

BØRNS
VILKÅR



Undervisningsmateriale til 6.-10. klasse

ANBEFALET TIL DIG
- ALGORITMER PÅ SOCIALE MEDIER

INDHOLD

Introduktion	3
Begreber	4
Materialets mål og rammer	4
Materialets aktiviteter	6
1. Hvad handler det om?.....	7
2. Ned i kaninhullet.....	9
3. Leg med algoritmerne.....	11
4. Hvad kan vi gøre?.....	14

ELEVERNE SIGER:

"Hvis jeg ser noget spændende, kan jeg ikke lægge det fra mig. Jeg vil se videoen færdig. Jeg fortsætter og fortsætter."

"Man glemmer tiden, fordi det er spændende, det du ser."

"Du får ikke de samme videoer som andre. Hvis jeg fx ser fodboldvideoer, går de ud fra, at jeg gerne vil se det."

"Hvis jeg ser meget biler, kommer der meget biler. Hvis jeg søger bomber, kommer der krig og ødelæggelse."

"Man ser en video, der ser lidt spændende ud, så fortsætter det – og bum så har man bare pistoler."

Børns Vilkår 2026 ©

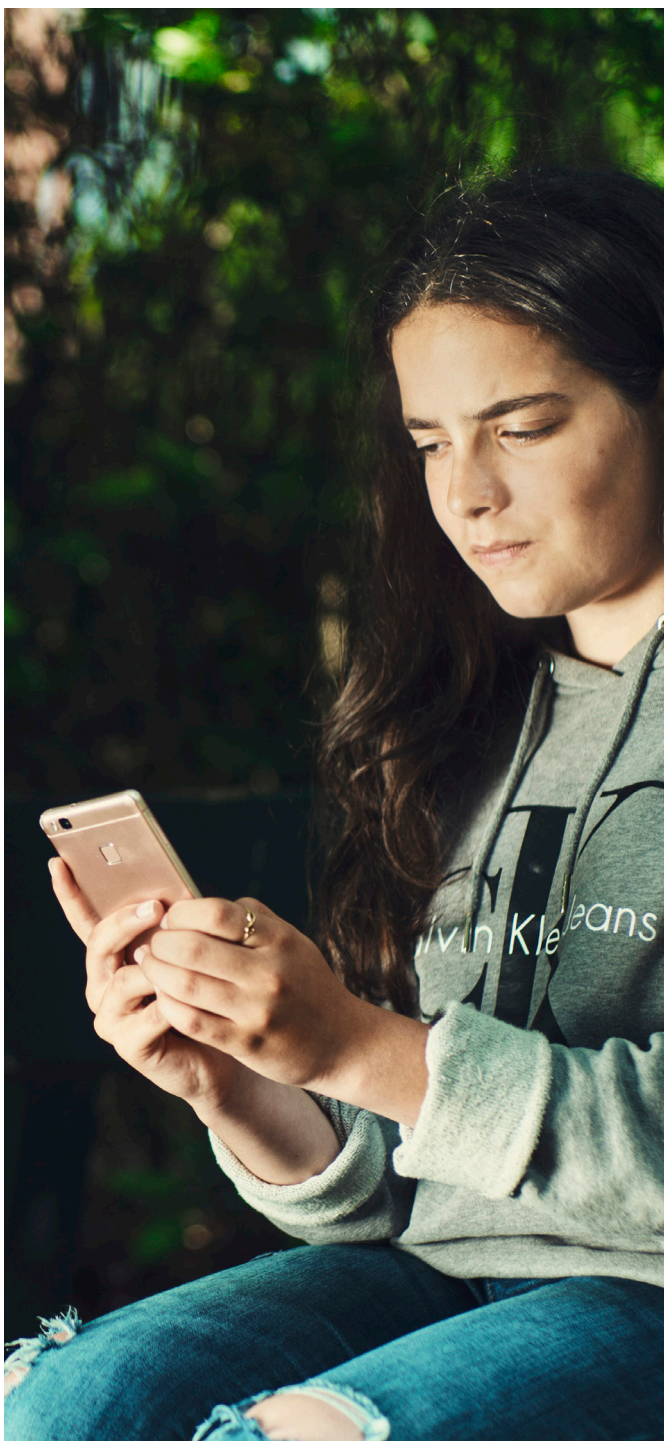
Kopiering og print af dette materiale eller dele deraf er kun tilladt efter reglerne i gældende lov om ophavsret eller inden for rammerne af en aftale med Copydan.

