# Skabelon til lærervejledning V3 (UDKAST)

Titel: Dit feed, dit spejl?

Undertitel: Fase 1: Algoritmer, data og Youtube shorts

## Disse ting, bør du anskaffe eller have adgang til\*

|  |
| --- |
| * Dataprocesmodelplakat   + Print, og hæng op i klassen * Noteark til detektivarbejde, shorts   + Print eller del digitalt med eleverne * Én Algoritmisk literacy- spilleplade pr. gruppe (a ca. 4 elever.)   + Print i farve og A3 * Én spillebrik pr. gruppe a ca. 4 elever. Spillebrikken må gerne forestille et menneske, fx en Legomand, Playmobilfigur eller lignende (en almindelig brik kan også bruges). * WeVideo på Skoletube.   + Tjek, at der er adgang med UniLogin   + OBS: Hvis ikke, så kan I producere i et andet videoredigeringsprogram, men så passer skabelon til green screen og instruktionsvideo ikke til jeres program. |

## Disse materialer finder du her\*

|  |
| --- |
| Grundlæggende ressourcer   * Slides til undervisningsbrug (PPTX, xx slides) * Dataprocesmodelplakat (PDF) * Dataprocesmodellen (forklarende video) LINK   Detektivundersøgelse af shorts   * Noteark til detektivarbejde, shorts (Wordfil, 1 side) * Video 1, dreng 11 år * Video 2, dreng 11 år * Video 3, dreng 11 år * Video 1, pige 14 år * Video 2, pige 14 år * Video 3, pige 14 år   Algoritmisk literacy-spil   * Spilleplade (PDF, 1 side) * Lærervejledning med spilleregler og cases med svar (PDF, 5 sider) * Slides med cases til visning i klassen (PPTX, 12 slides)   Produktion af shorts i WeVideo   * Skabelon til WeVideo – telefon med green screen * *WeVideo - instruktion til shorts* (video, 03:24) * Kopiark til evaluering af shorts (Worddokument, 1 side) |

## ~~Checkliste til læreren~~ Formål med forløbet

|  |
| --- |
| Formål med forløbet:   * Eleverne skal tilegne sig en opmærksomhed på, hvordan tekster på SoMe (genren Youtube shorts) er formet af teknologier og drevet af algoritmer. * Eleverne skal kende og forstå tre dimensioner af algoritmisk literacy (vide, føle, handle) og kunne give eksempler fra egne erfaringer. * Eleverne skal kende til sammenhængen mellem data, datahøst og algoritmer på SoMe |

