

Hvad styrer de sociale medier?

□ Introduktion+

*I denne aktivitet skal I transformere jer fra passive forbrugere til **data-detektiver**. I skal indsamle, systematisere og analysere jeres egne data for at forstå algoritmernes magt og betydning.*



Hver dag fodrer sociale medier os med indhold, der føles skræddersyet til os. Men hvad betyder det for vores verdensbillede, vores humør og vores demokratiske samtale, at en usynlig algoritme bestemmer, hvad vi ser?

□ Sikkerhed+

Opmærksomhed

- **Digitale piktogrammer:** Ligesom faretegn på en kemikalief flaske fortæller dig om risiko, skal du være vågen over for digitale advarselslamper (f.eks. pop-up vinduer, hængelåse i browseren, eller apps der beder om adgang til kontakter og lokation).
- **Ophavsret og deling:** Alt på nettet tilhører som udgangspunkt nogen. Du må ikke bare genbruge billeder eller kode uden tilladelse eller korrekt kildeangivelse.
- **GDPR (Hvem kigger med?):** Dine personlige data har værdi. Pas på med at uploade personfølsomme oplysninger (navne, adresser, private billeder) til ukendte platforme eller AI-tjenester, der ikke er godkendt af skolen.

Forholdsregler

- **Sikkerhedsbriller:** I laboratoriet beskytter brillerne mod syrestænk. Digitalt beskytter du dig ved at holde dine logins og adgangskoder for dig selv – de er dit personlige digitale visir.
- **Digital adfærd:** Det digitale laboratorium kræver god tone. Når vi indsamler og diskuterer data om adfærd (f.eks. sociale medier), taler vi om *tendenser* og *data*, og vi udstiller aldrig enkelte klassekammeraters profiler eller feeds.

Førstehjælp

- **Skyl med vand:** Hvis du får kemikalier på huden, skyller du straks. Hvis du digitalt er kommet til at trykke på et mistænkeligt link, downloade noget forkert, eller hvis dit feed pludselig viser noget meget ubehageligt: **Luk fanen/skærmen med det samme.**
- **Fat i læreren:** Uanset om du har tabt et reagensglas eller delt dit kodeord med en forkert, skal du *altid* sige det til læreren med det samme. Skaden kan næsten altid udbedres, hvis vi reagerer hurtigt.

Oprydning

- **Kemikalieaffald og opvask:** Vi efterlader ikke rod til næste hold. Ryd op på dit digitale bord: Slet midlertidige downloadede filer, ryd op i dine mapper på drevet, og aflever dit udstyr, som du modtog det.
- **Log ud af profiler:** Det vigtigste punkt i den digitale oprydning: **Log altid ud af dine profiler**, når du forlader en computer. En åben profil er det samme som at efterlade en tændt bunsenbrænder i et tomt lokale.

☐☐ Materialer+

- Computer
- Regneark
- Socialt medie efter eget valg (Facebook, TikTok, Instagram osv.)

□ Vejledning+

1) Dataopsamling+

Inden I starter analysen, skal I indsamle rådata fra virkeligheden.

1. Åbn det sociale medie, du bruger mest (fx TikTok, Instagram eller YouTube Shorts).
2. Find aktivitetens tilhørende **regneark** under "Opsamling ->Databehandling" (eller opret jeres eget).
3. Scroll igennem de første **25 opslag** på din feed-side og registrér systematisk følgende for hvert opslag:
 - **Type:** Video, billede, reklame eller andet?
 - **Kategori:** Underholdning, nyheder, sport, skønhed/krop, gaming, mad osv.
 - **Følelse:** Hvilken følelse forsøger opslaget at skabe? (Glæde, vrede/forargelse, misundelse, nysgerrighed, frygt, kedsomhed).
 - **Interaktion:** Har du liket, kommenteret eller set lignende indhold færdigt før?

2) Tekstanalyse+

Vælg nu 2-3 specifikke opslag fra dit feed, som algoritmen har placeret højt, og lav en hurtig sproglig/visuel analyse:

- **Afsender og hensigt:** Hvem har lavet opslaget, og hvad vil de have dig til (købe, dele, blive forarget)?
- **Manipulation:** Hvilke sproglige eller visuelle virkemidler (billedeffekter, klik-overskrifter, musik) bruges der til at fastholde din opmærksomhed?

□ Opsamling+

Databehandling+

Når jeres data er tastet ind i regnearket, skal I bruge it-værktøjet til at skabe overblik.

[+ Hent regneark](#)

1. Lav et **cirkeldiagram** over fordelingen af kategorier (hvad fylder mest?).
2. Lav et **søjlediagram** over de emotionelle triggers.
3. Gå sammen i grupper af 3-4 elever og læg jeres diagrammer ved siden af hinanden.

Undersøg i gruppen: Hvorfor er jeres diagrammer ikke ens? Hvis algoritmen blot var et neutralt stykke teknologi, ville alle feeds så ikke se ens ud? Hvad fortæller diagrammerne om den data, platformen har indsamlet om jer?

Spørgsmål+

Diskuter i klassen eller skriv en reflekterende tekst baseret på jeres fund:

- **Menneskets trivsel:** Når jeres data viser, at mange opslag trigger "misundelse" eller "forargelse" (fordi det skaber mere engagement/skærmtid), hvad gør det så ved unge menneskers mentale sundhed og trivsel i hverdagen?
- **Samfund og demokrati:** Hvis algoritmen fanger os i "ekkokamre", hvor vi kun ser det, vi er enige i, eller det, der gør os vrede – hvad betyder det så for vores evne til at tale sammen og forstå dem, der er uenige med os?
- **Etik:** Er det i orden, at tech-giganter tjener penge på at fastholde vores opmærksomhed ved hjælp af psykologiske triggers? Hvem har ansvaret – programmøren, politikerne eller dig selv?

□ Lærervejledning+

Teknologisk handlekompetence: Eleven kan anvende et regneark til at strukturere, kategorisere og visualisere kvalitative observationer som kvantitative data.

Digital dannelse: Eleven kan gennemskue og forholde sig kritisk til den persuasive (overtalende) teknologi og de algoritmer, der præger deres digitale hverdag.

Fællesfaglig indsigt: Eleven kan forklare, hvordan digital infrastruktur (algoritmer og dataindsamling) har direkte betydning for det enkelte menneskes levevilkår og samfundets sammenhængskraft.

□ Kreditering+

- [Link til kilder](#)