

Vær digital

– inddragelse af elever i indskolingen



Til fagpersonen

Den hastige fremkomst af digitale medier, teknologier og onlineplatforme forandrer børn og unges måder at kommunikere og danne fællesskaber på. Mobiltelefonen er en konstant forbindelse til vennerne, som der i høj grad deles billeder og videoer med.

Digitale platforme er en del af identitetsdannelsen, og næsten alle børn – også indskolingselever – benytter sig af de positive muligheder, som den digitale verden tilbyder. Børns fælles referencer flytter sig mere og mere ud på nettet, og onlinespil til PlayStation, MovieStarPlanet og Momio er eksempler på digitale platforme og sociale medier, som bruges af indskolingselever. Sociale medier som Musical.ly, Snapchat, Facebook og Instagram bliver også brugt af nogle indskolingselever, på trods af at aldersgrænsen her er på 13 år.

Børn og unge laver mere eller mindre det samme, som de altid har gjort. Forskellen på nu og tidligere er bare, at det i højere grad sker online og offentligt: De er tilgængelige for vennerne, laver aftaler med dem og deler oplevelser gennem links og billeder. De kommenterer hinanden, snakker og møder nye venner, og gennem den digitale kommunikation oplever de socialt samvær og udvikler en fælles identitet. Men der kan – ligesom der kan offline – opstå udfordringer og konflikter på nettet. Derfor er det vigtigt, at de voksne omkring børnene tager ansvar for deres udvikling og trivsel – også digitalt.

Først og fremmest er det vigtigt, at vi husker, at et barns liv og trivsel ikke kan deles op i online og offline. Derfor er vi nødt til at se nettet, skolen, sportsklubben, familien osv. som forskellige arenaer, der rækker ind i hinanden, og som alle har betydning for barnet. Det er derfor vigtigt at huske på, at børn og unge tager det, de oplever online, med sig videre i deres øvrige liv.

Vilkårene for kommunikationen på nettet er anderledes end vilkårene for vores kommunikation offline. Det har selvfølgelig også indflydelse på den måde, børn og unge kommunikerer med hinanden på, når de er online. Derfor er det vigtigt, at vi taler med eleverne om deres færden online og hjælper dem til at reflektere over, hvordan deres digitale adfærd har betydning for dem selv og andre. Digitale medier er kommet for at blive, og det er helt centralt, at vi, allerede i indskoling, klæder eleverne på til at færdes hensynsfuldt og sikkert på nettet.

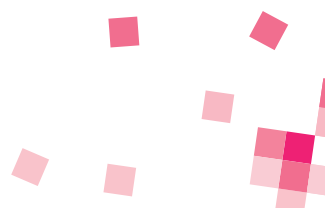
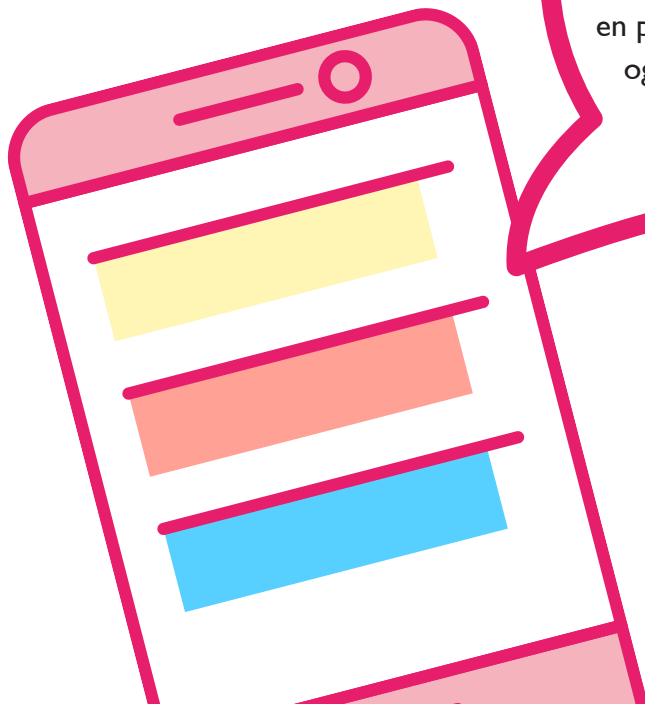


Børn og unges digitale trivsel – skolens opgave?

