en ny elev rækker hånden op, og du siger **"frys"**
 - Hjælp skuespillerne, hvis de glemmer handlingen undervejs.

Hvis eleverne ikke selv kan komme med forslag til handlinger, kan du hjælpe dem på vej med **'Inspiration til handlinger'**. (Se boks)

Fortsæt indtil der ikke er flere forslag til, hvordan man kunne have handlet anderledes i casen og været en god ven.

Case 1: Inviter andre med til mobilspil

Skuespillere: 3

Læs højt:

Det er frikvarter. Emma og Sofia sidder og spiller på Emmas mobiltelefon. De har det rigtig sjovt og er i gang med et svært level. De er begge to rigtig gode til spillet. Det er Emmas tur og pigerne har kun et liv tilbage. Hvis de mister det sidste liv, skal de vente en halv time, før de får nye liv. Hvis de mister det sidste liv, kan de ikke nå at klare banen, inden frikvarteret er slut.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Pludselig kommer Anna over til dem. Anna har ikke fået en mobiltelefon endnu, og hun er vist ikke særlig god til at spille. Anna spørger: ”Hvad laver I?”

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Emma og Sofia har faktisk lidt travlt, hvis de skal nå at spille færdig, så de kigger ned i telefonen og fortæller Anna, at de har travlt med at spille.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Anna spørger, om hun må prøve spillet. Emma og Sofia vifter Anna væk og siger at hun skal gå. De skal jo skynde sig, hvis de skal nå at blive færdige inden frikvarteret slutter. Og de vil i hvert fald ikke risikere, at Anna mister deres sidste liv i spillet.

Anna bliver ked af det og går væk.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Spørgsmål til case 1

- Hvad skete der i skuespillet?
- Hvad handlede skuespillet om?
- Hvordan føles det mon at være Anna?
 - Hvorfor bliver Anna ked af det?
- Skuespillet handler om Candy Crush. Kunne det samme ske i andre spil?
(Har I kendskab til et spil som eleverne spiller meget for tiden, kan dette anvendes i stedet).

Inspiration til handlinger

- Pigerne kan spørge om Anna har lyst til at være med ved at kigge på.
- Pigerne kan fortælle Anna, at banen virkelig er svær, og om de i næste frikvarter i stedet må lære Anna, hvordan man spiller spillet.
- Pigerne kan sige til Anna, at de er færdige lige om lidt, og om Anna har lyst til at vente på dem, så de kan følges ind fra frikvarter.
- Pigerne kan spørge Anna, om hun har lyst til at spille bold/tegne/lege i næste frikvarter.

Case 2: Send kun gode beskeder og vær en god kammerat

Skuespillere: 4

Læs højt:

Om aftenen...

Oliver sidder derhjemme og spiller Minecraft. Johan, Valdemar og Max fra klassen er også online hjemmefra. Oliver ser en besked på chatten fra Johan. Johan skriver: "Valdemar er dårlig". Max skriver: "Ha ha". Oliver griner lidt.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Johan og Max skriver flere dumme beskeder til Valdemar nu. De skriver for eksempel ”Gå væk” og ”Skrid med dig”. Valdemar logger af uden at sige farvel.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Oliver synes ikke, at det er så rart nu. Han lukker for computeren.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Næste dag...

Næste dag i skolen ser Oliver, at Valdemar sidder for sig selv i frikvarteret. Valdemar ser ked ud af det.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Oliver løber forbi Valdemar og skynder sig over til Johan for at spille bold. Oliver har dårlig samvittighed over, at han ikke hjalp Valdemar i går i Minecraft.

(Pause – skuespillerne opfører handlingen)

Spørgsmål til case 2

- Hvad skete der i skuespillet?
- Hvad handlede skuespillet om?
- Hvorfor ser Valdemar mon ked ud af det?
- Hvorfor har Oliver dårlig samvittighed?

Inspiration til handlinger

Om aftenen

- Oliver, Johan og Max kan skrive/ringe til Valdemar efter spillet og spørge, om han er ok.

- Alle fire drenge kan fortælle forældrene, hvad der er sket.

Næste dag

- Oliver, Johan og Max kan gå hen til Valdemar og sige undskyld.
- De kan sætte sig over til Valdemar i frikvarteret og spørge, om han er ok.
- De kan spørge Valdemar, om han har lyst til at spille Minecraft igen i aften.
- Oliver kan sige til Johan og Max, at de skal huske at skrive pænt.
- De kan fortælle klasselæreren, hvad der er sket

Handling

Bed eleverne finde tilbage på egne pladser.

Afrunding

Form

Eleverne sidder på egne pladser.

Lav i fællesskab en liste over, hvordan man er god ved sine klassekammerater på mobil, tablet og computer. Skriv listen op på smartboardet eller på en planche (der efterfølgende kan hænges op i klassen)

- I kan tage udgangspunkt i reglerne fra videoklipet 'Dine første venner på nettet'.

Kom blandt andet ind på:

- Hvordan kan man inkludere flere i sit mobilspil?
- Hvordan kan man være god ved hinanden med mobil, tablet og computer?
- Hvad skal man gøre, hvis man oplever eller ser noget ubehageligt på mobil, tablet eller computer?
- Hvordan kan de voksne bedst hjælpe, hvis I bliver uvenner på nettet?

TJEK UD

Form

Hurtig-tjek-ud på egne pladser.

Hurtig-tjek-ud

På højre hånd skal I vise på en skala fra 1-5, hvordan har I det lige nu?

På venstre hånd skal I give en thumbs-up, thumbs lige-ud eller en thumbs-ned i forhold til, om de synes, der er noget, der har været godt i dag.

Handling: Jeg tæller til 3 og på 3, viser I alle sammen jeres hænder.

Ideer til videre forløb / Idebank / Inspirationskatalog