

I de senere år har der været tilbagevendende fokus på unges mistrivsel.

Børn og unges brug af skærme og sociale medier er et stigende fokusområdet, og der er opmærksomhed på flere livsbetingelser, såsom koncentration, søvn, ensomhed, fysisk inaktivitet, udfordringer med læring foruden deres sociale kapacitet og skærmtid. Bekymringen om deres digitale liv har de senere år også centreret sig om like-kultur, digital usikkerhed, selvopfattelse, angst, hård tone, magtesløshed og frygten for at blive udstillet..

Her i håndbogen skifter vi fokus fra bekymringerne til præmissen for de unge og zoomer ind på deres banehalvdel. Formålet er at give et bedre afsæt for fælles forståelse og digital bevidsthed samt at gøre emnet mindre kompleks men indsatsen mere konkret.

Håndbogen er opdelt i tre dele:

Del 1: Kort introduktion til præmissen og for digitale unge med særligt fokus på nuværende og kommende årgange

Del 2: Forandring kræver forandring - Viden om positive indsatser og tilgange

Del 3 Indsigter om de temaer, der er udvalgt til projektet samt de temaer, der griber ind i de valgte temaer

Kilder findes bagerst i materialet.

Markant nedgang i trivslen fra 2017

I 2007 kom smartphonen på markedet, og Facebook blev samtidig udbredt worldwide og i Danmark. Ti år senere begyndte advarselslamperne at blinke om en markant nedgang i trivslen hos unge. Den amerikanske psykologiprofessor, Jean M. Twenge, gjorde fra 2015 stærkt bekymrende fund i sine tilbagevendende årlige studier af unges trivsel. Kurven knækkede første gang i 2015 og viste sig efter tre år at have manifesteret sig som negativ udvikling. Jean M. Twenge advarede om tendensen i 2017, da hun skrev: "Have smartphones destroyed a generation."

Unge adfærd på sociale medier udviklede sig negativt

Det land, hvor flest unge brugte smartphones og sociale medier, var Danmark. I Danmark oplevede vi i de samme år flere eksempler på grænseløs og hård adfærd på sociale medier som Facebook, hvor over 100.000 unge mellem 11 og 17 år var medlem af gruppen Offensivt (oprindeligt Fundamentum). Her var nøgenbilleder, hån og mobning dagligdag, indtil gruppen blev lukket af Facebook i september 2017. De mange unge medlemmer var ikke nødvendigvis aktive i gruppen, men de blev eksponeret for adfærden. Der var flere eksempler på hævnporno og grov mobning, der både foregik synligt og usynligt og eksempler på selvskade og pædofiles udnyttelse af børnebilleder, som foregik på andre sociale medier i samme periode.

Umbrella-sagen som case virkede mest over for de voksne

Det var altså ikke selve telefonen og skærme, der prægede den danske debat i perioden fra 2012 til 2017. Derimod kom der i 2016 og 2017 fokus på de mange udfordringer med adfærden, unges adfærd, som i flere var gået under radaren, indtil flere organisationer og politiets NC3- enhed i januar 2018 gik sammen om at gøre Umbrella-sagen til en offentlig case, som skulle danne præcedens for andre kommende sager og gøre det nemmere at tale om det, man ikke må på sociale medier.

Det førte dog ikke til en væsentlig forandring, for unge havde ikke kun lært sig selv at mestre knapperne på sociale medier men også grundlagt en digital færden, hvor regler, love og hensyn ikke var talt ind i dem undervejs. Undersøgelser viste kort efter Umbrella-sagen, at unge i alderen 16-18 år stadig ikke kendte love og regler, selv om sagen var bredt dækket af alle medier og førte til undervisning og dialoger på ungdomsuddannelser landet over.

Digital adfærd var opmærksomhedspunktet

De mange historier i medierne betød, at der kom mere fokus på restriktioner og advarsler om børn og unges digitale adfærd, og digital dannelse blev relanceret flere gange. Influencere med tvivlsomme budskaber, massive udfordringer med nøgenbilleder og digital mobning – også den usynlige, men også hele den demokratiske samtale blev tilbagevendende emner hos meningsdannere, politikere og forældre/fagpersoner. Det var først adfærden på sociale medier, der var fokus på, men langsomt kom der fokus på en mere generel skærm-debat.

