
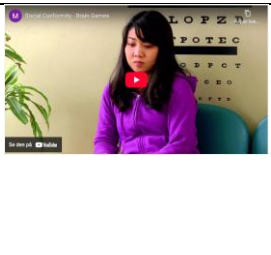

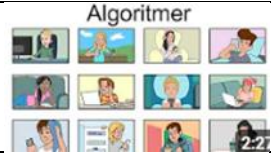


PÅ SKJERMEN:	I TIMEN:
	Introduser temaet og start med å sjå ein musikkvideo. AJR seier dette er ei protestlåt mot kravet om konformitet på sosiale media, altså at alle skal meine og gjere det som verkar sosialt akseptabelt: AJR - I Won't - YouTube
Etter videoen, la elevane få snakke litt med kvarandre: Korleis blir ungdom påverka til å meine og gjere ting gjennom sosiale media? Kva er bra med slik påverknad, og kva er ikkje så bra? Snakk saman i klassa også.	
	Kva er normativ konformitet? Sjå denne filmen om eit konformitets-eksperiment: Social Conformity - Brain Games - YouTube Denne filmen viste at menneske plutselig gjer heilt merkelege ting fordi dei tilpassar seg det som har blitt normalt i gruppa. Slik er vi menneske på ein måte programmert, fordi det er så viktig for oss å høyre til i flokkar.
	Etter sosiale media kom er det mykje som har blitt vanleg å seie og gjere som ikkje ville spreitt seg på same måte utan appane. Snakk med kvarandre litt og prøv å lage ei liste: <ul style="list-style-type: none"> • Kva er ting som no er vanleg å seie, gjere, legge ut, kjøpe eller anna – fordi det blir så mykje delt på sosiale media?
	Algoritmar følger med på alt vi gjer på appane våre og sørger for at populære ting blir sett enda fleire gongar av enda fleire. Vi skal sjå ein liten film om algoritmar.
<p>Digital kampanje for påvirkning av ungdom</p> <p>Kom med forslag til hvordan man kan lage en digital kampanje på TikTok, Snapchat eller Instagram for å engasjere til å bli påvirket til å mene noe, eller med noe eller kjøpe noe.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Finne ut noe dere tror det ville være mulig å påvirke veldig mange unge til. Noe dere skal få flest mulig til å begynne å snakke om, eller få dem til å stemme på, eller begynne å kjøpe eller bruke. Dere må komme på noe helt konkret og skrive opp dette. 2. Så må dere tenke hvem som kan være den første som legger ut innhold om dette. Skal det være en influenser, en vanlig ungdom fra området her, flere samtidig eller en konto som virker anonym. 3. Dere må også finne ut hva slags innhold som vil fungere best. Skal dere bruke humor, provosere, utfordre, bruke personlige erfaringer eller finne noe mange kan kjenn seg igjen i? 4. Dere må også tenke på hva som aktiverer algoritmen. Innholdet må få folk til å stoppe opp og se lenger på det. Og helst også trykke på noe, kommentere, dele eller selv legge ut lignende innhold. Da gjer algoritmane mye av jobben for oss etterpå. 5. Tenk på hvordan dette etter hvert skal oppleves som vanlig. Noe ville gjerne, «alle mener» eller «alle bruker». Dette har plutselig blitt helt normalt – fordi denne kampanjen har fungert. 	<p>Algoritmar påverkar oss mykje meir enn vi kanskje trur. Og det kan verke ganske tilfeldig kva som tek av og ikkje, men folk som ønskjer å påverke kan bevisst bruke algoritmar for å prøve å få folk til å ville begynne med noko, kjøpe noko, meine noko eller stemme på noko. Så no skal vi jobbe med eit lite eksperiment.</p> <p>Vi latar som om det er nokre forskarar på eit stort universitet som har bedt oss om hjelp til å finne ut korleis folk kan bruke digitale kampanjar på TikTok, Snapchat eller Instagram for å få ungdom til å bli påverka til å meine noko, starte med noko eller kjøpe noko. For å finne ut av dette treng dei informasjon frå nokon i målgruppa – altså elevane i denne klassa.</p> <p>(Vis gjerne pdf medan du går igjennom oppgåva – og gi gruppene eitt ark kvar).</p> <p>De skal no:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Finne ut noko de trur det ville vere mogleg å påverke veldig mange unge til. Noko de skal få flest mogleg til å begynne å snakke om, eller få dei til å stemme på, eller begynne å kjøpe eller bruke. De må kome på noko heilt konkret og skrive opp dette. 2. Så må de tenke kven som bør vere den første som legg ut innhald om dette. Skal det vere ein influensar, ein vanleg ungdom frå området her, fleire samtidig eller ein konto som verkar anonym. 3. De må også finne ut kva innhald som vil fungere best. Skal de bruke humor, provosere, utfordre, bruke personlege erfaringar eller finne noko mange kan kjenne seg igjen i? 4. De må også tenke på kva som aktiverer algoritmar. Innhaldet må få folk til å stoppe opp og sjå lenge på det. Og helst også trykke på noko, kommentere, dele eller sjølv lage liknande innhald. Da gjer algoritmane mykje av jobben etterpå.

