



#Workshop Vejledning

#NOFISOULS





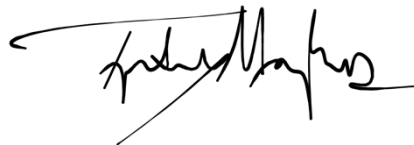
Velkommen til No Filter Society!

Med oprettelsen af jeres nye fraktion er I med til at gøre en afgørende forskel for fremtidens generationer.

I denne vejledning finder du alt, hvad du skal vide for at hjælpe dine elever på rette vej. I den digitale mappe har jeg vedlagt et brev, som du skal dele med dine elever, hvor jeg vil informere dem om situationen. Derudover vil jeg undervejs sende jer lydbeskeder mellem missionerne.

Jeg håber den digitale port forbliver åben så længe...

Held og lykke – og god arbejdslyst
Trinity Morpheus, leder af #NoFiSouls



Kære lærer i folkeskolen

Tusind tak for din interesse i workshoppen #NoFiSouls!

#NoFiSouls er en workshop, der henvender til undervisning i teknologiforståelse på folkeskolens mellemtrin og udskoling med særlig fokus på kompetenceområdet digital myndiggørelse.

Workshoppen er udviklet af lektor og ph.d. Stine Ejsing-Duun fra Aalborg Universitet, lektor og ph.d. Sofie Kinch fra Designskolen i Kolding samt cand.it. i IT, Læring og Organisatorisk Omstilling og uddannet folkeskolelærer Tajanna Juul. Vi har undervejs fået støtte i udviklingen af workshoppen af flere folkeskolelærere med erfaring i undervisning i teknologiforståelse herunder Lis Zachø (Lindvangskolen, Frederiksberg) samt Jette Beck (Søndervangsskolen, Hammel).

Denne vejledning er en hjælp til dig, som ønsker at gennemføre workshoppen med din egen klasse. Vi anbefaler kraftigt, at du følger aktiviteterne i kronologisk rækkefølge for at få det største udbytte af workshoppen – og for at bevare workshoppens narrativ. Du kan vælge at læse vejledningen fra start til slut, og dermed blive klædt godt på til at kunne køre workshoppen på egen hånd. Her vil vejledningen give dig et indblik i workshoppens opbygning og narrativ, støtte dig i din forberedelsesproces – herunder inspiration til lokale tilpasninger, give et forslag til hvordan workshoppen kan gennemføres med eleverne og afslutningsvis inspiration til supplerende aktiviteter efter workshoppens afslutning. Du kan også vælge at dykke ned i de enkelte afsnit, som har relevans for netop din undervisning. Her kan du med fordel benytte oversigten på næste side.

Hvis vejledningen ikke indeholder svar på de spørgsmål, som du ligger inde med, så er du altid velkommen til at kontakte #NoFiSouls på nofisouls@gmail.com.

God fornøjelse!

Vejledningens indhold

BAGOM WORKSHOPPEN #NOFISOULS	5
HVEM ER #NOFISOULS?	5
WORKSHOPPENS OPBYGNING	5
MATERIALEOVERBLIK	6
DIGITALE PLATFORME	9
FORBEREDELSE	10
GRUPPEINDELING OG VALG AF SOCIALE MEDIER	10
WORKSHOP FORBEREDELSESGUIDE: TILPASNINGSMULIGHEDER OG ANBEFALINGER	11
FORBEREDELSE AF MATERIALER	15
WORKSHOPPEN	18
INTRODUKTION – BREVET FRA TRINITY	18
MISSION 1 – EFTERSØGNING	19
MISSION 2 – BREAKUP LETTERS	21
MISSION 3 – MANIFEST	22
MISSION 4 – RE-DESIGN	24
AFSLUTNING	25
SUPPLERENDE AKTIVITETER	26

Bagom workshoppen #NoFiSouls



Hvem er #NoFiSouls?

Findes der en digital portal, der gør det muligt, at fremtiden kan kontakte os i nutiden? I workshoppen fortælling om No Filter Society, så er det virkelighed – og fremtiden har brug for os.

Eleverne bliver kontaktet af oprørsgruppen No Filter Society – også kendt som #NoFiSouls, der 50 år fremme i tiden, er de sidste mennesker tilbage, som stadigvæk kan forholde sig kritiske til teknologier. I fremtiden har en overlegen kunstig intelligens under navnet "Superclusteret" overtaget magten og kontrollen i vores samfund. No Filter Society kæmper i fremtiden for at genvinde kontrollen over den kunstige intelligens, men det er en håbløs kamp, som de er ved at tabe. I et sidste desperat forsøg rækker de tilbage i fortiden for at søge hjælp til at ændre fremtiden.

Elevernes rolle er at hjælpe oprørsgruppens leder Trinity Morpheus med at afsløre og afmaskere de sociale medier i elevernes nutid, som i fremtiden udvikler sig til "Superclusteret." Det er elevernes opgave igennem workshoppen 4 missioner at gennemskue de sociale mediers sande intentioner, tage afstand fra dem, formulere nye principper og retningslinjer samt afslutningsvis skabe forslag til konkrete designændringer til deres sociale medier. Trinity ønsker, at eleverne får bredt budskabet, så folk påmindes om at forblive kritiske, kreative og opfindsomme – før det er for sent.