Debatten forandrede sig til et bredere fokus

Det var især den danske læge, Imran Rashid, der skabte begrebet skærm-afhængighed, mens danske medieforskere var uenige. Den debat kører stadig og vil formentlig fortsætte – for eller imod. I årene efter har søvnforskere, psykologer og mange andre eksperter peget på sociale medier og skærme som en fysisk og psykisk udfordring for børn og unges udvikling, helbred og trivsel.

I samme periode (2018) begyndte søvnforskere, psykologer, hjerneforskere, idrætsorganisationer at røre på sig og pege på generelle problemer ved skærmene. Den tyske neuroforsker, psykiater og forfatter Manfred Spitzer talte om begrebet digital demens, og han var den første, der illustrerede konsekvenser af en helt anden bekymring, nemlig læringen. Når børn og unge ikke får viden via vidensforstyrrelser, som er viden, man ikke tror, man har brug for, men derimod kun ved, at man altid kan spørge Google, så vil nogle stier i hjernen lukke sig, var hans budskab.

Tech-giganter og manipulation

Det var kendt, at sociale medier byggede deres forretning på algoritmer og forsøg på, at få brugerne – også børn og unge – til at blive lidt længere. Trump havde vundet valget i USA ved at anvende digitale mediers selvskabte reklame-teknikker, og tech-giganter blev for alvor sat i søgelyset i de år.

De mange bekymringer satte gang i en tilstand af dobbeltstandard

Mens de unge, der var en del af de hårde første år på sociale medier, blev ældre og kom på ungdomsuddannelser, kom nye årgange til på sociale medier. Årgange, der ikke kun havde hørt om det forjættede digitale liv fra deres ældre søskende og nu havde mange flere sociale medier at vælge imellem. De havde også nemmere adgang, da de fik telefoner og apps tidligere, og de var vokset op med Youtube og spil fra børnehævedalderen. For det blev også langsomt mere anerkendt, at børn og unge skulle anvende skærme til flere gøremål.

Mens adgangen til det digitale blev udvidet og mange tilfælde blev krævet voksede bekymringen for skærmafængighed, manipulation og tech-giganter, og der kom flere regler og forbud ind i børn og unges dagligdag.

Større kompleksitet

Det digitale blev en mere kompleks størrelse, som i nogen grad førte til passivitet frem for handling.

Den oprindeligt forventning om digital indfødte forandrede sig til en forståelse af, at der måske snarere er tale om digitalt autodidakte. Det er dog tydeligt, at der er markante forskelle på de unge, der indledte de grænseløse år på sociale medier, og de unge, der blev født blot få årgange senere.

Der er en tendens til at tage udgangspunkt i, at de som generation kan defineres ud fra en digital standard, men noget tyder på, at der er afgørende forskelle i de unges præmis. Forståelse for den præmis kan gøre en kommende indsats mere konkret.

Årgange frem for generation

Generation Z antages at være født mellem 1995/97 og 2010. Men der er få fællestræk for præmissen, når det kommer til unge født i den periode. Overordnet er unge født omkring årtusindeskiftet blevet introduceret til smartphonen og sociale medier i 10-12-årsalderen. De startede på Youtube, spil, Facebook og nogle af de ældste prøvede også Arto. Senere Instagram.

De husker tiden for telefonen og sociale medier og fik i højere grad end de yngre hjælp til at udvikle sig i den fysiske verden omgivet af forældre og fagpersoner.

Den yngre del af Generation Z er årgangene 2006-2010. Deres præmis er anderledes end de ældste, for de er født de år, hvor smartphonen kom på markedet. De arvede meget tidligere i deres liv en smartphone og fik sociale medier mellem 6 – og 9-årsalderen. Typisk startede de med Instagram eller Musically (nu TikTok), fordi de to medier ansås for at være mere overskuelige end Facebook, der tidligt fik ry for at være et barskt miljø. Dog havde alle styr på Youtube inden skolestart og Snapchat ansås ikke for et rigtigt socialt medie, selv om mange var på Snapchat.

