



# Dark web, digitalt affald og Miku Hatsune

Lais Christensen / Steinerbladet 2019 / #4

Hvad er IT? Hvor undervisningen i IT på 7. og 8. klassetrin har været sammensat af kortere enkeltstående forløb, bestod undervisningen i 9. klasse af ét sammenhængende forløb. I 9. klasse er det samtiden og perspektivering, der er den røde tråd, og sådan ville jeg også, at det skulle være i IT. Elever på dette klassetrin arbejder selvstændigt, de kan overskue, selv planlægge og præsentere en opgave. Det gav derfor god mening at arbejde mindre styret med dem. Samtidig gjorde skemalægning at forløbet var kortere og mere intensivt, med fire ugentlige lektioner, hvilket også indbød til fordybelse.

Indledningsvist delte jeg klassen op i grupper og bad dem forsøge at sætte ord på, hvad IT er, om, og i så fald hvordan, digitalt liv adskiller sig fra fysisk liv. Eleverne præsenterede deres bud, jeg mine, og vi endte op med at have en masse spændende emner listet op. Undervisningen hedder IT, men vi startede på papir, og efterhånden som vi kom omkring forskellige temaer, hængte vi emneinddelte sedler op på væggen. Lige så stille forvandlede hele IT-lokalet til en stor opslagstavle, hvorfra vi kunne indhente input til nysgerrige diskussioner og spændende snakke.

# Digitalt affald og Miku Hatsune

Efterhånden som vi fik defineret og sorteret i overordnede temaer, fyldte jeg på med dokumentarer, podcasts, artikler, film, foredrag m.m., På den måde kom vi i fællesskab, gennem forskellige medier og omkring emner som: Kunstig intelligens – stoler du på den? Big data, Hvad ER data? Computerspil, The ark Web, digitalt affald, teknologisk affald, klima/ teknologi. Hvem er Elon Musk? Hvor kommer din mobil fra? Krop/hjerne/skærm. Børn og teknologi. Hvem, eller hvad, er Miku Hatsune? Hvorfor er næsten alt på nettet gratis? Fake News. Myanmar. Hatespeech. Facebook igen igen. Me#too. Hvad er en »sølvpapierhat«? Hvem er vi på nettet?

Denne første del var et spændende og flydende forløb, hvor der i en åben, nysgerrig og tillidsfuld atmosfære blev sat fokus på både digitale og teknologiske udfordringer, men også på nye teknologier – bare fordi det er spændende og pirrer fantasi og nysgerrighed. Jeg tror at denne nysgerrige og ikke formanende tilgang, var med til at gøre forløbet interessant. Det var eleverne selv, der skulle perspektivere, analysere den information, de fandt. Og så havde de i øvrige få lov til at mene om det, hvad de ville. For eksempel er det interessant at lade eleverne komme med deres egne bud på, hvorfor sociale medier, mange nyhedsmedier og flere og flere af de computerspil, de benytter sig af, er gratis, samtidig med at virksomhederne, der står bag, er nogle af de rigeste i verden. Herefter kan vi filosofere lidt over, hvorfor der er så mange penge i det, og hvad den indsamling af information, der foregår, måske kan lede til? Det er ikke fordi, at der er entydige svar, men det er spændende og kan være med til at åbne op for kritisk tænkning, som måske kan være svær, når det gælder digitalt og online liv, fordi at mange forhold her er uigennemskuelige, ubegribelige og under konstant forandring.

## Slides og grafik

På væggene hænger der nu en bred vifte af emner, hvorfra eleverne kan plukke og endelig selv vælge et. Det valgte emne skulle de så individuelt gå i dybden med og sidenhen præsentere som slideshow og mundtlig fremstilling.

Her begynder elevernes selvstændige arbejde, og de er frie til at planlægge og indhente information, som de synes. Løbende har vi fælles opsamling, hvor eleverne hver især fortæller om deres projekt og om, hvor langt de er nået. Alle arbejder nu online og deler og præsenterer også online. Under dette selvstændige arbejde skal eleverne trække på viden fra tidligere år om bl.a. søgemaskiner, kildekritik, tekstbehandling, billedbehandling, layout m.m.

Programmet, Slides, og dets funktioner gennemgår vi drypvis i fællesskab, og eleverne lærer bl.a. at integrere billeder og film og at lave små animationer med symboler, tekst og billede. De lærer at konvertere data til grafer og diagrammer, som også kan integreres i slides som forklarende grafik. I det hele taget lærer eleverne at kunne udarbejde en flot og meningsfyldt præsentation, som afslutningsvist præsenteres for resten af klassen.



# Et trygt digitalt liv

Det giver selvfølgelig rigtig god mening som lærer at holde øje med, hvad der teknologisk generelt sker i samfundet, så man har noget konkret og ikke mindst aktuelt at binde op på.

Mit ankerpunkt er altid at tage udgangspunkt i, hvad det er, eleverne selv sidder med, hvilke teknologier de benytter sig af, for på den måde at gøre undervisningen vedkommende, og så tage et konkret, håndgribeligt afsæt som for eksempel i slides her i 9. klasse.

En anden vigtig faktor for at undervisningen i IT fungerer, er at tilgangen er nysgerrig ikke fordømmende, og undersøgende ikke dikterende.