Selvom kommunikationen online på nogle punkter adskiller sig fra kommunikationen offline, er det vigtigt at huske på, at børn og unge tager det, de oplever online, med sig videre i deres øvrige liv. At blive mobbet (offline eller online) og at få delt billeder ufrivilligt eller at blive udnyttet online kan have store psykiske og sociale konsekvenser for børn og unge, og det kan påvirke deres trivsel og læring. Derfor er det vigtigt, at den digitale dannelse, som skal forebygges, at eleverne får ubehagelige oplevelser online, starter tidligt. Eleverne bruger på de fleste skoler deres telefoner – både i undervisningssammenhæng og i frikvarteret – og der er sikkert mange skærme på skolen, som eleverne også kan kommunikere gennem. Derfor er det en sag for skolen, og det er helt centralt, at skolen er tydelig om dens værdier for, hvordan eleverne omgås hinanden – både på skolen og på nettet.

Med dette forløb kan du som lærer eller pædagog sætte indskolingens digitale trivsel på dagsordenen samt øge elevernes viden om og refleksion over, hvordan de omgås hinanden, og hvad de oplever på nettet. Forløbet skal desuden understøtte, at indskolingseleverne giver deres input til skolens digitale værdisæt.

Vær opmærksom på, at der under eller efter arbejdet med forløbet kan opstå situationer, hvor elever fortæller om ubehagelige ting, de har oplevet, eller at du som lærer eller pædagog kan blive bekymret for en elev. Hvis I ikke allerede har en plan for, hvordan I håndterer onlinekonflikter og -problemer på jeres skole, kan I anvende dette materiale til at udvikle jeres digitale beredskabsplan.



Forløbets temaer

Hvor inddragelsesforløbene med mellemtrinet og udskolingene tager udgangspunkt i temaerne 'Hård tone og mobning på nettet', 'Ufrivillig deling af billeder og videoer' og 'Grooming', er der lagt op til, at I med indskolingene arbejder med problematikkerne på en lidt anden måde. Forløbet har to overordnede temaer. Det første tema, 'De første venner på nettet', handler om, hvordan man er en god kammerat, når man skriver, liker og deler på telefon, tablet eller computer. Det andet tema, 'Gode' og 'dårlige' hemmeligheder – ubehagelige oplevelser på nettet', handler om de ting, som er uhyggelige, overvældende og underlige, og som man som indskolingselev kan møde på nettet.

Du kan forberede dig på forløbet ved at læse om mobning, billeddeling og 'gode' og 'dårlige' hemmeligheder i det følgende. Du kan også orientere dig på www.sikkerchat.dk.

MOBNING OG EN HÅRD TONE

Mobning online er en af de negative konsekvenser ved internettet, som mange skoler har måttet forholde sig til. Den mobning, som tidligere var afgrænset til de fysiske rum, hvor mobbedynamikken fandt sted, følger nu med børnene hjem på deres smartphone. Når mobning foregår online, kan beskeder, billeder eller andet materiale deles hurtigt, og der kan være mange involverede i mobbesituationen. Derudover er det ikke altid klart for den, der bliver mobbet, hvem der står bag mobningen. Mobningen kan også tage form som udelukkelse, hvor en gruppe af børn eller unge sletter én person fra grupper eller som ven på sociale medier, hvilket kan være en meget barsk oplevelse for barnet.

Mobning på telefon, computer eller tablet kan umiddelbart være usynlig for de voksne omkring børnene, og det kan være sværere at få hjælp. Ligesom med offlinemobning er det vigtigt at huske på, at mobning er et fænomen, som handler om kultur og om tolerance og trivsel i gruppen. Mobning online kan bære præg af, at den, som sender mobbende indhold, og den, som modtager det, er usynlige for hinanden. Det betyder, at den eller de personer, som mobber, ikke bliver konfronteret med den mobbedes reaktion og derfor ikke skal forholde sig til reaktionen eller tage ansvar på samme måde, som hvis mobningen foregik i skolegården. Det usynlige bånd kan også medføre, at sproget online eller på mobilen bliver meget hårdere end i skolegården.

