



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
nødvendigvis laeringsfilm.dk's
holdninger.

For yderligere information og andre
spændende undervisningsmaterialer
Besøg venligst:

LÆR
INGS
FILM
UNDERSVINGS
PORTAL

WWW.LAERINGSFILM.DK

Hvorfor arbejde med digital regulering?

Velkommen til engagerende og aktuel undervisning om digital
adfærd og databrug for elever i 6.-10. klasse. Her på lærersiderne
finder du alt, hvad du har brug for til et kort eller længere forløb
eller blot til enkelte lektioner med fokus på data, teknologi og
elevernes hverdag online.

Hver gang vi søger på Google, liker et opslag, bruger en app eller
bare bevæger os rundt online, sætter vi spor, digitale fodaftryk, som
bliver gemt og analyseret. I dag bliver der opsamlet og behandlet
enorme mængder data om os. Det stiller krav til os som borgere.

For at kunne tage vare på os selv i en digital verden, må vi forstå,
hvordan data fungerer, hvem der bruger dem, og hvilke
konsekvenser det har. Kun med den indsigt kan vi træffe kloge valg
og være trygge online.

Gennem arbejdet med dette materiale vil eleverne få indsigt i,
hvordan internettet og digitale platforme påvirker vores samfund,
demokrati og hverdagsliv. Eleverne vil:

- Undersøge, hvordan data og online adfærd bliver brugt og
reguleret.
- Opnå viden om, hvilke digitale rettigheder vi har som EU-
borgere.
- Lære, hvordan EU forsøger at beskytte os i en verden
præget af Big Tech, kunstig intelligens og misinformation.
- Reflektere over deres egne digitale vaner og rettigheder.
- Bidrage til at udvikle et fælles kodeks for ansvarlig digital
adfærd.

Materialet lægger vægt på elevernes egne erfaringer og stillingtagen
og kobler deres hverdag på internette og de sociale medier med
EU's digitale strategier og regulering.

Materialet er velegnet til tværfagligt arbejde og kan med fordel
anvendes i samspil mellem fagene dansk, samfundsfag og IT-
kundskab/teknologiforståelse. Ved at kombinere fagene får
eleverne en mere helhedsorienteret forståelse af, hvordan
digitalisering påvirker både deres hverdag og det større
demokratiske fællesskab, de er en del af.

I dette hæfte finder du forslag til struktur, faglig vinkel, konkrete
aktiviteter og læringsmål, der giver eleverne mulighed for at arbejde
tværfagligt med materialet.

Relevans for fagene

Undervisningsmaterialet er udviklet med afsæt i fagmålene for udskolingen i dansk, samfundsfag og teknologiforståelse. Det sigter mod at styrke elevernes digitale almindelse og gøre dem i stand til at forstå, analysere og tage stilling til de kræfter, der former vores digitale samtid både i hverdagen og i et større samfundsperspektiv.

Læringsmål for Dansk

Forløbet lægger op til kritisk læsning og analyse af digitale medier, teksttyper, etik og sprogbrug. Eleverne over sig i at formidle, debattere og reflektere over digitale problemstillinger.

- Eleven kan analysere og forholde sig kritisk til indhold og sprogbrug i digitale medier.
- Eleven kan identificere og diskutere digitale teksttypers funktion og påvirkning.
- Eleven kan udtrykke egne holdninger klart og nuanceret i skrift og tale om digitale emner.
- Eleven kan reflektere over etiske dilemmaer i brugen af internettet og sociale medier.
- Eleven kan anvende forskellige kommunikationsformer til debat og digital formidling.

Læringsmål for Samfundsfag

Eleverne arbejder med demokrati, retsprincipper, magtfordeling og EU's rolle. Fokus er på individets rettigheder, regulering og balancen mellem ytringsfrihed og sikkerhed.

- Eleven kan forklare EU's rolle i digital regulering og sammenligne den med andre modeller (USA/Kina).
- Eleven kan diskutere forholdet mellem ytringsfrihed, privatliv og sikkerhed i den digitale offentlighed.
- Eleven kan undersøge, hvordan teknologisk udvikling påvirker samfund, lovgivning og magtstrukturer.
- Eleven kan tage stilling til etiske og demokratiske problemstillinger ved brug af data og overvågning.