Workshoppen opbygning

Workshoppen er opbygget af 4 missioner, hvor eleverne arbejder med forskellige designmetoder. Herunder ses et overordnet overblik over workshoppen faser og opbygning:

OVERBLIK OVER WORKSHOPPENS FASER

	Introduktion	Eleverne introduceres til #NoFiSouls Eleverne får udleveret casefile mappe på deres sociale medie
	Mission 1: Eftersøgning	Udarbejde en eftersøgningsplakat på deres sociale medie
	Mission 2: Breakup	Eleverne skal udarbejde et break-up letter
	Mission 3: Manifest	Eleverne skal udarbejde et manifest
	Mission 4: Re-design	Eleverne skal re-designe deres sociale medie
	Afslutning	Dagen afrundes med eleverne

Workshoppen er inspireret af metoderne "Fremtidsværksteder" (Vidal, 2006) samt "Fictional Inquiry" (Iversen & Dindler, 2007). Hvor Fremtidsværksteder sigter mod at skabe mening i det kendte (as is), sigter Fictional Inquiry mod en fremmedgørelse, der kan få deltagerne til at kigge med nye øjne på det velkendte (strangemaking) og derudfra designe nye muligheder. Metodekombinationen sigter mod at få eleverne til at se, hvad brugen af de sociale medier gør ved deres hverdagsliv og giver dem mulighed for at forholde sig kritisk til det - men samtidig også at fremmedgøre disse teknologier for dem, således at de kommer frem til nye erkendelser.

Gennem workshoppens forskellige missioner og designmetoder får eleverne mulighed for at få sat ord på og reflekteret over deres personlige erfaringer og oplevelser med det valgte sociale medie. Samtidig lægger aktiviteterne op til en perspektivforskydning, hvor eleverne får mulighed for at se på det sociale medie igennem flere perspektiver og dermed få undersøgt, diskuteret og reflekteret over deres valgte sociale medie på forskellige måder. Afslutningsvis lægger workshoppen op til, at elever får mulighed for at diskutere og reflektere over, hvordan de ønsker at leve deres liv med sociale medier, og hvilken rolle de sociale medier skal have lov at spille fremover.

No Filter Society er workshoppens narrative ramme, som både bidrager med humor, spænding og som motiverende faktor. Det er vigtigt at understrege, at eleverne **ikke** skal påtage sig fiktive roller og dermed spille rollespil, men derimod skal de være sig selv med den viden de har for at løse Trinitys missioner.

Materialeoverblik

(Under opdatering)

Dette er en kort gennemgang af det materiale, som ligger tilgængeligt på materialedrevet.

På drevet kan du finde følgende mapper:

 Eksempler på tidligere elevprodukter

 Elevmaterialer

 Print til lokalet - Plakater og logoer

 Skabeloner og andet

 Vejledning til lærer

 Video- og lydfiler

Eksempler på tidligere elevprodukter

Indeholder elevprodukter fra tidligere #NoFiSouls workshops. Dette kan give dig et indtryk af, hvordan elevprodukterne *kan* se ud.

Elevmaterialer

Denne mappe indeholder de materialer, som skal udleveres til eleverne – herunder gruppernes **CASEFILES**. CASEFILES er et samlet pdf-dokument, der indeholder størstedelen af det materiale, der skal udleveres til grupperne. Under **Forberedelser** kan du finde vejledningen til, hvorledes du klargør gruppernes CASEFILE mapper.

Under elevmaterialer ligger også brevet fra Trinity på skrift samt hjælpekort til Mission 3 (valgfrit bilag).

Print til lokalet – Plakater og logoer

Denne mappe indeholder gruppernes sociale mediers logoer, der skal printes og fordeles på gruppernes arbejdsborde. Derudover indeholder mappen plakater, der kan bruges til at dekorere lokalet, hvor workshoppen skal afholdes.

Skabeloner og andet

Denne mappe indeholder skabeloner, hvor du har mulighed for at udarbejde mere materiale, hvis der er noget, du mangler for at køre din workshop. F.eks. hvis eleverne ønsker at arbejde med et socialt medie, der endnu ikke findes en casefile til. Derudover ligger her #NoFiSouls logoer, du kan bruge til andre formål.

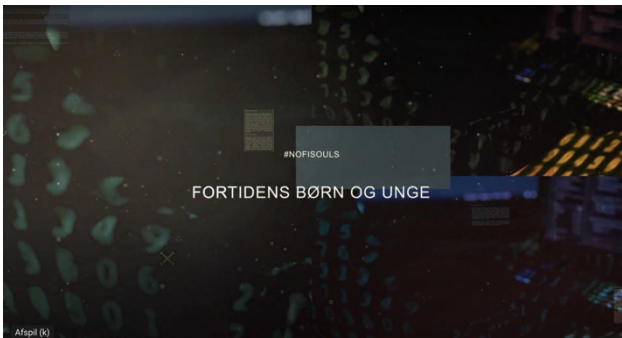
Vejledning til lærer

Indeholder denne vejledningsguide.

Video- og lydfiler

I denne mappe findes alt video- og lydmateriale til workshoppen. Du kan vælge at afspille direkte fra drevet – eller hente filerne ned på din computer.

FORMAT / TITEL	Indhold
Video: Trailer for #NoFiSouls workshoppen	Inspirationsvideo / trailer for #NoFiSouls workshoppen. 