På nettet findes desuden eksempler på deciderede hadgrupper – grupper, som kan knytte sig til en klasse eller en skole, som mobber et barn eller en gruppe af børn. Det kan også være nationale hadgrupper, hvor personer bliver hængt ud, eller der postes groft og diskriminerende indhold. I disse grupper hersker en særlig anerkendelseskultur, hvor grove



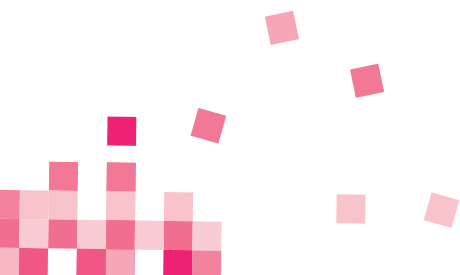
billeder, videoer og kommentarer belønnes med 'likes'. Grænserne for, hvad det er okay at skrive og dele, kan flytte sig meget hurtigt, og tonen bliver i nogle tilfælde bare hårdere og hårdere. Selvom indskolingselever måske endnu ikke kender til hadgrupper, er det vigtigt at starte dialogen om 'god tone' og digital etik, så de løbende bliver dannede til at begå sig på nettet på en hensynsfuld måde.

UFRIVILLIG DELING AF BILLEDER ELLER VIDEOER

En problemstilling, som er opstået i takt med udviklingen og udbredelsen af sociale medier, er ufrivillig deling af billeder, videoer eller andet materiale, dvs. deling uden samtykke. Her er teknologien med til at mudre og udviske normer, grænser og etiske kodekser, som vi kender dem offline. Fx skriver og deler mange børn og unge flere ting online, end de ville sige eller dele ansigt til ansigt.

Når et billede deles via mobiltelefonen eller over internettet, kan spredningen gå stærkt. Nogle billeder sendes med samtykke og med en forventning om, at det er en privat sag mellem afsender og modtager, mens andre billeder er taget uden samtykke – fx som 'creep shots' i en omklædningssituation uden den fotograferedes viden. Billeder videregives måske via beskeder eller sociale medier, eller måske vises de bare direkte på skærmen til en vennegruppe. Et privat eller pinligt billede, som er delt med klassen, kan altså hurtigt få negative konsekvenser for et barns hverdag og skolegang.

For at forstå billeddeling uden samtykke som specifikt fænomen kan det være hjælpsomt at se på billeddeling som kommunikationsform. Billeder er gået fra at være dokumenterende til at være et middel til samtale og social interaktion. Billederne, vi tager, er med til at kommunikere, hvad vi laver i realtid, og giver mulighed for, at vi kan opleve hinandens verdener på en ny måde. Det gør også, at vi – både børn og voksne – ikke altid deler med omtanke. Deling af private eller intime billeder er måske endnu ikke et problem i indskoling. Men det er vigtigt at give eleverne viden om og tale med dem om billeddeling for på den måde allerede i indskoling at skabe en god billeddelingskultur, som de forhåbentlig vil tage med sig, når de bliver ældre, og deres relationer og udfordringer bliver mere komplekse.





'GODE' OG 'DÅRLIGE' HEMMELIGHEDER – UBEHAGELIGE OPLEVELSER PÅ NETTET

På nettet kan børn og unge møde nye venner gennem fx sociale medier og spil. For det meste er det sjovt, og det kan give adgang til et fællesskab med andre, der har samme interesser som en selv. Desværre møder nogle børn og unge også fremmede på nettet, som vil udnytte dem. Som allerede beskrevet beskæftiger mellemtrinnet og udskolingens, som en del af deres inddragelsesforløb, sig med grooming. Grooming er en proces, hvor den ældre og mere erfarne krænker anvender manipulation, løgne, smiger og ros samt påfører ofret ansvar og skyldfølelse for derigennem at kunne få ofret til (tilsyneladende frivilligt) at medvirke i seksuelle aktiviteter, der skal tilfredsstille krænkeren.

