



Redaktion: Michael Schmidt-Olsen,
Daniel Schultz Madsen, Carsten
Meedom

Layout og Illustrationer:
Getcontent.dk

Kontaktinformation: Candofilm
Rødovrevej 95, st., 2610 Rødovre
Mail: Info@candofilm.dk

Fri kopiering til undervisningsbrug.

Finansieret med tilskud fra Europa-
Nævnet.

Ansvar for indholdet er alene
tilskudsmodtagerens



Copyright:
© 2025 Candofilm

Undervisningsportal:

Det samlede materiale er tilgængeligt
via undervisningsportalen
laeringsfilm.dk Portalen er 100 %
gratis at tilgå.

Holdninger der præsenteres i denne
lærervejledning, afspejler ikke
nødvendigtvis laeringsfilm.dk's
holdninger.

For yderligere information og andre
spændende undervisningsmaterialer
Besøg venligst:

LÆR
INGS
FILM
UNDERSVNING
PORTAL

WWW.LERINGSFILM.DK

Detaljeret forløbsbeskrivelse

I dette hæfte finder du et bud på uddybende opgaver og arbejdsmetoder, der giver eleverne mulighed for at arbejde undersøgende og tværfagligt med temaer som digital regulering, rettigheder og teknologiens rolle i samfundet. Indholdet veksler mellem oplæg, selvstændigt arbejde, gruppearbejde og fælles diskussioner.

Eleverne arbejder med film, fagtekster og eksempler fra deres egen digitale hverdag og opbygger gradvist en forståelse af både teknologiske begreber og samfundsmæssige perspektiver.

Opgaverne er bygget op, så de kan anvendes fleksibelt og uafhængigt af hinanden. De varierer i form og sværhedsgrad og lægger op til både refleksion, analyse, produktion og diskussion.

Du kan bruge opgaverne i enkeltstående lektioner, som del af et temaforløb i et tværfagligt samarbejde – eller som afsæt for et større projektarbejde.

Opgavehæftet her er struktureret ud fra de fire korte undervisningsfilm

1. **GDPR** – Hvem ejer dine data?
2. **DSA** – Hvem har ansvar for internettet?
3. **NIS2** – Kan EU beskytte vores digitale infrastruktur?
4. **Fremtidens internet** – med mennesket i centrum?

Du kan vælge at arbejde med én film ad gangen, bruge flere i sammenhæng eller lade eleverne selv vælge, hvilke temaer de vil fordybe sig i.

På den måde understøtter hæftet både et kortere forløb og et længere tværfagligt projekt.

God fornøjelse!

GDPR

GDPR, eller General Data Protection Regulation, er EU's lovgivning, der beskytter borgernes personlige oplysninger. Den sikrer, at vi som borgere har kontrol over vores egne data, for eksempel hvem der må indsamle dem, hvordan de bruges, og hvor længe de opbevares.

Med GDPR har vi ret til at få at vide, hvilke data der bliver indsamlet om os, mulighed for at få dem rettet eller slettet, og vi skal give samtykke, før virksomheder og organisationer må bruge vores oplysninger. Reglerne er skabt for at beskytte vores privatliv og sikre gennemsigtighed i den digitale verden.

Formål:

At eleverne:

- Forstår, hvad GDPR er og hvorfor det blev indført.
- Reflekterer over brugen og værdien af deres egne data.
- Opnår viden om rettigheder og ansvar i forhold til databeskyttelse.
- Diskuterer dilemmaer i balancen mellem teknologi, overvågning og privatliv.

Indledning til filmen

Før filmen: klassesdialog:

- Hvad er personlige data?
- Tror I, jeres data er værdifulde? For hvem?
- Hvad betyder privatliv på nettet for jer?

Under og efter filmen

Aktivitet 1: se filmen (ca. 8-10 min.)

Efter filmen: Kort opsamling i plenum

- Hvad var det vigtigste budskab?
- Hvad overraskede jer mest?

Opgaver og aktiviteter

Opgave 1: Begrebsforståelse

Match begreberne med forklaringen:

Begreber:	Forklaringer:
GDPR:	En EU-lov, der beskytter dine data og giver dig kontrol over dem.
Samtykke:	Din tilladelse til, at nogen må bruge dine data.
Overvågningskapitalisme:	Økonomisk system, hvor data om mennesker bruges til profit.
Datatilsyn:	Myndighed, der sørger for at reglerne overholdes.
Bruxelles-effekten:	Når EU-regler påvirker hele verden, fordi virksomheder tilpasser sig.