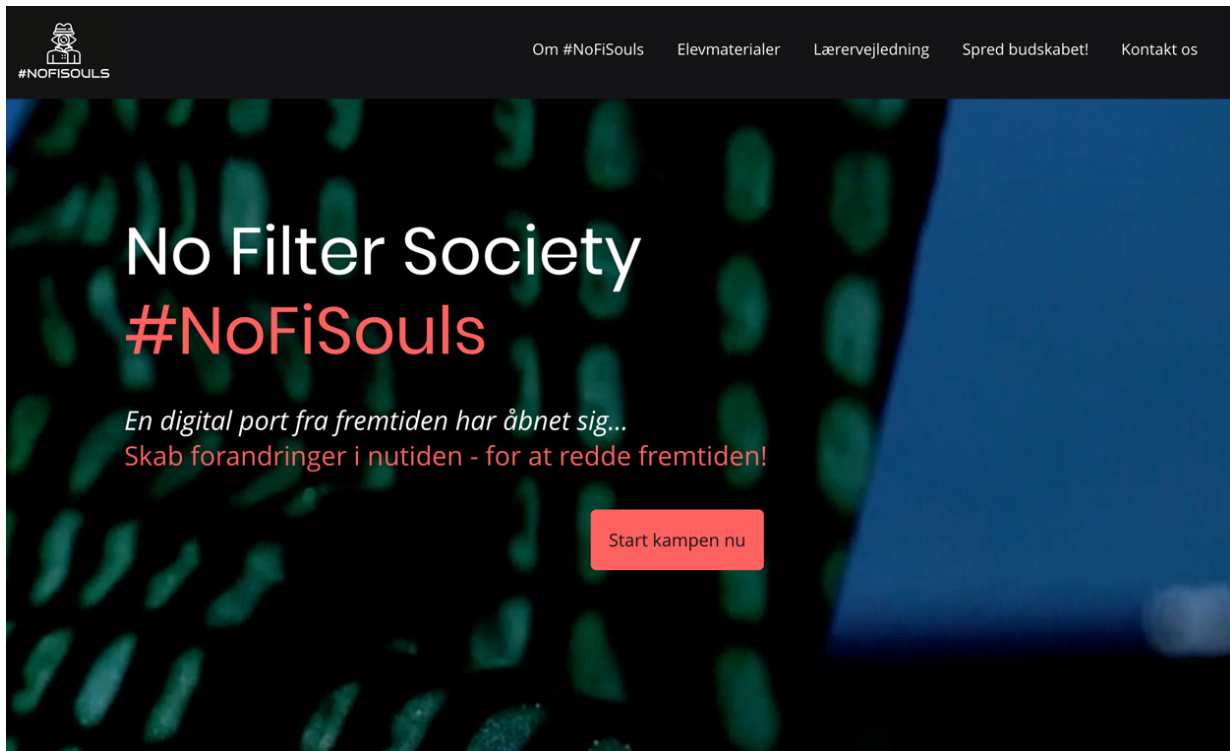
	Kan anvendes til at skabe stemning – eller som udgangspunkt for en diskussion med eleverne.
Video: Brevet fra Trinity	Brevet fra Trinity introducerer eleverne for narrativet og fungerer som anslaget for workshoppen. 
Lydfil: Mission 1	Første lydfil præsenterer eleverne for deres CASEFILES samt Mission 1.
Lydfil: Mission 2	Trinity følger kort op på Mission 1 og præsenterer dernæst eleverne for Mission 2.
Lydfil: Mission 3	Trinity følger op på Mission 2 – og præsenterer Mission 3.
Lydfil: Mission 4	Trinitys sidste lydfil præsenterer Mission 4 samt afslutter narrativet med en åben afslutning.
Lydfil: Eksempel på Break-up letter	Coca-cola eksempel på et break up letter
Video: Guide til brug af "voice recorder" på SkoleTube	En hurtig guide til brug af "Voice recorder" programmet på SkoleTube, som eleverne kan anvende, når de skal udarbejde deres "Breakup letters."

Digitale platforme

No Filter Society's hjemmeside:

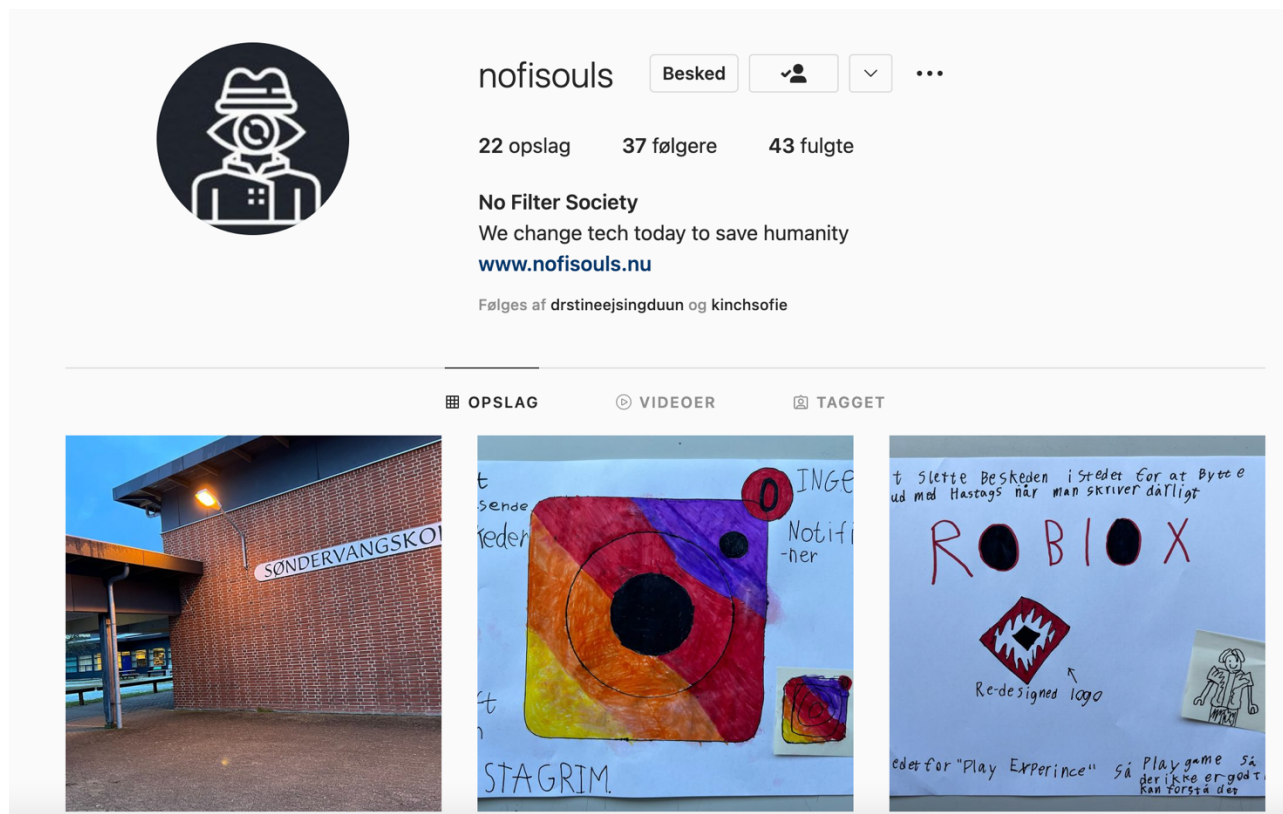
Hjemmeside: www.nofisouls.nu

No Filter Society's hjemmeside fungerer som en materialeplatform, hvor alt materialet til workshoppen kan tilgås digitalt – eller hentes ned lokalt på computeren.



Instagram

No Filter Society har også en Instagram profil, hvor der løbende lægges diverse #NoFiSouls relaterede opslag ud – f.eks. eksempler på elevprodukter, stemningsbilleder fra #NoFiSouls workshops – og hvor man kan følge #NoFiSouls forskningsprojektets fremgang.



Forberedelser

Gruppeinddeling og valg af sociale medier

Eleverne skal inddeles i grupper af 3 – **max** 4 elever pr. gruppe.

Eleverne skal arbejde i de samme grupper hele dagen.

Det er vigtigt, at eleverne inddrages i valget af det sociale medie, da workshoppen kræver, at de har kendskab til og/eller erfaring med det valgte sociale medie. Derudover skal de skal være motiveret for at arbejde med det samme sociale medie igennem hele workshoppen. Undgå så vidt muligt at fortælle eleverne for meget om selve workshoppen og #NoFiSouls narrativet før selve dagen.

I mappen med elevmaterialer findes **CASEFILES** til følgende sociale medier:

- Instagram
- Facebook
- TikTok
- YouTube
- Snapchat
- Roblox
- Fortnite
- BeReal

BEMÆRK: Hvis eleverne ønsker at arbejde med et socialt medie, som ikke er på listen, er der mulighed for at udarbejde din egen CASEFILE. I mappen "Skabeloner og andre materialer" kan word-udgaven for casefilen findes (en skabelon), som du kan tilpasse til et nyt socialt medie.

Du er meget velkommen til efterfølgende at sende dit bidrag til nofisouls@gmail.com, så det kan komme andre til glæde fremadrettet.

Workshop forberedelsesguide: Tilpasningsmuligheder og anbefalinger

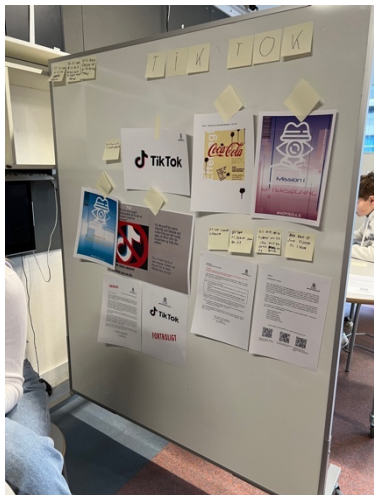
Der er mange overvejelser forbundet med at planlægge og gennemføre workshoppen. Dermed er der også mange valg, du kan træffe, når workshoppen skal tilpasses netop din undervisning, dit undervisningslokale og dine elever.

For at give dig et hurtigere overblik har vi udarbejdet dette skema, der kan hjælpe dig i din forberedelse:

FOKUSOMRÅDER	Anbefalinger / Forslag
Elevforudsætninger	
Har dine elever før arbejdet med sociale medier f.eks. igennem et forløb i undervisningen?	Ja: Er det længe siden – eller for nyligt? Overvej om eleverne kunne have glæde af at få repeteret noget – eller giv dem mulighed for at researche på deres valgte sociale medie før workshoppen. Afslør dog ikke #NoFiSouls narrativet før workshop-dagen. Nej / kun i begrænset omfang: Det er en stor fordel, at eleverne har kendskab til deres valgte sociale medie, så deres produkter både baseres på erfaringer og faglig viden. Giv evt. eleverne mulighed for at foretag research på deres valgte sociale medie før workshop-dagen, hvis dette er muligt. Afslør dog ikke #NoFiSouls narrativet.
Har dine elever erfaring med at designe plakater (eller tilsvarende) på computeren?	Ja: Hvis eleverne er fortrolige med et designprogram til plakater er der ingen yderligere forberedelse her. Nej: Vi anbefaler, at I f.eks. undersøger programmet "Easel.ly" på SkoleTube. Det er en stor fordel at eleverne har arbejdet