Læringsmål IT-kundskab / Teknologiforståelse

Forløbet introducerer centrale begreber som Big Data, AI, digitale fodspor og cybersikkerhed. Eleverne reflekterer over deres egne digitale kompetencer og bliver bevidste om brugen af teknologi.

- Eleven kan forklare centrale begreber som Big Data, algoritmer, kunstig intelligens og databeskyttelse.
- Eleven kan analysere egne digitale vaner og forstå konsekvenserne af digitale fodspor.
- Eleven kan reflektere over, hvordan teknologi påvirker hverdagen, samfund og personlige valg.
- Eleven kan identificere trusler mod digital sikkerhed og forklare, hvordan man beskytter sig online.
- Eleven kan vurdere fordele og ulemper ved teknologibrug – både i et individuelt og samfundsmæssigt perspektiv.

Film og faglige temaer

Undervisningsmaterialet tager udgangspunkt i fire korte film, der formidler aktuel viden om digitalisering, data, teknologisk udvikling og EU's rolle i reguleringen af den digitale fremtid.

Filmene er bygget op omkring interviews med eksperter og kombinerer fortælling, speak og visuelle eksempler, som gør komplekse emner tilgængelige for eleverne på en letforståelig måde.

Hver film introducerer centrale tematikker og fungerer som afsæt for dialog og refleksion i undervisningen. Derfor anbefales det, at filmvisningen følges op af fælles samtale i klassen, hvor eleverne sammen med læreren sætter ord på centrale begreber, dilemmaer og perspektiver.

Filmene behandler blandt andet:

- Hvordan vores digitale identitet formes og spores
- Hvilke fordele og udfordringer der er ved dataindsamling
- Hvad EU gør for at beskytte borgernes rettigheder i den digitale verden
- Hvordan digitalisering påvirker både individ, demokrati og samfundets strukturer

Filmene er udviklet med henblik på at aktivere elevernes egne erfaringer og engagere dem i diskussioner om deres digitale rettigheder og ansvar.

Film 1: GDPR



Denne film giver en introduktion til GDPR (EU's databeskyttelsesforordning) og forklarer, hvordan vores personlige oplysninger bliver indsamlet og brugt – og hvilke rettigheder vi som borgere har i EU. Eleverne får indsigt i begreber som samtykke, datasikkerhed og retten til at blive glemt.

Film 2: Digital Service Act (DSA)



Filmen forklarer, hvad Digital Services Act (DSA) er, og hvorfor EU har lavet nye regler for sociale medier og digitale platforme. Der sættes fokus på kampen mod misinformation, skadeligt indhold og platformenes ansvar over for brugerne.

Film 3: NIS-2 Direktivet



Denne film handler om NIS2-direktivet og EU's arbejde med at styrke cybersikkerheden i både offentlige og private sektorer. Eleverne får en forståelse af, hvordan EU forsøger at beskytte kritisk infrastruktur og skabe mere sikkerhed i en digital tid.

Film 4: EU's digitale fremtids strategi



Hvordan ønsker vi, at internettet skal udvikle sig? Filmen stiller skarpt på EU's visioner for en digital fremtid med fokus på menneskerettigheder, demokrati og teknologisk ansvarlighed. Eleverne inviteres til at reflektere over egne værdier og fremtidens digitale samfund.

Forslag til undervisningsforløb

Varighed: 6-10 lektioner

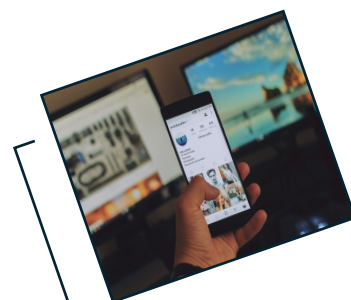
Arbejdsformer: Klasseundervisning, gruppearbejde, research, debat, elevproduktion

Film 1: Digitale spor og Big Data

- Se filmen
- Samtale: Hvilke spor efterlader du online? Hvad betyder Big Data?
- Aktivitet: Eleverne kortlægger deres digitale dag

Film 2: Hvad er DSA – og hvorfor har vi brug for den?

