



Fremtiden for OS

OS! Lektion 5

Hvilke forandringer
kræver nye **opfindelser**
eller **love**?

Hvilke forandringer
skal løses **til**
hverdag?

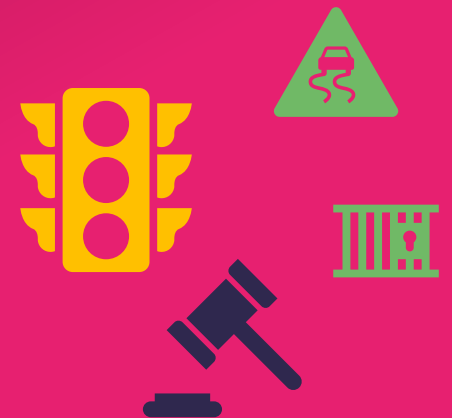
Da den første bil kom til Danmark i 1896 fandtes der ingen regler. Alle måtte køre. De skræmte heste, og ramte ind i huse og fodgængere.



Mange mente ikke, at kvinder burde cykle. Det passede ikke med tidens normer. Nogle læger påstod, at rystelserne skadede skelettet, eller pigers evne til at føde børn.

Hvem bestemmer,
at det skal
være sådan?

I fremtiden kom der lyskryds, elbiler, cykelstier, og børn lærte færdselsregler mens de var små. Køretøjer havde gjort fremtiden bedre på nogle måder, men også skabt nye problemer.



Skal problemerne angribes i det nære eller i det fjerne?

Alt det **indhold** vi kan se online fra fx influencere og andre børn/unge påvirker hvad vi føler er 'godt' eller '**normalt**'

Apps er **designet**, så brugerne tit gør meget mere, end vi har planlagt

Det børn/unge oplever online kan være **usynligt** for deres voksne eller deres klasse



I dag skal vi lave anbefalinger til en **god digital fremtid**

Hvem bestemmer egentlig
i vores digitale liv?

Hvad vil vi gerne fortælle
dem?





Step 1: Hvilke problemer kan vi se?
Og hvad er det gode i vores nutid
og fremtid med skærme?



”Usynlige kriser og usynlig støtte”

Konflikt og udelukkelse i en klasse. Alene med svære oplevelser, og hjælpen i vores verden.



”Kunstige normer”

Influencere og delt indhold. Det vi ser, og det vi ikke ser. Hvad man tror er ægte eller muligt.



”Hvem styrer?”

Designtricks i apps, og forretningen bag. Det vi gør på skærmen, men ikke selv har planlagt.

Skriv sedler til gruppens emne

Hvilke problemer kan I se? Hvad er det gode, og hvem gør noget godt?

Problemer

Det gode





Step 2: Hvordan kan problemerne
løses i fremtiden? Hvordan kan det
gode blive ved, eller gøre fremtiden
bedre?

Vælg tre ting, I synes er et problem

Ansvar:
Hvordan kan problemet løses?

Ansvar:
Hvordan kan det gode blive bedre?

Vælg tre ting, I synes er godt



Vælg ansvarskort: Hvem skal gøre noget?

Ansvarskort

Firmaer

Hvad skal de gøre?

Er det en nem eller svær opgave?



Lav små stakke af ansvarskort til problemerne



Klip og skriv

Vælg kort: Hvem
skal gøre noget?

Hvem er det, der kan gøre
noget?

Hvad kan de gøre? Hvorfor
har de et ansvar? Hvem gør
allerede noget godt?

Tror i det er nemt eller svært
for dem? Sæt kryds.