Indhold: Katrine Andersen & Camilla Mehlsen

Redaktion: Katrine Andersen & Camilla Mehlsen

Illustrationer: Laban Stories

Layout: AntonMaria - Visuel Kommunikation



Opvokset med algoritmer

Digitale medier har fundamentalt ændret vilkårene for børn og unges fællesskaber, identitetsdannelse og deltagelse i samfundet. Børn og unge bruger mere tid på nettet end nogensinde før, og de ser masser af indhold udvalgt til den enkelte bruger på baggrund af sociale mediers algoritmer. Det sker fx på YouTube, Google, TikTok, Snapchat og Instagram. Selv om børn og unge er storforbrugere af sociale medier, forholder de færreste sig til, hvordan algoritmer kan påvirke deres medievaner og meninger.

Indhold serveret på et sølvfad

Algoritmer på sociale medier er designet til at give brugerne mere af det, de tidligere har søgt efter, liket, klikket på med videre. På den måde serverer algoritmer personaliseret indhold på et sølvfad til den enkelte bruger, og det har en stor betydning for, hvad og hvor meget man ser på sociale medier. Fx er 70 procent af de videoer, som en gennemsnitlig bruger ser på YouTube, udvalgt af platformens [algoritme](#). Tallet er formentligt markant højere på TikTok, hvor brugerne især ser indhold via "For You"-siden.

Gratis, reklamefinansierede platforme har interesse i at fastholde brugerne så længe som muligt. Derfor udvikler de hele tiden deres anbefalingsalgoritmer, som foreslår indhold, der passer til brugerens interesse. Det kan gøre det svært at stoppe - og pludselig er der gået flere timer foran skærmen.

Algoritmer på sociale medier kan også føre til, at man gradvist præsenteres for mere og mere ekstremt indhold og gradvis får en forvrænget opfattelse af virkeligheden. I yderste konsekvens kan man lande i utrygge, digitale fællesskaber med ekstreme holdninger.

Undervisningsmaterialets formål er:

- at styrke børn og unges kritiske sans og digitale dømmekraft.
- at øge bevidstheden om algoritmers betydning for sociale medier.
- at hjælpe eleverne med at forstå, hvorfor de kan møde skræmmende indhold – og hvordan de kan håndtere det.
- at give en grundlæggende forståelse af mekanismerne bag anbefalinger online.



Materialets mål og rammer

Materialet indeholder undervisningsaktiviteter til to lektioner og sætter fokus på anbefalingsalgoritmer og digitale kaninhuller. Materialet er rettet mod fagene dansk, samfundsfag og teknologiforståelse.

Mål:

- Eleverne har forståelse for, at algoritmer anbefaler det indhold, de præsenteres for
- Eleverne har viden om digitale kaninhuller
- Eleverne kan reflektere over, hvordan sociale mediers algoritmer har betydning for vores adfærd
- Eleverne kan forholde sig kritisk til det indhold, de bliver anbefalet på sociale medier.

Faglige mål:

Læsning i faget Dansk:

Eleven kan kildekritisk vurdere bruger- og ekspert-produceret indhold.

Formål for faget Samfundsfag:

Eleverne skal opnå forudsætninger for udvikling af kritisk tænkning og et værdigrundlag, så de kan deltage kvalificeret og engageret i samfundet.

Teknologiforståelse:

Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer, der vedrører digitale artefakters betydning for individ, fællesskab og samfund.