Indskolingselever er ikke modne nok til at forstå og beskæftige sig direkte med grooming-processen. Som en forløber for snakken om grooming foreslår vi derfor, at I taler med eleverne om ubehagelige oplevelser på nettet og om 'gode' og 'dårlige' hemmeligheder. Snakken om hemmeligheder skal understøtte eleverne i at mærke efter og reagere, når de oplever noget ubehageligt, og fortælle det til en voksen. Det ubehagelige på nettet handler ikke nødvendigvis om kommunikation med fremmede. Det ubehagelige på nettet kan fx være porno, vold, drab, ulykker og mishandling, og det kan dukke op på sider, man bliver lokket til eller ved en fejl klikker sig ind på. Det kan virke både overvældende, skræmmende og angstskabende for børnene. Det ubehagelige kan derudover være forbundet med skam og tabu i forhold til at snakke med en voksen, og 'dårlige' hemmeligheder kan være en betegnelse for den uønskede eksponering og et værktøj for fagpersoner til at starte en dialog med eleverne.



På www.sikkerchat.dk

kan du læse mere om:

Digital mobning

Deling uden samtykke

Grooming

Andre digitale problematikker

HVORDAN GØR VI SÅ?

Blandt det pædagogiske personale har I muligvis allerede arbejdet med jeres input til skolens digitale værdisæt, I det følgende kan I hente inspiration til at inddrage eleverne.

I forløbet med indskoling skal I, ved hjælp af filmen 'Dine første venner på nettet', arbejde med god tone og med deling af billeder. Derudover skal I ved hjælp af cases, som handler om at blive overtaget til noget, man egentlig ikke har lyst til på nettet, og om at se ubehagelige ting på nettet, arbejde med 'gode' og 'dårlige' hemmeligheder.

Til sidst kan eleverne give deres input til skolens digitale værdisæt. Det hele tager 120 minutter.

I den følgende vejledning finder du inspiration til øvelser, links til film og forslag til, hvordan du kan tale med eleverne om emnerne i inddragelsesforløbet. I vejledningen er det angivet, hvor lang tid du ca. kan bruge på hver øvelse.

OVERBLIK OVER INDDRAGELSESFORLØBET:

- Introduktion af arbejdet med det digitale værdisæt (10 minutter)
- Leg: Send et ansigtsudtryk rundt (10 minutter)
- Temaøvelser (ca. 80 minutter)
 - Temaøvelse 1: 'De første venner på nettet' (film og refleksion)
 - Energizer
 - Temaøvelse 2: 'Gode' og 'dårlige' hemmeligheder – ubehagelige oplevelser på nettet' (casehistorier)
- Vores input til skolens digitale værdisæt (20 minutter)

Materialet er forankret i folkeskolens Forenklede Fælles Mål for danskfagets kompetenceområde kommunikation under færdigheds- og vidensområdet IT og kommunikation. Du kan læse mere om målene på www.emu.dk.

Materialet taler desuden ind i skolens arbejde med elevernes trivsel, læringsfællesskabet i klassen og elevernes alsidige udvikling.



CA. 10 MINUTTER

INTRODUKTION AF ARBEJDET MED DET DIGITALE VÆRDISÆT.

Formål:

At give eleverne indblik i arbejdet med skolens digitale værdisæt og fortælle dem, at deres bidrag er vigtigt.

Beskrivelse:

Fortæl eleverne, at I på skolen over det næste stykke tid skal arbejde med at udvikle et digitalt værdisæt. Forklar dem, at det handler om gode måder at kommunikere på mobil, tablet og computer og om, hvordan I kan blive gode til det på skolen. Fortæl eleverne, at både elever og lærere bliver spurgt, hvad de synes er vigtigt.

Forklar, at I i dag skal arbejde med forskellige temaer, som har med børns digitale liv at gøre. Og at klassen til sidst skal fortælle, hvad den synes er vigtigt, når det handler om alt det, der foregår på mobil, tablet og computer. Eleverrådsrepræsentanten tager klassens input med til elevrådet, som sammen vil se på hele skolens idéer.

Fortæl eleverne, at når vi skriver med hinanden på nettet, så er det anderledes, end når vi taler sammen ansigt til ansigt, og at I nu skal lege en leg, der handler om ansigtsudtryk.