	med et plakat-program på forhånd, så eleverne ikke skal bruge tid på at lære programmet at kende under workshoppen.
Har dine elever arbejdet med at lave lydoptagelser før?	Ja: Hvis eleverne er fortrolige med lydoptagelser / lydredigering, er der ingen yderligere forberedelse her. Nej: Vi anbefaler, at I f.eks. undersøger programmet "Voice Recorder" på SkoleTube, som indeholder muligheden for at gemme optagelsen i .mp3 format. Programmet er brugervenligt og let for eleverne at anvende. Vi har dog også vedlagt en instruktionsvideo, som eleverne kan se – og dermed blive guidet til at lave lydoptagelser. Prøv evt. selv programmet på forhånd, så du kan hjælpe – ellers vis eleverne videoguiden.
Har du ordblinde elever – eller elever der har udfordring med læsning?	Ja: Der er meget læsemateriale i workshoppens CASEFILES. Vi har forsøgt at integrere forskellige modaliteter, så alt ikke kommer til at dreje sig om at læse/skrive. Alle CASEFILES ligger i pdf-format, som kan udleveres til ordblinde elever, hvis de har brug for hjælp med oplæsning via hjælpemidler. Derudover præsenteres alle missioner også igennem Trinitys lydfiler, så eleverne får et indblik i deres næste mission, inden de præsenteres for missionsbeskrivelsen i kuerten. Overvej hvorvidt det er muligt at sikre at alle grupper minimum har 1 stærk læser.
Rammer / Lokalet	
Har du mulighed for at låne et andet lokale til workshoppen?	Ja: Hvis I har muligheden, så anbefaler vi at workshoppen afholdes i et andet rum end elevernes normale klasseværelse. Derved har du mulighed for at indrette lokalet til workshoppens behov på forhånd – og lade eleverne "træde ind i narrativet" – som et slags "escape room." Nej: Overvej hvordan du alligevel kan markere et skift for eleverne, så de får en oplevelse af at de "træder ind i narrativet."

Har du adgang til en projektor / interaktiv tavle (eller lign) samt højttaler?	Ja: Husk at teste udstyret inden selve dagen. Kan du afspille videoer og lydfilerne på din enhed – og er lydkvaliteten i orden i det lokale, som workshoppen afholdes i? Nej: Du skal have mulighed for at afspille videoer med lyd – samt lydfiler, så alle har mulighed for at se og høre. Du kan til nøds vælge at eleverne skal se materialet på deres egne computer i stedet – men vi anbefaler stærkt at videoer og lydfiler afspilles i plenum.
Hvordan kan du styrke #NoFiSouls narrativet igennem lokalets indretning og andre virkemidler i lokalet?	Overvej hvordan du kan skabe stemning i lokalet. - Har du mulighed for at opsætte plakaterne på forhånd? - Dunkel belysning? - Stemningsmusik? - Skal introduktionsvideoen kører i baggrunden, når eleverne træder ind? - Hvordan kan lokalet indrettes før og undervejs, så eleverne får en oplevelse af at lokalet udvikler sig til "fraktionens hovedkvarter"? - Andre virkemidler du kan tage i brug?
Har du mulighed for at indrette "arbejdsrum" til grupperne?	

	Ja: Vi har gode erfaringer med at hver gruppe har sit eget "rum" eller område i lokalet – f.eks. igennem flytbare tavler, som afskærmer grupperne lidt fra hinanden. I tidligere afprøvninger har eleverne været glade for at kunne "indrette" deres rum og tavler løbende med deres produkter, idéer, noter m.m. Dette bidrager også til at eleverne sætter et præg på lokalet – og dermed bliver medskabere af fraktionens "hovedkvarter."  Nej: Prøv at overveje, hvordan du kan indrette lokalet, så grupperne alligevel får hver deres "område." Kan bordene flyttes lidt rundt? Kan væggen inddrages og laves til "gruppetavler"?
Har eleverne mulighed for at være et sted, hvor de kan lave optagelser?	I Mission 2 skal eleverne optage en lydfil. Overvej hvilke muligheder, der er for at eleverne kan få lov at optage uden støj.
Materialer og elevprodukter	
Har I mulighed for at dele elevernes produkter et sted, så andre mennesker kan se dem?	Overvej muligheder for hvordan eleverne oplever, at de får delt deres budskaber til andre mennesker, som Trinity ønsker, at de skal gøre. Skal deres produkter deles på skolen? Har I et sted, de kan blive hængt op? Brainstorm evt. med eleverne? Hvordan når man ud med et vigtigt budskab til mange mennesker?
Har du eller eleverne adgang til en printer i løbet af dagen?	I tidligere afprøvninger har vi oplevet, at eleverne sætter stor pris på at deres arbejde bliver printet og hængt op i lokalet.

	Overvej evt. om eleverne selv har mulighed for at tilgå en printer, så du ikke skal stå med ansvaret for print.
--	---

Forberedelser af materialer

Printguide

Følgende materialer skal printes:

Hver gruppe skal have:

- 1x udprintet udgave af deres sociale medies CASEFILE-fil (Elevmaterialer)
- 1x brev fra Trinity Morpheus (Elevmaterialer)
- 1x printet udgave af deres sociale medies logo (Plakater og logoer)

Valgfrie bilag:

- 1 printet udgave af det Mission 3 - hjælpekort til deres valgte sociale medie (Elevmaterialer)
- 1 printet udgave af QR koder til videoguides (Elevmaterialer)

Følgende materialer anbefaler vi bliver printet:

Til læreren:

- En udprintet udgave af Workshop Vejledningen (Vejledninger til lærer)
- En udprintet udgave af Brevet fra Trinity (Elevmaterialer)

Til lokalet:

- Plakater til lokalet (gerne A3 størrelse)
- 1 printet udgave af QR koder til videoguides

Klargør elevmaterialer – CASEFILES (VIGTIG)

For at lave elevernes CASEFILES skal du have 1 stor kuvert eller mappe (må ikke være gennemsigtig) samt 4 mindre kuverter.