Technoference

Eftersom årgange 2006-2010 er født i de år, hvor smartphonen blev udbredt i Danmark, vil præmissen for dem som årgange være anderledes ifølge forskere.

Technoference dækker kort fortalt over de små forstyrrelser, der kan være i den kontaktrelation, der er mellem barn og forælder både i de tidlige og i de dannende år. Begrebet er forholdsvis nyt og forskning i technoference anvendes nu som grundlag for anbefalinger til forældre i flere stater i USA. I Danmark har det været oppe at vende i forbindelse med debatter om skærmregler og skærmforbud i skoler. Men det oprindelige begreb er en beskrivelse af forældre-barn relationen.

Det anslås at børn født i slutningen af nullerne har været maksimalt eksponeret for technoference, da smartphonen var ny og spændende for mange forældre. Børn født efter smartphonens udbredelse vil ifølge forskere alle have været udsat for technoference.

Technoference beskrives desuden som en tilstand af det, som skærmen beskriver fraværet af. Øjenkontakt, nærkontakt, spejling, genkendelse af følelser og en indtaling af empati ved dialog og vejledning af voksne på sidelinjen. Derfor arbejder forskere med flere forklaringer på den dalende empati og modstandskraft end manipulation og tech-giganter.

Derfor kaldes årgangene 2006-2010 for selvopdragerne. De ældre årgange for selvopdagerne.

Det er nu 16 år siden, smartphonen kom på markedet, og sociale medier blev udbredt. Det har været en historisk periode for både børn, forældre og fagpersoner, som alle har måttet håndtere en kollektiv digitalisering på individuelt niveau.

Forskning viser dog, at der i konsekvensbilledet er en kombination af mange faktorer, som kan forklares ved endnu et blik på de årgange, der kommer på ungdomsuddannelser i de kommende år:

- De er født i nogle afgørende år, hvor der var afbrydelser i deres interaktioner med voksne.
- De er vokset op i de år, hvor smartphonen og sociale medier ikke kun blev udbredt, men også udforsket af de voksne generationer.
- De har gået i skole i de år, hvor forventningen til digitalt indfødte langsomt blev erstattet af en langt større kompleksitet om den digitale adfærd. Samtidig udviklede telefonen sig til at være nødvendig i mange livsroller: socialt, skole, borger, forbruger, pårørende, fritidsinteresse etc. Ikke kun for de unge men også for deres nærmest.
- De har været digitale i den periode, hvor der først blev sat ind med regler, rammer og undervisning i mellemtrins alderen, mens de var aktive på Youtube fra børnehavealderen og langt tidligere end de ældre årgange grundlagde deres digitale færden. Det betød også, at de vænnede sig til selv at skulle regne tingene ud uden dialog.

Erfaring - indsigt - erkendelse

Ekspertter i udviklingspsykologi undersøger i flere studier konsekvensen af dels den manglende kontakt og dels det faktum, at børn lever deres liv digitalt så tidligt, at de selv skal omsætte erfaringer til handlinger. Noget vi ellers hjælper dem med i alle andre dele af deres liv, hvor vi som fagpersoner og voksne hjælper erfaringer på vej til at blive til indsigter og med flere erfaringer og indsigter også erkendelser.

I hjemmet, overfor søskende, relationer i børnehaven, til fodbold, i klassen etc.
Men digitalt skal de selv regne det.

Der er dog ikke noget, der tyder på, at almindelig dialog, rammer og formål ikke virker

Ekspertter peger på, at der er mange parametre, der gælder i den digitale kompleksitet, men det at gøre det mindre komplekst og mere håndgribeligt ser ifølge forskning ud til at skabe positive forandringer.
Ikke kun hos børn og unge men også hos fagpersoner og forældre.

De tre parametre for at det virker, er en kontinuerlig indsats, der ikke er nålestikspræget men derimod båret af dialog og et formål.

Ved at inddrage dialoger og lysten til fælles læren, er der en markant øget chance for, at unge får aktiveret deres erfaringer og omsat dem til indsigter og erkendelse. Det kræver, at nogle faciliterer samtalen.

For unge taler forbløffende lidt sammen om emnerne.

De antager, at andre har styr på tingene.

