

Medieopplæring gjennom kunst for
kritisk tenkning i ungdomsarbeid

VEILEDER FOR GOD PRAKSIS

A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart

Prosjektkode: 2025-1-R001-KA220-YOU-000366137



**Delfinansiert av
Den europeiske union**

Samfinansiert av Den europeiske union.
Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som uttrykkes, er imidlertid kun forfatterens/forfatterens egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis Den europeiske unions synspunkter eller synspunktene til det nasjonale byrået for fellesskapsprogrammer innen utdanning og yrkesopplæring (ANPCDEFP). Verken Den europeiske union eller ANPCDEFP kan holdes ansvarlig for disse.

Partnerorganisasjoner

A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart-prosjektet (2025-1-R001-KA220-YOU-000366137)

gjennomføres av et partnerskap bestående av tre organisasjoner fra Romania, Tyskland og Norge. Gjennom hele denne veilederen omtales partnerne om hverandre ved organisasjonsnavn, by eller land, og de presenteres nedenfor.

Ateneul Național din Iași (ANI)

Romania – Iași

En kulturinstitusjon grunnlagt i 1920, med teater-, musikk-, film- og billedkunstprogrammer for barn, unge og voksne. Den trekker rundt 150 000 besøkende årlig og har solid erfaring innen kulturell utdanning.
office@ateneuiasi.ro

solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen (solaris FZU)

Tyskland – Chemnitz

En ideell organisasjon aktiv siden 1993, med pedagogiske, sosiale og kulturelle tjenester for unge og lokalsamfunn. Den er spesialisert innen STEM-utdanning, kunst, bærekraft og sosial inkludering. Organisasjonen koordinerer Erasmus+-prosjekter og utdanningssentre.
info@solaris-fzu.de

DAC Music Performance (DAC)

Norge

Grunnlagt i 2017 av pianisten Dragoș Andrei Cantea, arrangerer DAC konserter, kunstneriske produksjoner og utdanningsprosjekter i Norge og i Europa. Organisasjonen er en ledende partner i Classix Festival, med ekspertise innen klassisk musikk og utøvende kunst som pedagogiske verktøy.
contact@dragoscantea.com



Innholdsfortegnelse

- 1. Innledning.....2**
 - Prosjektkontekst.....2
 - Veilederens formål.....2
 - Hvem veilederen er for.....3
 - Om forskningen bak veilederen 3
- 2. Metodisk rammeverk.....4**
 - Kjerneprinsippe.....4
 - Evalueringsmetodikk.....4
 - Innsatsområder5
- 3. Pilotvalidering.....6**
 - IGjennomføringsprinsipp fastsatt gjennom testing6
 - Justeringer som følge av pilottestingen6
 - Samlede resultater7
- 4. Tilbakemeldinger fra deltakerne 8**
- 5. Pedagogiske verktøy9**
 - Positiv sladder9
 - Urbane symboler: Avkod og skap.....11
 - Bro mellom generasjoner.....13
 - Sannhetens hatt15
 - Tegn det du hører.....17
 - Kunnskap er makt19
 - Fra reaksjon til refleksjon.....21
 - Kunst og demokrati: en reise gjennom tid.....23
 - Influencer eller manipulator?25
 - Original eller algoritme? Avslør KI-kunst.....27
 - TSant eller usant?.....29
 - Jeg er kunstneren.....31
- 6. Casestudier 33**
- 7. Vedlegg 41**
 - Vedlegg 1 - Komparativ forskningsrapport (Romania, Tyskland, Norge)



1. Innledning

Prosjektkontekst

Overdreven bruk av sosiale medier og unges eksponering for mediemanipulasjon er et anerkjent problem i hele Europa. En fersk studie fra Verdens helseorganisasjon viser at Romania har den høyeste andelen ungdommer som er berørt av problematisk bruk av sosiale medier blant landene som deltar i prosjektet, mens Tyskland og Norge rapporterer om lignende utfordringer på hver sin kant. Manglende medieopplæring i skolen, algoritmenes innflytelse og tilsynsfri tilgang til digitalt innhold bidrar alle til økt sårbarhet for desinformasjon, med konsekvenser for psykisk helse, sosiale relasjoner og evnen til å skille verifisert informasjon fra manipulativt innhold.

A.R.T.S.-prosjektet - Analyse, Reflect, Think Smart, finansiert gjennom Erasmus+-programmet, samarbeidspartnerskap innen ungdomsfeltet (KA220-YOU), ble utviklet som svar på dette behovet. Partnerskapet samler National Athenaeum of Iași (Romania), solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt (Tyskland) og DAC Music Performance (Norge), der hver organisasjon bidrar med sin egen ekspertise: kulturell utdanning gjennom kunst, utdanning for bærekraftig utvikling og sosial inkludering, og innovasjon innen kunstopplæring og bruk av musikk som læringsverktøy.

Veilederens formål

Denne veilederen samler metodikken og de 12 pedagogiske verktøyene som er utviklet innenfor prosjektet, og som bruker kunst - teater, musikk og visuell kunst - for å stimulere kritisk tenkning og motvirke mediemanipulasjon blant unge. Verktøyene ble utviklet på grunnlag av komparativ forskning gjennomført i de tre partnerlandene, og senere testet i 20 pilotverksteder med over 290 unge deltakere.

Versjonene som presenteres i denne veilederen, gjenspeiler justeringene som resulterte fra pilottestingen, ikke de opprinnelige forslagene. I tillegg til verktøyarkene inneholder veilederen et metodisk rammeverk som forklarer prinsippene bak tilnærmingen, samt casestudier som dokumenterer hvordan verktøyene ble gjennomført i praksis.



Hvem veilederen er for

Veilederen er først og fremst rettet mot ungdomsarbeidere og fasilitatorer som ønsker å inkludere medieopplæring gjennom kunst i sine aktiviteter, enten de jobber i formelle, ikke-formelle eller uformelle sammenhenger. Verktøyene er utformet slik at de kan tilpasses både urbane og rurale miljøer, og fungere for ulike grupper, inkludert ungdom fra vanskeligstilte bakgrunner.

Veilederen henvender seg også til lærere som ønsker å integrere medieopplæring og kritisk tenkning i skole- eller fritidsaktiviteter, samt til kulturorganisasjoner og institusjoner som ønsker å utvikle lignende pedagogiske programmer for unge.

Om forskningen bak veilederen

Verktøyene og metodikken som presenteres i denne veilederen, bygger på komparativ forskning gjennomført i Romania, Tyskland og Norge, som undersøker hvordan ikke-formell læring, kritisk tenkning og kunst bidrar til unges utvikling i de tre nasjonale kontekstene. Forskingen omfattet spørreundersøkelser besvart av totalt over 570 unge og ungdomsarbeidere, samt rundebordssamtaler med eksperter, kunstnere, lærere og ungdomsarbeidere fra de tre landene.

Blant hovedfunnene: Romania viser den høyeste graden av positiv oppfatning av ikke-formell læring blant de tre landene, selv om deltakelsen ofte er sporadisk; Tyskland har solid kulturell infrastruktur som fortsatt er utilstrekkelig knyttet til skolene; Norge skiller seg ut med et sammenhengende utdanningsøkosystem der kritisk tenkning behandles som en tverrfaglig kompetanse. Den fullstendige forskningsrapporten, inkludert metodikk, aggregerte data og SWOT-analysen utført for hvert land, er inkludert bakerst i denne veilederen.

2. Metodisk rammeverk

Metodikken som presenteres i denne veilederen, ble utviklet på grunnlag av den komparative forskningen gjennomført i Romania, Tyskland og Norge, og ble senere videreutviklet gjennom pilottesting av de 12 pedagogiske verktøyene. Den bygger på tre kjerneprinsipper og er organisert i fire innsatsområder, som gjelder uavhengig av hvilket verktøy som brukes.

Kjerneprinsipper

Fra intuitiv til analytisk tenkning.

Komparativ forskning viste at unge i alle de tre deltakerlandene har en tendens til å stole på intuisjon og førsteinntrykk når de vurderer informasjon, i stedet for aktivt å verifisere kilder. Verktøyene som er utviklet innenfor prosjektet, bruker kunst som et kritisk filter og leder gradvis deltakerne fra en instinktiv vurdering mot en analytisk vurdering støttet av resonnement.

Kunst som nøytral grunn.

Temaer som mediemanipulasjon, desinformasjon eller sosial polarisering kan være vanskelige å ta opp direkte, spesielt i grupper med ulike meninger. Å bruke kunst som medium for utforskning gir en trygg ramme der disse temaene kan diskuteres uten direkte konfrontasjon, samtidig som det reduserer risikoen for at gruppen splittes langs politiske eller ideologiske skillelinjer.

Emosjonell forankring

Kunstnerisk praksis gir deltakerne et konkret verktøy for emosjonell selvregulering når de møter manipulativt innhold, som ofte bygger på frykt eller sinne for å undertrykke kritisk tenkning. Gjennom øvelser som synliggjør følelsenes rolle i tolkningen av informasjon, blir deltakerne bedre i stand til å gjenkjenne når de reagerer på manipulasjon fremfor på fakta.

Evalueringsmetodikk

Effekten av hvert verktøy ble vurdert gjennom spørreskjemaer besvart av deltakerne før og etter hvert verksted, i digitalt eller trykt format avhengig av den lokale konteksten for hver økt. I tillegg utarbeidet fasilitatorene som var ansvarlige for testingen, aktivitetsrapporter umiddelbart etter hvert verksted, noe som er hvordan vi fanget opp det faktiske forløpet av hver økt og gruppens reaksjoner. Resultatene fra denne evalueringen, samlet på tvers av hele partnerskapet, dannet grunnlaget for justeringene som beskrives i avsnittet «Pilotvalidering».