Opgave 2: Klasses debat

Emne: “Er det fair, at tech-giganter som Google og Facebook tjener penge på vores data?”

Del klassen op i to hold:

- Hold A: For – det er en byttehandel. Vi får gratis tjenester.
- Hold B: Imod – vores privatliv bliver solgt uden reel forståelse eller kontrol.

Brug 5-10 minutter på forberedelse. 1 elev fra hvert hold fremlægger, resten bakker op med argumenter.

Opgave 3: Refleksionsskrivning (individuel)

Vælg én af disse opgaver:

1. Forestil dig, at dine data er blevet misbrugt. Hvad ville du gøre?
2. Beskriv en situation, hvor du sagde ja til noget online, uden at læse betingelserne. Hvad tænker du om det i dag?
3. Skriv en kort tale til dine klassekammerater om, hvorfor det er vigtigt at kende sine GDPR-rettigheder.

Opgave 4: Gruppearbejde – GDPR i praksis

Grupper på 3-4 elever. Vælg en opgave:

- Undersøg, hvordan TikTok eller en anden app bruger data og hvordan de informerer brugeren. Præsenter for resten af klassen (brug plakatform eller PowerPoint).

- Lav en mini-guide: “Sådan beskytter du dine data online” (brug plakatform eller PowerPoint).
 - Lav et rollespil hvor én elev er bruger, én er virksomhed, og én er Datatilsynet. Diskutér et fiktivt databrud.
-

Evaluerings / afslutning

(Lav en skriftlig opgave hvor der svares på nedestående):

“Vigtigste ting, jeg har lært i dag er...”

“En ting, jeg gerne vil vide mere om, er...”

Centrale pointer fra filmen:

- GDPR blev indført i 2018 for at beskytte borgernes data i EU.
- Virksomheder skal bede om klart samtykke, før de bruger dine oplysninger.
- Du kan klage til en myndighed, hvis du føler, dine rettigheder er overtrådt.
- Nogle virksomheder udfordrer GDPR, fordi reglerne er strenge.
- EU forsøger at finde balance mellem innovation og privatlivsbeskyttelse.

DSA – Digital Service Act

I mange år har techgiganter som sociale medier og søgemaskiner selv defineret spillereglerne for deres platforme. Med DSA forsøger EU at ændre dette og sikre større ansvar, gennemsigtighed og beskyttelse af brugerne. Materialet her går i dybden med DSA, dens krav og dens konsekvenser.

Formål:

At eleverne:

- Forstår formålet med DSA og forskellen på DSA og GDPR.
- Analyserer, hvilke udfordringer DSA forsøger at løse.
- Diskuterer balancen mellem ytringsfrihed og beskyttelse mod skadeligt indhold.
- Forholder sig kritisk til EU's rolle i digital regulering.

Temaer i filmen

1. **Hvorfor DSA?**
 - Historik: Platforme fjernede ikke ulovligt/skadeligt indhold hurtigt nok.
 - Brugere har manglet beskyttelse – f.eks. mod deling af private billeder, misinformation, terrorindhold.
2. **Ansvar og pligter for platformene**
 - De skal reagere hurtigt på anmeldelser.
 - De største platforme har særlige forpligtelser: risikovurderinger, børnebeskyttelse, gennemsigtighed.
3. **Forskellen på GDPR og DSA**
 - GDPR handler om beskyttelse af **persondata**.
 - DSA handler om **platformes ansvar for indhold**.
4. **Bruxelles-effekten**
 - Lovgivning i EU påvirker global praksis – som med GDPR.
 - DSA kan få techgiganter til at ændre global praksis for enkelhedens skyld.
5. **Håndhævelse og sanktionsmuligheder**
 - EU-Kommissionen kan give bøder og gå i dialog med virksomhederne.
 - Nationale tilsynsmyndigheder samarbejder, men ressourcerne er en udfordring.
6. **Udfordringer ved DSA**
 - Gråzoner mellem skadeligt og lovligt indhold.
 - Risiko for censur kontra behovet for sikkerhed.
 - Langsomme processer i en hurtig digital virkelighed.