Step 3: **Klassens anbefalinger** til
jeres voksne og dem der
bestemmer

Google

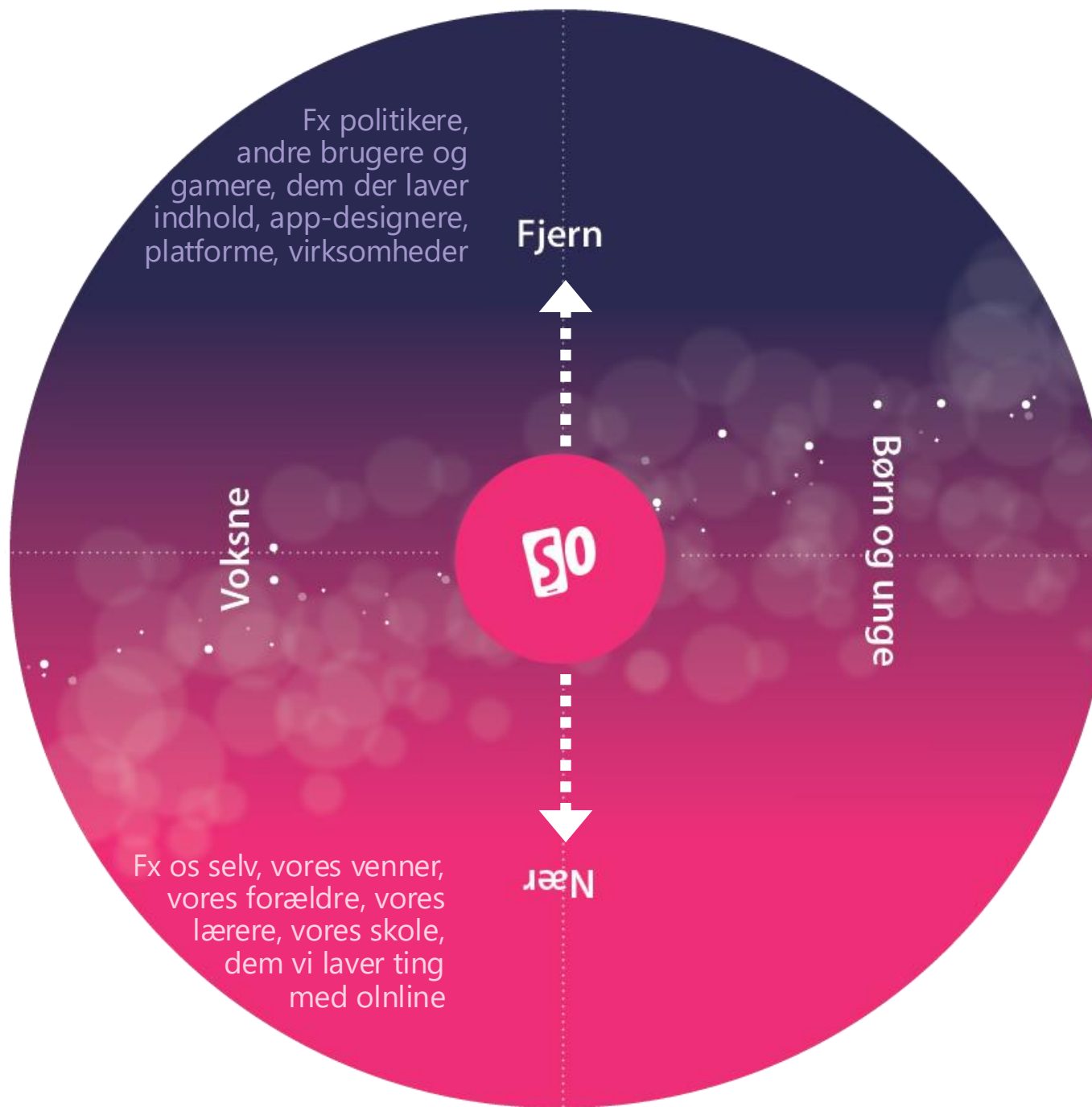


SK*LE
OG
F♥RÆLDRE

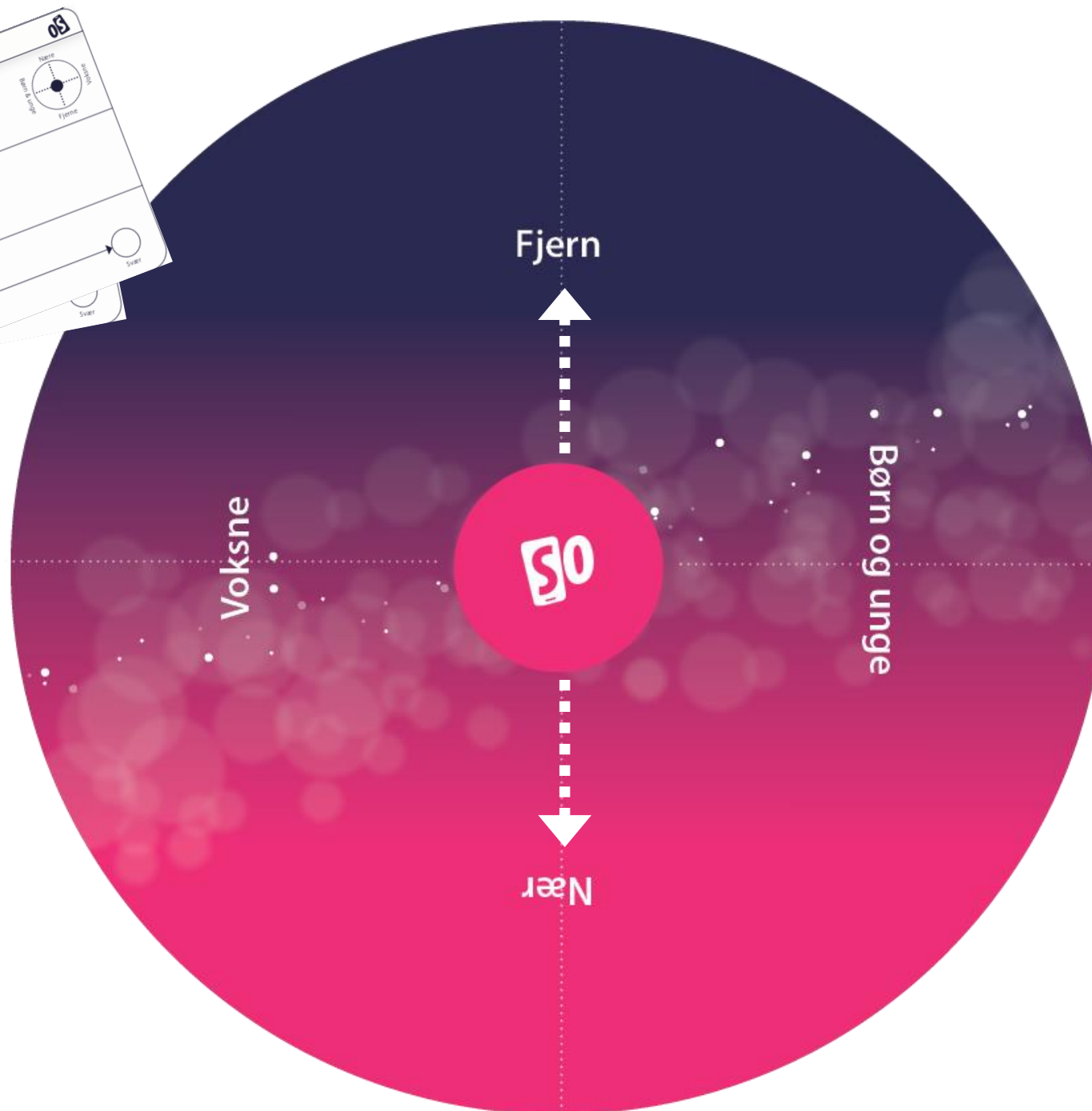
FOLA
Forældrenes Landsorganisation



Hvordan kan **vi voksne** være med til at forme et godt digitalt liv?



Hvordan kan **børn og unge selv** være med til at forme et godt digitalt liv?



Hvilke anbefalinger for en god fremtid kan angribes i **det fjerne**?

Firmaer, politikere, tech-industrien, influencere, dem vi møder på skærmen, AI, love og regler...

Hvilke anbefalinger kan angribes i **det nære**?

OS hver især, klassen, vores skole, vores venner, vores hjem...