Algoritme

En algoritme er en opskrift, som computere bruger til at løse opgaver i en bestemt rækkefølge. På sociale medier analyserer algoritmer brugerens adfærd - fx hvad man liker, ser og deler - for at forudsige, hvilket indhold der vil fastholde opmærksomheden. Algoritmer er grundlaget for anbefalingssystemer, der styrer, hvad vi ser online.

Digitalt kaninhul

Begrebet "kaninhul" stammer fra "Alice i eventyrland". Her faldt Alice ned i et kaninhul, der fører til en mystisk, eventyrlig verden.

Når man bruger begrebet relation til sociale medier, refererer det til situationer, hvor man bliver så opslugt at man mister tidsfornemmelsen og præsenteres for mere og mere indhold – ofte uden at opdage, hvordan man er kommet dertil.

Anbefalingssystem

Et anbefalingssystem bruger algoritmer til at foreslå indhold, der matcher brugerens interesser og adfærd. Systemet analyserer, hvad brugeren ser, liker, kommenterer og deler, for at give personaliserede anbefalinger. Formålet er at fastholde opmærksomheden ved at vise mere af det, man interesserer sig for og mindre af det, man finder irrelevant.



UNDERVISNINGSMATERIALETS AKTIVITETER

1. Hvad handler det om?
2. Ned i kaninhullet
3. Leg med algoritmerne
4. Hvad kan vi gøre?



Struktur

For hver aktivitet er der kort beskrevet:

Mål

Aktivitetsens læringsmål

Tidsforbrug

Hvor lang tid aktiviteten tager.

Materialer

Beskrivelse af hvilke materialer, det kræver at gennemføre aktiviteten

Instruktion

En trin-for-trin-beskrivelse af, hvordan aktiviteten gennemføres

1. HVAD HANDLER DET OM?



Mål:

- Eleverne kan formulere og dele deres eksisterende viden og erfaringer om emnet som udgangspunkt for videre læring.
- Eleverne kan reflektere over, hvordan anbefalingsalgoritmer påvirker indholdet på sociale medier – og hvilke konsekvenser det kan have.

Tidsforbrug:

ca. 20 minutter

Materialer

- Ét ark med udsagn

Fremgangsmåde:

Bed eleverne om at placere sig på stole i en rundkreds. Det er vigtigt, at du selv er med i rundkredsen.

Du forklarer, at du nu læser en række udsagn op. Dem der er enige i udsagnet, skal rejse sig og bytte plads med en anden, der også har rejst sig. Der er ikke rigtige eller forkerte svar på udsagnene, så det handler om, hvad eleverne mener.

Du rejser dig selv hver gang. Uanset om du er enig eller ej, så der altid er en at bytte med.

Undervejs stopper du op og spørger uddybende ind.