Opgaver

A. Analyse – Se filmen

Eleverne opfordres til at tage noter under visningen, da de senere skal diskutere centrale emner, som filmen berører.

- Hvad siger Rikke, Ask og Rasmus om DSA's formål?
- Hvilke eksempler på skadeligt indhold nævnes?
- Hvad mener de med "Bruxelles-effekten"?

B. Gruppearbejde – Case: Deling af krænkende indhold

Forestil jer, at et billede af en skolekammerat er delt uden samtykke på et socialt medie. diskuter og lav en plan for ham/hende. Derefter skal grupperne præsentere deres lister for klassen og indlede en åben diskussion om de forskellige synspunkter.

- Hvilke rettigheder har den pågældende person ifølge DSA?
- Hvad skal platformen gøre?
- Hvilke udfordringer kan der være i praksis?

C. Dilemmaøvelse – Ytringsfrihed vs. beskyttelse

En kendt debattør bliver censureret for at dele kontroversielle holdninger, som nogle opfatter som "skadelige".

- Diskutér: Bør platformen fjerne det?
- Er der forskel på skadeligt og ulovligt?
- Hvem bør tage beslutningen – EU, virksomhederne eller brugerne?

D. Klassedebat

Brug quiz og film som udgangspunkt for en klasse- eller gruppediskussion om håndhævelse og de sanktionsmuligheder DSA giver. Brug følgende spørgsmål som udgangspunkter:

Diskussionsspørgsmål:

1. Hvilket problem forsøger DSA at løse?
2. Hvem har ansvaret for skadeligt indhold – brugeren eller platformen?
3. Hvordan adskiller DSA sig fra tidligere EU-lovgivning som GDPR?
4. Hvad er det vanskelige ved at definere ulovligt vs. skadeligt indhold?
5. Hvorfor er det en udfordring at håndhæve DSA hurtigt og effektivt?
6. Kan DSA være en trussel mod ytringsfriheden?

Refleksionsøvelser:

- Har du nogensinde anmeldt indhold på sociale medier? Blev det fjernet?
- Føler du dig beskyttet på nettet? Hvorfor / hvorfor ikke?
- Tror du, at DSA vil gøre internettet tryggere – eller mere kontrolleret?

NIS 2-direktivet

NIS 2-direktivet er EU's opdaterede svar på en verden med stigende cybertrusler. Filmen forklarer, hvordan og hvorfor reglerne er blevet skærpet, og hvilken betydning det har for virksomheder, myndigheder og borgere i EU.

Formål:

At eleverne:

- Forstår formålet med NIS 2-direktivet og dets betydning for samfundet.
- Forklarer, hvilke nye krav direktivet stiller til virksomheder og myndigheder.
- Reflekterer over balancen mellem sikkerhed, innovation og bureaukrati.
- Diskuterer konsekvenserne af cyberangreb for samfundets infrastruktur og sammenhængskraft.

Temaer i filmen

1. **Cybertruslens udvikling**
 - Trusler fra stater, organiseret kriminalitet og aktivister.
 - Kontinuerlige angreb på virksomheder, myndigheder og borgere.
2. **Fra NIS til NIS 2**
 - Udvidelse til flere sektorer: fx fødevarer, forskning, affaldshåndtering.
 - Reaktion på digitaliseringens udbredelse og afhængighed.
3. **Krav og ansvar**
 - Nye forpligtelser: beredskabsplaner, træning, rapporteringspligt.
 - Ansvar placeres også hos ledelsen.
 - Bøder og sanktioner ved manglende overholdelse.
4. **Tillid og digital sikkerhed**
 - Konsekvenser af datalæk for borgernes tillid.
 - Krav om hurtig information til brugere og myndigheder.
5. **Implementeringsudfordringer**
 - Mangel på cybersikkerhedskompetencer.
 - Risiko for øget bureaukrati.
 - Behov for vejledning og brugervenlig regulering.

Opgaver

A. Analyseopgave – se filmen

Eleverne opfordres til at tage noter under visningen, da de senere skal diskutere centrale emner som filmen berører.

- Hvilke aktører nævnes som trusler?
- Hvilke sektorer nævnes som samfundskritiske?
- Hvilke konkrete krav nævnes i NIS 2?