De oplever, at de gerne vil dialog med voksne, men at den er præget af fordomme.

De oplever, at de er de udførende og tech-giganterne er problemet.

Flertalsmisforståelser

I Danmark har flere aktører og eksperter siden 2016 også peget på udfordringerne ved sociale medier og aflivet myten om digitalt indfødte. Vincent F. Hendricks dr.phil., ph.d. og professor i formel filosofi ved Københavns Universitet har især peget på begrebet flertalsmisforståelser som et begreb, der har betydning. Unges liv indeholder mange af disse flertalsmisforståelser, ligesom vores måde at opfatte deres digitale kompetencer eller digitale adfærd kan være præget af samme.

Et af de mest gængse eksempler på flertalsmisforståelser hos unge er behovet for tilgængelighed. I modsætning til, hvad mange troede i perioden 2015-2020, er ønsket om at være tilgængelig langt mere dominerende end FOMO. FOMO er betegnelsen for ikke at ville gå glip af noget: fear of missing out. Undersøgelser viste nemlig, at det var svært for unge at lægge telefonen fra sig om aftenen eller på forskellige tider af dagen, fordi de så kunne gå glip af chats med vennerne eller kunne misse en vigtig besked. Der var – og er – en opfattelse af, at andre bliver sure, hvis man ikke svarer hurtigt nok. Eller at det kan gå stærkt i den forkerte retning, og de på kort tid pludselig er uden for gruppen i en chat. Der er tale om en utryghed som konsekvens af, hvor hurtigt det kan gå den forkerte vej i selv de bedste digitale relationer.

Flertalsmisforståelsen lever, fordi de unge ikke taler med hinanden om dem. De tror, det er common sense. Når de bliver guidet til at tale om et emne som tilgængelighed, opdager de, at deres frygt kan være ubegrundet, og de kan lære at se situationen fra deres eget bruger-perspektiv.

Eksempel: Laura fortæller Mathilde om sin egen frygt for at slukke telefonen, fordi hun tror, at Mathilde vil blive sur, hvis Laura i så fald ikke svarer på hendes besked. I de fleste tilfælde vil Mathilde sige, at hun kender den følelse, og at hun også frygter, at Laura vil blive sur, hvis Mathilde ikke svarer. I den situation får Laura en mulighed for at reflektere over, hvorvidt hun selv ville blive sur, hvilket hun ved, at hun ikke vil. Det samme gælder for Mathilde. Det kan være, at Mathilde bare bliver bekymret for Laura, hvis hun ikke svarer.

Dialogen giver gensidig forståelse.

En anden gennemgående flertalsmisforståelse er, at mange tror, de andre har styr på det digitale og gerne vil være på hele tiden. Det vil de som regel ikke. Der er flere unge, der gerne vil slukke, men kun når de andre også gør det. Flertalsmisforståelser kan også gælde for voksnes tilgang til børn og unge digitale brug. De forstærkes af den manglende dialog.

Forskere peger på, at der kan være tale om et videnskabskrash. Det betyder, at vi som voksne tror, det er en videnskab at tale om et emne, mens det mest af alt blot kræver at inddrage det digitale i daglige samtaler.

For at opnå en digital modenhed hos begge parter.

Bastian på legepladsen

Scenen er på legepladsen i børnehaven, hvor Bastian gerne vil have den skovl, Gustav leger med. Han tager den ud ad hånden på Gustav, der begynder at græde. En pædagog lærer Bastian, at Gustav græder, fordi han var i gang med at lege med skovlen. Bastian lærer også, at man ikke bare tager skovlen fra andre, og undervejs i episoden lærer andre børn også, hvilke spilleregler, der gælder. Hvis børn ikke lærer det, er det jungleloven, der gælder.

På sociale medier er der ingen, der gør som pædagogen

I fælles om digital trivsel Sønderborg kan vi naturligvis ikke tilbagerulle de sidste 16 års udvikling og konsekvenser. Bastian har forlængst tillært sig en digital adfærd, som pædagogen ikke har hjulpet ham med. Det er præmissen.

Men alle undersøgelser viser, at han og andre unge gerne vil have dialoger og lære mere om emnet, og når blot der er nogle at spille bold med, bliver de bedre til at omsætte erfaringer til indsigter og erkendelse.