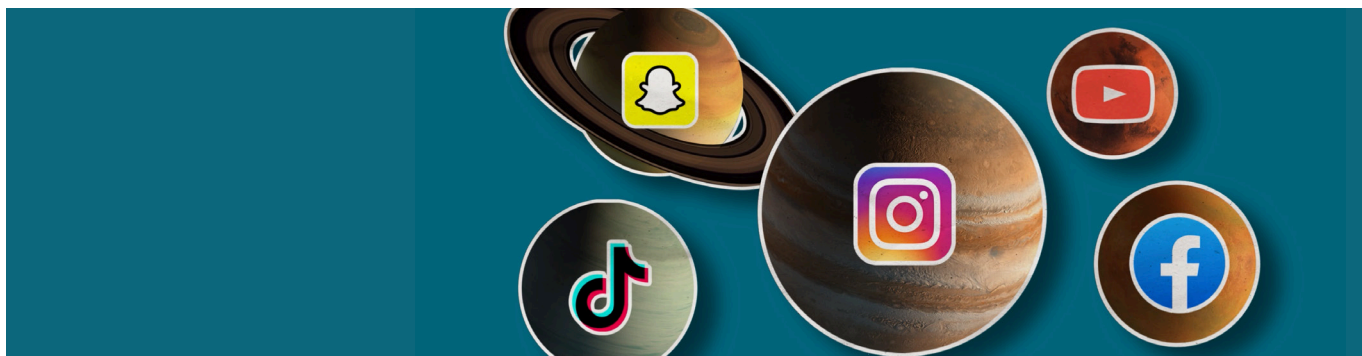
Du kan bruge disse spørgsmål

- "Jeg kunne se, at der var mange af jer, der var enige/uenige i det udsagn. Er der en af jer, der har lyst til at forklare hvorfor?"
- "Hvad er fordele og ulemper ved....?"
- "Er der en af jer, der vil forklare, hvorfor mange unge kan have det sådan?"
- "I var alle sammen enige/uenige i dette udsagn, men hvad kunne være argumenter for det modsatte?"

ET TRYGT RUM I UNDERVISNINGEN

Det er vigtigt, at dialogen om udsagnene handler om generelle fænomener og ikke elevernes personlige erfaringer. På den måde undgår man, at nogen elever kommer i en udsat position eller deler noget, de ikke har lyst til.

Hvis eleverne har svært ved at forstå, hvad det betyder at forholde sig generelt, kan du bruge pizza-eksemplet: Hvis udsagnet er: "Unge kan godt lide pizza", kan man godt rejse sig, selvom man ikke selv kan lide pizza – hvis man tror, at mange andre unge kan.



LISTE MED UDSAGN

1. Introspørgsmål:
I dag er det dejligt vejr
2. Når man er på sociale medier, glemmer man tit tiden
3. Man kan føle, man går glip af noget, hvis man ikke tjekker sine sociale medier ofte
4. Man bestemmer selv, hvad man ser på fx TikTok eller YouTube
5. Alle bliver præsenteret for de samme videoer på TikTok
6. TikTok og YouTube er gode til at anbefale indhold, man synes er interessant
7. Mange unge henter deres viden på sociale medier
8. Der findes indhold på TikTok og YouTube som næsten ingen visninger får
9. Sociale medier som TikTok og Instagram er gratis at bruge
10. Når man er på TikTok eller YouTube, kan man ende med at se videoer, man ikke regnede med man ville ende
11. Man ser nogle gange ubehageligt indhold på sociale medier
12. De færreste unge anmelder ubehageligt indhold, de møder på sociale medier
13. Det indhold, man møder på sociale medier, har betydning for, hvordan man opfatter verden

2. NED I KANINHULLET



Mål:

- Eleverne kan forklare, hvad anbefalingsalgoritmer og digitale kaninhuller er, og hvordan de hænger sammen.
- Eleverne kan reflektere over, hvordan anbefalingsalgoritmer påvirker brugernes adfærd og oplevelse på sociale medier.

Tidsforbrug:

ca. 30 minutter

Materialer

- Film
- Et elevark til hver elev

Fremgangsmåde:

Uddel elevarket.

De første fire spørgsmål har til hensigt at fastholde elevernes opmærksomhed under filmen og kan bruges, hvis du vurderer, at de er en hjælp. Læs dem evt. op på forhånd.

Se filmen i fællesskab i klassen og opfordr eleverne til at holde øje med svarene på spørgsmålene efterhånden som de kommer.

Når I har set filmen, kan I arbejde med spørgsmål 5 til 12 på arbejdsarket enten i grupper eller i plenum.

“FORDELEN ER AT DER ER
MERE AF DET MAN GERNE VIL
SE. AT ANDRE MENNESKER ER
LIGESOM EN.”

UDSAGN FRA 7. KLASSE



https://www.youtube.com/watch?v=-8SkKVjzD_c



ET DIGITALT KANINHUL

Et digitalt kaninhul er, når man er online og bliver præsenteret for mere og mere indhold, så man mister tidsfornemmelsen og måske ender et sted på nettet, man slet ikke havde planlagt. Begrebet digitalt kaninhul kommer fra Lewis Carrolls roman "Alice i Eventyrland" fra 1865, hvor Alice følger en kanin ned i et kaninhul til en underlig verden.

På YouTube kan man finde et klip, fra den tidlige Disney-version af bogen, hvor man ser, hvordan Alice ryger ned i kaninhullet.



