



Inspiration til undervisningsforløb om

# DIGITAL IDENTITET

til lærere i grundskolen (8.-10. klasse)

**FAG:** Tværfagligt - dansk og samfundsfag.

**FORLBET ER UDARBEJDET AF:** Morten Samsø Schmidt (samfundsfag og historie) og Malene Arp (dansk)

**FORLØBET INDDRAGER FØLGENDE KAPITLER FRA LIKE:**

2.1 Digital identitet

## Kapitel 2.1: DIGITAL IDENTITET

Kapitlet skal give eleverne en forståelse af, hvad det vil sige at have en digital identitet. De sociale mediers magt er en problematik, som jævnligt bliver diskuteret. I dette kapitel er der fokus på, hvilken betydning likes har for ens digitale identitet samt, hvordan likes er blevet et forretningsområde i sig selv. Det er et kapitel, hvor eleverne vil kunne se sig selv i mange af de situationer, der bliver beskrevet. Det kan bl.a. være interessant for eleverne at reflektere over, hvorfor de lægger billeder på fx Instagram. Er det for at præsentere sig selv, eller er det lige så meget for at søge efter, hvad andre synes er spændende at se?

Teksten præsenterer en række faglige begreber: identitet, social kapital, eksistens, det relationelle jeg m.fl., som er relevante at redegøre for sammen med eleverne. Det er oplagt løbende at diskutere, hvad der påvirker og skaber ens identitet – hvad enten det er den digitale identitet, eller den 'private' identitet.

Kapitlet indeholder en opgave og to cases.

**Fag:** Dansk og samfundsfag

**Tid:** 4-8 lektioner

**Formålet er:**

- At eleven kan redegøre for begrebet digital identitet
- At eleven bliver bevidst om, hvilken betydning likes har for digital identitet
- At eleverne kan forholde sig kritisk til deres egen og andres digitale identitet (præsentation)
- At træne eleven i at kunne argumentere og diskutere

## Fælles mål:

### Dansk

- Eleven kan undersøge samspillet mellem genre, sprog, indhold og virkelighed
- Eleven kan argumentere og informere
- Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab

### Samfundsfag

- Eleven har viden om socialisering og identitetsdannelse
- Eleven kan analysere sociale grupper og fællesskabers betydning for socialisering og identitetsdannelse

## Forløbsbeskrivelse

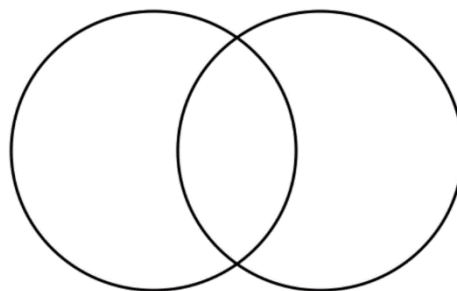
Eleven læser selvstændigt side 44-45. Eleven skal undervejs markere de faglige ord eller begreber, som eleven mener er relevante. Her er det vigtigt, at læreren indledningsvis har præsenteret kapitlet og frembragt elevernes forforståelse af begrebet identitet. Her anbefales det, at eleverne har arbejdet med socialisering og identitet i samfundsfag. Fx gennem en fælles klassediskussion, hvor der kunne være spørgsmål som: Hvad har betydning for, hvordan du er? Er det dine forældre? Dine venner? Sociale medier? Kan man ændre den, man er? Hvordan kan man gøre det? Når eleverne har læst de første to sider kommer kapitlets første opgave.

## OPGAVE 1 – s. 45 “Hvordan beskriver du dig selv på sociale medier?”

**Organisering:** To og to

**Materialer:** En computer, et digitalt præsentationsværktøj som evt. kan lave et Venn-diagram.

I denne opgave skal eleverne være sammen to og to og udarbejder Venn-diagrammerne i fællesskab. Det kan være grænseoverskridende for nogle elever at tale om, hvordan og hvad de lægger op på de sociale medier, derfor kan det være en fordel at læreren sammensætter grupper, hvor der er tillid mellem eleverne. Eleverne skal tage udgangspunkt i deres egne sociale medier, og hvordan de agerer på disse. De skal forsøge at sortere, hvad de lægger op/skriver, når hensigten er, at beskrive sig selv på de sociale medier, og hvad de lægger op/skriver, når hensigten er, at andre skal synes, de er interessante. Der kan være sammenfald mellem disse to, derfor vil det være oplagt, at eleverne laver et Venn-diagram, hvor de skriver ‘mig selv’ i den ene ring og ‘andre finder interessant’ i den anden ring. Midten er det, som er en kombination.