Derfor er der i projektet udvalgt tolv temaer, som repræsenterer mulighed for dialog og formål. De tolv temaer og undertemaer repræsenterer de unges digitale hverdag bredt. De fungerer som indgange til at skabe en digital bevidsthed gennem erfaring, indsigt og erkendelse.

Temaerne dækker bredt unge - og voksnes - digitale hverdag og er udvalgt for at skabe variation mellem konkret viden om for eksempel gode sikkerhedsregler og refleksioner over egne valg og konsekvenser. For eksempel konsekvenser af likes eller antal snaps.

Titlerne er strategisk valgt for at undgå titler som unge allerede "digital mobning" eller "ulovlige billede."

Samlet arbejder de tolv temaer sig igennem de mange dilemmaer, der findes på det digitale område. Det gør hverken elever eller fagpersoner til eksperter i specifikke emner, men arbejdet med temaerne gennem dialoger og aktivering af egne erfaringer giver større mulighed for at udvikle en digital modenhed. Det er med andre ord ikke de specifikke temaer, der alene er afgørende. Det er derimod tilgangen, hvor fællesskabet gør os klogere sammen og skaber modne refleksioner inden næste like. Fælles læring giver ikke kun gode erfaringsudvekslinger men også et let ydre pres.

De tolv temaer beskrives og begrundes på de kommende sider i den rækkefølge, som oprindeligt blev anbefalet.

Digitale spor og din fremtid

Vi lægger flere hundrede spor efter os selv om ugen. Spor der ofte kaldes data, fordi vi har talt meget om data i Danmark. I dette tema viser vi via cases og øvelser, at spor er mangfoldige og både kan være data men også relationelle spor. Relationelle spor betyder at efterlade sig nogle indtryk af sin karakter/personlighed.

Det sidste har mindst lige så store konsekvenser som det første, men det er sjældent noget, unge brugere tænker over. Gennem øvelser og cases, bliver deres egne erfaringer sat i spil til at se en situation udefra, og de bliver aktiveret til at lave et produkt, hvor de skal have både refleksion og viden i spil.

Der er vigtige perspektiver i spil, fordi deres digitale handlinger har indflydelse på deres fællesskab. Hvem vil for eksempel til fest med én, der altid snapper fra festen og deler billeder af sine fulde kammerater. Ligesom deres digitale spor i disse år har stor indflydelse på deres fremtid. Unge bliver opsagt pga likes, nogle unge bliver tjekket ud på sociale medier, og hvis de har et højt snaptal, bliver de sorteret fra.

De faktuelle data-spor, de skal kende til, nævnes i præsentationen og vil også fremgå som redskab på siden.

Emnet er et strategisk valg for at få unge til at reflektere over, at når de passer på andre, passer de også på sig selv.

Like og likes

Vores samfund er langt mere båret af likes, end vi tror. Der bliver skabt politik baseret på antal likes, der bliver skabt holdninger baseret på likes, men der bliver først og fremmest ført en direkte og inddirekte kontrol med andres sindelag via likes.

Selv om unge i disse år liker mindre end tidligere, er deres digitale liv præget af, hvad der likes af andre. Deres forbrugskultur ligeså, ligesom deres selvbilleder og opfattelser af rigtigt og forkert. En struktureret like-indsats kan flytte holdninger og handlinger.

Likes er også et redskab til synlig og usynlig mobning. I sær eksklusion fra fællesskabet er synligt via likes.

Der er vigtige perspektiver i dette tema, fordi man fortæller altid en historie omkring sig selv, når man liker. Både til systemet såvel som til venner og omverden. Likes betyder noget i relationer og i attraktion, og likes har både et formål såvel som et ikke-formål.

Temaet giver mulighed for at komme omkring andre vigtige undertemaer som mobning, lykkehormon, fællesskab, forbrugskultur og digital manipulation. Men først og fremmest giver temaet en mulighed for at have en dialog om noget af det, som vi alle har som en del af vores hverdag.

Hvis ikke direkte så inddirekte.