Innsatsområder

I. Raske analysemetoder og mikrolæring.

Dette innsatsområdet svarer på unges korte oppmerksomhetsspenn og deres overveiende korte, visuelle medieforbruk. Verktøyene som bygger på dette, bruker små sett med nøkkelspørsmål som raskt kan anvendes på ethvert medieinnhold, sammen med en progressiv læringstilnærming der fasilitatorstyrt analyse gradvis erstattes av deltakerens egen selvstendige vurdering.

III. Redusere gap og fremme sosial inkludering.

Pilottestingen bekreftet behovet for å utvide tilgangen til disse verktøyene til vanskeligstilte områder og grupper med færre muligheter, der tilgangen til kunst- og medieopplæring fortsatt er begrenset. Verktøyene er tilpasset slik at de kan brukes både i urbane og rurale miljøer, og slik at de forblir tilgjengelige for personer med funksjonsnedsettelse eller fra sårbare bakgrunner. For deltakere med funksjonsnedsettelse anbefales det at trykte materialer tilpasses til tilgjengelige formater (blindeskrift eller storskrift, der det er aktuelt), og at digitale komponenter av verktøyene støttes med lyd eller video. Lokalene for verkstedene bør velges slik at fysisk tilgjengelighet sikres for alle deltakere.

II. Kunst som verktøy for dekonstruksjon og refleksjon.

Teater, musikk og visuell kunst brukes for å synliggjøre manipulasjonsmekanismer og gi deltakerne et rom til å uttrykke sitt eget perspektiv på den sosiale virkeligheten. Øvelser som forumteater, emosjonell avkoding av musikk eller mediekollasje gjør det mulig å dekonstruere manipulasjonsteknikker erfaringsbasert fremfor teoretisk.

IV. Opplæring av fagpersoner og involvering av lokalsamfunnet.

Metodikkens bærekraft avhenger av fasilitatorers og ungdomsarbeideres evne til å anvende den utover prosjektets levetid. Derfor inneholder veilederen metodiske anbefalinger rettet direkte mot fagpersoner, samt forslag til hvordan familier og lokalsamfunnet kan involveres i å utvikle unges kritiske tenkning.

Verktøyarkene som presenteres i de følgende avsnittene, setter disse fire innsatsområdene ut i praksis, der hvert verktøy bygger på ett eller flere av prinsippene beskrevet ovenfor.

3. Pilotvalidering

Mellom april og juni 2026 testet de tre partnerorganisasjonene de 12 pedagogiske verktøyene i 20 verksteder avholdt i Romania, Norge og Tyskland, med over 290 unge deltakere. Hvert verktøy ble gjennomført i en reell økt av fasilitatorer, som fylte ut detaljerte rapporter umiddelbart etter verkstedet; i alle tilfeller fylte deltakerne også ut spørreskjemaer før og etter aktiviteten.

Denne fasen var ikke bare ment å bekrefte at verktøyene fungerte; den genererte også en rekke konkrete justeringer, hentet direkte fra fasilitatorenes observasjoner og deltakernes reaksjoner. Versjonene som presenteres i de følgende avsnittene, gjenspeiler allerede disse justeringene.

Gjennomføringsprinsipp fastsatt gjennom testing

Under det tverrnasjonale evalueringsmøtet avdekket en direkte sammenligning av to økter med samme verktøy («Fra reaksjon til refleksjon») en betydelig forskjell i engasjement: en hel klasse på 22 elever mot en gruppe på 14 frivillige deltakere. Den mindre gruppen viste merkbart høyere engasjement og genererte flere relevante innsikter.

På bakgrunn av denne observasjonen fastsatte konsortiet et generelt gjennomføringsprinsipp for hele prosjektet: der det er mulig, gjennomføres verksteder fysisk, i små grupper, med frivillig deltakelse, fremfor med hele klasser.

Justeringer som følge av pilottestingen

«Sant eller usant?» - tillegg av en supplerende øvelse.

Fasilitatorene bemerket at aktiviteten i sin opprinnelige form for det meste forble statisk, der deltakerne fylte ut arbeidsark uten noe dynamisk element. Som løsning ble en «hviskeleken»-øvelse lagt til på slutten av verkstedet, anvendt på en reell nyhetssak, der man sammenlignet originalversjonen med versjonen som oppsto etter at den var blitt videreført flere ganger. Flere deltakere pekte eksplisitt på denne øvelsen som favoritt delen av verkstedet.

«Influencer eller manipulator?» - omstrukturering til to økter.

Fasilitatoren som var ansvarlig for testingen, observerte at deltakerne hadde en tendens til å dømme influencere som personer fremfor manipulasjonsteknikkene de bruker. For å tydeliggjøre dette skillet ble verktøyet omstrukturert til to separate økter: én viet til å presentere de teoretiske begrepene, den andre til å anvende dem på reelle eksempler foreslått på forhånd av deltakerne.

«Urbane symboler: Avkod og skap» - anbefaling om et større fasilitatorteam.

Testingen viste at én enkelt fasilitator ikke i tilstrekkelig grad kan støtte alle de små gruppene som dannes under aktiviteten, særlig under fasen der symboler identifiseres og diskuteres. Den resulterende anbefalingen er å danne et team på minst 2-3 fasilitatorer for å gjennomføre dette verktøyet.

«Tegn det du hører» - tydeliggjøring av den tematiske koblingen.

Fasilitatorer i Norge fant at selv om aktiviteten skapte høyt engasjement, var koblingen mellom øvelsen og målet om mediekompetanse ikke tydelig nok for deltakerne. Aktivitetens struktur forble uendret, men innledningen og avslutningsfasen ble utvidet med direkte forklaringer av øvelsens relevans for å utvikle kritisk tenkning.

«Jeg er kunstneren» og «Sannhetens hatt» - recalibrering av varigheten.

Begge verktøyene ble flagget for ikke å gi nok tid til at informasjonen skulle synke inn. Som et resultat ble aktivitetens varighet knyttet direkte til gruppestørrelsen, i stedet for å være fast uavhengig av antall deltakere.

Samlede resultater

Spørreskjemaene besvart av deltakerne, både før og etter hvert verksted, bekreftet gjennomgående en forbedring i kritiske analyseferdigheter og en høy grad av tilfredshet med aktivitetene, i alle de tre landene som deltok i prosjektet.

Verktøyarkene som presenteres i de følgende avsnittene, tilsvarer de endelige versjonene som resulterte fra denne test- og videreutviklingsprosessen.



4. Tilbakemeldinger fra deltakerne

Utover fremgangsindikatorene presentert i forrige avsnitt, genererte pilottesting en betydelig mengde direkte tilbakemeldinger fra unge deltakere, samlet inn gjennom spørreskjemaer besvart før og etter hvert verksted. Det overordnede mønsteret var konsistent i alle de tre landene: høy tilfredshet med aktivitetene, en tydelig økning i oppmerksomheten rundt å verifisere informasjon, og en uventet høy grad av åpenhet overfor temaer som vanligvis anses som vanskelige å ta opp med unge.

Et av de tydeligste mønstrene kom frem med verktøyene som fokuserer på å verifisere informasjon. I «Sant eller usant?» sa flere deltakere at de tidligere ikke hadde innsett hvor sjelden de sjekket kilder før de delte informasjon, og «hviskeleken»-øvelsen forble, ifølge flere deltakere, øktens mest minneverdige øyeblikk:

«Det overrasket meg hvor lett falske nyheter kan skapes på nettet.»

I «Influencer eller manipulator?» viste tilbakemeldingene et reelt perspektivskifte, ikke bare passiv mottakelse av informasjon: deltakerne klarte å skille influenceren som person fra manipulasjonsteknikkene vedkommende bruker, et skille fasilitatoren i utgangspunktet hadde flagget som vanskelig å forstå:

«Jeg lærte forskjellen mellom innflytelse og manipulasjon på sosiale medier.»

Verktøy basert på direkte interaksjon («Positiv sladder», «Bro mellom generasjoner») registrerte også en nesten enstemmig grad av tilfredshet, der deltakerne gjennomgående fremhevet verdien av forbindelsen som ble skapt med andre, fremfor aktivitetens teoretiske innhold. I «Urbane symboler: Avkod og skap» ble entusiasmen oftest uttrykt direkte, uten forbehold:

«Det var kult!»

Samlet sett bekrefter disse reaksjonene noe viktig for prosjektet som helhet: kunst fungerte som en reell bro til kritisk tenkning. Unge opplevde mediemanipulasjon direkte, gjennom tegning, rollespill eller «hviskeleken»-øvelser, og dette gjenspeilet seg gjennomgående i tilbakemeldingene deres, uavhengig av land eller verktøy.

5. Pedagogiske verktøy

POSITIV SLADDER – ET ANONYMT VERKTØY FOR Å VERDSETTE



10-30



30-45'

Kort introduksjon

Så skape et positivt og trygt gruppeklime, gjennom en strukturert øvelse i verdsettelse blant kolleger, med mål om å utvikle empati, gruppesamhold og evnen til å formulere positiv og konstruktiv tilbakemelding. Et element som fungerte veldig bra i praksis: å knytte aktiviteten til konseptet «Sokrates' tre spørsmål» (Er det sant? Er det bra? Er det nødvendig?) – en enkel og minneverdig måte å hjelpe deltakerne med å reflektere før de snakker om noen.

Til slutt vil deltakerne kunne:

- formulere takknemlighetsbudskap til kolleger på en konkret og respektfull måte;
- identifisere positive egenskaper og atferd hos andre;
- reflektere over den emosjonelle effekten av gjensidig takknemlighet;
- bidra til et gruppeklime basert på støtte og tillit;
- praktisere positiv uttrykksevne i mellommenneskelige forhold.

