

360° mobbing og moralsk utvikling

Utviklet av Simon Simchai Hansen, masterstudent ved OsloMet

Trinn: *Mellomtrinnet og ungdomsskolen.*

Fag: *KRLE*

Tema: *Etikk, mobbing og moralsk utvikling.*

Ressurser: PC, smarttelefon og VR-briller. (Man kan droppe VR-brillene, og bare bruke PC, om dette ikke er tilgjengelig på skolen.).

360-ressurs: https://www.youtube.com/watch?v=Sxd2gTWUA_k&t=79s

Mål med økten:

- Elevene skal få innblikk i, samt oppleves en mobbesituasjon med VR-briller og 360-video.
- Målet er å se om dette undervisningsdesignet (med denne teknologien) kan være med på å utvikle elevene moralsk ved å stimulere kognitiv, emosjonell og holdningsmessig respons.
- Gi lærere og elever erfaringer med bruk av VR-didaktikk i KRLE-undervisning.

Relasjon til læreplanverket:

- Overordnet del: Kap 1.3 – Kritisk tenkning og etisk bevissthet
- Tverrfaglige tema: Demokrati og medborgerskap, Folkehelse og livsmestring.
- Kjerneelementer: Å ta andres perspektiv, etisk refleksjon.

Gruppestørrelse:

- 20 +/- elever.
- Kan fungere i både store og små grupper.

Tid:

90 min – 2x45 min økt.

Hva handler opplegget om:

I dette undervisningsopplegget skal elevene jobbe med mobbetematikk, og etiske problemstillinger knyttet til en 360-video. Elevene skal ta rollen til en elev som blir mobbet av sine klassekamerater. Ut ifra denne videoen skal elevene reflekter og drøfte over ulike

situasjoner og roller som er i filmen. Målet er at filmen, sammen med VR-teknologien og spørsmålene, skal stimulere elevene til etisk refleksjon og moralsk utvikling.

Fagdidaktisk begrunnelse:

VR er omtalt som den ultimate empati maskinen på grunn av mulighet til perspektivtaning og følelsen av tilstedeværelse. (Herrera et al., 2018, s. 1-4). Forskning viser også at VR er mer effektivt til å fremme empati og prososial adferd enn mer vanlige medier som video og lesing av bøker (Mado et al., 2021, s. 2). På grunn av dette er VR-briller valgt som digitalt virkemiddel i undervisningsopplegget.

Videre ønsker undervisningsopplegget å utvikle elevene moralsk. I følge Eidhamar et al. (2007, s. 148) utvikles barn ved tre komponenter: kognitive modningen, emosjonelle modningen og handlingsmessige modningen. De tre komponentene kan ses på som etiske kompetanser som elevene må tilegne seg og utvikle for å bli moralske aktører. Kognitiv modning handler om evnen til å resonere etisk på en fornuftig måte. Emosjonell modning handler om evnen til følelsesmessig motivasjon for handle moralsk. Den holdningsmessige modningen handler om evnen til å bruke kognitiv og emosjonell kompetanse til å handle moralsk. Undervisningsopplegget tar utgangspunkt i de tre komponentene ved å bruke 360-video og stille spørsmål som fremprovoserer kognitive, emosjonell og handlingsmessig respons.

Filmen har mobbing som tematikk. Dette er fordi etikkundervisningen fungerer best når den treffer elevene nært (Franck & Löfstedt, 2015, s. 55). Skolehverdagen og mobbing er altså noe elevene kan relatere til, og derfor enklere reflektere og drøfte om. Mobbeteamatikk i etikkundervisningen får også støtte hos Eidhamar et al. (2007, s. 220-222) ettersom det også kan knyttes til læreplanen og har etikkdidaktisk verdi.