## Forløbsbeskrivelse\*

|  |
| --- |
| I dette forløb skal eleverne undersøge og producere ’shorts’, som vi kender fra YouTube, samt lære om algoritmisk literacy gennem et dialogbaseret brætspil. Forløbet består af fire trin.   1. Detektivundersøgelse af Shorts 2. Algoritmisk literacy-spil 3. Produktion af shorts 4. Opsamling ud fra dataprocesmodel   **Introduktion til forløbet**  Hvis eleverne tidligere har gennemgået introforløbet (LINK), kan du med fordel genopfriske deres viden om data og datahøst. Genopfrisk dataprocesmodellen og se videoen om datapromodellen, hvori modellen forklares (LINK).    Hvis ikke I har arbejdet med introforløbet, så kan du starte med en indledende klassedialog, hvor du spørger til elevernes viden om data og deres viden om, at sociale medier samler data om brugerne på nettet. Vent med dataprocesmodellen til den afsluttende opsamling i slutningen af forløbet.  I dette forløb bygger eleverne videre på deres viden om data, da de skal lære om de algoritmer, der høster brugerens data, så algoritmerne kan tilpasse feedet til noget brugeren kan lide.  **1. Detektivundersøgelse af shorts (ca. 1 lektion)**  I denne aktivitet skal eleverne undersøge tre screencastede videoer, der viser hvordan et feed med Youtube shorts påvirkes af brugerens inetraktion. Formålet er, at eleverne får øje på at (profilerings-)algoritmer findes, og at algoritmerne indsamler data fra interaktion med Youtube, så feedet tilpasses den specifikke brugers præferencer.  Før undervisningen   * Find video 1-3 frem fra profilen *dreng, 11 år* (LINK). Alternativt kan du bruge de video 1-3 fra *pige, 14 år* (LINK) * Uddel *noteark til detektivarbejde, shorts* (LINK) så eleverne kan fastholde deres undersøgelser undervejs.     Screenshot fra video 1  På klassen:   * Se video 1, som viser de første 5 shorts fra drengens feed i fuld længde og uden hans interaktion. * Lad eleverne diskutere spørgsmålene på notearket med en makker eller individuelt skrive stikord til spørgsmålene. * Diskuter i fællesskab spørgsmålene til video 1 (se noteark/elevslides) * Se video 2, der viser yderligere 15 shorts, hvor drengen interagerer med de viste shorts. * Lad eleverne diskutere spørgsmålene på notearket med en makker eller individuelt skrive stikord til spørgsmålene. * Diskuter i fællesskab spørgsmålene til video 2 (se noteark/elevslides).   + - * Vær opmærksom på, hvilke slags videoer drengen dvæler ved, og hvilke han scroller forbi. (Han er fx optaget af konkurrenceelementer, fodbold og spillet Brawlstars) * Se video 3, der viser drengens feed igen efter interaktionen. * Lad eleverne diskutere spørgsmålene på notearket med en makker eller individuelt skrive stikord til spørgsmålene. * Diskuter i fællesskab spørgsmålene til video 3 (se noteark/elevslides).   + - * Vær opmærksom på, hvordan algoritmen har tilpasset feedet, så det i endnu højere grad afspejler drengens interesser (fodbold, konkurrence, challenges, spillet Brawlstars). At drengen stadig modtager brillereklamen, selvom han scrollede forbi den i video 2, kan enten skyldes massiv markedsføring fra firmaet og/eller anbefalelsesalgoritmer, der foreslår nye videoer til brugerne.   **2. Algoritmisk literacy-spil (ca. 2 lektioner)**  I denne aktivitet skal eleverne spille sig til viden om algoritmisk literacy (LINK til ordliste). Algoritmisk literacy er ”at være opmærksom på brugen af algoritmer i onlineapplikationer, platforme og tjenester, at kende til, hvordan algoritmer virker, at være i stand til kritisk at vurdere algoritmisk stillingtagen samt at kunne håndtere og endda påvirke algoritmiske processer (Jespersen et. al, s. 75). Overordnet består algoritmisk literacy af tre dimensioner:   * En kognitiv dimension, som handler om, at man ved noget om algoritmer * En emotionel dimension, som handler om, hvordan vi mærker algoritmers tilstedeværelse * En adfærdsmæssig dimension, som handler om, hvad vi gør eller handler med algoritmer   Begrebet kan bruges til at tale nuanceret om de algoritmer, vi alle sammen omgås, når vi fx er på sociale medier. Begrebets dimensioner sætter ord på nogle af de erfaringer, vi har eller kan få med algoritmer. Ved at få sprog for, hvad vi ved om algoritmer, hvordan vi føler, når vi omgås algoritmer og hvordan vi kan handle med algoritmer kvalificerer vi elevernes digitale myndiggørelse og teknologiforståelse.  Før undervisningen   * Dan grupper på ca. 4 elever pr. gruppe. * Find 1 spilleplade + 1 spillebrik frem pr. gruppe i klassen. * Find elevslides og slides med cases til spillet algoritmisk literacy frem * Find lærervejledningen til spillet algoritmisk literacy frem     (spilleplade til Algoritmisk literacy-spil)  I undervisningen   * Del eleverne ud i grupper og uddel 1 spilleplade og 1 spillebrik pr. gruppe. * Sæt slides med de 11 cases op på skærmen * Gennemgå reglerne med eleverne (LINK) * Læs spillepladen i fællesskab med eleverne. Gør eleverne opmærksomme på, at der til spillet er angivet ét korrekt svar pr. case, men at der godt kan være flere dimensioner, der gør sig gældende i et svar, og at de skal vælge den dimension, de synes står skrevet tydeligst frem i casen. Bonusinfo: Der er sprogligt gemt nogle ledetråde i de forskellige cases. Fx står der ”opmærksom på” i teksten, der passer til dimensionen ”opmærksom på”. * Læs en case højt på klassen, og lad eleverne diskutere én case ad gangen, mens den står på tavlen.     (Eksempel på case, hvor svaret til casen er at Kasper *værdsætter* algoritmen under hovedkategorien *at føle*. Han værdsætter algoritmen, fordi den hjælper ham og sprogligt står der ”Kasper synes, det er så dejligt, at han får vist reklamer for headsettet”)  Opmærksomhedspunkter når I spiller spillet:   * Når hver gruppe har placeret deres spillebrik på den dimension af algoritmisk literacy, de synes træder tydeligst frem er svaret låst. * Gennemgå et par gruppes besvarelse og argumenter herfor, inden du afslører vejledningens facit. OBS: facit står også i noter af slides. Diskuter gerne, hvorfor det også kunne have været nogle af de andre svar, inden I gennemgår næste case. * Vær opmærksom på, at potentialet i spillet er i de dialoger og forskellige argumenter, der udspiller sig i grupperne. Hvis noget afføder en klassediskussion, så giv samtalen tid. * Reglerne lægger op til pointgivning, men dette kan I fjerne, hvis du vurderer, at klassen fungerer dårligt i konkurrencer. * Gennem spillet vil eleverne opdage, at hvis man besidder dimensioner af algoritmisk literacy, der gør en i stand til at handle med algoritmer, så trækker det også på vidensdimensionen af algoritmisk literacy. * Differentieringsmulighed: lad eleverne skrive deres egen case ud fra algoritmisk literacy-dimensionerne.   **3. Produktion af shorts (ca. 3 lektioner)**  Formålet med at producere shorts er at få et indgående kendskab til genren og hvordan de forskellige modaliteter er med til at understøtte genrens hastige og underholdende format. Ved selv at producere shorts bliver eleverne på receptivt og produktivt opmærksomme på de forskellige modaliters funktioner. Særligt arbejdet med at vælge de rigtige hashtags kan afføde snakke om at hashtagget fungerer som internettets overhalingsbane, og at de rigtige hashtags kan medvirke til, at nogle shorts går viralt.    Før undervisningen   * Tjek, at I har adgang til Wevideo gennem Skoletube. * Læg skabelonen til shorts med green screen (LINK) ind i WeVideo eller et andet sted, I kan dele filer, så din klasse har adgang til at hente den ned. Bemærk skabelonen har et vandret format, selvom shorts vender lodret. Dette skyldes programmets funktioner som kan blive for teknisk udfordrende i det lodrette format. Dette kan du italesætte, hvis eleverne undrer sig. * Find elevslides frem.   I undervisningen   * Gennemgå opgaven om at producere shorts. Brug elevslides (LINK)   + Kravene til opgaven er:     - Videoen skal være mellem 15 og 90 sekunder lang.     - Videoen skal indeholde forskellige virkemidler (skrifttyper, stickers, timere, filtre, billeder, hashtags m.m.)       * Eleverne skal bruge det, som programmet stiller til rådighed, danne sig et overblik, vælge ud og være klar til at fortælle om sine valg.     - Videoen skal indeholde musik! Videoen skal dog kunne ses uden musikken (som lydløs) og stadig give mening.     - Eleverne skal også overveje hvordan de lokker folk til at klikke på videoen. Hvad skal være det seje “blikfang”, som deres short skal starte med? * Vis eleverne videoen *WeVideo - instruktion til shorts* (LINK)      * Lad eleverne lave deres egne shorts. Organisering af produktionsfasen kan være individuelt eller i par.   + Hvis eleverne producerer individuelt, så lad dem sidde i makkerpar, så de kan hjælpe hinanden med tekniske udfordringer. * Uanset individuel produktion eller makkerpar kan produktionsfasen med fordel indeholde et refleksionsstop, hvor eleverne gennemgår deres midlertidige produkt over for en anden gruppe og argumenterer for sine multimodale valg og fravalg. Brug evalueringsskemaet til dette (LINK) * Differentieringsmulighed: Lad eleverne arbejde med samspillet mellem lyd og billede: Når musikken er på/tændt, skal musikkens rytme og klip/sceneskift passe sammen. * Vis elevernes videoer på klassen. * Evaluer et par stykker i fællesskab ud fra elevernes multimodale valg og fravalg og ud fra kravene til opgaven. Brug evalueringsskema til produktion af shorts (LINK) * Differentieringsmulighed: Inddel eleverne i grupper på 2-3 personer og lad dem evaluere hinandens ud fra evalueringsskemaet (LINK)   **Afsluttende opsamling**   * Gennemgå, hvordan deres viden om data og algoritmer på Youtube kan knyttes til dataprocesmodellen, som hænger i klassen. Se evt. video (LINK) først. Algoritmer, der laver profilering på ens feed er også modeller af verden baseret på data fra brugerne, så brugernes feed er formet af den algoritme (modellen) der styrer feedet.   *CFU har udarbejdet en udlånsliste med supplerende materialer fra deres samlinger. Den kan du se [her: indsæt link].* |