Aktivitetstype:

deltakende aktivitet.
refleksjonsmetode.

Varighet:

30–45 minutter (ukentlig eller månedlig).

Antall deltakere::

10–30 (kan tilpasses opptil en hel klasse).

Nødvendige materialer:

- notater (eller klistreark).
- penner eller blyanter.
- en stor eske/konvolutt („takknemlighetsboks”).
- (valgfritt) tavle eller flippover for regler.

Aktivitetsbeskrivelse – stadier

Introduksjon

Lederen forklarer formålet med aktiviteten: å skape et trygt rom der deltakerne uttrykker sin takknemlighet for kolleger på en anonym eller semi-anonym måte.

Det etableres klare regler:

- meldinger må være positive, respektfulle og ekte.
- ironi, sarkasme eller negative sammenligninger unngås.
- vektlegging av observerbar atferd („hva personen gjør”), ikke på generelle vurderinger.

Skrive takknemligheten (10–15 minutter)

Hver deltaker skriver en lapp i formatet: „[Navn], jeg setter pris på at...”

Spesifikk formulering oppfordres, for eksempel:

- observerbar atferd
- holdninger
- øyeblikk fra gruppeinteraksjoner

Lese meldingene og diskutere (10–15 minutter)

Møtelederen leser notatene høyt (eller deltakerne, hvis gruppen er forberedt og tiden tillater det). Etter hver melding kan det tas en kort pause for naturlige reaksjoner (smil, refleksjon, stillhet).

Veiledende spørsmål for diskusjon:

- Hvordan følte du deg da du skrev meldingen?
- Hvordan var det å motta en påskjønnelse?
- Hva la du merke til ved kollegene dine som du kanskje ikke la merke til før?
- Hvordan påvirker slike meldinger atmosfæren i gruppen?

Trekning (5 minutter)

Skriv navnene på alle deltakerne på lapper.

Hver deltaker:

- trekker et tilfeldig navn
- sjekker at de ikke har trukket sitt eget navn (hvis de gjør det, brukes trekningen på nytt)

2

4

Henting (2–5 minutter)

Alle kuponger legges i en takkeboks eller en felles konvolutt.

1

3

5

Mulige risikoer / utfordringer

- budskap som er for generelle ("du har det bra") – trenger veiledning.
- risiko for overfladiskhet hvis det ikke gis eksempler.
- mulige sterke følelser når man mottar anerkjennelse.
- behov for å opprettholde et strengt positivt rammeverk.

Trenerens rolle

Treneren bør:

- skape et trygt og respektfullt rom.
- tydelig forklare reglene for positiv kommunikasjon.
- overvåke kvaliteten på meldinger (før lesing, om nødvendig).
- sikre at ingen deltakere blir ekskludert.
- støtte emosjonell refleksjon uten å tvinge deltakelse.
- håndtere gruppedynamikken på en balansert og rolig måte.

Hva denne aktiviteten utvikler

- empati
- positiv kommunikasjon
- gruppesamhold
- selvtillit og selvtillit
- oppmerksomhet på konstruktiv atferd
- emosjonell intelligens

Implementeringsanbefalinger

- gi tydelige eksempler før oppstart.
- oppmuntre til spesifikke budskap, basert på observert atferd.
- oppretthold en avslappet, pressfri atmosfære.
- gjenta aktiviteten med jevne mellomrom for kumulativ effekt.
- du kan lage en "vegg av takknemlighet" der utvalgte budskap vises.
- unngå evaluering eller sammenligning mellom deltakerne.
- vurder konseptet "Sokrates' tre spørsmål" som et enkelt filosofisk utgangspunkt for aktiviteten.
- der det er mulig, kan det fysiske formatet gi en dypere forbindelse med tilretteleggeren.

Bysymboler: Dekode og skape



5-12



90'

Kort oversikt

Utvikle visuell kompetanse, symbolsk tolkning og kritisk tenkning ved å utforske veggmalier og lokal graffiti, analysere budskap, og eventuelt skape verk inspirert av deltakerne.

Ved slutten av aktiviteten skal deltakerne kunne :

- Analysere veggmalier og lokal graffiti for symbolikk, komposisjon, farge og skjulte budskap.
- Identifisere sosiale, politiske eller følelsesmessige kommentarer som formidles av verket.
- Tolke betydninger og reflekter over forbindelser til fellesskap, historie eller kultur.
- Eventuelt kan du lage et personlig verk inspirert av analyse, med bruk av symbolsk tenkning.

Instrumenttype:

Kunstnerisk verksted,
Symbolsk analyse.

Varighet:

90 minutter (opprettelsesfasen er valgfri)

Antall deltakere:

5-12

Materialer som trengs:

- bilder av veggmalier eller lokal graffiti
- papir, tusjer, maling eller bindematerialer
- valgfritt: en utendørs vegg/rom for veggmalier

Beskrivelse av aktiviteten – steg for steg

1

Innledning

Kurslederen introduserer aktiviteten: å utforske lokal urban kunst for å tolke symbolikk og budskap. Nøkkelbegreper som symbol, komposisjon, samfunnskommentar og visuell historiefortelling blir forklart.

3

Gruppediskusjon

Gruppene deler observasjonene sine med hele klassen. Kurslederen leder diskusjonen, fremhever ulike tolkninger og oppmuntrer til refleksjon over perspektiver og skjevheter.

4

Opprettelsesfasen (valgfritt)

Deltakerne lager sitt eget arbeid, inspirert av analysen. Bruk symbolsk tenkning:

- Velger et budskap eller et kommunikasjonstema.
- Bruker papir, tusjer, maling eller collagematerialer.
- Del kreasjonene med kolleger og forklar de symbolske valgene.

2

Observasjon og analyse

Deltakerne observerer utvalgte bilder eller besøker et sted med veggmalier/graffiti. I små grupper, diskuter:

- Hvilke symboler, farger eller mønstre brukes?
- Hvilket budskap eller hvilken følelse formidles?
- Hvordan knytter verket seg til samfunnet, historien eller kulturen?
- Hvordan ønsker kunstneren at betrakteren skal føle eller tenke?

5

Refleksjon og konklusjoner

Kurslederen leder en diskusjon: Sett av god tid til dette stadiet, da det pleier å generere mest verdifull innsikt og aktiv deltakelse:

- Hvordan varierte tolkningen mellom deltakerne?
- Hvilke symbolske elementer var mest effektive?
- Hvordan kan gatekunst inspirere til sosial bevissthet eller personlig uttrykk?

Risikoer / utfordringer

- Engasjementet kan være lavere hvis du hopper over opprettelsesfasen.
- Noen veggmalierier kan inneholde sensitive politiske eller kulturelle budskap.
- Deltakerne kan tolke symboler svært forskjellig; instruktøren bør lede diskusjonen konstruktivt.
- Å identifisere og diskutere symboler kan være mer krevende enn det ser ut til – derav anbefalingen om et team på 2–3 instruktører.

Trenerens rolle

- Treneren bør:
- Velge alders- og konteksttilpassede veggmalierier / graffiti.
- Veilede observasjon og diskusjon, og oppmuntre til flere perspektiver.
- Sørge for at alle deltakere føler seg inkludert og støttet – inkludert de mest sjenerte, som kan trenge mer tid til å åpne seg.
- Forklare symbolikk, kulturell kontekst og kunstneriske teknikker.
- Støtte den valgfrie kreative fasen og legge til rette for deling.
- Samarbeide med 1–2 medtrenere for å støtte hver liten gruppe i å identifisere symboler.

Ferdigheter som utvikles

- kritisk tenkning
- visuell leseferdighet
- kreativitet
- teamarbeid og samarbeid
- kulturell leseferdighet
- observasjons- og tolkningsferdigheter

Implementeringsforslag

- Tilby QR-koder eller korte biografier om kunstnere for å forbedre forståelsen av lokal kontekst.
- Oppmuntre til fagfellediskusjon for å utforske flere tolkninger.
- Bruk refleksjonsspørsmål for å koble kunst til sosiale, politiske eller personlige temaer.
- For skapelsestrinnet, legg vekt på symbolsk intensjon, ikke kunstnerisk evne.
- Rotér deltakerne i å lede diskusjoner eller presentere arbeid for å styrke samarbeid.
- Sett eksplisitt av mer tid til den avsluttende refleksjons- og diskusjonsfasen.



Broen mellom generasjoner



5-30



1 time

Kort oversikt

Dyrke tverrgenerasjonell læring, mentorordning, kulturell utveksling og gjensidig forståelse gjennom kreative aktiviteter, diskusjoner og samarbeidsprosjekter.

Ved slutten av kurset skal deltakerne kunne:

- delta i gjensidig læring og kunnskapsutveksling mellom generasjoner.
- introdusere eldre for ny teknologi, inkludert AI og digitale verktøy.
- lære av livserfaringer, historisk kontekst og kulturell kunnskap hos eldre.
- praktisere empati, aktiv lytting og selvutfoldelse.
- redusere sosial isolasjon blant eldre og bekjempe stereotyper mellom generasjoner.

Instrumenttype:

verksted for generasjoner, deltakende aktivitet.

Varighet:

1 time per uke (fleksibel) – start med rolige, lavtrykksaktiviteter.

Antall deltakere:

én klasse + eldre (5–30)

Nødvendige materialer:

- papir, penner, tusjer.
- nettbrett, datamaskiner eller andre digitale enheter.
- valgfritt kunstmateriell (maling, collagemateriell).
- trykte lekser eller spill for samarbeid.

Aktivitetsbeskrivelse - Steg for steg

1

Introduksjon / Isbrytere

Treneren introduserer deltakerne og målene for økten. Enkle isbrytere for å bygge trygghet og engasjement (f.eks. å dele et minne eller en favoritt hobby). Start alltid med aktiviteter med lavt press – dette har vist seg å være viktig for å bygge bro over det første generasjonsgapet.