Gjennomføring

Intro (Ca. 20-30 min):

Introdusere timens innhold, samt vise frem VR-brillene. Har de hørt om VR før? Brukt slike briller før? osv. VR er nytt for mange og det er derfor viktig at de blir vist VR-brillene i forkant og forklarer hvordan de fungerer. Det gjelder altså alt fra hvordan bruke brillene, hvordan finne frem til ressursen på mobilen og hva de skal trykke på. Det er mange elever som skal inn på mobilen samtidig og det kan derfor ta tid med elever som ikke finner frem

eller generelle digitale utfordringer. Det er også viktig at lærer går igjennom regler ettersom VR-brillene koster penger og må bli tatt vare på. De skal behandles på samme måte som man behandler andre digitale hjelpemidler på skolen. Lærer bør derfor lage en oppskrift med instruksjoner og regler, som passer de type briller man har på skolen. **(Opplegget kan bli gjennomført uten VR-briller. Da kan man droppe dette med oppskrift, og heller vise elevene hvordan de kan se seg rundt i klasserommet med 360-video på mobil eller PC.).**

Oppskrift:

1. Åpne eskene som brillene ligger i
2. Løsne båndet ved å trekke opp sølvknappen øverst på brillene.
3. Trykk på de to hvite knappene på siden for å trekke ut den sorte delen frem
4. Gå inn på Youtube-appen og sett på filmen
5. Trykk på brille-symbolet og sett videoen på pause
6. Sett mobilen inn i brillene
7. Sørg for at den hvite streken på telefonen treffer midten av brillene.
8. Sett tilbake det svarte båndet for å låse telefonen
9. Ta på deg brillene
10. Start videoen ved å trykke på den grå knappen øverst til høyre på brillene.
11. Se deg rundt for å få med alt som skjer.
12. Se videoen flere ganger.

Hoveddel (ca. 20 min):

Introdusere videoen man skal se med en kort intro-fortelling. Dette er for å gi elevene kontekst før de begynner å se på videoen med brillene. Under er et eksempel på en fortelling som kan brukes. **Den kan endres og skrives om slik man ønsker.**

Eks:

Dere skal nå se en 360-video hvor dere skal ta rollen til en elev i en klasse. La oss kalle eleven Alex. Alex er 15 år gammel og har akkurat flyttet til Sverige sammen med familien sin fordi faren har fått en ny jobb. Hen har derfor startet på en skole i Sverige. Alex trives ikke så godt i Sverige og savner vennene sine i Norge. Selv om Sverige er ganske nærme Norge sliter hen med å forstå seg på språket og synes derfor det er vanskelig å få seg venner i den nye klassen. Klassen til Alex er

ganske bråkete og har noen elever som pleier å være tøffe og plage de andre. Videoen starter med at vi er i en engelsktime og Alex skal få tilbake gloseprøven som klassen hadde i går.

Ta på dere hodetelefonene og VR-brillene, gjør dere klar og følg med. Husk at dere kan bevege på hodet for å se alt som skjer rundt dere. Om dere trenger hjelp eller noe går galt, rekk opp hånda så kommer vi bort. Se videoen flere ganger og utforsk. Dere kan bruke den grå knappen til å pause og spole i filmen.

Elevene skal og kan se videoen flere ganger ettersom det er mye forskjellig som foregår. La de utforske. Gå igjennom refleksjonsoppgavene og hvordan de skal besvares slik at man unngår mange usikre elever når de skal gå i gang med oppgavene.

Avslutning. Ca. 30 min

Elevene pakker sammen VR-brillene. Lærer samler brillene inn før elevene begynner på oppgavene. Elevene skal svare på refleksjonsoppgaver knyttet til videoen de har sett. Dette kan skje både på PC eller for hånd. Oppgavene er vedlagt i slutten av dokumentet. **(Dette kan også gjøres som en muntlig refleksjonssamtale, enten hvor elevene diskuterer oppgavene muntlig med hverandre i grupper eller hvor lærer er ordstyrer.)**

Erfaringer med opplegg:

Undervisningsopplegget er gjennomført på to ulike trinn på mellomtrinnet. I gjennomføringen av undervisningsopplegget ble det gjort viktige erfaringer, som det er nødvendig å videreformidle til andre:

- **Tålmodighet i arbeidet med det digitale elementet.** Beregne litt ekstra tid for å lære elevene å bruke brillene, samt gi de tid til å bli kjent med utstyret.
- **Alle må ha Youtube-appen lastet ned på mobilen.** Hvis ikke er det ikke mulig å se videoen i VR-modus. Er det vanskelig å be om tiltalelse fra foreldre om å laste ned Youtube-app i forkant, bør det legges opp til at elevene deler mobil og briller.
- **God videokvalitet.** Huske å be alle elever om å velge best videokvalitet på videoen.
- **Alle bør ha med seg hodetelefoner.** Vanskelig å høre uten. Lærer bør derfor ta med ekstra eller låne fra skolen om slikt utstyr er tilgjengelig.
- **Få gjestebbrukere til wifi på skolen.** På denne måten slipper elever å bruke egen data.

