

Begrebsafklaring

Uddybning af temaer og emner.

Grundlæggende Teknologiforståelse	s. 2
Digitalt Selvforsvar	s. 3
Vi bruger teknologien	s. 4
Sociale Medier og Kommunikation	s. 5

Grundlæggende Teknologiforståelse

Algoritmer:

En algoritme er en matematisk formel, som løser et givent problem. De algoritmer vi har fokus på, er de algoritmer der styrer de digitale tjenester som især børn og unge bruger meget. Det er bl.a. Instagram, Google, Facebook, Netflix, Tinder og YouTube.

Algoritmer bestemmer hvilket indhold vi bliver præsenteret for. Derfor skal man som digital bruger, være opmærksom på, at vores feeds og søgninger er konstrueret ud fra vores personlige data. Det kan på den ene side være meget nyttigt, idét vi føler at vi bliver introduceret for væsentligt indhold som passer godt til de interesser vi har. Vi bliver introduceret for musik, film og videoer som minder om det vi i forvejen godt kan lide. Vi skal som digitale forbrugere derfor være opmærksomme på, at det er virksomhedernes strategi at gøre de digitale tjenester mere og mere interessante og relevante for os. Derfor bruger de vores tidligere færden på nettet til at tilrettelægge, hvad vi skal se.

Kunstig intelligens:

Kunstig intelligens er computere, der indeholder algoritmer som nu kan løse opgaver, kun mennesker eller dyr før kunne løse. Dernæst er kunstig intelligens defineret ved; at den kan tage selvstændige valg og træne sig selv til at blive mere præcis. Machine learning beskriver den proces en computer udfører, når den træner sig selv til at træffe de mest præcise beslutninger. Meget tyder på, at kunstig intelligens og Machine Learning kan komme til at ændre den måde vores verden ser ud på i dag. Der er store forventninger og forhåbninger forbundet med denne teknologi, men den er stadig forholdsvis primitiv.

Dataindsamling:

Data beskriver alle de oplysninger vi afgiver om os selv, når vi bruger internettet i bredeste forstand. Når vi skriver indlæg i fora, når vi 'liker' og kommenterer opslag, når vi siger ja til 'cookies' på hjemmesider vi besøger og når vi siger ja til brugerbetingelser på diverse digitale tjenester. Når vi køber ting online, når vi tilmelder os i konkurrencer, når vores GPS er tændt, når vi hører musik og ser film, alt hvad vi trykker på og ikke trykker på. Den data kan blive til "big data", der tegner tydelige billeder af hele befolkningsgrupperes tendenser; smag, holdninger og købevaner. Som borger i EU er vi beskyttet af data-forordningen som blev vedtaget d. 25. maj 2018. EU-love stiller derudover krav til de offentlige myndigheder og private virksomheder, der indsamler og forvalter personoplysninger. De regler fastsætter f.eks., hvor lang tid data må blive gemt, og i hvilket omfang data må blive delt med andre virksomheder eller andre institutioner.

Teknologihistorie:

Skriftsproget, hjulet, keramik, bogtrykkerkunsten og såmaskinen er bl.a. nogle af de vigtigste teknologier som havde stor indflydelse i deres samtid. I nyere tid kan man nævne: Internettet, computer, smartphone, computerspil, bitcoin, rumfærge osv. Vi har en formodning om, at hvis man som menneske har en dybere forståelse af teknologien og historien bag, så vil man i højere grad værdsætte de muligheder vi har til rådighed i dag. Børn og unge må ikke tage tingene for givet, der er mennesker der har levet før os, som har kæmpet for, at vi i dag kan opnå en større livskvalitet på grund af deres teknologiske opfindelser. Vi håber at undervisning i teknologiens historie kan inspirere de kommende generationer, motivere dem til at løse fremtidige problemer med teknologien, til at udvikle ydmyghed og stolthed over at være menneske.

Digitalt Selvforsvar

Privatindstillinger:

Når man har en profil på de sociale medier, eller har en smartphone, har man mulighed for at ændre på privatindstillingerne. Man kan bl.a. ændre indstillingerne i GPS'en, hvem der kan se hvilke opslag og billeder og om ens profil er offentlig eller privat osv. Vi mener det er en god øvelse at gå ind i privatindstillinger på f.eks. Facebook eller Instagram for at få et overblik over, hvilke tiltag man selv kan gøre, for at være mere privat som digital forbruger.

