



Inspiration til undervisningsforløb om

OPMÆRKSOMHEDSØKONOMI OG DIGITALE FORSTYRRELSE

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

FAG: Tværfagligt forløb med dansk og samfundsfag.

FORLØBET ER UDARBEJDET AF: Morten Samsø Schmidt (samfundsfag og historie) og Malene Arp (dansk).

FORLØBET INDDRAGER FØLGENDE KAPITLER FRA LIKE:

[3.1 Opmærksomhedsøkonomi](#)

[3.2 Digitale forstyrrelser](#)

[3.3 Adfærdsdesignernes kamp om din opmærksomhed](#)

Kapitel 3.1: Opmærksomhedsøkonomi

I kapitel 3.1 "Opmærksomhedsøkonomi" bliver eleverne præsenteret for de tanker og strategier, der ligger bag, når forskellige sociale medier bygger en forretningsmodel på brugernes opmærksomhed. Begrebet opmærksomhedsøkonomi er gennemgående for hele dette kapitel, og det kan derfor være en god ide, at man indledningsvis i klassen får skitseret forretningsmodellen, som man kan læse om på side 99.

Det kan være med til at fremme forståelsen for eleverne, hvis de har mulighed for at se sammenhængen visuelt. Kapitlet indeholder mange elementer, som måske kan komme bag på nogle af eleverne, når det går op for dem, hvilken økonomisk industri der ligger bag deres færden på nettet.

Netop deres forbrugeradfærd er også et begreb, som kapitlet vil belyse. Hertil kommer produktkendskab og profilering. Kapitlet introducerer også eleverne for, hvordan data kan være en bærende økonomisk kraft. Derfor kan det være oplagt at høre, om eleverne fx kender til begrebet big data? Eller om de har hørt i medierne, at fx personfølsomme data er blevet lækket?

Fag: Dansk og samfundsfag

Tid: 4-8 lektioner

Formålet er:

- At få kendskab til begrebet opmærksomhedsøkonomi.
- At få forståelse af sociale mediers forretningsmodel.
- At kunne reflektere over egen færden på nettet.

Fælles mål

Dansk

- Eleven kan gennemføre en målrettet analyse af en tekst.
- Eleven kan kildekritisk vurdere bruger- og ekspertproduceret indhold.
- Eleven kan sætte teksten i relation til aktuelle problemstillinger.

Samfundsfag

- Eleven kan identificere, formulere og gennemføre enkle undersøgelser af samfundsmæssige problemstillinger.
- Eleven kan formidle resultater af en gennemført undersøgelse.
- Eleven har viden om centrale principper i markedsøkonomien.
- Eleven har viden om grundlæggende sammenhænge i det økonomiske kredsløb.

Forløbsbeskrivelse

I del 3 skal eleverne arbejde med flere forskellige udtryksformer. Alle de produkter, de producerer, skal til slut samles i en individuel portfolio.

Eleverne starter med at læse fra side 98 til side 100 individuelt. Herefter går de sammen to og to for at lave en analyse af en profil på Instagram, Snapchat eller Facebook. Efter de har lavet analysen, skal de lave en strategi for et salg til den pågældende profil. Herefter ser klassen videoklipet "Senator, We run adds" og arbejder med Facebooks forretningsmodel.

Dernæst tager eleverne udgangspunkt i dem selv som produkt og diskuterer begrebet opmærksomhedsøkonomi. Som afslutning på kapitlet kigger de kritisk på sociale mediers brugerbetingelser.

OPGAVE 1 – s.100 "Afprøv målrettet marketing"

Organisering: To og to.

Materialer: Instagramprofil/Facebook, kendskab til det økonomiske kredsløb, Sociale mediers [forretningsmodel](#).

Før opgaven sættes i gang, introduceres eleverne for det økonomiske kredsløb og de sociale mediers forretningsmodel. Eleverne skal finde en profil på enten Instagram eller Facebook, som de ikke kender. Det skal være en profil, som er 'åben' – det vil sige, at de skal kunne se indholdet. De skal forsøge at lave en analyse af profilen. Spørgsmål, der kan stilles til hjælp ved analysen, kan fx være: Hvor gammel er vedkommende cirka? Hvilken uddannelse har vedkommende? Hvilke tøjmærker, musik, fritidsinteresse m.m. interesserer vedkommende sig for?

De skal derefter vælge et af følgende tre produkter, som de skal prøve at sælge til profilen: Trådløse høretelefoner, ny energidrik eller en ny app, hvor man kan streame musik.