2

Delt utforskning

Deltakerne deltar i aktiviteter som historiefortelling, digital kunst eller samarbeidsspill. Yngre mennesker kan introdusere eldre mennesker for AI-verktøy, apper eller digitale kunstprogrammer. Eldre mennesker deler personlige erfaringer, historisk kunnskap eller kulturelle perspektiver.

3

Refleksjon og diskusjon

Gruppediskusjon om følelser, personlige erfaringer eller kulturell kunnskap som avdekkes under aktiviteten. Treneren oppmunttrer til dialog, aktiv lytting og spørsmål på tvers av generasjoner.

4

Valgfrie kreative prosjekter

Samarbeid: historier, tegninger eller digitale medier inspirert av felles erfaringer. Deltakerne kan presentere arbeidet sitt for gruppen og diskutere den kreative prosessen.

5

Konklusjoner

Treneren oppsummerer læringspunktene: forståelse mellom generasjoner, gjensidig respekt og kulturell utveksling. Oppfordrer deltakerne til å reflektere over hva de har lært av den andre generasjonen og hvordan de kan fortsette å samarbeide.

Risikoer / utfordringer

- forskjeller i energi, mobilitet eller digital kompetanse mellom tenåringer og eldre.
- eldre kan føle seg skremt av teknologi; treneren må tålmodig støtte dem.
- tenåringer kan dominere samtalen; treneren må sørge for balansert deltakelse.
- følsomhet for potensielt emosjonelle eller personlige historier.
- forskjeller i språk eller uttrykk kan oppstå, spesielt i grupper med deltakere fra ulike bakgrunn (migranter, landlige områder).

Trenerens rolle

Treneren må:

- skape et trygt, inkluderende og imøtekomende miljø.
- tilpasse tempoet i henhold til ulike nivåer av energi og kjennskap til teknologi.
- støtte eldre i bruk av digitale verktøy, og oppmuntre unge til å lære tålmodig.
- lede diskusjonen slik at alle stemmer blir hørt.
- oppmuntre til empati, refleksjon og veiledning på tvers av generasjoner.
- tilby valgfrie kreative prosjekter uten å legge press på deltakerne.
- alltid starte med enkle aktiviteter med lavt press, spesielt på det første møtet.
- bruke isbrytere for å redusere den innledende avstanden mellom generasjoner.

Utviklede ferdigheter

- empati
- aktiv lytting
- kommunikasjon
- kritisk tenkning
- digital kompetanse
- mentoring
- samarbeid og teamarbeid
- kulturell kompetanse

Implementeringsforslag

- start med rolige aktiviteter med lavt tempo for å bygge trygghet.
- inkluder isbrytere for å bryte ned barrierer mellom generasjoner.
- oppmuntre unge til å fungere som mentorer for digitale verktøy samtidig som de lærer av eldres erfaringer.
- hold kreative prosjekter valgfrie, men meningsfulle.
- legg vekt på aktiv lytting og refleksjon etter hver aktivitet.
- gjenta ukentlig for å bygge langsiktige forbindelser.
- tilbakemeldinger fra pilottesting bekrefter: diskusjon og delt lek, sammen med autentisk utveksling mellom generasjoner, er fortsatt de elementene som deltakerne setter mest pris på, uavhengig av alder.



Sannhetens hatt



5-10



1 time

Kort oversikt

Gjennom interaktiv improvisasjon har deltakerne muligheten til å skille sannhet fra feilinformasjon, gjenkjenne emosjonell ladning og identifisere rasjonelle argumenter.

Ved slutten av kurset vil deltakerne kunne:

- Utforske hvordan ulike perspektiver former forståelsen av en fortelling;
- Øve kritisk tenkning under improvisasjon;
- Konstruere og dekonstruere historier fra flere perspektiver;
- Gjenkjenne signalene om sannhet, overdrivelse og manipulasjon.

Aktivitetstype:

Deltakende aktivitet
Improvisasjon
Historiefortelling

Varighet:

60 minutter

Antall deltakere:

5-10 (med eller uten publikum)

Nødvendige materialer:

- en hatt (eller eske)
- ollekort (f.eks. sannhet, overdrivelse, frykt, rasjonalitet osv.)
- paprikahatter eller -etiketter (valgfritt)
- valgfritt: digitale/videomedier
- trykte manus
- tusjer
- enkle rekvisitter

Aktivitetsbeskrivelse – stadier

1 Introduksjon

Treneren forklarer konseptet: hver deltaker får en «hatt» som representerer en måte å fortelle en historie på: sannferdig, emosjonell, villedende, rasjonell, overdrevet, overoptimistisk osv. Publikums oppgave er å analysere tolkningen og identifisere perspektivet som brukes..

2

Rollefordeling

Deltakerne trekker en liten "rollebillett" fra Sannhetshatten (én delt hatt). Hver billett tilsvarer en spesifikk fortellerstil:

- Sannhetens Mester
- Overdrivelsens mester
- Utløseren av frykt
- Den rasjonelle analytikeren
- Sprederen av desinformasjon
- Den emosjonelle historiefortelleren
- Skeptikeren
- Optimisten
- Rollen er hemmelig – publikum ser IKKE billettene.

3

Improvisasjonsscenario

Treneren leser et enkelt scenario, for eksempel: "Byen din planlegger å bygge en ny park. Du må overbevise publikum om hvorfor ditt perspektiv er det riktige." Deltakerne improviserer i henhold til sin rolle.

4

Publikumsanalyse

Etter forestillingen diskuterer publikum:

- Hvilken deltaker representerte hver fortellerstil?
- Hvilke ledetråder gjorde stilen åpenbar?
- Hvordan hver stil endret forståelsen av historien?
- Hvilke argumenter virket troverdige eller manipulerende?

Sett av god tid til denne fasen – refleksjonsdelen har en tendens til å ta lengre tid enn det først ser ut til, før informasjonen virkelig synker inn.

5

Konklusjoner

Medvirkeren fremhever hvordan historiefortellingsperspektiver påvirker persepsjon, følelser og troverdighet. Deltakerne reflekterer over hvordan lignende teknikker dukker opp i media og offentlige debatter.

Mulige risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan fokusere mer på skuespill enn refleksjon;
- Noen deltakere kan overdramatisere rollen;
- Villedende stiler kan skape forvirring hvis de ikke diskuteres ordentlig til slutt;
- Tilretteleggeren må balansere kreativitet med læringsmål

Tilretteleggerens rolle

Tilretteleggeren bør:

- Forberede tydelige rollekort og enkle scenarier;
- Sørg for et psykologisk trygt miljø og stimuler kreativitet;
- Forklar narrative stiler på en enkel måte;
- Hold deltakerne fokusert på improvisasjon, ikke skuespill;
- Veiled publikum til å analysere både emosjonelle og manipulerende signaler;
- Roter rollene mellom rundene, hvis tiden tillater det.

Hva utvikler denne aktiviteten

- Kritisk tenkning
- Kommunikasjon
- Empati
- Improvisasjon
- Lagarbeid
- Mediekompetanse
- Historiefortelling

Implementeringsanbefalinger

- Gi en kort demonstrasjon før aktiviteten begynner.
- Bytt roller i en andre runde for å hjelpe deltakerne med å prøve ut nye perspektiver;
- Oppmuntre til overdrevne, men troverdige tolkninger for å vise hvordan manipulasjonen fungerer;
- Bruk veldig enkle scenarier i starten (f.eks. "ekstra lekser", "en ny regel på skolen");
- Hold hovedbudskapet klart: måten en historie fortelles på endrer måten den forstås på.
- Bruk multimediemateriell (korte klipp, videonyheter) i tillegg til trykte manus der du har tilgang – det gir øvelsen et snev av autenticitet.
- Ikke forhast den siste refleksjonsfasen – det er verdt å sette av ekstra tid til planen.



Tegn det du hører - Emosjonell tolkning av musikk gjennom tegning



4-10



1 time

Kort oversikt

Utvikler emosjonell bevissthet og kreativt uttrykk ved å oversette musikk til visuell kunst. Deltakerne lytter til et musikkstykke med lukkede øyne og tegner umiddelbart det de føler, forestiller seg eller assosierer med musikken.

Ved slutten skal deltakerne kunne:

- tolke musikk følelsesmessig, gjennom visuelle uttrykk.
- reflektere over hvordan lyder påvirker deres indre tilstander og fantasi.
- sammenligne ulike personlige perspektiver på den samme auditive stimulansen.
- formulere følelser og sanseinntrykk gjennom tegning og dialog.
- forstå at kunstnerisk uttrykk er subjektivt og ikke-dømmende.

Instrumenttype:

Kunstnerisk verksted
Emosjonell øvelse
Deltakende aktivitet

Varighet: 45–60 minutter (anbefalt) eller opptil 2 timer (utvidet format) – sett av fleksibel tid til refleksjonsfasen, ingen faste pauser

Antall deltakere:

minimum 4 - maksimum 15

Nødvendige materialer:

- papir (A4 eller større)
- blyanter, tusjer, fargeblyanter
- musikkspiller / høyttalere
- valgfrie hodetelefoner (for individuelle økter)
- komfortable stoler
- (valgfritt) projektor for stemningsbelysning eller stemningsbelysning

Beskrivelse av aktiviteten – steg for steg

2

1

Introduksjon (10 minutter)

- Treneren forklarer målet: ikke å skape "vakker kunst", men å uttrykke følelser fritt. Introduser ideen om å tegne med lukkede øyne, etter å ha lyttet til musikken. Presiserer at deltakerne jobber individuelt, men senere vil dele i par eller små grupper. Introduser de valgte musikksjangrene: helst instrumentale stykker, uten tekst (klassisk, orkester, ballettmusikk, filmmusikk).
- Formuler tydelig, helt fra innledningen, forbindelsen mellom denne øvelsen og prosjektets bredere tema (medieopplæring, kritisk tenkning) – pilottesting har vist at denne forbindelsen ikke alltid er åpenbar for deltakerne hvis den ikke forklares direkte.