Hvem arbejder du for

Hvis unge blev betalt for deres tid på Snapchat ud fra de beløb, som de tjener hjem til Snapchat, ville de være rige. Dette tema giver indsigter i den forretning man selv er, når noget er gratis. Selv om det er common sense for mange, virker det ikke nødvendigvis sådan, at vi slukker.

Gennem dialog og øvelse bliver begrebet tid sat i perspektiv, ligesom automatiseret tomgang præsenteres som det tandhjul, der skaber en digital "lønseddel". Automatiseret tomgang betyder den ureflekterede tid uden erstatning og eleverne skal arbejde med, hvad der leder til denne tomgang og bruge konkrete erfaringer fra deres egen verden for at identificere årsager og sammenhænge.

Dette tema er bygget op over én valgmulighed med forskellige produktmuligheder.

Digital sikkerhed

Alle unge på ungdomsuddannelser har på et tidspunkt i grundskolen fået at vide, at de skal passe på sig selv på nettet. Ofte i meget overordnede termer, som ikke nødvendigvis er konkrete eller identificerbare.

Forløbet om digital sikkerhed er tilrettelagt, så dialogen aktiverer erfaringer, mens præsentationen sætter begreberne på plads, som den konkrete del af temaet.

Øvelser giver eleverne en anderledes indgang til digital sikkerhed end blot at passe på sig selv på nettet. Her fokuseret på det identificerbare, og det betyder, at det er tredjepart, der fortæller casene. Forskning viser nemlig, at når unge ser cases i forbindelse med digital sikkerhed, skal de være tæt på 1:1, for at de kan forholde sig til dem, men hvis det derimod er Mathias, der fortæller om sin farmor, så skaber det identifikation.

Billeder, reels, deling etc.

Billeder er den mest dominerende feature i børn og unges digitale liv. De er optaget af billeder, og deres digitale færden blev grundlagt i et billed-univers. Der deles mange millioner billeder dagligt og alene i region Syddanmark deles flere millioner snaps dagligt. Billedet er både et sprog mellem mennesker, såvel som en afstand.

I temaet arbejdes med de forskellige typer af billeder, og elevernes egne erfaringer sættes i spil i forholdet afsender-modtager og i forholdet afsender-publikum. Der arbejdes også med uønsket seksuel kontakt og ulovlig deling af nøgenbilleder.

Falske billeder, ulovlige billeder og manipulerede billeder er en naturlig del af hverdagen for eleverne, der kan vælge mellem flere forskellige øvelser. Viden og fakta i dette tema er fortrinsvis lovgivning, mens refleksion retter sig imod skrevne og uskrevne regler og konsekvenser for fremtiden samt hvilke hensigter, der ligger bag billederne. Her aktiveret elevernes egne fotoruller som eksempel.

Billed-historien og de sociale mediers udvikling på billed.-siden er en del af øvelserne.

Mens du får hjælp

Dette tema er højaktuelt, men angriber AI og ChatGPT fra en anden vinkel end at finde fejl ved systemet eller finde fejl ved, at brugerne bruger systemet. Temaet inddrager de mange år med Siri og teorierne om objektivitet og infantilisering samt kritisk brug og forskel på holdning og viden.

Det betyder at dialoger og øvelser leger med forestillingevnerne og sætter erfaringer i spil hos de unge brugere, der forventes at have prøvet Chat GPT allerede.

Den åbnende dialog har til formål at sætte gang i perspektiver, mens præsentationen er en mere historisk gennemgang og øvelser og produkter fokuserer på at aktivere idéer og forslag til, hvordan det er mennesket, der definerer teknologien, eller om teknologien ender med at definere mennesket.

Følgeskab og fællesskab

Følgeskab og fællesskab har fællesskabet som omdrejningspunkt og arbejder også med det positive ved digitale fællesskaber allerede fra den åbnende dialog.

Hvad er det gode?

I en individualiseret verden tror mange, at andres digitale verden ser ud som deres, og at deres verdenssyn er det samme, men i virkeligheden er vi i så mange digitale fællesskaber, at vi ikke kan forvente at følges. Men vi forventer det alligevel. Hvad det betyder for det, vi møder andre med, er den primære øvelse i dette tema. Elevernes egne erfaringer bliver sat i spil inden udvikling af et produkt, der arbejder med bevidste valg i relation til fællesskaber.

