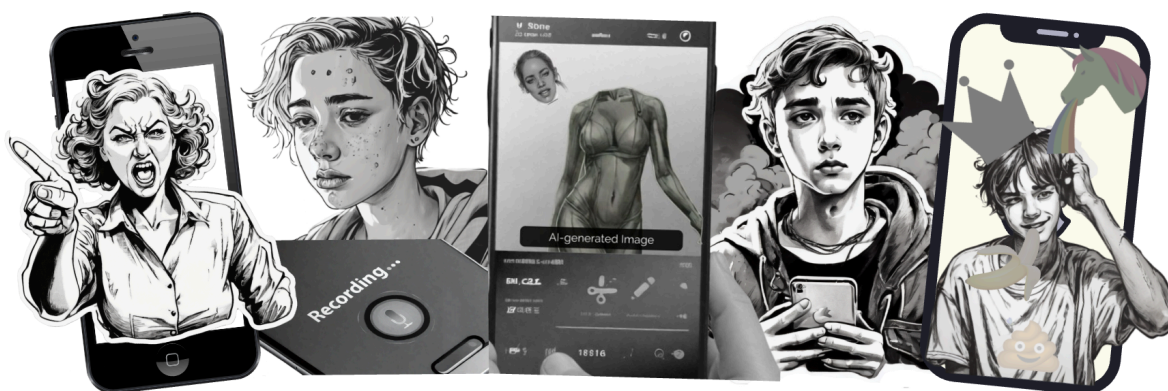


Vejledning til materialet



Introduktion

MenABLE Toolbox er et visuelt undervisningsmateriale om *kønsbaseret vold online* henvendt til 13-18-årige unge. Materialet har til formål at italesætte og behandle debatter om køn og kønsidentitet, skabe refleksion og tilbyde konkrete handleanvisninger. Lærerguiden har til formål at klæde undervisere på til brug af materialerne. Det anbefales at læse guiden forud for brug af materialet.

Det samlede undervisningsmateriale består af dilemmaer, samt en række øvelser, som man efter behov kan supplere med. Dilemmaer afvikles gennem et digitalt

spil, mens øvelserne, på grund af deres mere omfattende karakter, gennemføres ved hjælp af fysiske virkemidler.

Ambitionen har været at lave et materiale, som er let tilgængeligt og fleksibelt, så det både kan anvendes som et hurtigt plug-and-play-element, hvis man kun har 30 minutter, eller kan foldes ud over flere timer og give struktur til en hel temadag.

Det er vigtigt at tale om kønsbaseret vold online, fordi køn generelt er et emne, der optager unge, og mange unge oplever diskrimination på baggrund af køn. Kønsbaseret vold henviser til adfærd, hvor én part diskriminerer en anden part helt eller delvist på grund af dennes kønsidentitet. Konkret kan det handle om nedværdigende kommentarer til piger som 'skrid tilbage til køkkenet' eller til drenge som 'bøsse'. Det kan også være modtagelse af uønskede nøgenbilleder eller seksuel afpresning (sextortion).

Materialet er udviklet i 2024 i tæt samarbejde mellem Center for Digital Pædagogik (Danmark), Foundation for Research and Technology – (Grækenland), Child Focus (Belgien) og European Schoolnet (Belgien) som en del af menABLE, som er et projekt medfinansieret af Europa-Kommissionen, hvis primære mål er at bekæmpe kønsbaseret vold online ved at fremme gensidig bevidsthed, tolerance og respekt.

Udbytte og læring

Formålet med materialet er at styrke elevernes forståelse for de uheldige, svære og ubehagelige oplevelser, man kan have, når man er online, samt at øge deres refleksion over, hvordan de kan handle for både at passe på sig selv og hinanden. Derudover er ambitionen, at eleverne bliver mere opmærksomme på, hvad de selv har med i baghovedet, når de taler om køn. Helt konkret er materialet designet til at opbygge:

- ✓ Nuanceret forståelse af, hvordan forskellige forventninger og fordomme kobles til forskellige køn.
- ✓ Nuanceret forståelse af, hvordan kønsbaseret vold online viser sig og påvirker unges liv forskelligt.
- ✓ Refleksive kompetencer i forhold til, hvordan man selv kan undgå at udtrykke sig kønsdiskriminerende.
- ✓ Handlekompetencer i forhold til, hvordan man kan analysere potentielle kønsdiskriminerende onlinesituationer og på baggrund heraf træffe et reflekteret valg for, hvordan man ønsker at reagere.

