

Digitalt medborgarskap Storyboards

Vi har slutfört alla fyra veckorna av vår integritetsenhet. Nu är det dags att tillämpa allt du har lärt dig. Under de kommande veckorna eller två kommer vi att arbeta för att skapa användbara storyboards för att hjälpa våra kamrater att navigera i den digitala världen på ett sätt som är säkert och vänligt.

Integrity Sub-Koncept

Uthållighet, Vänlighet

Projektets tidsram

1-2 veckor, uppdelat efter behov enligt klassschema

Nödvändigt material

- ☐ Tillgång till datorer
- ☐ Grundläggande konststillbehör
- ☐ Affischtavlor för varje grupp (eller en online-storyboardskapare som t.ex www.storyboardthat.com)
- ☐ Skrivare (valfritt om online storyboard används)
- ☐ Tejp/Tacks för att hänga upp färdiga storyboards

Standardkarta

Detta projekt är i linje med CASEL-kompetenser, nationella hälsoutbildningsstandarder, International Society for Technology in Education Standards, när så är tillämpligt, och Common Core State Standards. Vänligen se [Standardkarta](#) för mer information.

Den här aktiviteten kommer att uppmuntra ärlighet och integritet när de är online och kommer att hjälpa oss att använda alla verktyg vi har utforskat den här månaden för att uppmuntra andra att tillämpa dessa koncept i sina liv också.

Här är planen för detta projekt:

1. Jag kommer slumpmässigt att dela upp er i grupper om 3-4. Varje grupp kommer att ansvara för att skapa en storyboard i tre delar för att illustrera ditt ämne för digitalt medborgarskap.
2. Inom din grupp måste VARJE person vara en aktiv deltagare. Du behöver 1-2 artister, 1 skribent och 1 presentatör. Om konst är en kamp kan du klippa ut bilder för att illustrera din storyboard.
3. Varje grupp kommer att presentera sin storyboard för vår klass. Efter alla våra presentationer kommer storyboards att visas över hela skolan för att uppmuntra lösningar på vanliga kamper som vi alla upplever vid olika tidpunkter i den digitala världen.

DEL 1 (Vecka 1):

Vårt första steg är att bättre förstå digitalt medborgarskap. För att hjälpa dig förstå vad digitalt medborgarskap är, börjar vi med ettspel av Common Sense Media. <https://www.digitalcompass.org/game/index.html>

- Obs: Du behöver datoråtkomst för den här komponenten. Detta kan göras som en stor grupp på ett SMART-kort, som en liten grupp med delade datorer, eller självständigt med bärbara datorer/IPads. Om du inte har tillgång till teknik i skolan, granska spelet och presentera följande nyckelpunkter:
 - Sekretess: Hur du bevarar din integritet online
 - Säkerhet: Så förblir du säker när du kommunicerar online
 - Integritet: Hur man förblir trogen vad du vet är rätt och snäll online
 - Vänlighet: Hur man säkerställer att du behandlar andra med vänlighet online
 - Fokus: Hur du använder internet för det du behöver och eliminerar distraktioner
- När din klass har slutfört spelet (eller du har förklarat ovanstående begrepp) styr en diskussion kring digitalt medborgarskap:
 - Vilken kategori har varit svårast för dig personligen och varför?
 - Vad tycker du är mest distraherande på nätet? (spel, sociala medier, videor, etc.)

- Vilka negativa erfarenheter har du eller någon du känner haft online?

Om möjligt, ge din normalt schemalagda RAK-tid för att arbeta med detta projekt i klassen. Femton minuter varje dag (eller till och med några dagar den här veckan) kan hjälpa dig att vägleda eleverna och låta samtalet utvecklas naturligt.

Del 2 (vecka 2):

Nu när vi bättre förstår digitalt medborgarskap måste vi hjälpa andra att hitta lösningar på vanliga problem som finns online. Varje grupp kommer att få ett ämne att skapa en storyboard av. Ditt mål är att fokusera på en realistisk lösning på ditt tilldelade ämne. Kom ihåg att du måste både illustrera OCH berätta din storyboard för att hjälpa förbipasserande att bättre förstå ditt budskap.

Steg 1:

Tilldela ämnen. Några alternativ inkluderar: en främling som försöker bli vän med dig på sociala medier, en vän lägger upp en bild på dig utan din tillåtelse, en person i skolan börjar mobba dig via sms, du blir distraherad av YouTube när du letar efter forskning för skolan, du är t o säkert på om en webbplats är fakta eller fiktion.

Steg 2:

Låt varje grupp skriva ett snabbt grovt utkast till sin lösning på det tilldelade ämnet. Om det är möjligt, ge dem grönt ljus att skapa sin storyboard. Om inte, hjälp dem att komma på ett hållbart alternativ.

Steg 3:

Ge tid för att skapa storyboard. Se till att du ger varje grupp 2-3 minuter för att presentera sin skapelse och förklara sin lösning.

Steg 4:

Visa dina storyboards i hela skolan!