

Lærerveiledning

Formålet med denne læringsressursen er å gi elevene økt forståelse for uønsket påvirkning og hvordan ulike påvirkningsformer kan true demokratiet. Ressursen er rettet mot elever på 10. trinn og i videregående skole. Gjennom opplegget blir elevene kjent med ulike typer påvirkning, hvem som står bak dem, hvordan de foregår og hvilke mål de har. Elevene arbeider særlig med begrepene ekkokammer, ragebait og valgpåvirkning, og inviteres til refleksjon og diskusjon om konsekvenser for demokratiet og hvordan slike fenomener kan motvirkes.

Kompetansemål

Læringsressursen er forankret i læreplanverket (LK20). Punktlisten under viser hvilke kompetansemål som er lagt til grunn.

- **Demokrati og medborgerskap (tverrfaglig tema).** *Elevene skal utvikle kunnskap om demokratiets verdier, rettigheter og spilleregler, og få kompetanse til å delta i demokratiske prosesser. Arbeidet med temaet skal styrke elevenes kritiske tenkning, evne til å håndtere uenighet og forståelse av at demokratiet må vedlikeholdes og videreutvikles.*
- **Demokrati i praksis (DIP01-02).** *Gjøre rede for grunnleggende demokratiske verdier, prinsipper og utfordringer. Delta i meningsbrytninger og håndtere uenighet. Bruke ulike påvirkningskanaler for å nå ut til en bestemt målgruppe og reflektere over etiske problemstillinger knyttet til påvirkning.*
- **Politikk og menneskerettigheter (POS05-02).** *Reflektere over hva det innebærer å være medborger ... og analyse demokratiets utvikling og utfordringer.*
- **Samfunnsfag (SAF01-04). Kompetansemål etter 10. trinn.** *Vurdere på hvilke måter ulike kilder gir informasjon om et samfunnsfaglig tema, og reflektere over hvordan algoritmer, ensrettede kilder eller mangel på kilder kan prege forståelsen vår.*

Refleksjonsspørsmål

Nedenfor følger en veiledning til læreren i arbeidet med refleksjonsspørsmålene. For hvert spørsmål beskrives forventet læringsutbytte og forslag til hvordan refleksjonen kan ledes, utdypes eller knyttes til sentrale begreper og perspektiver.

Film 1: Ekkokammer

Læringsmål

Elevene skal kunne vurdere hvordan ekkokammer, både i samfunnet og i sosiale medier, påvirker hvilke perspektiver og kilder vi eksponeres for, og reflektere over hvilke konsekvenser dette kan ha for offentlig samtale og demokrati.

Forventet læringsutbytte

Etter gjennomført opplegg skal elevene kunne:

- Forklare hva et ekkokammer er og hvordan algoritmer, personlige infostrømmer og ensidig informasjonsflyt kan føre til at mennesker hovedsakelig eksponeres for bekreftende synspunkter.
- Reflektere over hvordan ekkokamre kan påvirke demokratiet, blant annet gjennom økt polarisering, svekket forståelse for motargumenter og redusert kvalitet i den offentlige samtalen.
- Vurdere hvordan man kan identifisere og bryte ut av ekkokamre, blant annet gjennom kritisk kildebruk, bevissthet om algoritmer og aktiv oppsøking av ulike perspektiver.

Refleksjonsspørsmål

1. Hva skjer med passasjerene på bussen når karakteren «Ekkokammer» får påvirke dem? Hva legger du merke til i kroppsspråk, blikk eller handlinger?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Sosiale medier viser oss mer av det vi allerede liker og engasjerer oss i.
- Algoritmer tilpasser innholdet i feeden basert på tidligere klikk og reaksjoner.
- Passasjerene blir gradvis eksponert for mer ensidige perspektiver.
- De kan begynne å oppleve at deres egne meninger hele tiden blir bekreftet.

2. I siste scene får gutten en pappeske over hodet. Hva mener du er årsaken til dette? Hva kan pappesken symbolisere?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Ekkokamre filtrerer bort motstemmer og alternative perspektiver.
- Man får et begrenset syn på saken og blir mindre eksponert for uenighet.
- De kan oppstå et «ekko» der egne meninger bare bekreftes.
- Pappesken kan symbolisere hvordan andre perspektiver stenges ute.