Undervisningsmaterialets opbygning

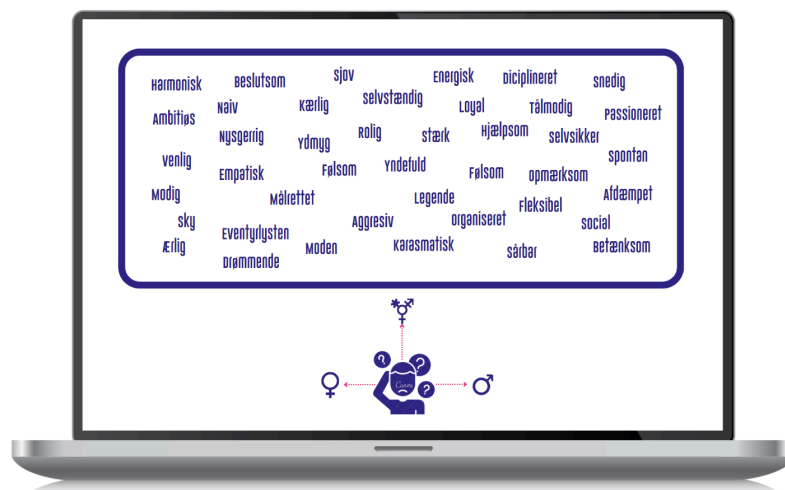
Materialet omfatter overordnet to typer indhold:

1. **Dilemmaer:** Spørgende cases præsenteret i jeg-form, hvor elevgruppen eller klassen fungerer som en slags brevkasse, der diskuterer og giver gode råd til, hvordan den unge kunne agere. Hertil er der tilknyttet nogle arbejdsspørgsmål, som fungerer som redskab til at starte samtalen eller tage fat i relevante aspekter.



Alle dilemmaer i dette materiale er fiktive dilemmaer, men i forskellig grad inspireret af virkelige henvendelser fra børn og unge. Dilemmaerne er udformet og udvalgt med henblik på at sikre en bred variation i afsenderprofil, alder og tematik.

2. **Opvarmningsøvelser:** For at opnå et fælles udgangspunkt rummer materialet tre forskellige opvarmningsøvelser, der har til formål at sætte fokus på dels, hvad kønsbaseret vold online kan være. Dels overordnede tanker om køn og kønsstereotyper. Øvelserne er interaktive arbejdsopgaver, som eleverne kan arbejde med i grupper. Hvor dilemmaer har samme ensartede opbygning, er øvelserne mere alsidige. Derfor er de specifikke lærervejledninger til udfordringerne mere dybdegående.



Du finder en samlet vejledning til alle dilemmaerne [her](#), og øvelserne vil have en specifik “onepager” indeholdende relevante aspekter, spørgsmål og overvejelser koblet specifikt til den pågældende øvelse. Disse finder du i afsnittet; *Hurtigt i gang med et enkelt setup / Stier gennem materialerne* under de fire overordnede temaer.