3

Medieanalyse (5–10 minutter)

Veiledende spørsmål:

- Hvilken type musikk hørte du på? Hvordan vil du beskrive den?
- Hvordan påvirket lyden fantasien eller følelsene dine?
- Hvilke elementer i musikken (tempo, rytme, atmosfære, instrumenter) påvirket tegningen din?
- Ville en annen sjanger (pop, elektronisk musikk, jazz) skapt en annen tegning? Hvorfor?

5

Konklusjoner (3–5 minutter)

Treneren understreker viktigheten av emosjonelt uttrykk gjennom kunst. Forsterker ideen om at det ikke finnes noen "riktig" tolkning – bare personlig erfaring. Oppfordrer deltakerne til å legge merke til hvordan lyd påvirker fantasi og humor.

4

Kunstaktivitet (20–30 min)

- Deltakerne sitter komfortabelt og lukker øynene. Treneren spiller et musikkstykke på 2–4 minutter.
- Mens de lytter, fokuserer deltakerne på følelser, farger, sansninger, former og spontane bilder.
- Når musikken stopper, åpner de øynene og tegner umiddelbart det de følte, ikke det de "tror de burde tegne".
- Tegningen fortsetter i 5–10 minutter, med enkle materialer (blyanter, tusjer, fargeblyanter).
- Valgfritt: Gjenta med et andre stykke, kontrasterende (langsom vs. dynamisk).

Refleksjon/Diskusjon (10–15 minutter)

Deltakerne deler i par eller små grupper:

- Hva følte dere under musikken?
- Hva representerer tegningen din?
- Hvordan skiller tegningen din seg fra partnerens?
- Hvorfor tror dere den samme
- musikken produserte forskjellige bilder?

Sett av god tid til dette trinnet.

Risikoer/utfordringer

- Deltakerne kan være usikre på tegneferdighetene sine
- Noen kan ha problemer med å identifisere følelser
- Musikk kan utløse uventede følelser
- Distraksjoner kan redusere konsentrasjonen mens man lytter
- Forbindelsen til det bredere temaet (feilinformasjon i media) kan forbli uklar for deltakerne med mindre det blir direkte forklart

Hvordan håndtere: fokuser på prosess, ikke ferdigheter, gi oppmuntring, velg musikk nøye, oppretthold en rolig atmosfære og forklar tydelig forbindelsen til temaet mediekunnskap.

Trenerens rolle

Treneren må:

- velge riktig musikk (instrumental, uttrykksfull, uten tekst) i henhold til det emosjonelle målet.
- skape en rolig, trygg og ikke-dømmende atmosfære.
- legge vekt på uttrykk, ikke kunstnerisk evne.
- veilede deltakerne til å stole på sine spontane bilder.
- oppmuntre til åpen samtale og emosjonell deling.
- tilpasse musikkens varighet og kompleksitet til gruppens alder.
- forklare sammenhengen mellom øvelsen og medieundervisningstemaet tydelig.
- avsette fleksibel tid til refleksjon, uten å pålegge rigide pauser.

Utviklede ferdigheter

- Emosjonell bevissthet
- Kreativitet
- Kommunikasjon
- Kunstnerisk forståelse
- Individuell uttrykk
- Aktiv lytting
- Tenkeferdigheter

Implementeringsforslag

- Bruk en rekke musikalske sjangre: orkesttermusikk, ballettmusikk, klassiske suiter, atmosfæriske filmmusikk.
- Unngå tekster, da de kan overdøve fremføringen.
- Prøv kontrasterende stykker (langsomme vs. energiske) for å vise emosjonelt mangfold.
- La det være mulig å dele sammen to og to først – tryggere for sjenerte deltakere.
- Oppfordre deltakerne til å vise tegningene sine i et minigalleri på slutten.
- Valgfritt: Gjenta aktiviteten til forskjellige tider for å sammenligne emosjonelle tilstander.
- Beregn ekstra tid enn planlagt, spesielt for refleksjonsfasen – deltakerne kan føle seg stresset ellers.
- Forklar eksplisitt, i begynnelsen og slutten av aktiviteten, forbindelsen til temaet mediekunnskap og desinformasjon.



Kunnskap er makt - Informasjonsrekonstruksjon og kritisk refleksjon



5-10



1 time

Kort oversikt

Det hjelper deltakerne å forstå hvordan ufullstendig eller misvisende informasjon (visuell eller tekstlig) påvirker deres oppfatning, følelser og tolkning, og dyrker bevissthet om forskjellen mellom intuisjon og verifisert kunnskap.

Ved slutten skal deltakerne kunne:

- rekonstruere ufullstendig visuell eller tekstlig informasjon (kunstverk eller nyhetsoverskrifter)
- reflektere over sine egne intuitive antagelser og resonnement
- diskutere hvordan manglende informasjon kan påvirke forståelse, følelser og beslutningstaking
- sammenligne innledende oppfatninger med verifiserte fakta

Instrumenttype:

medieanalyseøvelse / kritisk tenkning, deltakende aktivitet

Varighet:

1 time

Antall deltakere:

Min. 5 - maks. 10

Nødvendige materialer:

- fragmenterte bilder eller ufullstendige titler (trykt)
- notatpapir
- tusjer eller penner
- valgfri projektor for å vise eksempler
- valgfrie arbeidsark med refleksjonsspørsmål

Beskrivelse av aktiviteten – steg for steg

1

Introduksjon (10 minutter)

- Treneren introduserer aktiviteten: å utforske hvordan ufullstendig informasjon påvirker persepsjon.
- Forklar at deltakerne skal jobbe med fragmenterte kunstverk eller titler.
- Forklar at målet er å observere intuisjon og antagelser, ikke å umiddelbart "gjette riktig".

2

Rekonstruksjonsøvelse (15–20 minutter)

- Hver deltaker får et fragmentert bilde eller en ufullstendig tittel. Ved hjelp av papir og tusjer/blyanter forsøker deltakerne å rekonstruere det originale verket eller historien, kun basert på intuisjon og fantasi. De oppfordres til å skrive ned tanker, antagelser og hypoteser mens de arbeider.
- Nøye utvalg av bildefragmenter er pedagogisk viktig – fragmentene bør være tvetydige nok til å stimulere ulike tolkninger, men ikke så uklare at de hindrer deltakelse.

3

Sammenligning og verifisering (10-15 minutter)

Deltakerne mottar det komplette arbeidet eller hele artikkelen. De sammenligner rekonstruksjonen sin med originalen. Treneren veileder refleksjonen:

- Hvor nær var dine antagelser det virkelige innholdet?
- Hva fylte du ut basert på tidligere kunnskap eller forutinntatte meninger?
- Var det noen emosjonelle reaksjoner forårsaket av den manglende informasjonen?

4

Refleksjon/Diskusjon (10 minutter)

Veiledende spørsmål:

- Hvordan påvirker ufullstendig informasjon persepsjon og tolkning?
- Har intuisjon hjulpet eller villedet deg?
- Hvordan relaterer dette seg til nyheter, sosiale medier og daglig informasjonskonsum?
- Hvilke strategier kan bidra til å bekrefte informasjon før man danner en dom?

5

Konklusjoner (5 minutter)

- Kurslederen oppsummerer hovedleksjonene: kritisk tenkning, verifiseringens rolle og bevissthet om personlige skjevheter.
- Understreker at oppfatning er subjektiv, men kan forbedres gjennom nøye analyse og pålitelige kilder.

Risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan stole for mye på intuisjon, uten bekreftelse..
- Noen kan føle seg frustrerte hvis antagelsene er veldig langt fra originalen.
- Sensitivt innhold i nyhetseksempler kan utløse emosjonelle reaksjoner.
- For sterk vektlegging av visuell kunst kan gjøre aktiviteten mindre relevant for deltakere med andre interesser (musikk, skriving) – varier typen materiale som brukes.

Hvordan håndtere: Start med enkle eksempler, oppretthold et trygt diskusjonsmiljø, legg vekt på læring fra prosessen, ikke "riktige svar", og veiledet refleksjon over personlige antagelser.

Trenerens rolle

Treneren bør:

- forberede fragmenterte kunstverk eller ufullstendige/misvisende titler på forhånd.
- veilede deltakerne mot kritisk, ikke-dømmende refleksjon.
- starte med enkle eksempler og gradvis øke kompleksiteten.
- oppmuntre til diskusjon om antagelser, skjevheter og emosjonelle reaksjoner.
- koble øvelsen til bredere mediekunnskapsferdigheter og evaluering av informasjon fra det virkelige liv.
- tilpasse innholdstypen (visuell kunst, musikk, tekster) i henhold til gruppens interesser – verktøyet fungerer veldig bra, men kan forbli for fokusert på visuell kunst hvis det ikke er diversifisert.

Utviklede ferdigheter

- Kritisk tenkning
- Mediekompetanse
- Observasjonsevner
- Refleksjon og selvinnsikt
- Kommunikasjon (diskusjon og deling)
- Kunstkunnskap/historiefortelling (valgfritt)

Implementeringsforslag

- Start med enkle, lett gjenkjennelige bilder eller titler.
- Øk gradvis vanskelighetsgraden på fragmentert eller misvisende innhold.
- Bruk en blanding av kunst og nyheter for å vise ulike typer informasjonsbehandling.
- Oppfordre deltakerne til å skrive ned sine antagelser og emosjonelle reaksjoner.
- Koble aktiviteten til hverdagsmediekompetanse: sosiale medier, nyhetsartikler, reklame.
- Valgfritt: Lag en «gallerivandring» for å dele de rekonstruerte bildene og reflektere kollektivt.
- Tilpass det aktive verktøyet til typen deltakere – hvis gruppen har andre interesser enn visuell kunst, bruk alternativet med tekster, manus eller historier (se merknad nedenfor).