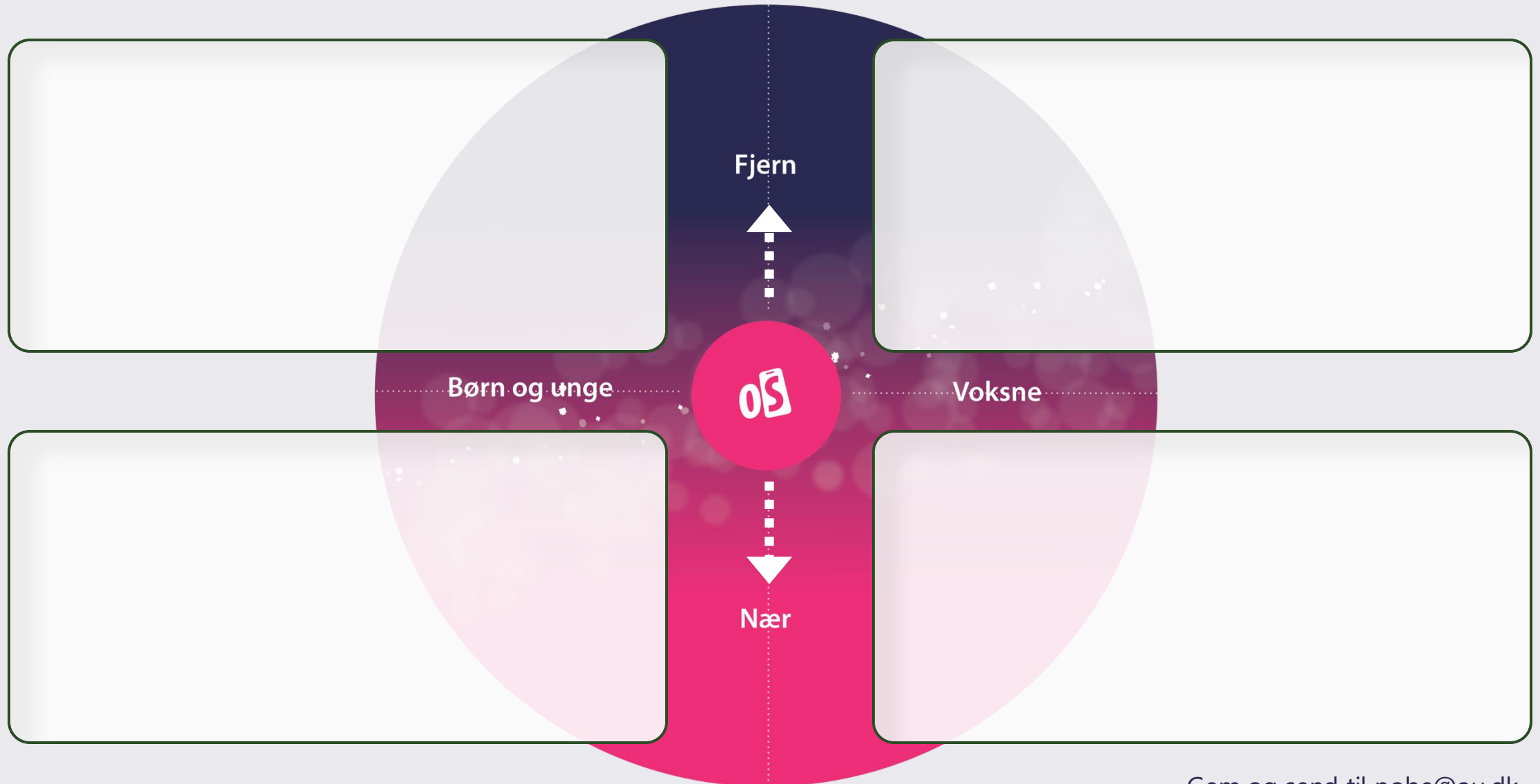


Fremtiden er både i morgen og
om to år

Tænk på jer selv, og på små børn
der snart får telefoner og
computere

Klasse

Skole



Gem og send til nobe@au.dk

Elevens bog for sidste gang: **Hvad skal de voksne tale om på næste forældremøde?!**

- Tag jeres noter og ansvarskort med hjem i bogen.
- Hvad **vil I gerne fortælle** til jeres forældre?
- Hvad skal **jeres lærere** gøre?

Elevens navn

Hvad skal angribes i det nære?
Fx i klassen, på skolen, mellem forældre, derhjemme? Hvad skal børn/unge selv gøre?

Hvad skal angribes i det fjerne?
Fx af firmaerne, dem der laver indhold, politikere der bestemmer, og hos "de andre" online?



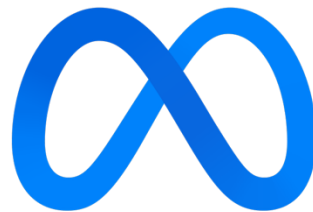
Husk at sende klassens budskaber.
Vi ses i fremtiden!



Ekstra slides til forældremøde i klassen

OS-forældreaften

1. Præsentation af **klassens anbefalinger** og ønsker
2. Deling af erfaringer. **Hvad har I lært** af jeres børn?
Hvad har læreren lært?
3. Hvad skal vi tage med videre, for at samarbejde om et godt fremtidigt **onlineliv i klassen?**



Del jeres erfaringer ved bordet

Tænk på tiden siden efterårsferien, hvor klassen har haft OS-forløbet i skolen. Kig i Elevens Bog, der har været med hjemme som lektier

Har I lært noget af eller sammen med jeres børn, som I ikke vidste? (Fx om influencere, app design, eller noget andet der findes online nu om dage, som er usynligt, ukendt eller svært at forstå for voksne?)