Kildekritik:

En af de vigtigste parametre ved at søge ny viden er at man kan forholde sig kritisk til det indhold man møder. Hvem har skrevet det? Hvem har udgivet det? Står nyheden andre steder? osv. Det har altid været et vigtigt element i skolen at være kildekritisk, men i dag er det vigtigere end nogensinde før. Bl.a. fordi vi lever i en tid hvor Breaking News tiltrækker mange "tilskuere". En nyhed er desværre ofte mere sensationel end den er sand. Mange mennesker deler nyheder uden at have vurderet graden af pålidelighed, og bliver noget delt mange gange, bliver vi overbevist om at det må være sandt. Med nutidens brug af teknologi bliver det nemmere og hurtigere, at producere falske nyheder (se afsnit om Fake News). Internettet er et åbent forum, hvor alle mennesker i verden, med internetadgang, har mulighed for at dele synspunkter og "viden", uden at det skal forbi en redaktør eller bare en korrekturlæser.

Handel på nettet:

Markedet har forandret sig, og internethandel er blevet nemmere og derfor hyppigere. Det gælder også for de unge mennesker, men for at kunne være dygtige og ansvarlige e-shoppere, kræver det at man bliver vejledt. Internettet er fyldt med hjemmesider, der sælger produkter af mere eller mindre tvivlsom kvalitet. Vi skal lærer vores elever hvilke tegn man skal kigge efter for at sikre sig sit køb på nettet. De skal kende til hjælpemidler som f.eks. e-mærket og trustpilot, der giver forbrugeren et overblik over prislejet på den ønskede vare, så de ikke bliver snydt. Det er også blevet meget moderne at handle med sine ejendele på nettet. Genbrug på nettet er den nye trend. Hvordan sælger man sine varer godt og hvordan kan man sikre sig at man ikke bliver snydt af en køber? Eleverne skal være kompetente e-shoppere.

Mistænkelig henvendelse:

Der hvor almen dannelse og digital dannelse i den grad krydser hinanden er i emnet Mistænkelig henvendelse. Emnet kan beskrives meget kort, som den dannelse vores børn og unge skal besidde, når de begiver sig ud i en verden, hvor fremmede mennesker, før eller siden, ønsker at kontakte dem. Hvordan man vurderer et andet menneskes intentioner, er svært i den virkelige verden og bestemt ikke lettere på internettet. Vi skal give vores elever værktøjerne til at håndtere falske e-mails, sms'er og telefonopkald. De kaldes falske fordi de udgiver sig for at være noget de ikke er. Eleverne skal lære at spotte dem og håndtere dem.

Ophavsret og lovgivning:

Nye straffesager giver os som undervisere konkret materiale til at forberede vores elever godt, så de ikke uvidende bryder loven, når de sender billeder af hinanden til hinanden. De skal klædes godt på så de ikke får den opfattelse at almindelig lovgivning ikke gælder på nettet. Der er her tale om klar lovgivning der forklarer os hvad vi må og hvad vi ikke må. Også på nettet! F.eks. Ærekrænkelser Straffelov §264d, Børneporno Straffelov §235 og Straffelov § 267; Det er ulovligt at udtale sig krænkende om andre - det gælder også på nettet.

Vi bruger teknologien

Digital kreativitet:

Et uddrag fra ministeriets beskrivelse af elevpositioner som målrettet og kreativ producent, beskriver hvordan den digitale teknologiske udvikling har gjort det muligt at lave medieproduktioner fra bunden. Det teknologiske er altså blevet en let tilgængelig størrelse, så både lærer og elever kan dygtiggøre sig i teknologiske produktioner. Det kunne f.eks. være en bøger og tegneserie i ibooks, stopmotion film, plakater, infographic, små spil osv. Når vi skal udvide vores elevers digitale kreativitet, så er vi også nød til at introducere dem for programmering. Programmering handler om at mennesker og computere kommunikerer med hinanden. Vi som mennesker skal lære at tale computerens sprog, som man også kan kalde for koder. Der findes mange forskellige sprog, alt efter hvor kompliceret et system man ønsker at benytte. Jo mere kompliceret et sprog er, jo større er udbyttet. Programmering bruges altså til at

få din computer til at udføre en eller flere bestemte handlinger. Der findes mange forskellige niveauer at programmere på.

Opdater læreren:

Det er af essentiel karakter at læreren holder sig opdateret om elevernes digitale liv. Det være sig spil, apps, kommunikation, sociale medier osv. På den måde kan man som lærer være med, hvis der skulle opstå konflikter på baggrund af det ene eller det andet digitale fænomen. Den digitale kommunikation fylder mere og mere i de unges liv. Der findes et hav af digitale platforme man kan kommunikere med sin omverden på. Det er derfor vigtigt at læreren er nysgerrig og forsøger at blive inkluderet i måden eleverne kommunikerer med hinanden på. Det fungerer bedst hvis eleverne selv har et ønske om at dele deres digitale færden med en ellers uvedkommende.