**Du kan også bruke tekster, manus eller historier, ikke bare visuelle verk. Deltakerne kan lage en slutt eller tolkning for en historie, sang eller scene, basert på ufullstendig materiale, og deretter sammenligne den med den «originale» slutten. Aktiviteten kan tilpasses ulike typer medier: musikk, skrevne tekster eller visuell kunst. For mer effektiv refleksjon kan deltakerne deles inn i grupper, avhengig av medietype (én jobber med musikk, en annen med tekster, en annen med visuell kunst). Etter å ha fullført øvelsen kan gruppene dele sine tolkninger, sammenligne resultater og diskutere hvordan ufullstendig informasjon produserer ulike perspektiver. For musikkbaserte øvelser, sett av mer tid til lytting, reaksjon og refleksjon.*



Fra reaksjon til refleksjon



5-12



1 time

Kort oversikt

For å hjelpe deltakerne med å gjenkjenne, forstå og håndtere sine emosjonelle reaksjoner på nyheter og medieinnhold, samtidig som de utvikler selvinnsikt og konstruktive kommunikasjonsferdigheter.

Denne aktiviteten fungerer merkbart bedre med små grupper av deltakere som faktisk ønsker å være til stede, snarere enn med en hel klasse. Pilottesting sammenlignet direkte en gruppe på 22 personer (hele klassen) med en gruppe på 14 frivillige: den mindre gruppen var merkbart mer engasjert og genererte flere konklusjoner.

Til slutt skal deltakerne kunne:

- Identifisere tre positive og tre negative følelser utløst av en nyhetsartikkel.
- Reflektere over hvordan medieinnhold påvirker tankene, humøret og perspektivet deres.
- Dele meninger med andre på en konstruktiv måte.
- Forstå sine egne fordommer og reaksjoner.

Instrumenttype:

Deltakende aktivitet
Refleksjonsmetode

Varighet:

1 time

Antall deltakere:

5-12

Nødvendige materialer :

- Trykte nyhetsartikler
- Arbeidsark
- Penner
- Markører
- Flipchart (valgfritt)
- Projektor (valgfritt for online/hybrid)

Aktivitetsbeskrivelse – stadier

1

Introduksjon

Treneren introduserer aktiviteten, forklarer formålet og deler ut nyhetsartikler eller tilbyr et utvalg å velge mellom. Deltakerne blir minnet på at følelser er personlige og naturlige, uansett hva de er.

2

Identifisere følelser

Deltakerne leser individuelt den valgte nyhetsartikkelen. De skriver ned tre positive og tre negative følelser som artikkelen utløser. De kan uttrykke disse følelsene gjennom ord, raske skisser, symboler eller korte notater.

3

Refleksjon

Hver deltaker reflekterer over spørsmål som:

- Hvorfor føler jeg det slik?
- Hvilken del av historien utløste denne reaksjonen?
- Hvordan påvirker dette min oppfatning av emnet?

Deltakerne fyller ut et kort arbeidsark eller skriver frihåndssvar.

4

Gruppediskusjon

I par eller små grupper deler deltakerne noen observasjoner (kun det de føler seg komfortable med å si). De sammenligner emosjonelle reaksjoner, legger merke til forskjeller og utforsker hvordan medieinnramming former følelser.

5

Konklusjoner

Gruppen samles for å oppsummere konklusjonene angående emosjonelle reaksjoner, mediepåvirkning og personlig tolkning. Tilretteleggeren fremhever viktigheten av selvinnsikt i mediekonsum.

Mulige risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan føle seg sårbare når de deler følelsene sine;
- Noen nyhetstemaer kan være for sensitive eller voldelige;
- Tilretteleggeren må sørge for et psykologisk trygt miljø og fremme gjensidig respekt.
- Store grupper (20+), spesielt hele klasser i stedet for frivillige, har en tendens til å redusere individuelt engasjement og deltakelse.

Tilretteleggerens rolle

Tilretteleggeren bør:

- Tilby et trygt og ikke-dømmende rom for å uttrykke følelser;
- Velge passende nyheter og unngå overdrevent traumatisk eller manipulerende innhold;
- Oppmuntre til uttrykk av følelser uten frykt for kritikk;
- Veide refleksjon gjennom enkle spørsmål;
- Avklare mediekunnskapsbegreper som skjevhet, innramming og emosjonelt språk;
- Gi støtte til deltakere som føler seg overvelde;
- Opprettholde passende kommunikasjon til enhver tid.

Hva utvikler denne aktiviteten

- Kritisk tenkning
- Mediekompetanse
- Emosjonell bevissthet
- Kommunikasjon
- Empati
- Aktiv lytting
- Selvrefleksjon

Implementeringsanbefalinger

- Velg nyheter som er relevante, men ikke følelsesmessig overveldende.
- Hvis mulig, involver en psykolog eller medieekspert for dypere refleksjon.
- For deltakere som ikke ønsker å dele følelsene sine offentlig, oppfordre til å skrive dagbok.
- For deltakere som ikke ønsker å dele følelsene sine offentlig, oppfordre til å skrive dagbok.
- Aktiviteten er spesielt effektiv når den ledes av en trener med erfaring innen ungdomskommunikasjon eller journalistikk.
- Når det er mulig, rekrutter deltakere på frivillig basis, ikke utfør aktiviteten med en hel klasse – det har vist seg å gjøre en betydelig forskjell i engasjement og dybde av refleksjon – for større grupper, vurder å forlenge varigheten litt (fra 1 time til 1½ time) og legge til en kort pause mellom den emosjonelle identifikasjonen og refleksjonsfasen.



Kunst og demokrati: en reise gjennom tiden



en klasse



1 time

Kort presentasjon

Å utforske historiske perioder og kulturelle kontekster gjennom kunst og å utvikle kritisk tenkning, mediekunnskap og fortolkningsevner.

På slutten av aktiviteten skal deltakerne kunne:

- Analysere kunstverk fra ulike epoker og kulturelle kontekster, inkludert propagandamateriell.
- Sammenligne personlige tolkninger og perspektiver.
- Forstå den historiske og sosiale konteksten bak et kunstverk.
- Identifisere visuelle koder, symboler og budskap (eksplisitte eller skjulte).

Instrumenttype:

Pedagogisk spill
Medieanalyseøvelse

Varighet:

60 minutter

(Kan organiseres ukentlig eller månedlig; maks 4 kunstverk per økt – for å unngå kognitiv overbelastning)

Antall deltakere:

Minimum 5 – maks: én hel klasse

Nødvendige materialer:

- Reproduksjoner av kunstverk (fysiske eller digitale)
- Trykte arbeidsark eller veiledningsspørsmål
- Papir, penner, tusjer
- Projektor eller lerret (valgfritt)

Aktivitetsbeskrivelse – stadier

1

Introduksjon (5 minutter)

Tilretteleggeren introduserer temaet: hvordan kunst reflekterer samfunn, demokrati, hverdagsliv og kulturelle verdier gjennom ulike historiske perioder. Deltakerne får en kort presentasjon for temaet for økten (f.eks. mote i ulike epoker, hverdagsliv, propaganda, kulturelle kontraster).

2

Gruppedannelse (2 minutter)

Deltakerne deles inn i små grupper (3–5 personer), og hver gruppe mottar et sett med verk fra forskjellige epoker, kulturer eller politiske kontekster.

3

Individuell observasjon (5 minutter)

Deltakerne observerer verkene stille. Skriv ned hva de ser, føler og assosierer med bildet: symboler, farger, personer, objekter, følelser, kontekstuelle ledetråder. Valgfritt/å vurdere: Pilottesting har vist at deltakerne har en naturlig tendens til å verbalisere intuisjonene sine umiddelbart. Hvis gruppen virker ivrig etter å diskutere direkte, kan du hoppe over den individuelle observasjonsfasen og gå direkte til gruppeanalyse, uten å miste kvaliteten på diskusjonen.

4

Gruppeanalyse (10-15 minutter)

Hver gruppe diskuterer verket ved hjelp av veiledende spørsmål gitt av veilederen. Eksempler:

- Hva tror du skjer i dette verket?
- Hvilken æra eller kultur kan det representere?
- Hvilket budskap tror du kunstneren formidler – eksplisitt eller skjult?
- Hvordan forholder dette verket seg til ideer om samfunn, frihet eller demokrati?
- Hva sier det om hverdagslivet på den tiden eller på det stedet?

5

Sammenlignende refleksjon (10 minutter)

Grupper sammenligner verk fra ulike perioder eller kulturer og identifiserer kontraster:

- Hvordan er representasjoner av samfunnet forskjellige?
- Hvilke endringer kan observeres i mote, roller, verdier eller makt?
- Hvordan kan to kulturer representere det samme historiske øyeblikket på forskjellige måter?

6 Kreativ tolkning (10 minutter)
Hver gruppe oppsummerer sin tolkning og forbereder en kort presentasjon, muntlig eller visuell (tankekart, rask skisse, kollasj). Fremhev hovedbudskap og hvordan arbeidet formidler ideer knyttet til samfunn eller demokrati.

8 Kontekst gitt av tilretteleggeren (3–5 minutter)
Etter presentasjonene gir tilretteleggeren informasjon om den historiske og kulturelle konteksten for hvert verk, og tydeliggjør:

- den faktiske epoken og stedet.
- det tiltenkte budskapet.
- den politiske konteksten (hvis noen).
- hvorfor kunstnerne brukte bestemte symboler eller stiler.