Eleverne skal ud fra deres analyse af profilen lave et slogan for deres valgte produkt, som netop er målrettet den profil, de har analyseret. Det er vigtigt, at eleverne kobler/inddrager deres viden om profilen i deres kampagne, så den bliver målrettet personligt.

Eleverne lægger afslutningsvis deres kampagne i deres portfolio.



CASE 1 – s. 101 “Senator, we run ads”

Organisering: To og to.

Materialer: [“Film”](#), Computer.

Eleverne skal læse casen og herefter finde videoklipet, hvor Mark Zuckerberg er til høring i det amerikanske senat. Eleverne skal efterfølgende forsøge at skitsere det økonomiske ’kredsløb’, som Mark Zuckerberg henviser til, når han svarer på, hvordan Facebook kan opretholde deres forretningsmodel. Formålet er, at eleverne bliver bevidste om, at det er reklamerne, der gør, at Facebook og andre sociale medier er en stor forretning. Afslutningsvis kan man fælles i klassen skitsere forretningsmodellen, så alle elever ved, hvad der menes med Mark Zuckerbergs kommentar.

OPGAVE 2 – s. 101 “Du er produktet”

Organisering: Grupper af fire.

Materialer: Computer, papir.

Eleverne sidder i grupper af fire og skal diskutere, hvad der forstås ved, at de selv er en vare på de sociale medier. Hvad vil det sige at være en vare? De kan brainstorme på papir. De skal forsøge at komme med nogle forslag til, hvilke virksomheder der kunne have interesse i dem som ’en vare’. De skal også diskutere, om de finder det etisk korrekt, at virksomheder bruger deres data og opmærksomhed til at promovere egne produkter. Hvad er fordelene? Hvad er ulemperne?

Afslutningsvis laves en fælles diskussion i klassen, hvor grupperne forklarer, hvad de er kommet frem til.

OPGAVE 3 – s. 104 “Diskuter din opmærksomhed på nettet”

Organisering: I grupper af fire.

Materialer: [“Instagram fjerner likes i et nyt forsøg”](#).

Eleverne skal læse artiklen ’Instagram fjerner likes i nyt forsøg’ individuelt. Herefter skal de diskutere, om de synes, det er en god ide, at Instagram vil fjerne likes? Hvad vil det betyde for dem, når de lægger billeder op? Hvilke billeder har de selv lagt op, hvor der var mange likes, og hvilke billeder har de lagt op, hvor der ikke var så mange likes? Hvad betyder det for dem, om der kommer mange likes? Ville de stadig lægge billeder op, hvis de fik ganske få likes hver gang? Hvad er formålet med få likes? Opgaven afsluttes med, at gruppen skriver en kommentar til artiklen, hvor deres holdning til artiklen kommer til udtryk.

OPGAVE 4 – s. 105 “Kend dine SoMe-betingelser”

Organisering: To og to,

Materialer: [“Snapchat”](#), [“Instagram”](#), [“Facebook”](#).

Eleverne skal to og to vælge et af de tre sociale medier – Snapchat, Instagram eller Facebook. De skal læse brugerbetingelserne for det valgte medie hver især. Når de læser brugerbetingelser, skal de markere de afsnit, som de ikke forstår i en farve, og de afsnit som overrasker dem i en anden farve.

Alternativt kan de oprette et dokument med to spalter og ’klippe’ afsnittene ind i henholdsvis Forstår ikke og Overraskende. Herefter skal de sammenligne deres tekster/afsnit. Er det samme afsnit, som de ikke forstår? Er der ligheder mellem, hvad der overrasker dem?

Opgaven afrundes ved at brugerbetingelserne for de tre sociale medier bliver skitseret fælles i klassen. Er der ligheder mellem de tre brugerbetingelser?



Kap 3.2 Digitale forstyrrelser

Kapitel 3.2 “Digitale forstyrrelser” skal give eleverne en forståelse af, hvad det vil sige, når de bliver digitalt forstyrret. Eleverne har sikkert et erfaringsgrundlag, de kan bidrage med i dette kapitel. De har siddet med nogle lektier og er lige ‘kommet til’ at kigge på telefonen, og pludselig er der gået 20 minutter. De er blevet digitalt forstyrret. Kapitlet præsenterer forskellige former for forstyrrelser – interne og eksterne. De interne er kedsomhed, vane m.m., og de eksterne er, når telefonen vibrerer/lyser op. Det kan være en ny erkendelse for nogle elever, hvordan hjernen bliver påvirket af de digitale forstyrrelser, og hvordan spil og sociale medier, som de kender fra deres hverdag, er designet netop for at give digitale forstyrrelser.