3. Hvilke kjennetegn kan du se etter for å finne ut om du befinner deg i et ekkokammer?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Man eksponeres hovedsakelig for meninger som bekrefter egne oppfatninger.
- Man møter sjelden argumenter eller perspektiver som utfordrer ens syn.
- Det kan oppstå en følelse av at «alle er enige».
- Man kan reagere sterkt eller bli provosert når man møter motargumenter.

4. Hvordan kan ekkokamre påvirke måten mennesker tenker og diskuterer på i samfunnet? Hvilke konsekvenser kan dette få for demokrati og tillit?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Mindre eksponering for ulike perspektiver kan øke polariseringen i samfunnet.
 - Misforståelser og fordommer kan forsterkes mellom grupper.
 - Den demokratiske samtalen kan bli mer konfliktpreget.
 - Tilliten mellom grupper og til demokratiske institusjoner kan svekkes.
5. Hvilke handlinger kan passasjerene på bussen gjøre for å bryte ut av ekkokammeret? Hvordan kan dette overføres til mennesker i samfunnet?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Aktivt oppsøke ulike perspektiver og kilder.
- Lese nyheter og informasjon fra flere ståsteder.
- Være bevisst på hvordan algoritmer påvirker hva man ser.
- Vurdere kritisk hvem som står bak informasjonen og hva formålet kan være.

Film 2: Ragebait

Læringsmål

Elevene skal utforske hvordan følelsesladet innhold og informasjonsdeling i sosiale medier kan påvirke samfunnsdebatten, og reflektere over hvordan følelser bevisst kan brukes til å påvirke holdninger og meninger.

Forventet læringsutbytte

Etter å ha sett filmen skal elevene kunne:

- Forklare hva ragebait er og hvordan følelsesladet innhold brukes for å skape sterke reaksjoner og økt spredning i sosiale medier.
- Reflektere over hvordan følelser påvirker informasjonsdeling og den offentlige samtalen, og hvordan ragebait kan bidra til konflikter, polarisering og svekket tillit.
- Reflektere over hvordan egen mediebruk kan bidra til å redusere spredningen og påvirkningskraften til ragebait.

Refleksjonsspørsmål

1. Hvordan opptrer karakteren «Ragebait» i møte med passasjerene på bussen? Hva er det han gjør og sier?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Han fremmer meninger som er utformet for å provosere og skape sterke reaksjoner.
- Innholdet retter seg mot følelser som sinne og frustrasjon.
- Målet er å skape konflikt og engasjement.
- I sosiale medier spres slikt innhold raskt fordi algoritmer belønner sterke reaksjoner.

2. Hvordan påvirker karakteren «Ragebait» følelsene og reaksjonene blant passasjerene?

Tips til refleksjon – dette bør eleven ha vært innom i diskusjonen:

- Passasjerene reagerer følelsesmessig på det de blir eksponert for.
- Følelser som sinne og frustrasjon kan forsterkes.
- Samtaler og diskusjoner kan bli mer konfliktfylte.
- Sterke reaksjoner kan bidra til at innholdet sprer seg videre.

3. Hvilke utfordringer kan ragebait skape for demokratiet og den offentlige samtalen?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Følelser kan påvirke hvordan mennesker vurderer informasjon.
- Den offentlige samtalen kan bli mer polarisert og preget av konflikt.
- Tilliten mellom grupper og til institusjoner kan svekkes.

4. Hvem kan ha interesse av å påvirke følelsene våre og hva tror du de ønsker å oppnå?

Tips til refleksjon – dette bør elevene vært innom i diskusjonen:

- Influensere, politiske partier, interessegrupper, venner og familie.
- Aktører som ønsker oppmerksomhet, klikk eller støtte til en sak.
- Målet kan være å påvirke holdninger eller skape engasjement.
- Ragebait er ikke ulovlig, men kan være et virkemiddel som svekker demokratiet.

5. Hvor mener du grenser går mellom sterke meninger og ragebait?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

Sterke meninger:

- Kan være tydelige og engasjerende.
- Åpner for diskusjon og saklig uenighet.

Ragebait:

- Er lager for å fremprovosere sinne eller frykt.
- Overdriver eller forenkler ofte informasjon.
- Har som mål å skape reaksjoner, oppmerksomhet og delinger.