Digital sundhed:

Digital sundhed kan kort beskrives som den sunde måde at bruge det digitale slaraffenland på. Det er ikke nødvendigvis sundt at benytte sig af den digitale verden ved enhver given lejlighed og det er ikke nødvendigvis sundt slet ikke at beskæftige sig med den digitale verden. Et sundt fravalg er mindst lige så godt som et sundt tilvalg. Den digitale verden tilbyder os mange løsninger som kan berige vores liv og i nogle tilfælde endda forlænge det. Med det mener vi at det digitale liv tilbyder os en let tilgængelighed til sundhed i hverdagen. I din lomme, på din telefon, har du adgang til App's, der kan hjælpe dig af med stress, der kan hjælpe dig hvis du lider af søvnbesvær og App's som Digitalt Selvforsvar, der oplyser dig om aktuell IT-kriminalitet, der finder sted i det digitale univers. Det er vigtigt at vi giver vores elever gode digitale vaner. Det kan i mange tilfælde være en smagssag, men vi mener dog at der eksisterer nogle grundlæggende egenskaber, som kan sammenlignes med den almene dannelse. Vi skal bl.a. lære vores elever at behovsudsætte. Det er en fejlslutning hvis man tror at den unge generation er digitalt indfødte og dermed også det vi kalder for "Power Users". Vi skal gøre vores elever opmærksomme på den frigivelse af Dopamin de fleste digitale spil og sociale platforme giver os. Der kan også være en sammenhæng mellem internetafhængighed og søvnbesvær, depression, angst og nedsat selvværd.

Sociale Medier og Kommunikation

Sociale Medier:

Sociale medier består af tre hovedelementer; kontakt, samvær og samspil. De sociale medier er altså ikke kun et middel til kontakt, men også en platform for samvær og samspil. Derfor ser vi mange unge mennesker etablere en relation til mennesker, de aldrig har mødt i den fysiske verden. De sociale medier giver hele befolkningen en mulighed for at etablere fællesskaber. Den forretningsmæssige del af de sociale medier er konstrueret på en sådan måde, at brugeren skal opholde sig på mediet så længe som muligt. De fleste sociale medier er derfor bygget op med

mentale "gulerødder", kaldet triggere, som udløser Dopamin i vores hjerner. Det kunne f.eks. være et like, en notifikation eller en anden reaktion fra andre brugere. Sociale medier giver os muligheden for at kommunikere på en helt ny måde, og reglerne for kommunikationen har i mange tilfælde også ændret sig, desværre ofte til det værre. Når vi taler sammen med fysisk tilstedeværelse, er det ikke kun talen vores hjerne bliver fodret med. Mimik og toneleje er med til at forme vores samtale og forståelse for hinanden, og de aspekter får man ikke med i det digitale samspil.

Kommunikation:

Kommunikation på nettet kalder man også for ansigtsløs kommunikation. Der findes muligheder som Skype, hvor man kan få et knyttet ansigt på samtalen via et web-kamera, men størstedelen af tiden er der tale om ansigtsløs kommunikation. Hvordan kommunikerer man uden et ansigt? Hvem er det vi kommunikerer med og burde vi derfor ændre i vores retorik? Flere og flere unge oplever at de bliver misforstået. Vi skal lære vores elever hvordan man holder en god tone på nettet, og hvordan man så vidt muligt kan undgå misforståelser. Det er helt naturligt at drage paralleller til kommunikationen i den fysiske verden, men der hersker en tendens til at være mere modig i sin retorik, når man sidder bag et tastatur. Lærere og ledelse skal samarbejde med forældrene om børnenes kommunikation, så den gode vane ikke kun er gældende i institutionerne, men bliver en del af elevens retoriske dannelse.

Influencer:

Det sociale fællesskab tæller også det fænomen vi kalder for Influencers. Det er mennesker, som lever af at figurere på videoer på nettet (Instagram, Facebook, YouTube osv.) og inspirere tilskueren til at gøre, føle eller tænke som dem. Det kan være alt fra anbefaling af forskellige produkter (betalt af producenten), deling af livsbegivenheder og fortællinger om hvad de mener er rigtigt eller forkert. Alle mennesker kan blive influencers og har man nok følgere, er der gode penge i det. Lige så snart man lægger et billede eller en video ud på nettet, skal man forholde sig til at alle kan se det. Disse mennesker er med til at påvirke andre menneskers liv, bl.a. vores elever, og det er derfor vigtigt at kende til den virksomhedsmodel, der ligger bagved.