- **Videoen er på svensk.** Noen kan oppleve dette som problematisk. Om nødvendig gå igjennom noen viktige svenske ord som blir nevnt og oversett dem sammen med elevene.
- **Kan gjennomføres uten VR-briller.** Har man ikke VR-briller tilgjengelig på skolen kan elevene se video på PC, mobil eller nettbrett.
- **Noen elever synes det kan bli mange skriveoppgaver.** Derfor bør lærer vurdere å kutte de oppgavene hen anser som minst viktig. **Eller vurdere å gjøre opplegget muntlig.** For eksempel kan lærer klippe opp spørsmålene fra oppgavearket og la elevene diskutere i grupper, mens en elev skriver ned hva som blir diskutert til hvert spørsmål. Lærer avslutter så med å snakke om spørsmålene i plenum med alle elevene. Det er mange muligheter!

Vedlegg1: Didaktisk relasjonsmodell

Mål	Hva	Hvordan	Hvorfor (fagdidaktisk begrunnelse)
Utforske og beskrive egne og andres perspektiver i etiske dilemmaer knyttet til hverdags- og samfunnsutfordringer	Elevene skal øves i å ta andres perspektiver. De skal reflektere etisk gjennom drøftingsoppgaver.	1. Intro: Introdusere VR-brillene. Her er det viktig å gå nøye igjennom regler for VR-brillene og vise elevne godt hvordan de skal brukes slik at vi unngår at mye tid går bort til misforståelser. 2. Hoveddel Fortelle om videoen vi skal se på og oppgavene som skal svares på. Lese introduksjonsfortelling høyt for alle før vi setter i gang. Se 360-video og bruke brillene. La elevene utforske og se videoen flere ganger. 3. Avslutning: Svare på oppgavene og samle inn.	VR er omtalt som den ultimate empati maskinen på grunn av mulighet til perspektivtaning og følelsen av tilstedeværelse. (Herrera et al., 2018, s. 1-4). Forskning viser også at VR er mer effektivt til å fremme empati og prososal adferd enn mer vanlige medier som video og lesing av bøker (Mado et al., 2021, s. 2). På grunn av dette er VR-briller valgt som digitaltvirkemiddel i undervisningsopplegget. Videre ønsker undervisningsopplegget å utvikle elevne moralsk. I følge Eidhamar et al. (2007, s. 148) utvikles barn ved tre komponenter: kognitive modningen, emosjonelle modningen og handlingsmessige modningen. De tre komponentene kan ses på som etiske kompetanser som elevene må tilegne seg og utvikle for å bli moralske aktører. Kognitiv modning handler om evnen til å resonere etisk på en fornuftig måte. Emosjonell modning handler om evnen til følelsesmessig motivasjon for handle moralsk. Den holdningsmessige modningen handler om evnen til å bruke kognitiv og emosjonell kompetanse til å handle moralisk. Undervisningsopplegget tar

			utgangspunkt i de tre komponentene ved å bruke 360-video og stille spørsmål som fremprovoserer kognitive, emosjonell og handlingsmessig respons. Filmen har mobbing som tematikk. Dette er fordi etikkundervisningen fungerer best når den treffer elevene nært (Franck & Löfstedt, 2015, s. 55). Skolehverdagen og mobbing er altså noe elevene kan relaetere til, og derfor enklere reflektere og drøfte om. Mobbeteamtikk i etikkundervisningen får også støtte hos Eidhamar et al. (2007, s. 220-222) ettersom det også kan knyttes til læreplanen.
--	--	--	--

Oppgaver til VR-opplegg

Du skal nå svare på noen oppgaver til filmen du har sett. Les oppgavene nøye og svar så godt du kan.