5. Tenk på korleis dette etter kvart skal opplevast som vanleg. Noko «alle gjer», «alle meiner» eller «alle brukar». Dette har plutsleg blitt heilt normalt – fordi denne kampanjen har fungert.

La elevane jobbe saman ei stund før de deler forslaga med kvarandre.

Viktig informasjon til elevane: Slike eksperiment ville ikkje vore lov å gjennomføre i Noreg. Forsking på barn og unge har svært strenge etiske reglar. Målet med oppgåva er ikkje å lære korleis forskarar jobbar, men å forstå kor stor påverknad sosiale medium og algoritmar kan ha på kva ungdom oppfattar som normalt, riktig eller populært.

Snakk saman etterpå, eller la elevane snakke med kvarandre:

- Kva av det vi no går rundt og seier, gjer og brukar kan nokon bevisst ha jobba for å påverke oss til – gjennom algoritmar?
- Korleis kjennes det å vite at dette skjer på nett, og kva kan unge gjere for å beskytte seg mot det?



Eit lite avbrekk før de går vidare? Her er ei lita nakkeøving som kan vere hjelpsam når ein sit mykje med skjerm i kvardagen:



Under tittelen Digital detox, ligg eit felles opplegg for alle 3 trinna som handlar om å hjelpe elevane med små, enkle eksperiment for å redusere tid dei brukar på appar – om dei har lyst til det. Det er viktig at det er frivillig og kjem frå eigen motivasjon.

Start med ei slik innleiing medan elevane ser på bildet:

Dei siste åra har mange vaksne og forskarar diskutert korleis mobil, appar og sosiale medium påverkar ungdom. Nokre peikar på at mange unge i dag opplever meir søvnproblem, meir einsemd, meir konsentrasjonsvanskar og fleire psykiske plager enn før. Denne utviklinga har skjedd samstundes med at smarttelefonar og sosiale medium har blitt ein fast del av kvardagen til ungdom.

Samtidig viser forskning at ungdom som brukar mykje skjerm ikkje har det verre enn dei som brukar mindre. Ein grunn kan vere at appar og sosiale medium har blitt ein viktig del av fellesskapet.

Mange ungdommar seier likevel at dei ønskjer seg mindre skjerm i kvardagen – og meir tid til andre ting. Derfor vel nokre å teste små pausar frå enkelte appar eller frå mobilen i periodar. Ikkje fordi mobil nødvendigvis er “farleg”, men for å finne ut om mobilbruken påverkar korleis ein fungerer og har det i kvardagen.

Snakk saman:

- Kvifor trur de mange ungdom og vaksne prøver å ta pausar frå enkelte appar eller redusere skjermtida si?
- Kva håper dei vil bli betre av det?
(Søvn, meir tid til andre ting, betre konsentrasjon, mindre stress og samanlikning, ha det betre saman med venner og familie)

Eksempel på kva mange testar:

Det kan vere lurt å lage mindre inngripande forsøk, ikkje «no skal eg slutte med sosiale media og slette alle appane mine» eller «eg bytter til dum telefon frå no av», men små ting som:

Ingen mobil den siste timen før leggtid, mobilen ligg i eit anna rom når du gjer lekser, skru av varslar frå nokre appar, ikkje bruke mobil dei første 30 minutta etter du vaknar, ein skjermfri kveld i veka, slette éin app i ei veke, legge mobilen bort når du er med venner, ei heil helg utan sosiale medium, ei veke utan ein bestemt app, fast mobilfri tid kvar dag

Gi elevane kvar sitt ark med «Ditt eksperiment»