

Lærervejledning / UV materialer

‘Når Skinnet Bedrager’

Introduktion til forløbet

Dette undervisningsforløb tager udgangspunkt i filmen “Når skinnet bedrager”. Filmen handler om teenageren Oliver, som bliver offer for et digitalt bedrag (et scam) i et computerspil. Forløbet er inddelt i 3 dele/lektioner, hvor eleverne - udover at se filmen - skal gennem forskellige øvelser, både før, under og efter visningen af filmen. Øvelserne kan både være individuelle, i grupper og i plenum, og er bygget op, så de kan tilpasses forskellige klassetrin.

Såfremt klassen har set oplægget "dialog rejser", der hæfter sig til filmen, anbefaler vi at man hopper direkte til lektion 2.

Læringsmål

Forløbet understøtter Fælles Mål i dansk og samfundsfag med fokus på kommunikation, fortolkning, refleksion, sociale fællesskaber og digital dannelse. Eleverne arbejder med dialog, perspektivtagning og kritisk forståelse af digitale medier, gaming, fællesskaber og relationer.

Praktiske oplysninger

- Målgruppe: Elever i 6.-10. klasse
- Tidsforbrug: 2-4 lektioner (anbefalet - men det kan justeres efter behov)
- Materialer:
 - TV/projektor
 - Skriveredskaber
 - Refleksionsark (1 pr elev)
 - Spilleplader + tilhørende spørgsmål (1 pr gruppe á 4 elever),
 - Spillebrikker - f.eks. sten eller perler (1 pr elev)
 - Terninger (1 pr gruppe á 4 elever).
 - “Hva’ så?”-ark (1 pr elev)

Vejledning - inden du går igang

Sørg for at printe refleksionsark, spilleplader + dialogspørgsmål og "hva' så?"-ark.

Forløbet er inddelt i 3 dele/lektioner. Man kan selv sammensætte tidsforbrug og rækkefølgen af øvelser, såfremt man ønsker et andet flow/forløb;

- Lektion 1 forbereder eleverne på filmens temaer, en individuel refleksionsøvelse under filmen samt visning af filmen.
- Lektion 2 opsamler elevernes refleksioner, som skal lede over i en fælles gulvøvelse.
- Lektion 3 skaber dialog mellem eleverne gennem et brætspil og runder af med refleksionsspørgsmål og et opsamlende "hvad så?" papir.

OBS: Vær opmærksom på, at de digitale temaer kan være sårbare, især når elever deler egne erfaringer. Giv plads til, at den enkelte selv vælger, hvor meget de vil dele med klassen. Endelig er det vigtigt, at man faciliterer dialogen så det ikke bliver for følsomt, da erfaring viser at børn/unge kan udstille hinanden. Man kan med fordel bede eleverne ikke at nævne navne.

Lektion 1 (45 min): Introduktion, dialog og film

Format: plenum + individuel

Formål

Målet er at forberede eleverne på filmens temaer ved at sætte deres egne erfaringer i spil, vise dem filmen "Når skinnet bedrager" samt få dem til at reflektere over filmens indhold og dilemmaer.

Forberedelse

- Vis filmen - du finder den **her**.
- Print refleksionsark - 1 pr elev. Arket finder du **her**.

Beskrivelse

1) (10 minutter) **Introduktion**

Start med at sætte skub i elevernes tanker og eget forhold til gaming og skærme generelt, ved at stille spørgsmål på klassen, ala:

- *Spiller I computerspil?*
- *Hvad spiller I? (f.eks: Roblox, Minecraft, EA sports FC, Fortnite, GTA V, mfl)*
- *Spiller I mest sammen med andre eller hver for sig? Spiller I kun med nogen I kender "i virkeligheden"?*
- *Hvad synes jeres forældre om at I spiller? Forstår de hvad det går ud på?*
- *Har I prøvet at handle med f.eks. skins, inde i spil? Ja, hvad og hvordan?*
- *Ved I hvad scams er?*

OBS: Man behøver ikke komme omkring alle spørgsmål, da det udelukkende skal spore eleverne ind på emnet og sætte deres tanker og egne oplevelser i gang.

2) (5 minutter) **Refleksionsark**

Uddel refleksionsark, som eleverne skal skrive nogle tanker ned på, enten mens de ser filmen eller efter. Gennemgå gerne arket og sæt rammen, så eleverne forstår opgaven.

3) (30 minutter) **Film**

Vis filmen - find den via link **her**.

Lektion 2 (45 min): Opsamling og gulvøvelse

Format: par + plenum

Formål

Målet er at samle op på elevernes refleksioner og sætte dialogen om filmens tematikker i spil overfor deres egne erfaringer.

