

RESPEKT FOR RETTIGHEDER - LÆRERVEJLEDNING

INDHOLD

Dette materiale formidler Medierådet for Børn & Unges Etiske Retningslinjer for digitale tjenester til elever på mellemtrinnet. Materialet består af to øvelser, der inviterer eleverne til at reflektere over deres eventuelle erfaringer med og viden om sociale medier og spil.

Forløbet indledes med en standpunktsøvelse, der aktiverer elevernes refleksioner over og erfaring med sociale medier og spil. Her skal eleverne stå skulder ved skulder på en linje, og forholde sig til udsagn om sociale medier og spil, som læses højt for dem. Ordforklaring findes til sidst i nærværende lærervejledning.

Herefter introduceres eleverne for Medierådet for Børn og Unges 8 etiske retningslinjer for digitale tjenester, formidlet til børn (se elevark 1). De skal herefter øve deres nye viden gennem leg med en såkaldt "nipnapper", som de hver skal folde, og som de kan beholde efter undervisningen (se elevark 2). De skal nu stille sig op med hver deres nipnapper, og et elevark med de etiske retningslinjer ved hånden. Herefter skal de finde sammen to og to og den ene elev "nipnapper" den anden, som skal svare på spørgsmål om de 8 retningslinjer ud fra den viden de har fået gennem introduktionen til de etiske retningslinjer. Rollerne skifter, og efter første runde, finder eleverne i næste runde sammen med en ny partner.

TRIN

Mellemtrin.

TID

2 lektioner.

MATERIALER

Arbejdsark 1: "De 8 Etiske Retningslinjer for digitale tjenester": Print af 1-pager med de 8 etiske retningslinjer svarende til antal elever.

Arbejdsark 2: "Nipnap en etisk retningslinje": Farveprint af 1 A4-side med nipnapper tekst svarende til antal elever.

1 saks.

1 print af "Standpunktsøvelse – Respekt for rettigheder" til dig som lærer.

1 print af nærværende lærervejledning.

RUM

Plads til at eleverne kan stå på en linje og tage 10-15 skridt frem i den første øvelse. Enten i et klasselokale, hvor borde er ryddet til siden, en idrætshal eller skolegård. Hvis pladsen er trang, kan eleverne, gå frem til en væg de første skridt, og herefter vende om, hvis udsagnene fordrer, at de går længere frem.

Plads til at eleverne kan gå rundt mellem hinanden og "nipnappe" en retningslinje i den anden øvelse.



INTRODUKTION

Fortæl eleverne, at I de næste 2 lektioner skal beskæftige jer med sociale medier og digitale tjenesters ansvar for børn og deres rettigheder. De vil undervejs lære om spiltjenesternes ansvar for børns rettigheder og bliver introduceret til etiske retningslinjer for digitale tjenester (sociale medier og digitale spil), som er udarbejdet af Medierådet for Børn og Unge.

Start med at spørge dem, om de ved, hvad etik er? Fortæl, at etik kan hjælpe os med at forstå hvad der er rigtig og hvad der er forkert i forskellige situation.

Spørg dernæst om de kender Medierådet for Børn og Unge? Medierådet for Børn og Unge er sat i verden for at beskytte børn gennem bl.a. aldersmærkning af film. De har derfor udarbejdet nogle etiske retningslinjer eller regler for, hvad sociale medier og spil burde i forhold til at beskytte børn iog deres rettigheder online.

Og spørg dem så, om de kender noget til børns rettigheder? Giv eksempler. Fx at ret til ikke at blive udsat for vold - og at voksne fx ikke må slå børn, at børn har ret til et privatliv, og at børn har ret til uddannelse.

Fortæl, at hvor børn har rettigheder, har voksne ansvar for at beskytte børn, og sørge for at børn er trygge og har mulighed for at udvikle sig. Fortæl, at I kommer til at lave to forskellige øvelser de næste to lektioner.