IRL og URL - samt interaktioner mellem de to.

Overvågning og algoritmer

Temaet behandler et af tidens mest omtalte emner, nemlig overvågning og algoritmer. Derfor er temaet bygget op omkring egne erfaringer, startende med en mobilttest i stedet for dialog. Herfra arbejder temaet sig igennem fakta og cases og elevernes egne refleksioner om egen adfærd og konsekvenser heraf.

Pandaøvelsen er en øvelse, hvor alle de reaktioner, du har givet på sociale medier, giver tilbage i form af et kurateret feed. Der er mere fælles dialog og øvelser i dette tema end i de fleste andre med to valgfrie undertemaer.

Sociale medier - opbygning og indtjening

Sociale medier er mangfoldige, men de er bygget op over samme model: Jo flere minutter, vi bruger på dem, des bedre. Alligevel adskiller de sig ved at have hver deres fordele og ulemper, og her kommer elevernes egne erfaringer i spil. Ved den åbne dialog fokuseret på, hvad eleverne umiddelbart synes er godt og mindre godt, men præsentationen gennemgår de mange former for sociale medier, der findes, og hvorfor de er populære.

Eleverne skal arbejde med manipulation og tech.giganter, men primært have fokus på, hvad de selv oplever, og hvordan det kunne se ud i best practis.

I dette tema aktiveres elevernes egne oplevelser i produktfasen, hvor de skal komme med konkrete råd om forbedringer af sociale medier..

Deep fake

Vi hører om falske nyheder og cyperkrig i medierne ofte. Det er dog stadig en smule diffust for mange, hvad det handler om. Temaet dækker over alle de advarsler, der har været fremme i årevis om alt fra fake news, disinformation, cyperkrig etc og har afsæet i årsager og metoder. Hvorfor er deep fake ikke kun dækkende for ondsindet eller manipulerende indhold, som man kan få indtryk af gennem medier og politikere men "hverdag." og hvordan spotter man sandheder og løgne i sit feed.

Teamet er perspektivrigt og så hands on som muligt. En reklame forklædt som opslag eller falsk indhold om krigen i Ukraine kan begge være falske, og forskellen identificerer formålet.

Præsentationen går tæt på de forskellige begreber, og øvelserne aktiverer elevernes egne digitale færdigheder i at identificere eller skabe en digital usandhed. Øvelserne aktiverer også elevernes erfaringer i små forsøg på at opsnappe en handling, der kan vendes mod dem.

Venner og trivsel

Flertalsmisforståelser og natlige diskussioner eller nagende tvivl. Et fællesskab er afhængig af både de digitale interaktioner såvel som det fysiske samvær.

Venner og trivsel er et meget konkret tema om digital adfærd og kultur. Det aktiverer elevernes egne erfaringer og ønsker og bruger begrebet flertalsmisforståelser og cases til at få en dialog igang, der skal omsættes til produkter.

Øvelser og produkt er en variation af gode råd og konkrete aftaler.

Deep fake

Vi hører om falske nyheder og cyperkrig i medierne ofte. Det er dog stadig en smule diffust for mange, hvad det handler om. Temaet dækker over alle de advarsler, der har været fremme i årevis om alt fra fake news, disinformation, cyperkrig etc og har afsæet i årsager og metoder. Hvorfor er deep fake ikke kun dækkende for ondsindet eller manipulerende indhold, som man kan få indtryk af gennem medier og politikere men "hverdag." og hvordan spotter man sandheder og løgne i sit feed.

Teamet er perspektivrigt og så hands on som muligt. En reklame forklædt som opslag eller falsk indhold om krigen i Ukraine kan begge være falske, og forskellen identificerer formålet.

Præsentationen går tæt på de forskellige begreber, og øvelserne aktiverer elevernes egne digitale færdigheder i at identificere eller skabe en digital usandhed. Øvelserne aktiverer også elevernes erfaringer i små forsøg på at opsnappe en handling, der kan vendes mod dem.