6. Hva skjer med påvirkningskraften til aktørene bak ragebait dersom vi ikke lar oss provosere, og ikke velger å dele og kommentere?

Tips til refleksjons – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Algoritmene får mindre engasjement å jobbe med.
- Innholdet får lavere rekkevidde.
- Påvirkningskraften til aktørene svekkes.
- Kritisk refleksjon kan reduserer effekten av manipulerende innhold.

Film 3: Valgpåvirkning

Læringsmål

Reflektere over hvordan ulike aktører forsøker å påvirke demokratiske valg, og hvordan feilinformasjon, desinformasjon og påvirkningskampanjer kan påvirke tillit til valg og deltakelse i demokratiet.

Forventet læringsutbytte

Etter arbeidet med filmen skal elevene kunne:

- Forklare hva valgpåvirkning er og hvordan feilinformasjon, desinformasjon og skjult påvirkning kan true frie og rettferdige valg.
- Identifisere virkemidler og aktører knyttet til valgpåvirkning og forklare hvorfor digitale plattformer egner seg særlig godt til slik påvirkning.
- Reflektere over konsekvenser av valgpåvirkning for tillit og deltakelse i demokratiet, og skille mellom legitim og illegitim valgpåvirkning.

Refleksjonsspørsmål

1. Hvordan opptrer karakteren «Valgpåvirkning» overfor passasjerene på bussen?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Påvirkningen er ikke alltid åpen, men kan fremstå som nøytral eller skjult.
- Karakteren forsøker å styre hva passasjerene tror og mener.
- Påvirkningen kan oppleves som forvirrende eller uoversiktlig.
- Hensikten er å svekke tilliten til demokratiske prosesser og institusjoner.

2. Hvilke virkemidler bruker karakteren «Valgpåvirkning» for å påvirke passasjerene?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Bruk av mange ulike budskap som samlet skaper støy og forvirring.
- Falske «breaking news» og konspirasjonsteorier.
- Innhold som spiller på oppmerksomhet og sterke følelser.
- Paralleller til falske nyheter og desinformasjonskampanjer i sosiale medier og useriøse nyhetskilder.

3. Hva menes med valgpåvirkning og hvorfor brukes det i forbindelse med demokratiske valg?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Valgpåvirkning handler om å påvirke hva folk stemmer, eller om de velger å stemme.
- Kan skje gjennom falsk informasjon, forvirring eller følelsesmessig påvirkning.
- Valg er avgjørende for hvem som får makt i samfunnet.
- Valgpåvirkning kan true frie og rettferdige valg.

4. Hvilke plattformer brukes til valgpåvirkning og hvorfor egner disse seg så godt?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Sosiale medier gjør det enkelt å nå ut til mange mennesker raskt.
- Plattformene er billige og effektive å bruke.
- Algoritmer kan fremme innhold som skaper sterke følelser.
- Det kan være vanskelig å vite hvem som står bak informasjonen.
- Både statlige og ikke-statlige aktører kan stå bak.

5. Hvorfor kan valgpåvirkning føre til at noen mister troen på at det er nyttig å stemme ved valg?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Stor mengde informasjon og støy gjør at det er vanskelig å vite hva som er sant.
- Folk kan føle seg manipulert eller usikre.
- Dette kan føre til politisk apati (man orker ikke å delta).
- Redusert valgdeltakelse kan være et mål i seg selv.
- Tilliten til valg og demokratiske institusjoner svekkes.

6. Hvilke interesser kan en «Riking fra Sveits» ha i ø støtte Sannhetspartiet?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Aktøren kan ha økonomiske eller politiske interesser.
- Ønske om å påvirke politiske beslutninger eller maktbalanse.
- Forsøk på å fremme egne agendaer.
- Eksempel på en ikke-statlig aktør som ønsker å påvirke demokratiet.

7. Hvordan skiller valgpåvirkning seg fra vanlig politisk reklame og valgkamp?

Tips til refleksjon – dette bør elevene ha vært innom i diskusjonen:

- Vanlig valgkamp er åpen m hvem avsenderen er og følger demokratiske spilleregler.
- Valgpåvirkning er ofte skjult og uærlig.
- Bruk av falsk informasjon og manipulasjon.
- Mål om å skape forvirring eller påvirke uten at mottakeren er klar over det.