STANDPUNKTSØVELSE - RESPEKT FOR RETTIGHEDER

Bed eleverne om at stille sig på række, skulder ved skulder, ved siden af hinanden, uden at snakke sammen. Fortæl, at du nu vil læse nogle udsagn op. Hver gang de kan svare 'ja' til udsagnet, skal de tage et skridt frem. Hvis de ikke kan svare 'ja', skal de blive stående.

Læs udsagnene op fra arket "Standpunktsøvelse - Respekt for Rettigheder", et ad gangen. Hold en pause i oplæsningen mellem hvert udsagn, så eleverne får tid til at overveje, om de skal gå et skridt frem eller ej.

Efter sidste spørgsmål kan du bede eleverne bemærke, hvor de står i forhold til deres klassekammerater. Reflekter sammen over om eleverne har forskellige erfaringer med og syn på sociale medier og digitale spil, og hvad de tænker om at sociale medier og spil har ansvar for at respektere børns rettigheder? Er de regler de har sat op af deres forældre eller værge for sociale medier og spil, forskellige? Oplever de at de får hjælp til at sætte grænser for deres brug af skærme fra deres forældre? Er det hjælpsomt at få sat regler op, når man som barn er på internettet?

Mange udsagn i øvelsen har ikke et rigtigt eller forkert svar, men enkelte har objektivt set et rigtigt og et forkert svar. Svar til de udsagn hvor der er et korrekt svar er udsagn 1, 2 og 22.

Enkelte af de øvrige udsagn indeholder ord, der kan kræve en smule forklaring. Disse ord er fremhævet sidst i lærervejledningen under "Ordforklaring". Der er også inspiration til videre refleksion over de enkelte udsagn.

OVERSIGT PÅ WHITE BOARD/SOM UDPRINT

Gennemgå de 8 retningslinjer.

Uddel elevark 1 "De 8 etiske retningslinjer for digitale tjenester". Gennemgå de 8 retningslinjerne, eventuelt ved at du selv læser dem højt, eller ved at otte forskellige elever hver læser en retningslinje højt. Retningslinjerne sætter en ramme for nogle af de udsagn, som eleverne netop har forholdt sig til. Brug gerne ordforklaringen sidst i lærervejledningen som støtte til at tale om nogle af de begreber, der indgår i de etiske retningslinjer.

NIPNAPPER ØVELSE

Hver elev skal have et udprintet af elevark 2: "Nipnap en etisk retningslinje", så de nu har både elevark 1 og elevark 2. Hver elev skal nu folde en nipnapper ud af elevark 2. Når nipnapperen er foldet, finder eleverne sammen i par. De skal nu skiftes til hhv. at stille og besvare et spørgsmål fra nipnapperen. Når de har stillet et spørgsmål og svaret, bytter rollen og når første runde er gennemført, finder eleverne sammen med en ny kammerat.

De otte spørgsmål svarer til de 8 etiske retningslinjer for digitale tjenester. Når det vurderes, at eleverne har været alle spørgsmål igennem, stopper aktiviteten.

NB Nogle af eleverne kender måske "nipnapperen" som en "flip-flapper". Kært barn har mange navne. Der er mange steder på nettet, hvor du kan finde vejledning til at folde nipnapperen.

FÆLLES REFLEKSION

Spørg ind til hvad de har lært om digitale tjenesters ansvar for at respektere børn og deres rettigheder, som de ikke vidste før?

Hvad er det mest vigtige, de har lært om sociale medier og spiltjenester?

Er der noget særligt, som de vil tænke over næste gang de er på internettet?

Har det været svært? Sjovt?

Ordforklaringen nedenfor kan være en hjælp til dig som lærer igennem hele materialet. Både til standpunktsøvelsen, gennemgang af de 8 etiske retningslinjer, samt hvis eleverne har spørgsmål, når de "nipnapper en etisk retningslinje".



REFLEKTION TIL STANDPUNKTØVELSE

Ord i elevarkene der kan kræve en smule forklaring er fremhævet nedenfor i orange, ligesom der er input til videre refleksion over de enkelte udsagn i standpunktsøvelsen.