Et andet begreb, som hører til digitale forstyrrelser, er FOMO (Fear of missing out). De fleste elever kender sikkert allerede dette begreb. Det er følelsen af at gå glip af noget, og den følelse kan fungere som en intern forstyrrelse, som påvirker, hvor ofte man tjekker sin telefon og/eller sine sociale medier. I den forbindelse er det relevant at diskutere begrebet multitasking, som egentlig blev opfundet som et computerbegreb, og det er ikke muligt for mennesket at multitaske, uden at det går ud over kvaliteten af ens opmærksomhed, som fx at læse en tekst, samtidig med at man tjekker Snapchat.

Tid: 2 lektioner.

Fag: Dansk og samfundsfag.

Formålet er:

- At eleven får viden om de digitale faktorer, der kan påvirke deres koncentration.
- At eleven bliver opmærksom på, at multitasking er en dårlig læringsstrategi.
- Hvilken påvirkning mobilen har på deres trivsel.

Fælles mål

Dansk

- Eleven kan sammenfatte informationer fra forskellige elementer i teksten.
- Eleven kan diskutere mulige udfald af situationer beskrevet i tekster.

Samfundsfag

- Eleven har viden om forbrugeradfærd, forbrugerroller og forbrugerrettigheder.
- Eleven kan bruge begreberne udbud og efterspørgsel til at beskrive, hvordan markeder fungerer.

OPGAVE 1 – s.106 “Har du eller din telefon kontrollen”

Organisation: En og en og to og to.

Materialer: Smartphone.

Eleverne skal læse kapitel 3.2. De har 20 minutter til at læse teksten og markere de ting, de synes er vigtige. Efterfølgende taler de med deres sidemakker om teksten. Inden de går i gang, skal de komme med et bud på, hvor mange beskeder/notifikationer de vil modtage, imens de læser teksten. Når eleverne har læst teksten og talt om den, skal de registrere, hvor mange notifikationer/beskeder, de har fået. Derudover skal de komme med et bud på, hvor mange gange de overvejede at se på deres telefon eller kiggede på deres telefon.

Opgaven afrundes med en klassesamtale, der kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Er der forskel på, hvor mange gange du bliver forstyrret af din mobiltelefon, når den ligger på bordet, i lommen eller i tasken?



- Er du overrasket over, hvor mange gange du bliver forstyrret af din mobiltelefon, og de konsekvenser det har for din læring (multitasking)?

Eleverne kan med fordel inddrage figur 3.9 “12 tal om unges mobilvaner” til at nuancere deres besvarelse.



Kapitel 3.3 Adfærdsdesignernes kamp om din opmærksomhed

I kapitel 3.3 “Adfærdsdesignernes kamp om din opmærksomhed” vil eleverne få kendskab til, hvordan de sætter digitale fodspor, når de agerer på nettet – både de usynlige fodspor og de synlige fodspor. Der er måske en del af eleverne, der allerede nu er bevidste, om de synlige digitale fodspor såsom likes, deling m.m., men det er nok de færreste, som kender omfanget af de usynlige digitale fodspor. Eleverne vil få en indsigt i, hvordan tjenesterne ud fra deres digitale fodspor kan skabe et tilpasset adfærdsdesign, der netop passer på den enkelte. Flere elever har måske oplevet, at de har søgt på nogle sneakers, og efterfølgende ser de reklamer for sneakers på alle deres tjenester.

Begrebet algoritme i forbindelse med tjenester vil blive gennemgået samt Hook-modellen (en model til at skabe vaner hos forbrugerne). Disse indsigter i, hvad der egentlig foregår, når eleverne ‘surfer’ rundt mellem tjenesterne, kan virke som en overraskelse for mange, og det er derfor interessant, hvordan eleverne reagerer på disse oplysninger. Vil de være mere opmærksomme på brugen af tjenester? Vil de forsøge at sætte færre digitale fodspor? Eller ser de det bare som en konsekvens af den teknologiske udvikling og derfor ikke har den store bekymring? Kapitlet afrundes med en opgave, der hedder Digital Detox, hvor alle elever opfordres til at undvære mobilen i et afgrænset tidsrum.

Tid: 4-8 lektioner.

Fag: Dansk og samfundsfag.

Formålet er:

- At gøre eleverne opmærksomme på deres adfærd på nettet.
- At give et indblik i Google søgefunktioner.
- At få kendskab til Hook-modellen.

Fælles mål

Dansk

- Eleven kan fremstille større multimodale produktioner.
- Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen.
- Eleven kan sætte tekster i relation til mulige fremtidsperspektiver.