Venner og trivsel

Flertalsmisforståelser og natlige diskussioner eller nagende tvivl. Et fællesskab er afhængig af både de digitale interaktioner såvel som det fysiske samvær. Venner og trivsel er et meget konkret tema om digital adfærd og kultur. Det aktiverer elevernes egne erfaringer og ønsker og bruger begrebet flertalsmisforståelser og cases til at få en dialog igang, der skal omsættes til produkter.. Øvelser og produkt er en variation af gode råd og konkrete aftaler.

Åbent tema

Det åbne tema sammensættes af eksisterende cases og efter ønske fra skolen.

Alle temaer opdateres hver måned

Hvis der er nye kilder eller relevant viden, opdateret temaerne, og det bliver desuden opdateret på forsiden.

Kilder - uddrag

Ongoing kilder ud over interviews, analyser og projekter med unge:

CeFU - Center for ungdomsforskning

VIVE - Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Dansk Ungdoms Fællesråd

Center for selvskade og spiseforstyrrelser

Institut for medievidenskab

DR Medieudvikling

Common Sense Media

University of Pennsylvania (edu)

Stanford (edu) shc abb.

Samt

Enkelte studier i søvn, fysik, relationer, læring

Nyere relevante undersøgelser, artikler eller omtaler: - se også næste side.

<https://psykiatrifonden.dk/viden/fakta-forskning/forskning/ny-rapport-med-hoeje-tal-stressramte-unge>

<https://gizmodo.com/instagram-facebook-tiktok-existential-dread-meganets-1850230502>

<https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2189&context=etd>

<https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2800776>

<https://www.forbes.com/sites/emilybaker-white/2023/01/20/tiktoks-secret-heating-button-can-make-anyone-go-viral/?sh=36621306bfd4>

<https://thehill.com/changing-america/well-being/mental-health/3806794-most-teenagers-exposed-to-online-pornography-by-age-13-survey/>

<https://www.kcbx.org/education/2022-12-13/ucsb-research-finds-social-approval-makes-people-more-willing-to-believe-fake-news>

Kilder

<https://www.kcbx.org/education/2022-12-13/ucsb-research-finds-social-approval-makes-people-more-willing-to-believe-fake-news>
<https://www.pewresearch.org/internet/2022/11/16/connection-creativity-and-drama-teen-life-on-social-media-in-2022/> <https://www.kristeligt-dagblad.dk/debat/professor-vi-maa-goere-op-med-myten-om-de-digitalt-indfoedte> <https://www.kristeligt-dagblad.dk/debat/unge-efterspoerger-faktisk-samvaer-uden-det-digiale> <https://www.zetland.dk/historie/sOPAPkGj-a8l4v9jA-e6a22>

Gennemgang af 1747 studier konkluderer, at sociale medier kan forårsage såvel som forværre symptomer på angst og depression:

<https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2021.0300?fbclid=IwAR2aWKeTdcrgnYHOKz0dn9GotU0XSQfXTAqbnMWNt0cv8eyyoJJUXBa9-w>

Dette kliniske studie publiceret i et af verdens mest velansete tidsskrifter Nature, har danske forskere påvist, at man ved at reducere skærmtid kan opnå en signifikant bedring i det mentale helbred.

<https://www.nature.com/articles/s44184-022-00015-6?fbclid=IwAR2JfXdVazQcF9k09Y6QYlhF-ZGgknagbi9CVXUfwD0XBxPPJSQYhnFKslw>

Tre internationale aktører, der satte gang i den trivselsrettede dagsorden

Jean M Twenge

<https://web.archive.org/web/20211021232035/https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/09/has-the-smartphone-destroyed-a-generation/534198/>

Center for Human Technology

<https://web.archive.org/web/20211022050317/https://www.humanetech.com/>

Overvågningskapitalisme

<https://web.archive.org/web/20211021235131/https://shoshanazuboff.com/book/>

Er sociale medier på vej ud?

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2022/11/twitter-facebook-social-media-decline/672074/2>

utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=share&fbclid=IwAR1dlqWuzX85sRfL5h18MChLdGRsVkcMgi4w2pAVvhnB7PGEiK7o-CbXz2l

Vi ses på seminaret ved skolestart

Der er mulighed for spørgsmål eller rådgivning på telefon:

40 33 43 19 (Lykke)