CA. 10 MINUTTER

SEND ET ANSIGTSUDTRYK RUNDT

Formål:

At give anledning til at tale om, hvordan vi, når vi står over for hinanden, bruger ansigtsudtryk, som vi bruger til at forstå hinanden. Når vi er på nettet, kan vi ikke se hinandens ansigter, og derfor kan der nogle gange opstå misforståelser.

Beskrivelse:

1. Alle står i en cirkel.
2. Tal med eleverne om, hvilke følelser de kender, og at man nogle gange kan se i folks ansigter, hvad de føler.
3. Find på et ansigtsudtryk (fx glad, bange, vred, overrasket, trist, spændt, afslappet), som bliver sendt rundt i cirklen.
4. Når ansigtsudtrykket er nået hele vejen rundt, skal eleverne gætte, hvilket udtryk det var (fx glæde, sorg, vrede osv.).
5. Slut af med enten at sende et positivt ansigtsudtryk rundt, eller at alle på samme tid skal vise et positivt ansigtsudtryk.

Snak med eleverne om, at når man skriver sammen på telefon, tablet eller computer, så kan man ikke se hinandens ansigtsudtryk. Det kan nogle gange skabe misforståelser. Tal med dem om deres erfaringer med misforståelser, når man skriver sammen, og om, hvordan man kan undgå dem eller løse dem, når de opstår.

CA. 35 MINUTTER

DE FØRSTE VENNER PÅ NETTET

Formål:

At få eleverne til at tænke over, hvordan vores handlinger på nettet påvirker andre. At give eleverne gode råd til, hvordan man er en god kammerat på nettet.

Beskrivelse:

Det at være en god kammerat på nettet kræver – ligesom det at være en god kammerat i skolegården – nogle regler for, hvordan man sammen gør nettet til et rart fællesskab.

Der findes fem regler, som kan hjælpe eleverne med at være en god ven på nettet. Fortæl eleverne, at I nu skal se en lille film om de fem regler. Du finder filmen på www.sikkerchat.dk/dine-foerste-venner-paa-nettet.

Stop filmen efter hver enkelt regel, og stil eleverne refleksionsspørgsmål.

1. Send aldrig dumme beskeder



FORSLAG TIL DIALOGSPØRGSMÅL:

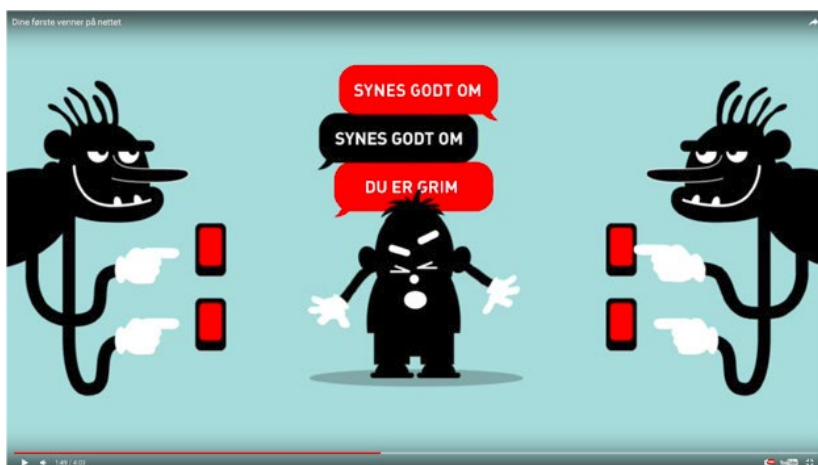
Hvad synes I om de beskeder, han skriver til sin klassekammerat i filmen?

Hvad er forskellen på gode og dumme beskeder?

Hvordan kan man mærke, hvis en besked er god?

Hvordan kan man mærke, hvis en besked er dum?

2. Klik kun 'synes godt om' til gode beskeder



FORSLAG TIL DIALOGSPØRGSMÅL:

Hvordan tror I, drengen i filmen har det – hvorfor?

Hvordan kan man kende en dum besked, så man undgår at 'synes godt om' den?

Hvorfor er det en dårlig idé at 'synes godt om' dumme beskeder?

3. Send kun billeder eller film af andre, hvis du har fået lov



FORSLAG TIL DIALOGSPØRGSMÅL:

Hvorfor tror I, at drengen i filmen græder?