- Udsagn 1: Der er regler for sociale medier og digitale spil der siger, at de ikke er for børn under 13 år.
Det er korrekt.
- Udsagn 2: Der er nogle sociale medier som fx Discord, som man ikke må være på før man er 18 år.
Det er korrekt.
- Udsagn 4: Jeg ved hvad **cookies** er.
Cookies er små filer med oplysninger, der indsamler digitale fodspor om brugerne, når de færdes online. Cookies bliver gemt på ens computer, tablet eller smartphone, når man besøger en hjemmeside.
- Udsagn 12: Jeg har talt med **MyAI** om noget, der var svært at tale med andre om. *MyAI forekommer på SnapChat. Medierådet for Børn og Unge anbefaler at chatrobotter, der unødigt stimulerer børns adfærd og fastholder deres brug af en tjeneste, fjernes fra børns spil og sociale medier. Baggrund er, at MyAI fastholder børn unødigt og høster deres oplysninger samtidig med, at MyAI ikke tager tilstrækkelig højde for børn og unge som sårbare forbrugere, der har ret til særlig beskyttelse.*
- Udsagn 15: Jeg ved hvor jeg kan få hjælp, hvis jeg selv eller nogen jeg kender, har oplevet noget ubehageligt på internettet.
Mange børn vil opleve at kunne få hjælp af en nær voksen, som de har tillid til og er tryk ved. Man kan også få hjælp hos Red Barnet, Børns Vilkår og Center for Digital Pædagogik.
- Udsagn 17: Jeg godkender straks, når jeg bliver spurgt om jeg vil godkende **privatlivsindstillinger** uden egentlig at vide, hvad jeg siger ja til.
Alle apps har en indstilling som standard. Det hedder en privatlivsindstilling og man kan begrænse, hvor meget ens apps ved om en. Når man opretter en profil på et socialt medie eller i et spil, skal man forholde sig til privatlivsindstillinger. Her kan man blandt andet vælge, hvilke andre brugere, der kan se ens profil, og hvem, der må kontakte en. Det er også i privatlivsindstillingerne at man giver tilladelse til at fx et spil må beholde ens oplysninger og hvilke reklamer man ser.



- Udsagn 20: Jeg ved hvad sociale medier tjener penge på.
*Det kan fx være tid, brugernes personlige oplysninger, eller ved at fastholde opmærksomhed unødigt ved at vise reklamer, sælge **abonnementer** eller ved at motivere til at børn og unge gennemfører **mikrotransaktioner**. Mikrotransaktioner er betalinger i spil som foregår fx ved at købe såkaldte 'skins' eller fordele i et spil. Mange betalinger i spil foregår gennem små beløb, som virker ubetydelige. Et abonnement er en aftale mellem dig som kunde og en virksomhed. Typisk består abonnement i levering af en ydelse eller et produkt mod betaling.*
- Udsagn 23: **Børns rettigheder** gælder også online.
Det er korrekt. Børns rettigheder gælder uanset hvor børn befinder sig. De står blandt andet i FN's Børnekonvention, der også bliver kaldt 'verdens børns grundlov'. Som barn har du ret til fx privatliv, beskyttelse mod vold og ret til uddannelse. Det er voksne der har ansvar for at beskytte børn og deres rettigheder.

ANDRE ORD TIL FORKLARING

Der indgår også andre ord i retningslinjerne, som eleverne måske ikke kender betydningen af. Det kunne være: Adfærdspåvirkende mekanismer og mikrotransaktioner.

Adfærdspåvirkende mekanismer

Det er design af sociale medier og spil, der unødigt stimulerer børns adfærd, og som fastholder deres brug af en tjeneste. Det kan fx være i forhold til at vedligeholde streaks, chat-robotter, kontinuerlig scrolling, automatisk afspilning mv.

Mikrotransaktioner

Er overførsler i form af små tilkøb, som mange computerspil tilbyder. De kan være fx skins, pakker med virtuel valuta eller køb af en særlig funktion i en app ved hjælp af en lille smule rigtige penge, eller ved at man betaler med sin opmærksomhed. Mange spil benytter mikrotransaktioner som betalingsmodel.