Forberedelse

- Hav eventuelt en tavle til at nedfælde de pointer, som eleverne kommer med.

Beskrivelse

1) (10 min) **Fortæl til din sidemakker**

Eleverne skal to-og-to fortælle og uddybe, hvad de har skrevet ned på deres refleksionsark.

2) (10 min) **Fælles opsamling**

Saml op i plenum, på elevernes refleksioner. Brug evt. tavlen til at skrive fællestræk ned ift. det eleverne hiver frem. Lad eleverne byde ind med tanker om hinandens inputs, så der bliver skabt dialog på tværs.

- Skriv 3 ting ned, der undrer dig eller som du tænker over.
- Skriv ned, hvad du tror Oliver tænker og/eller føler, når han bliver scammet

3) (25 min) **Gulvøvelse; De 4 holdnings hjørner**

Læs forskellige udsagn op og lad herefter eleverne placere sig i rummet, alt efter hvad de mener / har oplevet. Når eleverne tager plads i rummet, så lad der gerne være stille for at give eleverne plads og ro. Spørg herefter ind til årsagen til placeringerne.

OBS: Du kan nok ikke nå alle udsagn, så udvælg dem der giver bedst mening for hvad eleverne er optaget af. Hjørnerne hedder

1) ENIG - 2) LIDT ENIG - 3) LIDT UENIG - 4) MEGET UENIG.

Hermed udsagnene:

Om forældre og andre voksne

- Det er svært at fortælle voksne om, hvad jeg laver på skærmen.
- Jeg har ikke lyst til at fortælle de voksne, hvis jeg ser noget dårligt, fordi jeg tror, de vil blive kede af at høre om det.

Om gaming og sikkerhed

- Jeg har oplevet at blive snydt digitalt (fx et skin, catfishing eller koncertbilletter)
- Jeg ved hvad jeg skal gøre, når/hvis jeg oplever digital snyd (eks. scams, catfishing eller andet)

Om skam og skyld

- Jeg oplever, at man kan blive drillet med at blive snydt i spil.
- Jeg mener, at det er ens egen skyld, hvis man bliver snydt i spil.

Lektion 3: Spil og “Hva’ så?”

Format: Grupper + evt. plenum

Formål

Målet er at skabe dialog mellem eleverne, gennem “Når skinnenet bedrager” spillet. Slutteligt skal eleverne i fællesskab nedfælde nogle gode råd til før og efter man er blevet snydt, for at runde af på deres læringer og refleksioner over forløbet.

Forberedelse

- Print spilleplader og spil-spørgsmål ud - 1 pr. gruppe á 4 elever. Du kan, hvis du har tid, klippe spørgsmålene ud, så eleverne kan lægge dem i individuelle bunker. Du finder spilleplade og spørgsmål **her**.
- Medbring sten/perler, som skal agere spillebrikker - 1 pr. elev.
- Print “Hva’ så?”-papir - 1 pr. elev. Du finder det **her**.

Beskrivelse

1) (35 min) **Spil**

Inddel eleverne i grupper á 4 personer, uddel spilleplader, spil-spørgsmål, terninger og spillebrikker. De skal nu spille et brætspil med tre kategorier. Spillet fungerer sådan, at man efter tur slår med en terning, og lander så på de forskellige felter. Alle felterne har et ikon, som repræsenterer hver sin kategori. De er som følger:



= Forældre og andre voksne



= Gaming og sikkerhed



= Skam og skyld

Når man lander på feltet, trækker man et spørgsmål fra den kategori man er landet på. Her får man så forklaret et spørgsmål/dilemma, som bliver læst op af spilleren. Her byder hele bordet ind.

Spiller man med “vindere og tabere”, kan vinderen være den, der når først i mål. Man kan også vælge at gruppen stemmer om det bedste bud på en løsning til et af dilemmaerne, som så vinder.

2) (10 min) **Hva' så?**

Nu skal eleverne runde forløbet af med at udfylde et "Hva' så?" papir. De skal derfor besvare spørgsmålene:

- *Hvilke faresignaler skal man holde øje med om scams og snyd?*
- *Giv et godt råd, hvis du skal hjælpe din ven med ikke at blive snydt*

Såfremt der er tid og plads til det, kan man samle op på klassen.

© Center for Digital Pædagogik, 2026

Filmen og kampagnen bag NÅR SKINET BEDRAGER er skabt i samarbejde med Sweet and Savoury Films, Scandinavian Studios og Mikkelsen+Ko med støtte fra A.P. Møller Fonden, Sundhedsdonationer og Ole Kirk's Fond.