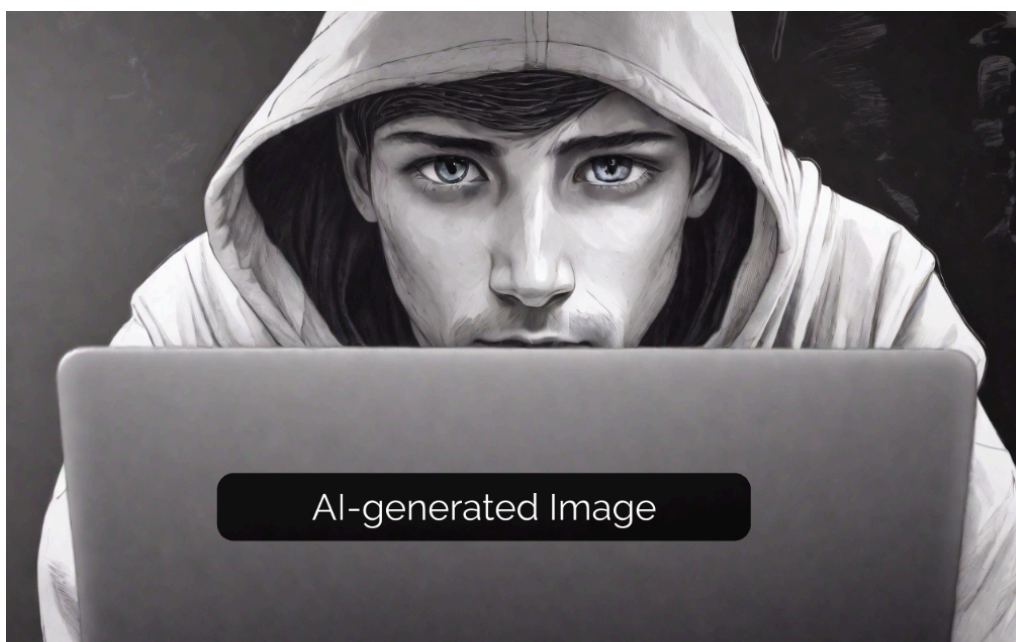
Materialet er udviklet med henblik på at kunne anvendes på forskellig vis og behøver hverken betydelig forberedelse eller tid til afvikling i sit mest simple format. Der er dog også rig mulighed for at udfolde materialet over flere lektioner.

Dilemmaer som fundament

Dilemmaer har stor didaktisk anvendelighed, fordi de lægger op til, at man kan debattere forskellige måder at handle på i en given situation. Et dilemma tvinger eleverne til at sætte sig i andres sted og vurdere og reflektere over hvordan den pågældende person mest hensigtsmæssigt kommer ud af det dilemma, de er havnet i. Dilemmaer kan både afvikles med voksenstyring eller af eleverne selv.

Brug af billeder

De billeder der hænger sammen med dilemmaerne er genereret af AI ved brug af platformen Gencraft og afspejler ikke virkelige personer. Stilen er valgt, fordi den er realistisk nok til at tilføje et element af visuel information til dilemmaet (for eksempel stemningsgivende ansigtsudtryk) uden at anvende billeder eller elementer af virkelige personer.



Læsevejledning for dilemmaerne

Hvert dilemma vil blive præsenteret med følgende information:

1. **Tema** - Fortæller hvilket tema, dilemmaet er tilknyttet
2. **Titel** - Hvert dilemma har en titel, der er beskrivende for indholdet. Derudover, vil der fremgå information om afsenderens alder og køn.
3. **Dilemma**
Her vil selve dilemmaet, som det vil fremgå for de unge, blive præsenteret.
4. **Arbejdsspørgsmål**
Arbejdsspørgsmålene er tænkt som en guide til både undervisere og unge til hvordan de kan tilgå dilemmaet.

Pop-ups

I den digitale udgave af dilemmaerne vil nogle af dem have et supplerende element tilknyttet, som automatisk popper op, når deltagerne trykker videre til næste dilemma. Det kan være:

- **Et quizspørgsmål**, der har til formål at give eleverne faktuel viden om ubehagelige oplevelser man kan være udsat for når man er på nettet, samt hvordan jævnaldrende gennemsnitligt håndterer dem.

Hvad er den mest almindelige reaktion hos europæiske børn i alderen 9-16, når de oplever noget ubehageligt online?

- Forlader det forum eller den gruppe/platform, hvor det skete →
- Ignorerer situationen, og gør ikke mere ved det →
- Taler med en ven eller forælder om det, der skete →
- Anmelder det til admin, platformen eller politi →

- **En afstemning**, som eleverne kan udføre efter at de har diskuteret dilemmaet. Afstemningen gemmer svar fra alle, der har spillet spillet og denne funktion er med til at kaste lys på de bredere tendenser og meninger blandt unge i hele landet, og ikke bare i den enkelte klasse eller gruppe.

Afholder I jer nogle gange fra at deltage i online debatter, hvor I egentlig har en holdning, som I gerne vil dele, fordi I ikke vil risikere at blive udsat for en masse had?