## Deltagelsesmuligheder

|  |
| --- |
| Skriv dine overvejelser om muligheder for differentiering af undervisningen her. Følger du principper fra Universal Design for Learning (UDL) → differentiering, deltagelse, tilgængelighed? |

|  |
| --- |
| Tjekliste til designprincipper fra WP 3.2 *Link:* [*Designprincipper for læremidler om teknologiforståelse med tjekliste 12-5-25.docx*](https://aarhusuniversitet.sharepoint.com/:w:/r/sites/AUCenterfordigitalteknologiforstelse/Delte%20dokumenter/General/Publikationer%20og%20publ.%20ressourcer/Undervisningsforl%C3%B8b%20-%2018%20stk%20+%20tekfors%C3%B8get/Designprincipper%20for%20l%C3%A6remidler%20om%20teknologiforsta%CC%8Aelse%20med%20tjekliste%2012-5-25.docx?d=w0375c82b6da44b1b93e014dc50cc2561&csf=1&web=1&e=7YDaAm) **Didaktisk dækningsgrad:**  * Giver din tekst støtte til organisering, progression, differentiering? * Formulerer du mål og formål tydeligt?   **Indhold, udtryk og aktiviteter:**   * Er fagligheden koblet til arbejdsformer og teknologi? * Er indholdet tilpasset elevernes livsverden og læringstempo? * Er der variation i modaliteter (tekst, lyd, billeder, video)? * Er aktiviteterne engagerende og sammenhængende?   **Lærervejledning:**   * Er teksten støttende og efteruddannende? * Ekspliciterer du lærings- og fagsyn? * Invitere til refleksion og redidaktisering (og ikke bare ”følg opskriften”)?   **Kvalitet i design:**   * Kobler du læreplanens formål og elevens livsverden? * Har du tydelig indre sammenhæng mellem mål, indhold og aktiviteter? * Ekspliciterer du progression (fx spiralisk udvikling, stillads, gentagelse)? * Følger du principper fra **Universal Design for Learning (UDL)** → differentiering, deltagelse, tilgængelighed?   **Tekst og formidling:**   * Vær konkret og eksemplificerende. * Brug aktiv i stedet for passiv jf skabelon for landingsside * Undgå nominaliseringer og for komplicerede sætninger |