<https://www.youtube.com/watch?v=Q93VrYOXSe8>

Styr på filmen: 'Anbefalet til dig'

Sæt kryds i den rigtige boks, efterhånden som du møder svarene i filmen

1. Et digitalt kaninhul kan fx være:

- ☐ Når man spiller et spil med sine venner
- ☐ Når man opretter en profil på et socialt medie
- ☐ Når man er på sociale medier og glemmer tiden

2. Et digitalt kaninhul kan også være

- ☐ Når man sidder og ser videoer og pludselig lander i noget indhold, som man slet ikke havde tænkt sig at se
- ☐ Når man sidder og ser videoer, som man synes jeg sjove
- ☐ Når man deler en video på TikTok

3. Hvordan finder algoritmerne ud af, hvad vi interesserer os for?

- ☐ Ved at sende os et spørgeskema
- ☐ Ved at overvåge os gennem kameraet
- ☐ Ved at samle data om, hvad vi kigger på, liker osv.

4. Hvorfor har de fleste mennesker svært ved at løsrive sig fra sociale medier?

- ☐ Fordi algoritmerne anbefaler indhold tilpasset brugerens interesser
- ☐ Fordi folk mangler selvkontrol
- ☐ Fordi folk keder sig

DISKUTER OG REFLEKTER

5. Hvad er fordele og ulemper

ved algoritmer på sociale medier?

6. I filmen siger en af de unge, at det er som om algoritmen kender én bedre end fx ens forældre gør. Hvad tænker I om det?

7. Mange videoplatforme bruger "autoplay"; at den næste video automatisk går i gang.

- a. Hvorfor tror I de gør det?
- b. Hvad er fordele ved "autoplay"?
- c. Hvad er ulemper ved "autoplay"?

8. En af de unge i filmen siger, at det er som om ens hjerne bliver tilfreds at at se det, som algoritmen anbefaler. Hvad tror I han mener med det? Og tror I han har ret? Hvorfor/hvorfor ikke?

9. Ca. 90% af det indhold man ser på TikTok er noget, man får anbefalet. Hvilke fordele og ulemper er der ved det?

10. Hvilken betydning tror I, at algoritmer på sociale medier har for samfundsdebatten?

11. I filmen siger en af de unge, at algoritmer på sociale medier kan styre, hvor brugernes meninger skal hen, fx ved at man møder bestemte politiske meninger i sit feed. Hvad tænker I om det?

12. Hvad kan man gøre, hvis man gerne vil se noget andet indhold end det, algoritmerne anbefaler?

3. LEG MED ALGORITMERNE



Mål:

- Eleverne kan undersøge og forklare konkrete eksempler på, hvordan anbefalingsalgoritmer fungerer.
- Eleverne kan reflektere over, hvilke konsekvenser digitale kaninhuller kan have for brugerens oplevelse og adfærd online.

Tidsforbrug:

ca. 20 minutter

Materialer

- Smartphones/computere/tablets
- Et elevark (to sider) til hver elev

OBS! Obs! I denne opgave skal eleverne bruge en kommerciel tech platform

Opgaven lægger op til, at eleverne anvender deres egen smartphone, hvilket dels går imod forbuddet mod brugen af mobiler i skoletiden og som samtidig kan skabe unødigt forstyrrelse i undervisningen. Samtidig lægges der op til at eleverne bruger Youtube - et socialt medie.

Men da kritisk refleksion og digital dømmekraft udvikles bedst med udgangspunkt i personlige oplevelser med anbefalingsalgoritmerne, er opgaven udformet sådan.

En alternativ måde at lave øvelsen på er at bruge skolens devices og brug YouTube uden at logge ind.

Denne variant giver eleverne en oplevelse af, hvordan anbefalingsalgoritmerne virker også selvom de ikke er personligt tilpassede.

I stedet kan du gøre en pointe ud af, at eleverne stadig vil få vist forskellige anbefalinger og lade dem reflektere over, hvilke anbefalinger de ville have fået, hvis de havde søgt på deres personlige devices.