Hvad har I lært om klassens digitale liv? Fx hvordan de er online sammen? Oplevelser de har delt med jer? Hvad betyder deres apps og kanaler for dem? Hvad tænker de om fremtiden? Hvordan er børns digitale verdener forskellige?

Er der noget I vil gøre anderledes fremover, eller som klassens voksne skal være sammen om?



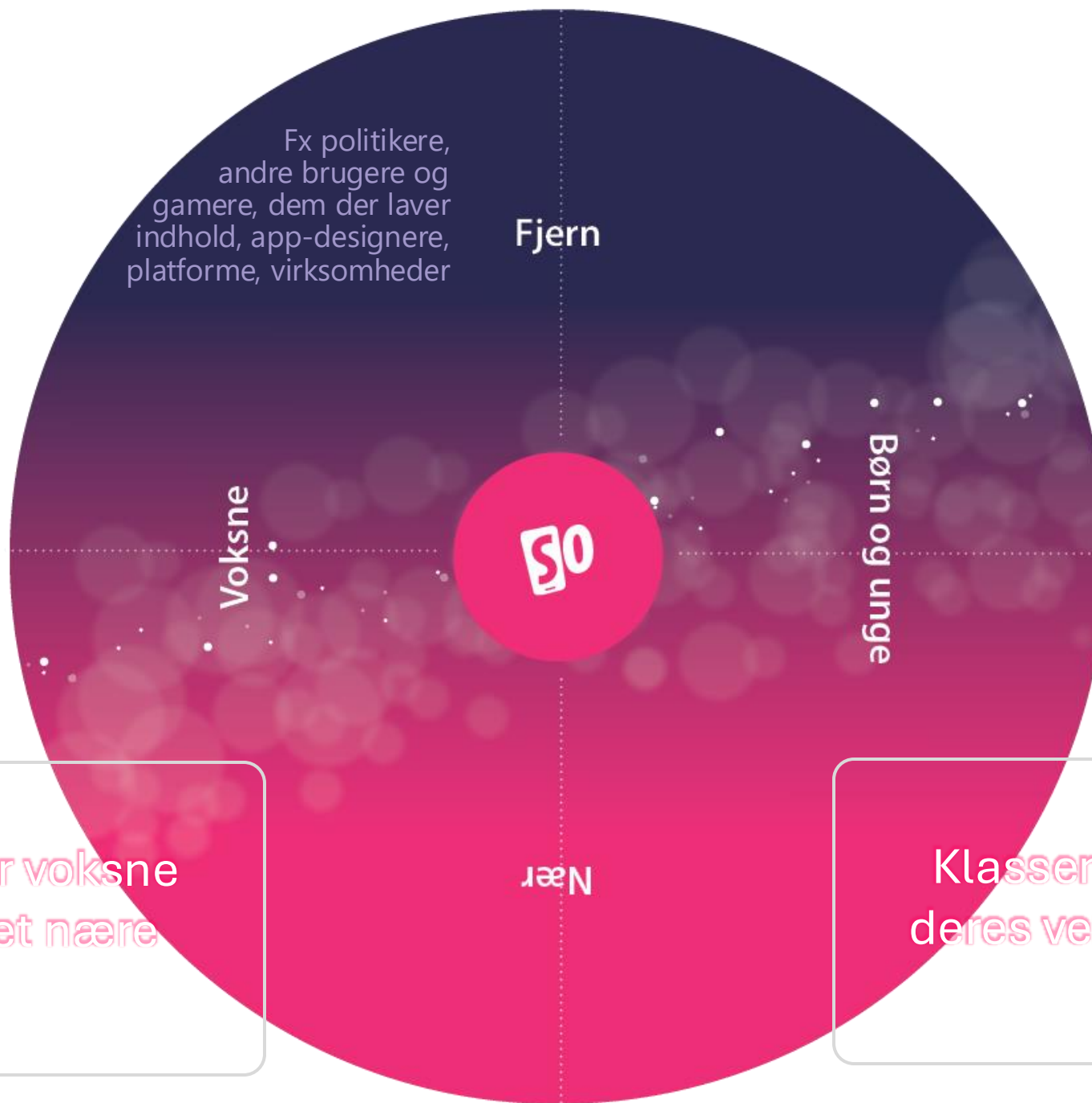
Vi har haft timer om at være sammen, youtubere og influencere, usynlig konflikt/udelukkelse online, og manipulerende app-design. Til sidst har klassen samlet deres anbefalinger til at skabe et bedre liv online i fremtiden.





