

Dregebog

Digital hverdag

Materiale til refleksiv digital dannelse
til folkeskolens ældste klasser.

Drejebog – digital hverdag

Drejebogen giver det store overblik over modulets opbygning og temaer. Den understøtter sammen med dialogguiden PowerPoint-præsentationen Digital Hverdag. For at gøre det let at bruge drejebogen er dialog, underviser fortæller og opgaver markeret med hver sin farve:



Spørgsmål og dialog



Underviser fortæller



Opgaver

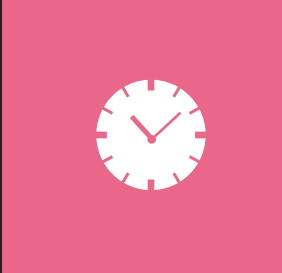
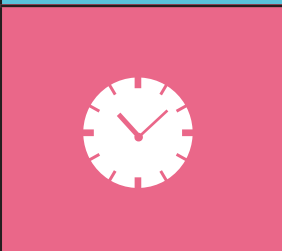
Forberedelse til undervisning:

- Print øvelsespapiret Rumdeler.
- Print klassens tre gode råd.
- Lav en Kahoot med syv spørgsmål til slide 11.

Forberedelse i klassen før undervisningen:

- Computer forbindes til netværk og kobles op på skærm.
- Præsentationen gøres klar til visning på skærm.
- Sikre at videoerne i præsentationen er klar til afspilning.

Slide	Indhold	Metode	Tid
1	Forside Buffer, mens der gøres klar	–	–
2	Program Underviser præsenterer sig selv og gennemgår program		2 minutter
3	Hvad betyder digital dannelse? Dialog med klassen om digitalisering		3 minutter
4	Offentlig versus privat Dialog med klassen om offentlige og private rum Opgave: Eleverne laver rumdeler-øvelsen. Først enkeltvis, siden samles der op i klassen	 	15 minutter
5	Deling af billeder Underviser fortæller om regler vedrørende billeddeling på nettet Opgave: Eleverne gennemgår billederne fra Sikker Chat	 	7 minutter
6	Umbrella-sagen Dialog med klassen		4 minutter
7	Ego-surfing Opgave: Eleverne skal google sig selv Dialog med eleverne om resultaterne	 	10 minutter
8	I gamle dage Video fra WiFive Dialog om video		6 minutter

Slide	Indhold	Metode	Tid
9	Den digitale tidslinje Dialog med klassen om tidslinjen		5 minutter
10	Mobilregler Underviser fortæller om hvordan digitale redskaber er blevet uundværlige Dialog med klassen omkring mobilregler		7 minutter
			
11	Mobilvaner Opgave 1: Eleverne snakker med deres sidemakker om hovedårsagen til, at man tjekker din telefon? Opgave 2: Kahoot eller quiz på papir		10 minutter
12	Multitasking Underviser fortæller om multitasking		5 minutter
13	FOMO Dialog med klassen omkring FOMO		7 minutter
14	Hvad betyder adfærdsdesign? Underviser fortæller om adfærdsdesign		4 minutter
15	De sociale algoritmer Underviser fortæller om algoritmer		4 minutter
16	3 gode råd Elever arbejder med at lave tre gode råd til hinanden på baggrund af undervisningen		6 minutter
17	Digitalisering er kommet for at blive Underviser runder af på dagens emner og besvarer spørgsmål		1 minut