Både fordi denne tilgang lægger op til selvstændig tænkning, men også fordi den har en effekt helt ned på et medmenneskeligt plan. Børn og unge skal kunne begå sig, forstå og føle sig trygge i digitale rammer. Jeg tror, at man kommer rigtigt langt i at skabe den tryghed, bare ved at være åben og nysgerrig, at tage elevernes digitale liv seriøst, forsøge at forstå det og ikke se ned på det ved for eksempel konstant fortælle dem, at de bruger for meget tid foran skærmen, fortælle dem, at det ikke er en rigtig måde at være sammen på, at de spil, de spiller, er fordummende eller direkte skadelige. Om det er skadeligt eller ej er ikke pointen her – det er måden, hvorpå man behandler et emne, der er vigtig. Det er vigtigt at skabe fortrolighed og tryghed, hvis man vil ind til dét, det handler om. Hvis man skal kunne og turde tage kritiske og selvstændige valg, så skal man føle sig tryk og være tillidsfuld.

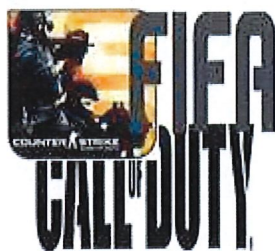
Læs Lais Christensens tidligere artikler om IT-undervisning i 7. kl i # 3 2017 og 8. kl i #3 2018.

Vi hængte først hovedtemaer op og fyldte så løbende på med underkategorier.

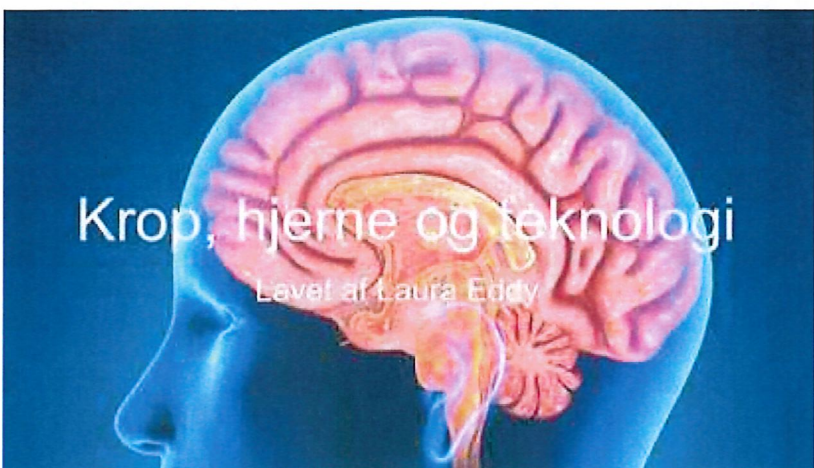
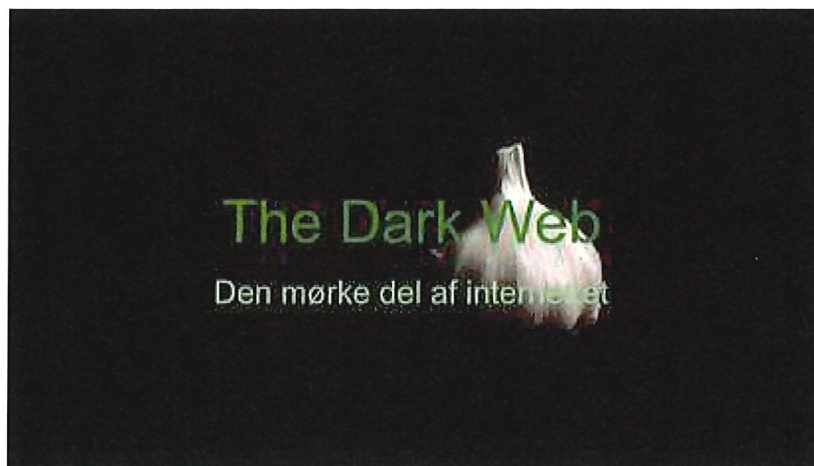
## Hvad spiller piger og drenge?



Piger



Drenge



Tomas undersøgte forskellen på de spil, som henholdsvis piger og drenge generelt foretrækker at spille. Og der er forskel. Bare det at sammenligne logoer kan lægge en grund til at tale om, hvad det er vi søger online – f.eks. i computerspil.

Noah var interesseret i Apples historie.

Carla var både dybt fascineret og skræmt af det virtuelle, japanske popfænomen Miku Hatsune. Miku findes ikke, men turnerer ikke desto mindre verden rundt, holder live-koncerter, har en facebookprofil og en stor fanskare – hvad betyder det?

Laura arbejdede med temaet børn og teknologi – bliver vi ikke bare mentalt, men også fysisk påvirket?

Silas undersøgte The Dark Web og blev bl.a. overrasket over, at det var den amerikanske regering, og ikke kriminelle, der i sin tid udviklede The Dark Web. Det overraskede også, at den del af nettet vi som almindelige brugere kender, kun udgør ca 4 % af den aktivitet nettet består af.

Børn og unge skal kunne begå sig, forstå og føle sig trygge i digitale rammer.



## Lais Christensen

Kunst og it-lærer, Rudolf Steinerskolen i København.