Hvordan kan **vi voksne** være med til at forme et godt digitalt liv?

Vi er voksne
i det nære

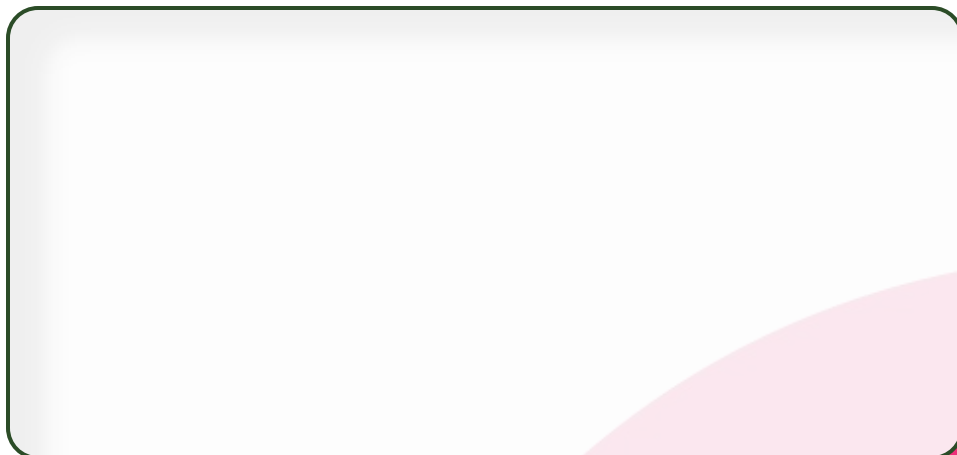
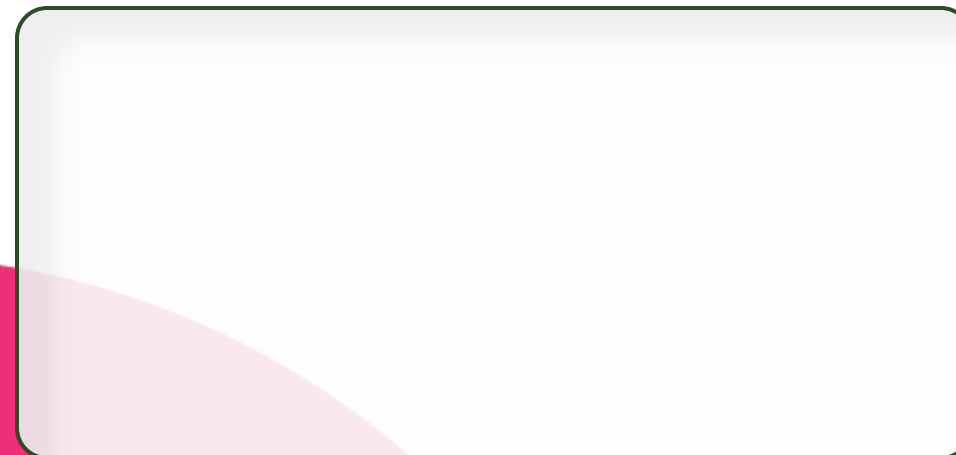


Hvordan kan **børn og unge selv** være med til at forme et godt digitalt liv?

Klassen og
deres venner

Vi voksne skal

Vores børn skal

- Hvad gør vi hver især derhjemme, og hvad kan vi gøre sammen?
- Hvad vil i dele viden om hjemmefra?
- Hvad skal skolen/læreren gøre?
- Hvad kan tages op senere, og hvad er på spil lige nu?

Nær

- Hvad skal vi støtte dem i?
- Hvad skal de have hjælp til?
- Hvad er de ved at lære?
- Hvornår skal de vide, at vi lytter?
- Hvor har de brug for rammer?
- Hvad gør de godt?
- Hvad har de nytte eller fornøjelse af? Nu og senere?

Børn og unge



Voksne

Gem og send til nobe@au.dk