7 Gruppepresentasjoner (10–15 minutter)
Gruppene presenterer sine tolkninger for hele klassen. Deltakerne oppfordres til å stille spørsmål, være enige eller uenige, og tilby alternative tolkninger.

9 Sluttrefleksjon og diskusjon (5 minutter)
Deltakerne diskuterer hva som overrasket dem, hvilke tolkninger som var forskjellige mellom gruppene, og hvordan kunst kan forme eller stille spørsmål ved samfunnsverdier. De utdyper diskusjonene om sammenhengen mellom mediekunnskap, demokrati og kulturell forståelse.

Mulige risikoer / utfordringer

- Noen historiske temaer kan være sensitive;
- Deltakerne kan projisere moderne verdier uten å forstå konteksten – veiledning er nødvendig;
- Sterke meninger kan oppstå; tilretteleggeren bør megle, og hans rolle er viktig.

Tilretteleggerens rolle

Hva ungdomsarbeideren bør gjøre:

- Velg passende verk og sørg for at de er kulturelt og historisk nøyaktige.
- Gi enkle veiledende spørsmål for å støtte analyse og tolkning.
- Oppmuntre til åpen diskusjon og sørg for at alle deltakere føler seg trygge på å uttrykke sine ideer.
- Avklar misforståelser og gi historisk eller kulturell kontekst når det er nødvendig.
- Administrer tiden og hold gruppen fokusert på læringsmålene.
- Ta nøye opp sensitive temaer og fremme respektfull dialog.

Hva utvikler denne aktiviteten

- Kritisk tenkning
- Mediekompetanse
- Kunstnerisk og visuell analyse
- Kulturell kompetanse
- Empati og å innta den andres perspektiv
- Teamarbeid og samarbeidende tolkning

Implementeringsanbefalinger

- Still veiledende spørsmål (f.eks. Hvilken historie forteller dette bildet? Hvilke symboler antyder makt, frihet, frykt eller tradisjon?);
- Gi rom for fri personlig tolkning før du gir historisk kontekst;
- Oppmuntre til debatt og sammenligninger mellom verk;
- Start med mer tilgjengelige eller kjente bilder; introduser gradvis mer komplekse verk.

Influencer eller manipulator?



5-15



1 time

Kort presentasjon

Utvikle kritisk tenkning og mediekunnskaper slik at deltakerne kan evaluere innlegg på sosiale medier, oppdage skjult reklame og forstå formene for emosjonell eller overbevisende manipulasjon som brukes av influencere.

Viktig merknad fra pilottesting: Deltakerne hadde en tendens til å bedømme influencere som mennesker, ikke manipulasjonsteknikkene de brukte. Gjør det klart fra innledningen at øvelsen analyserer teknikker og innhold, ikke menneske.

Ved slutt skal deltakerne kunne:

- Analysere innlegg på sosiale medier med en kritisk ånd;
- Identifisere kilder, interessekonflikter og overtalende/emosjonelle teknikker;
- Avdekke skjult reklame, villedende påstander eller manipulerende budskap;
- Evaluere troverdigheten og intensjonene bak innholdet som er laget av influencere.

Aktivitetstype:

Mediekunnskapsøvelse
Pedagogisk spill

Varighet:

60 minutter

Antall deltakere:

5-15

Nødvendige materialer :

- Influencerinnlegg, trykte eller digital.
- Analyseark.
- Penner / tusjer.
- Projektor eller lerret (valgfritt).
- Telefoner eller nettbrett (ved arbeid på nett).
- Valgfritt: et skjema som sendes på forhånd til deltakerne, der de foreslår eksempler på influencere/innlegg som er relevante for dem.

Aktivitetsbeskrivelse – stadier

1

Innledning

Tilretteleggeren forklarer formålet med aktiviteten: å bedre forstå hvordan influencere former meninger, følelser og atferd. Deltakerne er kjent med konsepter som emosjonell manipulasjon, skjult reklame og troverdighetsindikatorer. Vær tydelig fra begynnelsen: formålet med øvelsen er å analysere teknikkene som brukes, ikke å bedømme influencere som mennesker. Deltakerne har en tendens til å forveksle de to.

2

Gruppearbeid: analyse av innlegg på sosiale medier

Deltakerne jobber i små team. Hvert team mottar 2–3 innlegg fra influencere (trykte eller digitale). De analyserer:

- Hvem er forfatteren?
- Hva blir promotert?
- Finnes det kilder eller bevis?
- Finnes det potensielle interessekonflikter?
- Hvilke følelser eller overtalelseteknikker brukes?

Teamene fyller ut et kort analyseark.

3

Diskusjon: Troverdighet og manipulasjon

Teamene deler funnene sine. Diskuter sammen:

- Er innlegget troverdig?
- Inneholder det skjult reklame?
- Manipulerer det følelser eller skaper det press?
- Hvordan bygger influenceren sitt offentlige image?

4

Rollespillvariant (valgfritt)

Lagene lager sine egne innlegg i influencerstil, tvetydige eller manipulerende (skrevet eller skissert). Et annet lag må gjennomgå og analysere innlegget ved hjelp av de samme kriteriene.

5

Konklusjoner

Tilretteleggeren fremhever tegn på manipulasjon, viktigheten av å verifisere kilder og hvilken innvirkning influencere har på unges oppfatninger.

Mulige risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan oppfatte kritikk av influencere som personlig;
- Noen innlegg kan utløse emosjonelle reaksjoner;
- Det er en risiko for å fokusere på influenceren i stedet for teknikkene som brukes;
- Diskusjoner bør rettes mot forståelse og analyse, ikke evaluering eller kritikk;
- I en internasjonal kontekst kan det være vanskelig å finne eksempler som resonnerer med alle grupper samtidig.

Tilretteleggerens rolle

Tilretteleggeren bør:

- Velge relevante og alderstilpassede innlegg fra influencere;
- Oppmuntre til kritisk analyse, ikke personlig (fokuser på innhold, ikke angrip folk);
- Lede diskusjonen om etikk, emosjonell påvirkning og troverdighet;
- Forklare teknikker som innramming, overdrivelse, estetisk overtalelse og skjult reklame;
- Støtte respektfullt samarbeid og sørge for at alle deltar.

Hva utvikler denne aktiviteten

- Mediekompetanse
- Kritisk tenkning
- Kommunikasjon
- Etisk resonnement
- Lagarbeid
- Observasjon og analyse

Implementeringsanbefalinger

- Velg trending influencere for å opprettholde et høyt engasjementsnivå;
- Inkluder en kort debriefing om hvorfor visse taktikker virker manipulerende;
- Diskuter hvordan influencere bygger sin offentlige persona gjennom bilder og ord;
- Oppfordre deltakerne til å reflektere over etisk atferd på nett og åpenhet;
- Vurder å dele opp i to separate økter (teori, deretter anvendelse på reelle eksempler) – send ut et skjema på forhånd der deltakerne foreslår eksempler som er relevante for dem – tydeliggjør at fokuset er på teknikker, ikke mennesker.

Original eller algoritme?

Avsløring av kunst laget av AI

kunstig intelligens



5-15



1-1.5 time

Kort oversikt

Utvikler kritisk tenkning og mediekunnskap i forhold til kunst generert av kunstig intelligens, dyrker forståelse for menneskelig kreativitet og oppmuntrer til etisk refleksjon over AIs rolle i kunst og kultur.

Ved slutten, skal deltakerne kunne:

- identifisere verk skapt av mennesker kontra AI.
- diskutere emosjonelle, kreative og tekniske aspekter ved kunst.
- reflektere over karriereveier som er avhengige av menneskelig kreativitet.
- vurdere de etiske og personlige implikasjonene av AI i kunst og kultur.

Instrumenttype:

Medieanalyseøvelse, deltakende aktivitet

Varighet:

1-1,5 timer (ingen pauser) – vurder å forlenge hvis tiden tillater det;

Antall deltakere:

5-15

Nødvendige materialer:

- AI-genererte og menneskeskapt kunstverk (bilder, videoer, musikk, historier).
- Individuelle enheter for visning eller lytting (nettbrett, datamaskiner, høyttalere) .
- trykte ark for å registrere observasjoner.
- penner / tusjer.
- valgfri projektor eller lerret for gruppevisning.

Aktivitetsbeskrivelse – steg for steg

1

Introduksjon (kort, 5-10 minutter)

- Treneren introduserer aktiviteten og forklarer målene: å analysere verk laget av mennesker kontra AI. Understreker at øvelsen ikke handler om å "gjette riktig", men om å utvikle kritisk tenkning. Vis enkle eksempler som er lett å analysere, slik at deltakerne kan engasjere seg uten å føle seg overveldet. Hold den teoretiske delen kort – fokuset bør være på den praktiske aktiviteten, ikke på lange forklaringer.

2

Analyse (15 minutter)

Deltakerne undersøker, individuelt eller i par, utvalgte verk (musikk, bilder, historier, video). Legg merke til kjennetegn som antyder menneskelig eller kunstig intelligens-skaping, med fokus på:

- emosjonelt uttrykk eller mangel på sådan.
- ufullkommenheter eller spontanitet.
- originalitet og narrativ sammenheng.
- teknisk stil.

Treneren oppmuntrer til observasjon av både åpenbare og subtile ledetråder.

3

Diskusjon / Debatt (45 minutter)

Deltakerne presenterer analysene sine og begrunner hvilke verk de mener er generert av AI. Gruppen debatterer elementene som virker "spesifikt AI" kontra menneskelige, og diskutere:

- subtile ufullkommenheter i menneskelig arbeid.
- konsistens eller forutsigbarhet i AI-utfall.
- Emosjonell resonans, historiefortelling og kreativitet.