- Se filmen
- Gruppearbejde: Hvem har ansvar for skadeligt indhold online?



- Rollespil: Platform vs. bruger vs. EU – Hvem vinder?
- Produkt: Eleverne laver en kampagne om digital sikkerhed

Film 3: Techgiganterne og EU – en magtkamp

- Se filmen
- Oplæg: USA, Kina og EU – Tre digitale modeller
- Research: Hvordan adskiller de sig?
- Diskussion: Skal EU være hårdere mod techgiganter?

Film 4: Fremtidens internet – med mennesket i centrum?

- Se filmen
- Brainstorm: Hvordan kan EU gøre os mere digitale – og mere sikre?
- Aktivitet: Design jeres egen “digitale lov” for fremtiden
- Oplæg fra elever: Hvilke værdier skal styre internettet

5. Afslutning – Refleksion og formidling

- Quiz: “Hvem indsamler data om dig – og hvorfor?”
- Eleverne samler deres viden og formidler deres egen stillingtagen:
- Fremlæg deres digitale kodeks for ansvarlig adfærd
- Lav en plakat, podcast eller video med budskab om digitale rettigheder
- Skriv en kronik, debatindlæg eller kommentar om teknologi og samfund



Vurdering kan ske ud fra engagement i diskussioner, produktioner og evnen til at koble egne erfaringer med de samfundsmæssige perspektiver. Du må selvfølgelig anvende materialet på lige præcis den måde, som du ser formålstjenstlig i din undervisning. Filmene åbner for flere debatter end dem, vi har valgt at sætte fokus på i forløbsvejledningen, ligesom du måske hellere vil have en anden rækkefølge på lektionerne.

For et mere struktureret forløb, se pdf'en detaljeret undervisningsforløb.

Baggrund

Internettet og digitale teknologier er blevet uundværlige i vores liv – vi bruger dem til at kommunikere, lære, arbejde, handle og deltage i samfundet. Men med digitaliseringen følger også store forandringer og udfordringer, som vi ikke kan overlade til markedet alene at løse. Derfor spiller EU en afgørende rolle i at regulere den digitale verden og beskytte borgernes rettigheder.

Når teknologiske platforme som Google, Meta, Amazon og TikTok har mere information om os, end vores egne myndigheder har, rejser det vigtige spørgsmål om magt og ansvar. Hvem har

kontrollen over vores personlige data? Hvordan påvirker algoritmer vores digitale adfærd, og ikke mindst hvad vi ser og hvad vi tror på? Hvilke konsekvenser har det, når hadtale, misinformation eller skadelig indflydelse spredes frit – især til unge?

Uden fælles, demokratiske spilleregler risikerer vi, at internettet udvikler sig til et ureguleret rum, hvor penge og teknologisk overlegenhed afgør, hvem der bliver hørt, og hvem der bliver beskyttet. Det er ikke bare et teknologisk spørgsmål – det handler om vores rettigheder, om retfærdighed og om demokratiets overlevelse i en digital tidsalder.

EU er en af de få aktører i verden, der har tilstrækkelig økonomisk, juridisk og politisk styrke til at stille krav til de globale techgiganter. Derfor har EU indført banebrydende lovgivning som GDPR, der giver borgerne rettigheder over egne data, og DSA, som tvinger digitale platforme til større ansvar for det indhold, de formidler. EU forsøger med andre ord at sikre, at teknologien tjener samfundet – ikke omvendt.

Regulering er ikke et forsøg på at kontrollere eller begrænse internettet, men et redskab til at sikre gennemsigtighed, ansvarlighed og sikkerhed. Det handler om at skabe en digital fremtid, hvor mennesker – ikke virksomheder eller algoritmer – står i centrum. Uden regulering risikerer vi et digitalt samfund præget af misinformation, manipulation og ulighed. Med regulering kan vi derimod styrke demokratiet, sikre vores rettigheder og skabe et trygt, åbent og inkluderende digitalt fællesskab i Europa.

Derfor er det ikke bare relevant, men nødvendigt, at EU beskæftiger sig med online regulering – for vores alles fremtid.