Fremgangsmåde:

Bed eleverne om hver især at gå på YouTube – helst på deres egne devices. Her skal de søge på ordet "lagkage".

De skal nu klikke på den tredje video, de får anbefalet, fraregnet annoncer. Når de har klikket på den, skal de igen klikke på den tredje video, de får anbefalet og så fremdeles, indtil de har klikket 10 gange.

Undervejs skal de notere på arbejdsarket, hvilke videoer, de møder.

Når alle har gjort det, sætter de sig samme to og to og sammenligner, hvilke videoer, de har mødt og besvarer spørgsmålene på arbejdsarket.

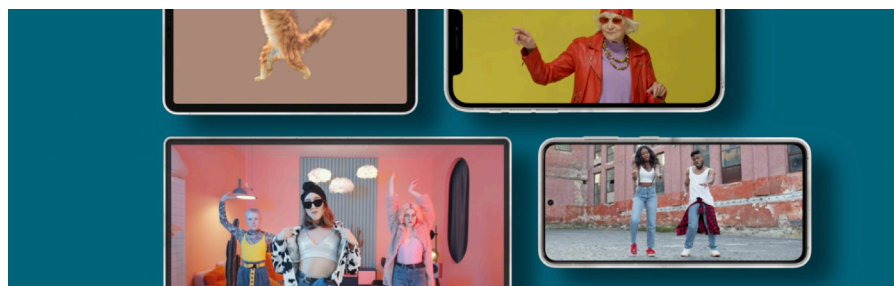
Slutteligt kan I drøfte elevernes oplevelse i plenum med udgangspunkt i spørgsmålene på arbejdsarket og supplere med disse spørgsmål til højre:

Du kan bruge disse spørgsmål

- Hvilke kriterier tror I, YouTube bruger til at anbefale indhold?
- Hvordan minder YouTube's anbefalingssystem om kaninhullet i Alice in Wonderland?
- Kan det give nogle samfundsmæssige problemer, at nogle videoer bliver prioriteret højere end andre?

Til sidst kan I tale om:

- Hvilke overvejelser tager I med jer fra arbejdet med digitale kaninhuller?
- Er der noget, man kan gøre for at undgå de negative sider af digitale kaninhuller?



Du skal gå på YouTube

Der skal du søge på ordet "lagkage".

Du skal nu klikke på det tredje resultat (betalte annoncer tæller ikke med).

1. Hvilken video er det?

Når du har klikket på videoen, skal du igen klikke på den tredje video, du bliver anbefalet (Betalte annoncer tæller ikke med).

2. Hvilken video er det?

Sådan fortsætter du, til du har klikket 10 gange.

3.

4.

5.

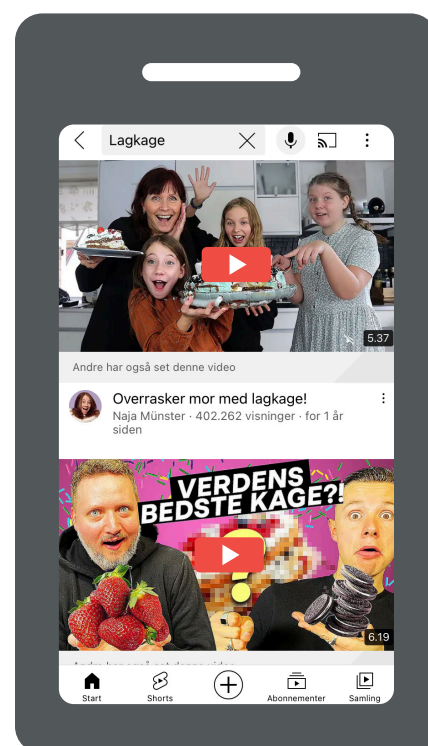
6.

7.

8.

9.