På de fire små kuverter skrives:

- Mission 1
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4

Herunder kan du se, hvad der skal lægges i de forskellige kuverter:

Mission 1:

- Forside
- Missionsbeskrivelse
- Bilag 1 – Eksempel på Eftersøgningsplakat
- Bilag 2 – Research Guide



Mission 2:

- Forside "Mission 2"
- Missionsbeskrivelse

Mission 3

- Forside "Mission 3"
- Missionsbeskrivelse
- Bilag 1 – Eksempel på Manifest
- Bilag 2 - Hjælpekort (se eksternt dokument)

Mission 4

- Forside "Mission 4"
- Missionsbeskrivelse
- Bilag 1 – Eksempel på Re-design

STOR KUVERT / MAPPE

- CASEFILE forsiden
- Brevet fra Trinity
- De 4 kuverter



Klargør Workshoplokalet:

Indret lokalet efter de muligheder, som du har. Se evt. tilpasningsmuligheder længere oppe. Indret lokalet så alle grupper har et område, hvor de kan arbejde, og hvor de har en "fast base."



Gruppeborde:

Ved workshoppens start skal følgende befinde sig på gruppernes borde:

- Gruppernes valgte sociale medies logo
- Gruppernes CASEFILE mapper m. indhold

Derudover skal hver gruppe have følgende materialer til rådighed:

- Tuscher og/eller lign. skriveredskaber (evt til whiteboard, hvis de har dette tilgængeligt)
- Papir (både A3 og A4) til skitser og noter
- Post it notes – gerne i forskellige farver

Indretning af lokalet

Anbefaling:

- "Kun adgang for særligt inviterede" på indgangsdøren til lokalet, hvor workshoppen afholdes – dermed første plakat eleverne møder
- "Spred budskabet" plakat på døren, hvor eleverne træder ud af lokalet – dermed sidste plakat eleverne ser inden de forlader lokalet
- Hæng plakat med QR koder på væggen
- Øvrige plakater (Mission 1-4) hænges op løbende

Test lokalets udstyr (video og lyd)

- Kan videoer og lydfiler afspilles på din enhed – og kan alle i lokalet se skærmen og høre lyden?



Workshoppen

Følgende gennemgang er *et forslag* til, hvordan du kan gennemføre workshoppen i din egen klasse. Eksemplet i denne gennemgang baseret på, at workshoppen gennemføres på en fagdag med 5-6 sammenhængende lektioner. Der er mulighed for at justere på de enkelte aktiviteter – og tiden de har til de enkelte aktiviteter. Vurder selv før eller undervejs, hvad der giver mening for dig og din klasse. Workshoppen kan alternativt også gennemføres over 2 dage, hvis man ønsker længere tid til at fordybe sig i de enkelte aktiviteter.

Vi anbefaler kraftigt, at workshoppens aktiviteter gennemføres i kronologisk rækkefølge – både for at eleverne kan trække på den viden og de erfaringer og refleksioner, som de opnår igennem aktiviteterne i de to første missioner til at løse mission 3 og 4. Derudover er de tilhørende lydfiler, hvor eleverne bliver præsenteret for missionerne, bygget op omkring NoFiSouls narrativ og dermed dramaturgisk opbygget – og disse lydfiler vil derfor ikke kunne anvendes, hvis du vælger at bryde rækkefølgen.

Introduktion – Brevet fra Trinity

Forventet tidsramme: Cirka 30min

Formål: Eleverne introduceres for #NoFiSouls narrativet.

Tid	Indhold	Materialer
3min	Godmorgen – og velkommen. Hvad skal vi i dag?	
3min	<i>Hvis I har mulighed for at skifte lokale til workshoppen – anbefaler vi at det gøres her.</i> <i>Afspil: Introduktionvideo</i> <i>(Når eleverne træder ind i workshoplokalet)</i> Ellers overvej – hvordan du bedst kan skabe en overgang til narrativet, så eleverne føler et skift.	Husk eleverne skal medbringe computere, mobiltelefoner og penalhuse.
5min	Info til elever: Informer eleverne om, at du er blevet kontaktet af en Trinity Morpheus, som er leder af oprørsgruppen No Filter Society fra fremtiden – og at hun har bedt om elevernes hjælp.	Projektor, Interaktiv tavle eller lign + højtalere, der kan afspille videoer + lyd. Brevet fra Trinity (video)

	Fortæl at hun har sendt jer et brev, som du gerne vil dele med eleverne. <i>Afspil video: Brevet fra Trinity</i>	
5min	Elevaktivitet: Diskuter brevets indhold. Lad eleverne diskutere i grupperne. Bed eleverne nedskrive de vigtigste pointer fra brevet på post it notes. Få evt. eleverne til at sætte deres post it notes op på tavlen, så de kan blive udgangspunktet for diskussionen.	Post it notes Skriveredskaber
5min	Plenum: Lav en opsamling på aktiviteten. Se evt. videoen igen – eller læs selv brevet højt (se udprintet udgave). Idéer til diskussioner: - Hvem er Trinity Morpheus? - Hvem er #NoFiSouls – og hvad vil de? - Hvad er vores opgave? - Hvad mener Trinity med, at vi skal "starte vores egen fraktion?"	Brevet fra Trinity (video + skriftlig udgave af brev)
<i>Ekstra 2min</i>	Overvej evt. hvordan I kan markere "oprettelsen" af jeres egen fraktion. Skal den have et navn?	