Samfundsfag

- Eleven kan redegøre for sammenhænge mellem innovation og økonomisk vækst.
- Eleven kan diskutere aktørers brug af medier til at påvirke den politiske dagsorden og beslutninger.
- Eleven har viden om informationssøgning, herunder med digitale medier.

Forløbsbeskrivelse

Eleverne læser side 112-116 sammen to og to, den ene læser, hvorefter den anden genfortæller. Er der ord eller begreber, eleverne er i tvivl om, understreger eleverne disse. Læreren samler op på teksten og sikrer sig, at eleverne har forstået betydningen af fokusordene. Eleverne skal nu i gang med at arbejde med skjulte algoritmer for at få indblik, i hvordan Google fungerer. Derefter vil de blive præsenteret for Hook-modellen, som de skal benytte til at analysere sociale medier. Afslutningsvis skal de på en digital detox.



CASE 1 – s. 115 “Skjulte fordomme i algoritmer”

Organisering: To og to.

Materialer: Computer, Collage (evt. Picollage) og præsentationsprogram.

Eleverne skal to og to svare på spørgsmålene i opgaven. Herefter skal de lave en collage af deres udvalgte billeder og deres refleksioner og svar.

Forløbet afsluttes med en klassesamtale, der tager udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Hvad betyder det for fremtidige Google-søgninger, at “Three black teenagers” er blevet et fænomen, som folk søger?
- Bør virksomheder som Google og Facebook gå ind og ændre søgeresultaterne?
- Og hvilke udfordringer giver det?

OPGAVE 1 – s. 118 “Analysér dine sociale medier”

Organisering: Grupper af fire.

Materialer: Computer, papir, [“Inspiration til spiludvikling”](#).

Klassen starter med at læse fra side 116 til side 118.

Eleverne går sammen i grupper og beslutter, hvilket medie de vil analysere med udgangspunkt i Hook-modellen.

Herefter skal eleverne udvikle et brætspil, hvor målet er at få kendskab til det valgte medies anvendelse af Hook-modellen. Eleverne skal selv designe en spilleplade eller finde en skabelon på nettet. Hook-modellens fire elementer (trigger, handling, uforudsigelig belønning og investering) skal indgå som felter på spillepladen. Eleverne bestemmer selv om felterne skal have en positiv eller negativ konsekvens for spilleren. Et eksempel på et felt med uforudsigelig belønning kan være: Du har modtaget et like – gå tre felter frem.

Andre felter kan være: Tidsforbrug, opmærksomhed, bias, digitale fodspor, algoritme, afhængighed. Forløbet afsluttes med, at spillene spilles i klassen.

OPGAVE 2 – s. 121 “Digital detox”

Organisering: En og en.

Materialer: Dagbog, [Når skærmene styrer familien](#).

Før eleverne skal lave deres digitale detox, skal de over to dage registrere, hvor meget tid de bruger på deres telefon, og hvad de bruger den på. Dette gøres ved, at eleverne slår deres “skærmtid” til på deres telefon. Som introduktion til forsøget, ser klassen dokumentaren “Når skærmene styrer familien”. Dokumentaren er over to dele, og giver et indblik i, hvordan digitale medier fylder mere og mere i familiers hverdag.

Klassen beslutter, hvilken weekend detoxen skal foregå i (fredag eftermiddag til mandag morgen).

Undervejs i detoxen skal eleverne skrive dagbog i de tre dage og reflektere over:

1. Min dag uden telefon
2. Fordele
3. Ulemper



Forløbet afsluttes med en klassesamtale, hvor eleverne får mulighed for at fortælle om deres oplevelser gode som dårlige. Er der ting, de vil ændre ved deres mobilforbrug efter forsøget?

Før forsøget sættes i gang er det vigtigt, at forældrene bliver orienteret om forsøget, således at de dels kan bakke op om forsøget, dels også så der kan laves aftaler, hvis der er elever, der er afhængige af deres telefon fx i forhold til sygdom og betaling af transport.

EVALUERING

Organisering: En og en.

Materialer: Computer.

Som afslutning på arbejdet med kapitel 3 skal eleven samle alle sine produkter og besvarelser i en portfolio på en overskuelig og præsentabel måde. I udarbejdelsen af elevens portfolio skal eleven prioritere, hvilke produkter der skal have den mest fremtrædende placering. Eleven skal give hvert produkt en titel.

Portfolioen skal visuelt vise, hvad eleven har lært, hvad eleven er blevet opmærksom på, hvilke emner og hvad der har gjort størst indtryk på ham/hende.

Klassens portfolier kan afslutningsvis udstilles på skolen.

