

Lektionsplanering för Digitala Ungdomskulturer

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Ungdomskulturer

Tema: Digitala ungdomskulturer och deras påverkan

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla hur digitala plattformar och sociala medier skapar nya ungdomskulturer samt deras påverkan på interaktion, identitet och samhällsengagemang. Det innefattar analyser av hur digitala ungdomskulturer kan påverka individuella och kollektiva värderingar.

Kunskapskrav

Eleven kan beskriva och ge exempel på digitala ungdomskulturer samt diskutera deras inverkan på ungdomen och samhället. Eleven kan även reflektera över egna och andras attityder och hur dessa påverkas genom digitaliseringen.

Lärrarledda instruktioner

Introduktion till digitala ungdomskulturer (10 min)

- Definiera vad som menas med digitala ungdomskulturer och diskutera de plattformar där dessa kulturella uttryck blir synliga (exempelvis TikTok, YouTube, Instagram).
- Ställ frågor kring elevernas egna erfarenheter av dessa plattformar och vilka subkulturer de kan koppla till dem.

Digitala plattformar och deras påverkan (15 min)

- Presentera hur digitala plattformar förändrar interaktioner och kommunikationsstilar bland ungdomar.

- Diskutera hur memes, videoinnehåll och trender blir en del av ungdomars kulturella uttryck.
- Undersök hur dessa kan påverka identitetsutvecklingen och samhällsengagemanget.

Gruppdiskussion: Positiva och negativa effekter (15 min)

- Dela in eleverna i grupper och ge dem olika fallstudier relaterade till digitala ungdomskulturer (exempelvis cybermobbing, aktivism, kreativt skapande på sociala medier).
- Be grupperna diskutera och presentera de positiva och negativa effekterna av dessa kulturer för både individer och samhälle.
- Sammanfatta diskussionerna och lyft fram de insikter som erhållits.

Sammanfattning och reflektion (10 min)

- Sammanfatta de centrala teman som diskuterats kring digitala ungdomskulturer.
- Ge eleverna möjlighet att reflektera över sina egna erfarenheter och intryck av digitala kulturer.
- Besvara eventuella frågor och diskussioner kring kulturell påverkan.

Aktivitet

Som aktivitet kan eleverna skapa en social mediekampanj (exempelvis en Instagram-kampanj) som syftar till att öka medvetenheten om en samhällsfråga de brinner för. Kampanjen ska inkludera visuellt och textligt innehåll som representerar deras målgrupp. Användaren kan skriva "Aktivitet" så tar jag fram en fullständig aktivitetsbeskrivning.

Exit-ticket

- **Vad är en digital ungdomskultur?**

Svar: Kulturella uttryck och normer som utvecklas och kommuniceras via digitala plattformar och sociala medier.

- **Ge ett exempel på hur sociala medier påverkar ungdomars identitet.**

Svar: Genom att möjliggöra skapande och delande av innehåll som kan bekräfta eller förändra en individs självbild och värderingar.

- **Nämn en positiv effekt av digitala ungdomskulturer.**

Svar: Ökat samhällsengagemang och möjligheter till aktivism bland ungdomar.