

Målgruppe
3. – 4. klasse

Lærervejledning

Indledning

I dag starter mange børn tidligt med at have et aktivt digitalt liv. For de fleste foregår det nok over familiens tablet eller forældrenes telefon, før børnene får deres helt egen telefon. Børn er i en tidlig alder deltagende på nettet, og deler deres data og digitale fodspor.

I 2018 udkom en opdatering af den danske persondataforordning, som handler om, hvordan virksomheder såvel som privatpersoner skal behandle data om os. Forordningen er svær at forstå for børn og kan også være kompleks for voksne. Måske er man som så mange andre ikke engang helt sikker på, hvad persondata er, og hvad det vil kunne bruges til. Med dette materiale håber vi på at kunne få børn til at begynde at tænke over, hvordan de kan være private og mere sikker med den information, de deler på nettet.

Om materialet

Dette materiale kan bruges i undervisningen. Materialet indeholder aktiviteter beregnet til 3. – 4. klasse. Afhængigt af klassens niveau, vil aktiviteterne også kunne bruges i 2. klasse. Det er vurderes af læreren. Aktiviteterne tager udgangspunkt i elevernes egen hverdagserfaringer og digitale liv. Der findes også aktiviteter til 5.-7. klasse og 8.-9. klasse.

Materialets formål er at:

- Give eleverne en forståelse for, hvilke oplysninger man kan dele på nettet
- Hjælpe eleverne med at forstå, hvordan man er sikker, når man er online

Materialet har ikke til formål at lære eleverne i 3. – 4. klasse, hvad persondataforordningen indeholder af lov. Det har derimod det formål at give dem en tidlig forståelse for, hvad persondata eller personlige oplysninger er, og få eleverne til at overveje, hvad man deler af oplysninger på nettet.

Materialets opbygning

Materialet består af tre dele:

1. Denne første del går ud på at aktivere elevernes eksisterende viden om digitale medier med simple spørgsmål.
2. I den anden del vil eleverne gennem en aktivitet med billedkort overveje,

hvilken information man kan dele med alle, og hvad man måske kun deler med venner og familie.

3. I denne del er der fokus på billeder, og eleverne overvejer hvilke billeder man kan dele på nettet og hvad samtykke er.

Materialet er opbygget således, at hver opgave har et beskrevet formål, et tidsestimat for gennemførelse og en fremgangsmetode. Det samlede materiale kan gennemføres på omkring 2-3 lektioner.

Det anbefales, at man gennemfører alle tre dele i den angivne rækkefølge med sine elever.

Med nogle aktiviteter medfølger faktabokse. De giver viden til læreren til at bringe i spil i undervisningen og til at kunne besvare eventuelle spørgsmål fra eleverne. Desuden kan man med fordel læse materialet, der er [baggrund](#) for undervisningsmaterialet.

Digitale værktøjer

Medierådet har samarbejdet med skoler i Furesø Kommune og Fremtidsværkstedet i Farum omkring udvikling af aktiviteterne i undervisningsmaterialet. I den forbindelse har lærerne brugt en række apps på Skoletube til at arbejde med medieproduktioner sammen med eleverne. Derfor henvises der til forskellige apps på Skoletube. Der er ikke tale om et samarbejde med LærIT, som udbyder Skoletube. Det er muligt at vælge andre apps og platforme. Vi anbefaler, at man undersøger pågældende udbydere, om de lever op til reglerne for behandling af persondata (GDPR) og lovgivningen om ophavsret.

Færdigheds- og vidensområder

Aktiviteterne er målrettet Undervisningsministeriets fælles mål for faget Dansk.

It og kommunikation, efter. 4. klassetrin:

- Eleven kan begå sig i et virtuelt univers
- Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin adfærd på internettet
- Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation
- Eleven har viden om digitale fodspor

I materialet arbejdes der desuden med de fire elevpositioner for IT og teknologi som tema i grundskolen. Eleven skal arbejde som kritisk undersøger, analyserende modtager, målrettet og kreativ producent og ansvarlig deltager.

Desuden henviser vi til Teknologiforståelse, som ved dette materiales udgivelse er et 3-årigt forsøgsfag i grundskolen. Under kompetencemålet for teknologiske handleevner nævnes følgende færdigheds- og vidensmål:

Sikkerhed, efter 3. klassetrin

- Eleven kan identificere risikoadfærd i forbindelse med brug af digitale teknologier
- Eleven har viden om typiske risici ved brug af digital teknologi

Flere materialer til læreren

[Digital Genial](#)

Dette er et aktivitetsbaseret online-materiale til forældremødet, der understøtter og styrker dialogen mellem hjem og skole i forhold til den digitale trivsel og klassekultur i indskoling og mellemtrin.

[Digital kommunikation](#)

Dette læringsforløb sætter fokus på ansigtsløs kommunikation og afsender- og modtagerforhold i digital kommunikation. Forløbet er udarbejdet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Clio Online. Forløbet kan afvikles på otte lektioner.

[Dine første venner på mobil, tablet og computer](#)

Et undervisningsforløb, der har den digitale dialog som omdrejningspunkt. Forløbet rummer film, quiz og fem regler. Red Barnet har udgivet forløbet, som kan afvikles på 1-2 lektioner.