Afslutningsvis kan læreren lave et stort Venn-diagram, hvor klassen i fællesskab udfylder cirklerne. Det kan være, at der opstår uenighed, hvilket kan fordre forskellige diskussioner i klassen om, hvad der påvirker en digital identitet.

## CASE 1 – s. 47 “Smash eller Pass”

**Organisering:** To og to

**Materialer:** Computer, [Værdilinje](#)

Eleverne skal gå sammen to og to og læse casen om “Smash eller Pass”. De skal nu tage stilling til to holdningsspørgsmål, der tvinger eleverne til at argumentere og diskutere eget synspunkt. Øvelsen er velegnet til at skabe debat i klassen, og eleverne lærer at respektere andres synspunkt, være uenige og blive klogere på sig selv og hinanden.

På gulvet i klasselokalet placeres to udsagn: “enig” i den ene ende og “uenig” i den anden ende. Læreren kommer med et udsagn: “Bedømmelseslegen “Smash eller Pass” er sjov og harmløs”, og eleverne skal nu placere sig på værdilinjen, der afspejler, hvor enig eleven er i udsagnet. Rækken deles derefter på midten, og så er der to muligheder: De, hvis holdninger er længst fra hinanden, står over for hinanden to og to. Rækken forskydes, så de, der stod i midten, nu skal diskutere med dem, der er helt enig/ uenig. Eleverne ser på hinanden og taler parvis med hinanden med lave stemmer. Eleverne argumenterer og diskuterer deres holdningsforskelle.

For at hjælpe eleverne med at holde diskussionen i gang kan læreren give følgende støttespørgsmål:

- Unge deltager i “Smash eller Pass” for at få opmærksomhed?
- Er det i orden at nedgøre folk pga. deres udseende med “Smash eller Pass”?
- Din lillesøster/lillebror vil gerne prøve “Smash eller Pass”. Er det en god idé?

Når eleverne har diskuteret spørgsmålene, træder de væk fra værdilinjen. Læreren gentager nu spørgsmålet: “Bedømmelseslegen “Smash eller Pass” er sjov og harmløs”, og eleverne placerer sig igen på værdilinjen. Øvelsen afsluttes med en fælles opsamling, hvor de elever som har flyttet sig fortæller, hvorfor de har flyttet sig. De elever der ikke har flyttet sig fortæller ligeledes hvorfor.

## OPGAVE 2 – s. 48: Begrebsbowlen

**Organisering:** Grupper af seks, tre og tre

**Materialer:** [Begrebkort](#), minut-ur

Eleverne læser side 48-52.

Denne opgave giver eleverne mulighed for at forklare de fagudtryk, som afsnittet behandler, og har til formål at gøre eleverne sikre i brugen af dem, således at de kan gøres til en del af deres eget ordforråd.

Seksmandsgrupperne deles i to hold. Hver gruppe får en bunke med begrebkort og skal nu i gang med “Begrebsbowlen”. Legen består af tre runder.

1. I første runde skal eleverne på hold 1 på skift trække et begrebkort og forklare resten af holdet, hvad det pågældende begreb betyder. Gættet holdet begrebkortet, kan en ny elev på samme hold tage et nyt kort. Sådan fortsætter gruppen på skift med at forklare og gætte. Efter to minutter tælles kortene op og omdannes til point. Hvert gættet begrebkort gælder for 1 point. Det er nu hold 2's tur til at gætte begrebkort. Når alle kort er gættet, er første runde slut, og kortene lægges i bowlen igen.
2. I anden runde skal eleverne, på det hold, turen er kommet til, på skift trække et begrebkort, og skal nu ved kun at sige ét ord, få holdet til at gætte begrebkortet. Hvert hold får igen to



minutter til at forklare og gætte. Når alle kort er gættet, tælles pointene sammen, og kortene lægges i bowlen igen.

3. I tredje runde skal eleverne på det hold, turen er kommet til, på skift trække et begrebskort, og få holdet til at gætte det lodtrukne begrebskort ved kun at mime. Uret stilles igen på to minutter til hvert hold, og runden er slut, når alle kort er gættet. Pointene tælles sammen og det hold, der har fået flest point vinder.

## **CASE 2 - s. 52 “Mette Frederiksen og Anna Briand”**

**Organisering:** Grupper af fire

Efter at have gennemgået begreberne i opgave 2, skal klassen i fællesskab se de tre videoer, “[Alle elsker likes](#)”, “[Fremtiden som politiker: Nu tager de en hvalsnaak](#)”, “[Karakterræs: Mette er synsk](#)”. Når klassen har set de tre videoer, går eleverne ud i grupper. Her skal de diskutere de tre spørgsmål på side 53 og finde frem til nogle fælles svar. I gruppernes besvarelser skal eleverne inddrage fokusordene fra kapitlet. Opgaven afsluttes med en fælles opsamling.