Hvilke billeder/film er sjove at dele med andre?

Hvilke billeder/film er ikke sjove at dele med andre?

4. Invitér andre med, hvis du vil vise noget på mobil, tablet eller computer



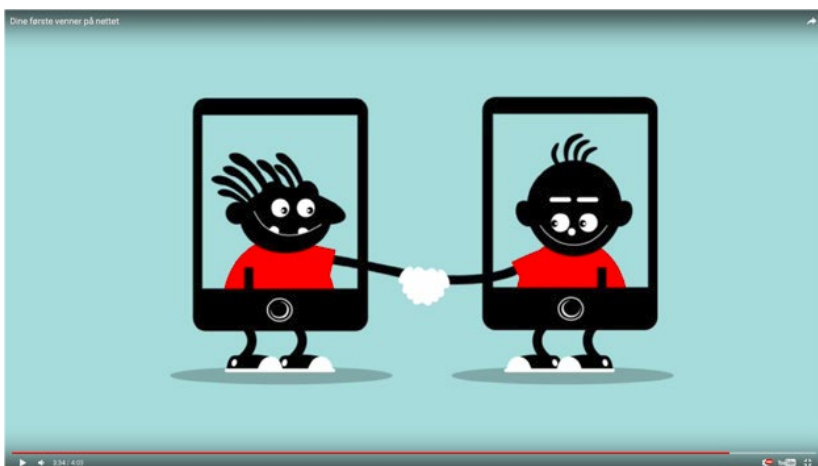
FORSLAG TIL DIALOGSPØRGSMÅL:

Hvad tror I, pigen til højre i billedet tænker, og hvorfor?

Hvad synes I om den måde, de to piger til venstre opfører sig på?

Hvordan føles det, når en klassekammerat gerne vil vise en noget fx på sin mobil eller på computeren? Hvorfor?

5. Vær en god kammerat



FORSLAG TIL DIALOGSPØRGSMÅL:

Hvordan føles det at have en god kammerat på nettet?

Hvordan kan man se, at de to børn i filmen endte med at blive gode venner?

Hvordan kan man mærke, om man selv er en god kammerat?

CA. 10 MINUTTER

ENERGIZER

'Regnvejr'

Formål:

At eleverne laver en fælles rytme. At eleverne får brugt kroppen og får ny energi.

Beskrivelse:

1. Alle står i en cirkel. Fortæl eleverne, at I skal lave en øvelse, der hedder 'Regnvejr'. I skal sammen skabe et fælles lydniveau og en fælles rytme.
2. Forklar eleverne, at de skal gøre det samme som dig:
 - Gnid hænderne sammen.
 - Bank med højre finger på venstre håndflade.
 - Bank med to fingre.
 - Bank med tre fingre.
 - Klap i hænderne.
 - Stamp med fødderne i gulvet.
 - Stamp hurtigere – regnen tager til.
 - Regnen tager af – stamp langsomt.
 - Klap i hænderne.
 - Bank med tre fingre – to – en.
 - Gnid hænderne sammen.
 - Stå stille, og mærk hele kroppen (10-15 sekunder).

Du kan se 'Regnvejr' demonstreret på www.redbarnet.dk/stærkesammen i modul 4. I filmen får du også tips til, hvordan du kan facilitere legen.



CA. 35 MINUTTER

'GODE' OG 'DÅRLIGE' HEMMELIGHEDER – UBEHAGELIGE OPLEVELSER PÅ NETTET

Formål:

At få eleverne til at reflektere over, hvad de kan gøre, hvis de oplever noget, som er uhyggeligt, overvældende eller mistænksomt på nettet.