Mission 1 – Eftersøgning

Forventet tidsramme: Cirka 50min

Formål: Eleverne skal undersøge deres valgte sociale medie baseret på deres egne erfaringer og oplevelser samt igennem research. Gennem den konstruktive undersøgelse sigter aktiviteten mod, at eleverne opnår en forståelse for de problemer, dilemmaer og udfordringer, der knytter sig til ukritisk forbrug af det sociale medie. Dernæst udfordres eleverne til at videreformidle deres fund igennem designet af en eftersøgningsplakat.

Tid	Indhold	Materialer
10min	Introduktion af Mission 1: <i>Afspil lydfil: Mission 1</i> Opsummer lydfilens indhold – og præsenter eleverne for deres "Casefiles." Gennemgå også med eleverne, hvad CASEFILE mappen indeholder. Elevaktivitet: Lad eleverne åbne deres CASEFILES og åbne kuverten: "Mission 1" Tag evt. udgangspunkt i Coca-Cola eksemplet (Bilag 1) for at diskutere, hvordan man kan udarbejde en eftersøgningsplakat på et socialt medie.	Lydfil: "Mission 1" Evt. udprintet udgave af "Coca-Cola eftersøgningsplakat"
35-40min	Elevaktivitet: Eleverne arbejder selv med "Mission 1". I deres kuvert 1 findes: - Missionsbeskrivelsen - Eksempel på en eftersøgningsplakat (Coca-Cola eksempel) - Research guide (forslag til hvordan eleverne kan finde noget mere information om deres sociale medie). Info til elever: Opfordre eleverne til både at trække på deres egne erfaringer og oplevelser – men også at inddrage fakta til at styrke deres argumentation og plakat. Udfordre elevernes fund: Husk at stil spørgsmål til elevernes research fund. F.eks. Hvad betyder det, at "TikTok" stjæler din data? Hvad kan de bruge den til?	Elevernes CASEFILE mapper og indhold af kuvert 1.
10min	Plenum – Opsamling: Lad eleverne præsenterer deres plakater for hinanden. - Elevernes egne oplevelser og erfaringer med de sociale medier	

	- Udfordre den information som eleverne har fundet – og spørg indtil betydningen af disse. F.eks. hvad betyder det, at det sociale medie stjæler din data? Hvad kan de bruge det til? - Var der noget der overraskede eleverne? - Noget de blev klogere på?	
--	---	--

Mission 2 – Breakup Letters

Forventet tidsramme: Cirka 55min

Formål: Eleverne skal forholde sig kritisk til deres sociale medie, udvælge centrale problematikker, inddrage personlige erfaringer og oplevelser samt få diskuteret og reflekteret over deres personlige grænser ift. sociale mediers rolle i deres liv igennem et breakup letter.

Tid	Indhold	Materialer
10min	Introduktion af Mission 2 <i>Afspil lydfil: "Mission 2"</i> Plenum: Diskuter Trinitys besked.	Lydfil: "Mission 2"
5min	Overvej hvorvidt eleverne skal have lov til at høre break-up letter eksemplet gruppevis – eller gøre det i plenum. Break-up letter eksemplet kan du finde under "Video- og lydfiler."	Lydfil: "Break-up letter Coca-Cola eksempel" CASEFILE – Kuvert 2
30min	Elevaktivitet: Lad eleverne åbne kuverten og arbejde med "Mission 2" Info til elever: Opfordre gerne eleverne til at finde et sted, hvor de kan optage deres lydfiler i fred, så der ikke kommer for meget baggrundsstøj på deres optagelser.	Papir og skriveredskaber til at skrive en kladde på deres break-up letter.

10min	Plenum: - Afspil break-up letters Forslag til diskussioner: - Var der punkter, der gik igen mellem de forskellige sociale medier? - Var der noget, der overraskede jer? - Hvordan sætter man sine egne grænser ift. brug af de sociale medier? - Tænker I over jeres personlige grænser på sociale medier?	Elevernes lydoptagelser.
-------	---	--------------------------

Mission 3 - Manifest

Forventet tidsramme: Cirka 30-45min

Formål: Eleverne skal kunne udvælge og argumentere for valg af de problemstillinger, som de finder mest centrale og vigtige at ændre ift. deres udvalgte sociale medie. Eleverne skal igennem udarbejdelsen af et Manifest formulere principper og visioner for, hvad de mener, at deres sociale medie bør ændre fremadrettet.

Tid	Indhold	Materialer
5min	Introduktion til "Mission 3" Afspil "Mission 3"	Lydfil "Mission 3"
15min eller 30min	<i>Denne øvelse kan gøres kort, hvis tiden er knap.</i> Lad eleverne åbne kuvert "Mission 3." Fokus: Brug denne øvelse til at få eleverne til at fokusere på deres vigtigste fund og refleksioner fra de to tidligere missioner. Mission 3 (Manifest) er et springbræt til Mission 4 (Re-design) ift. hvad de ønsker at ændre. Kort udgave: Tag udgangspunkt i Coca-Cola eksemplet for et manifest – og snak ud fra det.	Papirer, post it notes og skrive-redskaber som eleverne kan anvende til at skrive notater og idéer ned til deres manifest. CASEFILES – Kuvert 3