- Ja, kunne aldrig finde på at deltage i en online debat. Gider bare ikke det hate, der altid følger med →
- For det meste, men ville måske deltage en sjælden gang, hvis det handlede om noget, der var virkelig vigtigt →
- Nej, andres hate har ingen betydning for, om jeg blander mig →
- Ved ikke →

- **Information om lovgivning**, der giver eleverne konkret viden om den lovgivning, der kan være relevant i forhold til den specifikke tematik, de netop har debatteret i dilemmaet, eller en **henvisning**, der gør eleverne opmærksomme på, hvor det er muligt at finde hjælp til konkrete problematikker.



Hurtigt i gang med et enkelt setup / Stier gennem materialerne

Nødvendigt udstyr: Computer med adgang til internettet + projektor eller smartboard. Præsentationen til brug i klasselokalet kræver ikke installation af specifikke programmer. Med en computer eller telefon kan du åbne præsentationen hvor som helst. Enkeltdele i materialerne fungerer bedst hvis du kan printe enkeltdelene, så de kan anvendes analogt i klassen.

Tematiske stier

Det er ikke en forudsætning, at alle dilemmaer gennemgås slavisk. Man kan tilgå materialet med ønsket om at dykke ned i mere konkrete afgrænsede temaer, hvilket eksemplificeres i de følgende fire stier.

- **Stereotyper**
Dilemmaerne **1, 3, 5, 6, 8, og 15** tager alle afsæt i situationer, hvor der er et særligt fokus på stereotyper omkring køn, identitet og seksualitet, samt hvordan disse har en betydning for relationer og færden online.
- **Deling af indhold**
Dilemmaerne **7, 9, 14, 16, 18, 21, 27 og 29** tager alle afsæt i situationer, hvor deling af indhold er omdrejningspunktet. I de otte dilemmaer skal de unge arbejde med deling af indhold fra henholdsvis offerets, krænkerens og bystanderens perspektiv.
- **Gaming**
Dilemmaerne **4, 10, 11, 12, 28 og 30** tager alle udgangspunkt i situationer,

hvor gaming og gamingkultur er en essentiel del af dilemmaet.

- **Debatkultur**

Dilemmaerne **2, 13, 19, 20, 22, 23, 24, 25** og **26** tager alle udgangspunkt i situationer, hvor måden vi taler til og med hinanden, når vi mødes online, og særligt når vi er uenige, er omdrejningspunktet.

Respektfuld diskussion - med ret til forskellige holdninger

Diskussioner om køn og kønsidentitet kan hurtigt blive "os mod dem", hvilket kan gøre undervisningen meget sårbar og svær at styre. Materialet efterstræber en åben pædagogisk tilgang, hvor det er i orden at have forskellige holdninger. Materialet vil naturligvis gerne vise, at der findes både juridiske og moralske grænser, men det er også vigtigt, at der gives plads til de følelser, der kan være årsag til stærke holdninger.

Samtidig er der i materialet lagt stor vægt på *gråzoner* frem for eksempler, som utvivlsomt illustrerer kønsbaseret vold online. På denne måde er det i høj grad op til eleverne at diskutere hvilke hensyn, der er i spil i de konkrete dilemmaer, og hvordan man meningsfuldt balancerer dem.

Opvarmningsøvelse

I øvelsen [Stereotyper](#), skal eleverne overveje hvordan vi alle, i større eller mindre grad, vurderer os selv og hinanden ud fra forskellige grundlæggende karaktertræk, som vi kan være tilbøjelige til at tilskrive bestemte køn.

I øvelsen [Hvad er kønsbaseret vold?](#) skal eleverne reflektere over, hvad online kønsbaseret vold er, og hvordan det adskiller sig fra andre former for hadefuld tale, ud fra en række fiktive udtalelser. Øvelsen tager 15-30 minutter.

En alternativ øvelse, der tager udgangspunkt i deltagernes egne erfaringer, er [Kønsbaseret vold Bingo](#), hvor elevernes bevidsthed om hvordan, hvor ofte og i hvilke sammenhænge de selv oplever kønsbaseret vold i deres daglige liv øges. Øvelsen tager 15-30 minutter.