B. Gruppearbejde – Case: Din virksomhed bliver ramt af et cyberangreb. Lav en plan for hvad I skal gøre og fremlæg den for klassen. Forestil jer, at I arbejder i en virksomhed, der producerer fødevarer. Lav fx en planche eller PowerPoint.

- Hvad skal I gøre ifølge NIS 2?
- Hvem skal I informere?
- Hvordan beskytter I jeres brugere og jeres virksomhed?

C. Dilemmaøvelse – Bureaukrati vs. sikkerhed

”Strengere regler sikrer samfundet, men kan hæmme innovation og skabe bureaukrati”

- Diskutér i grupper: Hvor går grænsen?
- Hvordan kan man sikre både effektiv cybersikkerhed og smidig digital udvikling?

Spørgsmål til diskussion

1. Hvad er cybertruslen i dag, og hvordan adskiller den sig fra tidligere?
2. Hvorfor er flere sektorer nu omfattet af NIS 2-direktivet?
3. Hvilket ansvar pålægges virksomheder og ledelser ifølge direktivet?
4. Hvilke fordele og ulemper er der ved skærpede cybersikkerhedsregler?
5. Hvordan påvirker datalæk borgernes tillid til digitale systemer og myndigheder?
6. Er det realistisk at tro, at alle virksomheder kan leve op til kravene?

Refleksionsspørgsmål til klasses Diskussion

- Føler du dig tryk ved, hvordan dine data håndteres digitalt?
- Hvem har det største ansvar for cybersikkerhed – staten, virksomhederne eller dig selv?
- Hvordan tror du NIS 2 vil påvirke fremtidens digitale samfund?

EU's digitale kompas

Regulering af internettet er i dag ikke bare et teknisk spørgsmål. Det er blevet storpolitik – en kamp om, hvilke værdier og spilleregler der skal gælde online. EU, USA og Kina repræsenterer tre vidt forskellige tilgange. Materialet undersøger, hvordan EU forsøger at skabe en digital fremtid med fokus på sikkerhed, rettigheder og europæiske værdier og de udfordringer det giver.

Formål:

At eleverne:

- Forstår formålet med NIS 2-direktivet og dets betydning for samfundet.
- Forklarer, hvilke nye krav direktivet stiller til virksomheder og myndigheder.
- Reflekterer over balancen mellem sikkerhed, innovation og bureaukrati.
- Diskuterer konsekvenserne af cyberangreb for samfundets infrastruktur og tillid.

Temaer i filmen

Etisk teknologi

- Hvordan kan vi udvikle og bruge teknologi, som understøtter mennesker og demokrati frem for at underminere det?

Digitalt medborgerskab

- Hvad betyder det at være en ansvarlig og oplyst deltager i den digitale offentlighed?

AI og automatisering

- Hvordan skal vi forholde os til kunstig intelligens og beslutninger, der træffes uden menneskelig indgriben?

Digitale rettigheder og værdier

- Hvordan kan vi beskytte privatliv, ytringsfrihed og individets rettigheder i en stadig mere digital verden?

EU's rolle

- Hvordan forsøger EU at sætte retning for den digitale udvikling, og hvilke visioner har man for fremtidens internet?

Opgaver

A. Analyseopgave – Se filmen

Eleverne opfordres til at tage noter under visningen, da de senere skal diskutere centrale emner som filmen berører.

- Hvilke fremtidsvisioner for internettet præsenteres?
- Hvilke værdier fremhæves som centrale i EU's digitale strategi?
- Hvordan foreslås det, at vi sikrer menneskelig kontrol over teknologi – fx AI?
- Hvilke risici og dilemmaer nævnes i forhold til fremtidens internet?

B. Gruppearbejde – Design en “Digital Fremtidslov”

- Forestil jer, at I sidder i EU-Kommissionens udvalg for fremtidens internet.
- Hvilke tre værdier skal jeres digitale lov bygge på? (Fx åbenhed, lighed, sikkerhed)
- Lav en kort lovtekst, der beskriver, hvad jeres fremtidslov skal sikre.
- Præsenter og forsvare jeres forslag for resten af klassen.

