



Dilemmaspil

Emne: Sociale medier.

Mål: Målet med aktiviteten er, at alle børn og voksne i klassen forholder sig til forskellige dilemmaer, som omhandler temaet sociale medier. Herigennem skulle de unges liv med skærme og sociale medier gerne styrkes.

Materialer: Enten en computer, ipad eller smartphone.

Bilag: Ingen.

Sted: Elevens private hjem.

Tid: 20-25 minutter.

Beskrivelse: Dette er den hidtil eneste opgave i "Det er bedst når alle er med", som ikke løses i skoletiden. Dette er en hjemmeopgave, hvor eleven og deres forældre løser opgaven i fællesskab. Sammen skal de forholde sig til en række forskellige hverdagsdilemmaer opdelt i seks kategorier.

Opgaven løses på Horsens Ungdomsskoles hjemmeside under "*Det er bedst når alle er med*" under temaet "*Det gode onlineliv*".

Spillet har en varighed på ca. 20 minutter.

Eleven og deres forældre går sammen ind og starter dilemmaspillet.

Her vælges der vilkårligt en af de seks kategorier, som er SOME, skærmtid, gaming, online sprog, billeddeling og fun facts.

Alle dilemmaerne er hverdagsproblematikker, som er vigtige for en ganske almindelig familie at forholde sig til. Der er ikke noget facit, men dilemmaerne indbyder til dialog og refleksion. Når eleven og forældrene i fællesskab har forholdt sig til det første dilemma, vælges et nyt indenfor en vilkårlig kategori. Sådan forsætter de indtil det forudindstillede ur løber ud efter 20 minutter. Efterfølgende evaluerer de opgaven og eventuelle aftaler omkring skærme i hjemmet præciseres.

Disse aftaler gælder både voksne og børn.

Til læreren: Tankerne bagved denne opgave er at familierne, der er tilknyttet jeres årgang, forholder sig til sociale medier, smartphones, gaming og alt det andet, der følger med det, at være en familie i dagens Danmark. Eleven og elevens forældre skal i fællesskab snakke om og forholde sig til helt almindelige hverdagsdilemmaer. Det er vigtigt, at I på en god og tydelig måde informerer forældrene omkring opgaven, så de ved, hvad målet med opgaven er, samt hvordan den løses.

Denne opgave kan også bruges til et forældremøde. Her kan forældrene diskutere de forskellige dilemmaer, og få en indsigt i de andre forældres holdninger. Desuden har forældrene mulighed for at diskutere, hvilke rammer, der skal være omkring skærme og sociale medier i klassen eller på årgangen.

SPIL SPILLET VED AT SKANNE
QR KODEN TIL HØJRE



DET ER
BEDST
NÅR ALLE
ER MED