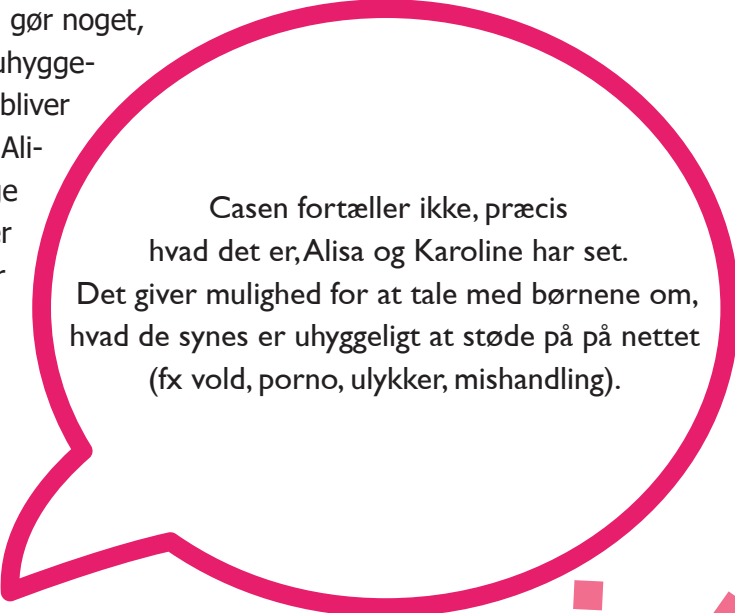
Beskrivelse:

Tal om forskellen på 'gode' og 'dårlige' hemmeligheder. Gode hemmeligheder er for eksempel en fødselsdagsgave eller en rar overraskelse – noget, man bliver glad af. En god hemmelighed behøver man ikke fortælle om til andre. Dårlige hemmeligheder kan være ting, som man bliver ked af, eller som gør, at man får ondt i maven. Det kan være noget, man har set, som er uhyggeligt eller ubehageligt, eller noget, man har oplevet, som man ikke forstår, eller som ikke er rart. Dårlige hemmeligheder skal man fortælle – også selvom nogen måske siger til en, at man ikke må.

1. Sæt jer i en rundkreds. Fortæl eleverne, at du nu vil læse en lille historie og bagefter stille dem nogle spørgsmål til det, de har hørt i historien.
2. Læs historien om Alisa op, og stil eleverne spørgsmål. De, som har lyst til at svare, skal markere.
3. Tril, eller kast en bold til den, som må tale. De andre lytter.
4. Sørg så vidt muligt for, at alle elever bliver hørt.
5. Gentag med historien om Anton.

Historien om Alisa

Alisa går til basket og ser ofte videoer på YouTube med sine basket-idoler, som spiller. En dag har hun Karoline med hjemme, hvor de sidder med iPad'en og kigger på basket-videoer. Pludselig får pigerne tastet noget forkert ind i søgefeltet, og der kommer en video frem med nogle mennesker, som gør noget, som Alisa ikke helt forstår. Men hun synes, det er uhyggeligt og slet ikke rart. Alisa kan se, at Karoline også bliver forskrækket, og de skynder sig at stoppe videoen. Alisas forældre har sagt til hende, at hun kun må søge på basket-videoer på YouTube, og pigerne beslutter sig for, at de ikke vil fortælle til nogen, hvad de har set. Om aftenen bliver Alisa ved med at få billeder i hovedet med den video, som hun og Karoline så, og hun føler sig bange og har svært ved at sove. Om natten får hun mareridt, og næste dag er hun så ked af det, at hun siger til sine forældre, at hun er syg og ikke kan gå i skole.



Casen fortæller ikke, præcis hvad det er, Alisa og Karoline har set. Det giver mulighed for at tale med børnene om, hvad de synes er uhyggeligt at støde på på nettet (fx vold, porno, ulykker, mishandling).

FORSLAG TIL REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:

- Hvad tror I, at Alisa og Karoline så?
- Hvorfor tror I, at Alisa ikke fortalte nogen om, hvad hun havde set?
- Er Alisas hemmelighed god eller dårlig? Hvordan ved man det?
- Hvad synes I, at Alisa skal gøre?
- Har I oplevet at se noget ubehageligt på nettet? Hvad gjorde I så?
- Har I oplevet at have en dårlig hemmelighed? Hvordan føles det?
- Har andre nogensinde fortalt jer en dårlig hemmelighed? Hvordan føles det? Hvad gjorde I?