Hva skjedde i videoen og hva handler videoen om? Skriv minst fem setninger.

Velg ut en situasjon:

I filmen skjer det mange ting. Velg ut en situasjon, forklar og beskriv hva du ser og hva du tenker/føler.

Spørsmål om Alex:

Tenk at du er Alex. Du har akkurat kommet hjem fra skolen. Skriv en dagbok om hva du tror hen følte denne dagen. Skriv minst fem setninger.

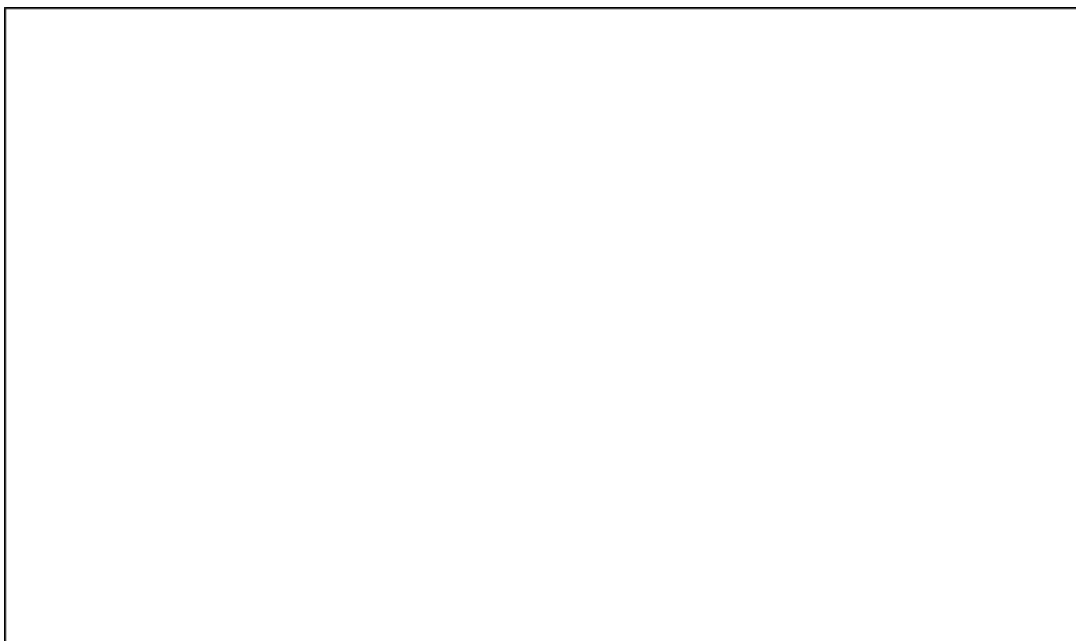
Hva synes du Alex burde gjort i filmen? Forklarer og begrunn.

Hvorfor tror du Alex ikke gjorde noe og bare satt der da hen ble mobbet?

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to write their answer to the question above.

Spørsmålet om de andre i klassen:

Hvorfor tror du ingen av de andre elevene sier noe når Alex blir mobbet?

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to write their answer to the question above.

Hva tror du de andre i klassen tenker eller føler når de ser at Alex blir mobbet?

**La oss si at Alex har vært slem mot deg før, ville du da prøvd å stoppe at hen ble mobbet?
Hvorfor/hvorfor ikke?**

Spørsmål om læreren:

Hvordan synes du læreren handler i filmen? Forklar og begrunn.

Hvis du hadde vært lærer i denne klassen hva ville du gjort?

- Eidhamar, L. G., Hølen, V. & Leer-Salvesen, P. (2007). *Den andre : etikk og filosofi i skolen* (2. utg.). Høyskoleforl.
- Franck, O. & Löfstedt, M. (2015). *Etikdidaktik: Grundbok om etikundervisning i teori och praktik*. Studentlitteratur.
- Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E. & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. *PLOS ONE*, 13(10), 1-37. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>
- Mado, M., Herrera, F., Nowak, K. & Bailenson, J. (2021). Effect of Virtual Reality Perspective-Taking on Related and Unrelated Contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 0(0), 1-7. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0802>