	<i>Få eleverne til at reflektere over:</i> Hvordan ønsker I fremover at leve jeres liv med det sociale medie? Hvad skal/bør det sociale medie ændre? Bed eleverne om at skrive gruppens 3 vigtigste pointer ned fra deres diskussioner. Længere udgave: Tag udgangspunkt i manifestguiden i missionsbeskrivelsen samt Coca Cola eksemplet. <i>Bed eleverne reflektere over:</i> Hvordan ønsker I fremover at leve jeres liv med det sociale medie? Hvad skal/bør det sociale medie ændre? Lad eleverne få tid til diskutere og reflektere – samt bed dem om at overveje, hvordan de ville dele deres budskaber med andre. Elevaktivitet / Info til elever: Få eleverne til at skrive deres vigtigste budskaber ned. Bilag (valgfrit): Til Mission 3 er der hjælpekort tilgængelige. Disse kan bruges til inspiration og sætningsstartere. Bemærk disse ikke befinder sig i CASEFILEN men i et separat pdf-dokument. Se mappen "Mission 3 bilag – hjælpekort" under Elevmaterialer.	
10min	Opsamling: Lad eleverne kort præsenterer deres 2-3 vigtige pointer fra deres Manifest. Opmærksomhedspunkter: - Hvorfor har I udvalgt netop dem? - Tror I de sociale medier ville implementere disse forslag? Hvorfor/Hvorfor ikke? - Hvordan ønsker I at leve jeres liv med de sociale medier?	

Mission 4 – Re-design

Forventet tidsramme: Cirka 1 time

Formål: Eleverne skal forsøge at omdanne deres viden, idéer og principper til konkrete og begrundede designforslag. Redesignet kan være på det sociale medies brugergrænseflade, logo eller funktioner baseret på elevernes principper fra manifestet. Fokus i missionen er, at eleverne konstruktivt skal undersøge, hvordan de sociale medier kan produceres, så de ikke har en negativ indflydelse på individ, fællesskab og samfund og dermed forbedrer praksis.

Tid	Indhold	Materialer
10min	Introduktion til "Mission 4" <i>Afspil lydfil: "Mission 4"</i> Diskuter lydfilens indhold. Lad eleverne åbne kuvert "Mission 4"	Lydfil: "Mission 4" CASEFILES – Kuvert 4
30min	Elevaktivitet: Eleverne arbejder med "Mission 4" Plenum: Gennemgå evt. Coca-Cola Re-design eksemplet plenum.	Papirer, post it og skriveredskaber til rådighed, så eleverne har mulighed for at tegne og skitsere deres idéer.
15min	Elevaktivitet: Lad eleverne præsenterer deres redesigns for hinanden. Sæt eventuelt grupperne sammen 2 og 2 – og lad dem præsenterer deres redesigns for hinanden. Info til elever: Understreg at eleverne skal forklare, <i>hvorfor</i> de har valgt at fokusere på det, som de har valgt – og hvordan de tænker at deres redesign kan gøre en forskel for at løse "problemet." Forslag til fokuspunkter: - Hvordan argumenterer eleverne for deres designforslag? - Er der en rød tråd i gruppernes arbejde – inddrager de deres viden og erkendelser fra de forrige missioner, når de laver deres redesign? - Stiller eleverne nysgerrige spørgsmål til hinandens produkter?	Elevernes redesign skitser.

Afslutning

Tid	Indhold	Materialer
10min	Plenum: Afrund dagen med eleverne. Forslag til diskussionspunkter: - Elevernes oplevelser af #NoFiSouls workshoppen - Har I lært noget nyt? - Noget der har overrasket jer? - Har workshoppen ændret jeres syn på sociale medier? - Noget I gerne ville vide mere om? - Hvordan ønsker I fremover at leve med sociale medier? - Hvordan kan vi blive bedre til at forholde os kritiske til sociale medier? - Hvordan kan vi blive bedre til at sætte personlige grænser i vores brug af sociale medier? - Hvad tror I fremtiden bliver for sociale medier? - Hvordan tror I at man kan få flere til at tænke over brugen af sociale medier – og forblive kritiske? - Hvordan undgår vi at en kunstig intelligens som "superclusteret" får kontrollen og magten i fremtiden?	

Håber I får en spændende dag med workshoppen #NoFiSouls!
Vi håber, I har lyst til at dele jeres oplevelser og erfaringer med os.

Supplerende aktiviteter

(UNDER UDVIKLING)

Følgende liste vil løbende blive opdateret.

Forsalg til supplerende aktiviteter, der kan gennemføres efter workshoppen:

Design dit eget sociale medie

- Lad eleverne på baggrund af arbejdet med workshoppen komme med deres helt eget bud på et nyt socialt medie.

Fremtiden for sociale medier

- Essay?
- Læserbreve?

#NoFiSouls digitale avis

- #NoFiSouls ønsker at sprede deres budskaber igennem digital avis.
 - o Producer indhold eksempelvis artikler, videoklip, interviews osv.

Har du lavet interessante supplerende aktiviteter? Send dem endelig til os, så vi kan dele dem – og andre dermed også kan få glæde af dem!

Litteratur

Dindler, C., & Iversen, O. S. (2007). Fictional inquiry—design collaboration in a shared narrative space. *CoDesign*, 3(4), 213-234.

Undervisningsministeriet. (2018, December). *Læseplan for forsøgsfaget teknologiforståelse*. <https://Emu.Dk/Grundskole/Teknologiforstaelse/Faghaefte-Faelles-Maal-Laeseplan-Og-Vejledning>. Retrieved January 10, 2022, from <https://emu.dk/>

Vidal, R. V. V. (2006). The future workshop: Democratic problem solving. *Economic analysis working papers*, 5(4), 21.