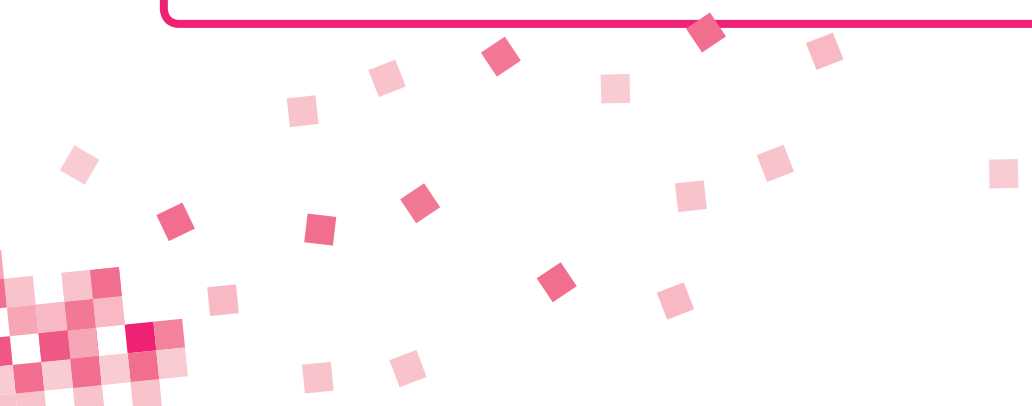
Historien om Anton

Anton spiller PlayStation og begynder at chatte med en dreng, som er lidt ældre end ham, og som er interesseret i fodbold ligesom ham. Han er meget flink og siger, at han synes, at Anton er god til at spille. Anton synes, det er sjovt at snakke med ham.

Han siger, at han kan hjælpe Anton med at nå et nyt level, hvis han giver ham sit password. Anton tænker, at det er lidt mærkeligt, at han vil have hans password, men drengen virker meget sød, og Anton vil gerne nå det næste level i spillet.

Da drengen har fået Antons password, skriver han en masse grimme ting inde på Antons chat, så det ser ud, som om det er Anton, som har skrevet det. Han er pludselig slet ikke sød mere, og Anton bliver vildt ked af det. Når Anton siger, at han skal stoppe, siger drengen, at det jo var Anton, der gav sit password væk, og at ingen ville tro ham, hvis han fortalte det til en voksen. Så Anton har ikke sagt det til nogen.

FORSLAG TIL REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:

- Hvad synes I, at Anton skal gøre?
 - Hvorfor tror I, at Anton gav den anden dreng sit password?
 - Er Antons hemmelighed god eller dårlig? Hvordan ved man det?
 - Hvad tror I, at der ville ske, hvis Anton fortalte det til en voksen?
 - Hvad tror I, at der vil ske, hvis Anton ikke fortæller det til en voksen?
- 

Når man ligesom Anton oplever at blive overtalt til noget, som man egentlig ikke har lyst til, så er det almindeligt, at personen, som forsøger at overtale en, først er meget flink og venlig. Det er altid vigtigt at mærke efter, hvad man har lyst til at gøre – også over for meget flinke personer, som siger, at de gerne vil hjælpe en. Særligt hvis personen er lidt ældre end en selv, kan det være svært at mærke efter, hvad man har lyst til og sige nej, hvis man ikke har lyst.

- Hvad kunne Anton have gjort, da drengen spurgte efter hans password, og han tænkte, at det var lidt underligt, at han skulle give sit password væk?

CA. 20 MINUTTER

VORES INPUT TIL SKOLENS DIGITALE VÆRDISÆT

Formål:

At eleverne giver deres input til skolens digitale værdisæt på baggrund af de snakke og refleksioner, som øvelserne har frembragt.

Beskrivelse:

Nu har I talt om, hvordan man kan være gode venner på nettet, og om gode og dårlige hemmeligheder. Fortæl eleverne, at det er blevet tid til, at de skal give deres bidrag til skolens digitale værdisæt.

- Læs spørgsmålet på det første værdikort op.
- Bed eleverne komme med deres input. Skriv dem evt. op i stikord på en tavle eller et smartboard, og stil evt. uddybende spørgsmål.
- Skriv elevernes input på bagsiden af værdikortet, og fortæl eleverne, hvad du skriver.
- Fortsæt, til I har været gennem alle værdikortene.
- Afslut med at læse elevernes input til skolens digitale værdisæt op, og sørg for, at elevrådsrepræsentanten får værdikortene med videre til elevrådet.