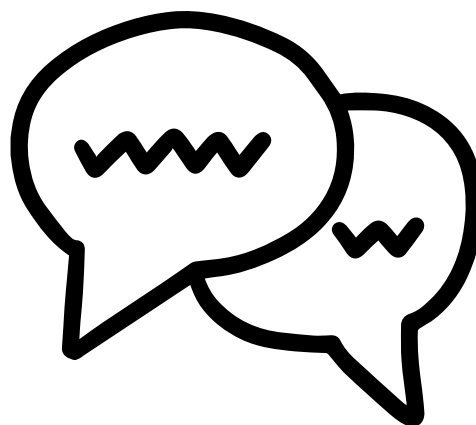
10.



Dialog

Sæt dig nu sammen med en makker og tal om følgende.

1. Landede I på den samme video efter 10 klik?
2. Hvis ikke, prøv at se på jeres lister og tal om, hvilke videoer, der førte jer forskellige steder hen?
3. Var der nogle anbefalinger, der overraskede jer?
4. Var der nogle af de videoer, I blev anbefalet, som kunne være ubehagelige for jer selv eller andre?
5. Fik I anbefalet videoer fra influencere?
6. Hvis I tænker på den forklaring, I fik i filmen af, at algoritmerne fungerer ligesom en bibliotekar, der præsenterer jer for indhold, som den tror, I kan lide. Hvorfor tror I så, at I er blevet anbefalet netop de videoer?
7. Hvilke fordele er der ved YouTubes anbefalingssystem?
8. Hvilke ulemper er der ved YouTubes anbefalingssystem?



4. HVAD KAN VI GØRE?



Mål:

- Eleverne reflekterer over, hvad de tager med sig fra forløbet om digitale kaninhuller.
- Eleverne diskuterer handlemuligheder ift. at modvirke de negative konsekvenser af digitale kaninhuller.

Tidsforbrug:

20-25 minutter

Materialer

- Et elevark til hver gruppe

TIP TIL UNDERVISEREN:

Eleverne skal tale om fire forskellige aktører, der kan gøre noget for at forhindre de negative konsekvenser af digitale kaninhuller. Det kan være en god idé at tidssætte, hvor længe de skal tale om hver, så de fx taler 5 minutter om hver aktør.



Fremgangsmåde:

Præsenter eleverne for, at de nu skal drøfte, hvad man kan gøre for at undgå de negative konsekvenser af digitale kaninhuller.

Opsummer de negative konsekvenser, som I har været inde på i de foregående aktiviteter og skriv dem evt. op på tavlen.

Inddel eleverne i grupper på 2-4 personer, som hver får et arbejdsark.

Lad eleverne drøfte, hvad de forskellige aktører kan gøre for at forhindre de negative konsekvenser af digitale kaninhuller.

Til sidst kan I samle op i plenum med fokus på:

- Er der noget, I vil gøre anderledes eller tænker anderledes om efter arbejdet med digitale kaninhuller?
- Har I gode tips til, hvad man selv kan gøre for at modvirke de negative konsekvenser af digitale kaninhuller?
- Kalder det på handling fra politikere/tech-firmaer eller andre? Og hvad kan man som ung gøre for at gøre dem opmærksom på det?



Hvad skal forandres?

Hvis man ønsker at reducere de negative konsekvenser af digitale kaninhuller for børn og unge, hvad skal så forandres?

1. Unges egen adfærd.

Hvad kan unge selv gøre for at modvirke de negative konsekvenser af digitale kaninhuller?

2. De voksne (derhjemme, i skolen etc)

Hvad kan de voksne omkring børn og unge gøre for at hjælpe børn og unge til at blive opmærksomme på digitale kaninhuller?

Hvad kan de voksne omkring børn og unge gøre for at støtte børn og unge i at modstå digitale kaninhuller?

3. De digitale platforme (Google, Meta, TikTok etc.)

Hvad bør de digitale platforme gøre for at beskytte børn og unge mod de negative konsekvenser af anbefalingsteknologierne?

4. Tal til sidst om lovgiverne (Folketinget og EU)

Hvad kan politikerne i Folketinget og/eller EU gøre for bedre at beskytte børn og unge mod de negative konsekvenser af anbefalings-teknologierne?