C. Dilemmaøvelse – Menneske eller maskine?

- Diskutér: Hvor skal grænsen gå for, hvad AI må beslutte på egen hånd?
- Hvordan kan vi sikre, at teknologien tjener mennesker og ikke omvendt?
- Kan man programmere etik og medfølelse ind i maskiner?

Spørgsmål til diskussion

1. Hvorfor er det så svært for EU at regulere internettet?
2. Hvad er fordelene og ulemperne ved, at EU lægger vægt på borgerrettigheder?
3. Tror du, det er realistisk at gøre sig uafhængig af amerikanske tech-giganter?
4. Hvilke værdier synes du skal være vigtigst i den digitale fremtid?

AKTIVITET: DIGITAL LOVGIVER

Forestil dig, at du sidder i EU-Kommissionen og skal lave en ny lov for kunstig intelligens. Diskutér i grupper og fremlæg for hinanden.

- Hvad vil I beskytte borgerne imod?
- Hvordan sikrer I, at innovation ikke bliver bremset?
- Lav et sæt af fem digitale grundregler for fremtidens internet. Hvad skal være vigtigt? Hvad skal være forbudt?
- Skal vi have lov til at sige nej til AI? Hvornår må teknologien tage beslutninger for os og hvornår ikke.
- Lav en præsentation af gruppearbejdet for klassen.

QUIZ

Som afrunding på forløbet kan I bruge en fælles quiz, der dækker centrale pointer fra alle fire film. Quizzen tester elevernes viden om GDPR, DSA, NIS2 og EU's digitale fremtidsstrategi og lægger op til refleksion over, hvad de har lært.

Hvad betyder "Big Data"?

- a) Store computere
- b) Mange mennesker online
- c) **Store mængder digitale oplysninger om mennesker og adfærd** ✓
- d) Sikkerhedssystemer på nettet

Hvad bruges vores data typisk til?

- a) Til at give os bøder
- b) **Til at målrette reklamer og anbefalinger** ✓
- c) Til at gemme vores samtaler
- d) Til at uploade videoer automatisk

Hvilken risiko kan der være ved, at store virksomheder indsamler data om os?

- a) Vi glemmer vores adgangskoder
- b) **De kan bruge data uden vores viden og tilladelse** ✓
- c) Vores telefon bliver langsommere
- d) Internettet bliver dyrere

Hvad er DSA? (Den Digitale Tjenesteforordning)

- a) En ny app
- b) **En EU-lovgivning der regulerer sociale medier og onlineplatformes ansvar** ✓
- c) En hjemmeside for sociale medier
- d) Et antivirusprogram

Hvad skal platforme som Facebook og YouTube gøre ifølge DSA?

- a) Give penge til brugerne
- b) **Fjerne ulovligt og skadeligt indhold hurtigere** ✓
- c) Begrænse brugerens adgang
- d) Holde øje med vores samtaler

Hvad er en særlig udfordring ved DSA-loven?

- a) Internettet bryder ned
- b) **Det er svært at finde balancen mellem ytringsfrihed og regulering** ✓
- c) Folk vil ikke bruge sociale medier

Hvilke tre digitale magtcentre er nævnt i filmen?

- a) **USA, EU og Kina.** ✓
- b) Facebook, TikTok og Twitter
- c) Danmark, Tyskland og Sverige
- d) Google, Apple og Microsoft

Hvorfor er det svært for EU at konkurrere med USA og Kina?

- a) EU er ikke ét land, men et samarbejde mellem 27 lande** ✓
- b) EU har ikke adgang til internettet
- c) EU bruger ikke sociale medier
- d) EU er imod digitalisering

Hvad vil EU gerne styrke ifølge deres digitale strategi?

- a) Borgernes digitale kompetencer og sikkerhed** ✓
- b) Brug af papir i skolen
- c) Offline livsstil
- d) Amerikanske tech-virksomheder

Hvorfor er digitale kompetencer vigtige ifølge filmen?

- a) Så vi kan spille flere computerspil
- b) For at kunne forstå og navigere sikkert i den digitale verden** ✓
- c) For at kunne lave memes
- d) Så vi slipper for lektier

Hvad er EU's vision for fremtiden ifølge den sidste film?

- a) Et digitalt samfund med mennesket i centrum** ✓
- b) Et samfund uden teknologi
- c) Et samfund kun med robotter
- d) Et samfund styret af virksomheder