Treneren veileder etisk refleksjon:

- Hva kan AI gjøre veldig bra?
- Hva krever unikt menneskelig kreativitet?
- Hvordan kan AI påvirke fremtidige karrierer innen kunst, musikk, skriving og andre kreative felt?

Diskusjonen er dynamisk; treneren oppmuntrer til respektfull debatt og argumentasjon, ikke "riktige svar".

4

Refleksjon / Konklusjoner (10-15 minutter)

Treneren oppsummerer hovedkonklusjonene:

- Mennesker bringer uforutsigbarhet, følelser og kulturell kontekst til kreativt arbeid.
- AI kan produsere imponerende tekniske resultater, men mangler ofte intensjonalitet eller emosjonell dybde.
- Å anerkjenne både styrker og begrensninger dyrker etisk, kritisk og kreativ tenkning.

Deltakerne reflekterer over sine egne preferanser, observasjoner og antagelser om AI-kunst.

Risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan overvurdere evnene til AI.
- Noen fokuserer kanskje bare på "riktig gjetting", ikke refleksjon.
- Etske diskusjoner kan være krevende for yngre deltakere.
- Forskjeller i mediekjennskap kan påvirke selvtilliten.
- Å skille mellom menneskelig og AI-innhold blir stadig vanskeligere, selv for treneren etter hvert som teknologien utvikler seg.

Slik håndterer du det:

- Bruk enkle eksempler først for å bygge tillit.
- Fokuser på argumentasjon, ikke "riktige svar".
- Led diskusjonen for å utforske både emosjonelle og tekniske kvaliteter.
- Sørg for at alle deltakere har lik mulighet til å bidra.
- Sett av tilstrekkelig tid til forhåndsscreening/screening av AI eksempler vs. menneskelige eksempler.

Trenerens rolle

Treneren bør:

- velge enkle, tilgjengelige eksempler til å begynne med.
- veilede deltakerne mot kritisk analyse, ikke bare gjetting.
- oppmuntre til diskusjon om emosjonelle, kreative og etiske aspekter.
- støtte debatten med spørsmål og eksempler.
- sikre at deltakerne forstår forskjellen mellom KI-kapasiteter og menneskelig kreativitet.
- moderere diskusjoner for å unngå dominans fra mer høylytte deltakere.
- holde den teoretiske delen kort og fokusere på praktisk aktivitet.
- gi individuell tilgang til enheter for forskning, når det er mulig – stimulere nysgjerrighet og engasjement.

Utviklete ferdigheter

- Kritisk tenkning
- Mediekompetanse
- Kunstnerisk kreativitet
- Etisk resonnement
- Lagarbeid
- Refleksjons- og diskusjonsferdigheter
- Observasjon og analyse

Implementeringsforslag

- Start med veldig enkle eksempler for å gjøre deltakerne kjent med forskjellene mellom kunstig intelligens og mennesker.
- Oppfordre deltakerne til å forklare resonnementet sitt, ikke bare anta antagelser.
- Fokuser diskusjonen på kreative elementer, ufullkommenheter, emosjonell resonans og etiske implikasjoner.
- Kan brukes på ulike typer medier: musikk, visuell kunst, historiefortelling, video.
- Vurder å dele deltakerne inn i mediespesifikke grupper (én for musikk, en annen for bilder, en annen for historier) for mer dyptgående analyse.
- Etter gruppediskusjoner, del konklusjoner samlet for å sammenligne tolkninger.
- Aktiviteten er enkel å implementere og krever ikke pause, men hvis tiden tillater det, sett av mer enn standard 15 minutter til den individuelle analysedelen.
- Gi tilgang til nettbrett eller andre enheter for individuell forskning – gjør øvelsen til en "detektivarbeidsopplevelse" som stimulerer nysgjerrighet.



Sant eller usant?



liten gruppe



1 time

Kort oversikt

Den lærer deltakerne hvordan de kan verifisere informasjon ved hjelp av flere kilder og hjelper dem med å reflektere over hvorfor følelser og førsteinntrykk ofte påvirker tilliten deres.

Ved slutten skal deltakerne kunne:

- verifisere overraskende eller kontroversielle nyheter ved hjelp av tre forskjellige kilder (offisielle, troverdige, uavhengige).
- identifisere motsetninger og emosjonell innramming i en nyhetsartikkel.
- diskutere hvorfor førsteinntrykk former tillit og hvordan dette kan motvirkes.
- reflektere over viktigheten av å verifisere informasjon før den deles.

Instrumenttype:

Deltakende aktivitet

Varighet:

60 minutter

(kan også brukes som hjemmelektse hvis deltakerne trenger tid til å undersøke kilder)

Antall deltakere:

minimum 5 - maks én hel klasse

Nødvendige materialer:

- Trykte nyheter (ekte og falske)
- Arbeidsark
- Penner og tusjer
- Internett-tilgang (datamaskiner, nettbrett eller telefoner)
- Projektor (valgfritt)

Aktivitetsbeskrivelse – steg for steg

Introduksjon

1

- Treneren forklarer målet: å bekrefte informasjon og forstå hvordan følelser påvirker tillit.
- Se Regelen introduseres: "Hvis du ikke finner tre forskjellige kilder, ikke del."
- Deltakerne deles inn i små grupper med en leder og to støtteroller (som noterer, som forsker).
- En kort isbryter i begynnelsen hjelper mye med engasjement – i nettbaserte økter, vær spesielt oppmerksom på dette stadiet, fordi det er vanskeligere å opprettholde, og ofte er ikke det alene nok.

Verifisering og sammenligning

3

Grupper dokumenterer alle funn på et arbeidsark.

- Hvis de jobber på nett, kan de dele skjermen med resultatene.
- Teamene sammenligner kilder og fremhever inkonsekvenser eller bekreftede fakta.

Presentasjon og refleksjon

4

Hver gruppe presenterer kort sine konklusjoner: er nyheten sann, usann eller misvisende?

Diskusjonen fortsetter rundt spørsmålene:

- Hvorfor virket historien troverdig ved første øyekast?
- Hvilke følelser utløste den?
- Hvordan påvirket vår første vurdering den?

Gruppeanalyse

Hver gruppe mottar en overraskende eller kontroversiell nyhetsartikkel (samme historie eller forskjellige historier). Deres oppgave er å bekrefte den ved å finne tre typer kilder:

2

- En offisiell kilde (institusjon, myndighet)
- En troverdig kilde (pålitelig nyhetskanal)
- En uavhengig kilde (ikke relatert til emnet)
- Gruppene analyserer:
 - Nyhetsartikkelens opprinnelse
 - Dataene eller tallene som brukes
 - Motsetninger mellom kilder
 - Emosjonell innramming som påvirker leserne

Konklusjoner og anbefalinger

Som en siste øvelse brukes "trådløs telefon"-leken med en ekte nyhetsartikkel – den hviskes eller sendes fra person til person, deretter sammenlignes den opprinnelige formen med den endelige.

5

- Treneren legger vekt på evidensbasert tenkning, mangfold av kilder og behovet for å verifisere før informasjon distribueres. Deltakerne reflekterer over hvordan de kan anvende "trekilderegelen" i hverdagen.

Risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan ha problemer med å finne troverdige eller uavhengige kilder.
- Emosjonelle eller kontroversielle nyheter kan utløse sterke reaksjoner.
- Risiko for forvirring hvis historiene er for komplekse.
- Treneren må gi støtte og klarhet.
- Nettversjonen krever en bedre forberedt isbryter, ellers kan engasjementet bli mindre som forventet.

Trenerens rolle

Ungdomsarbeideren bør:

- velge alderstilpassede og mangfoldige nyheter (ekte, falske eller blandede).
- veilede deltakerne i å finne og evaluere kilder.
- holde fokus på analyse, ikke personlige meninger.
- forklare forskjellen mellom offisielle, troverdige og uavhengige kilder.
- oppmuntre til samarbeid og støtte gruppeledere.
- håndtere sensitive temaer forsiktig.
- forsterke oppmerksomheten mot følelser når en nyhetshistorie utløser sterke reaksjoner.
- forberede en solid isbryter, spesielt for nettmøter.

Utviklede ferdigheter

- Mediekompetanse
- Kritisk tenkning
- Lagarbeid
- Emosjonell bevissthet
- Forskningsferdigheter
- Evaluering av kilder

Implementeringsforslag

- Bruk en dynamisk, tidsbestemt rollespillvariant der én gruppe lager en misvisende nyhetsartikkel og en annen sjekker den.
- Velg korte og enkle nyhetsartikler for nybegynnere, og øk kompleksiteten senere.
- Oppmuntre til kreative presentasjoner (infografikk, grafer, historiefortelling).
- Avslutt med øvelsen "trådløs telefon" for å visuelt vise hvordan informasjon forvrenges.
- Forsterk hovedbudskapet på slutten: "Hvis du ikke finner tre forskjellige kilder, ikke del".



JEG ER KUNSTNEREN – Kreativt rollespill med historiske eller kunstneriske skikkelser



opptil 50



1-2 timer

Kort oversikt

Aktiviteten tar sikte på å utvikle kreativitet, kulturell bevissthet og evnen til å snakke foran et publikum ved å tolke en ekte kunstner eller historisk figur i førsteperson, ved hjelp av teatraliske, uttrykksfulle og informative elementer.

Til slutt skal deltakerne kunne:

- undersøke en ekte kunstner eller historisk figur ved hjelp av pålitelige kilder;
- konstruere en kort førstepersonsmonolog basert på virkelige hendelser;
- representere elementer av den valgte karakterens stil, liv eller kontekst;
- opptre foran et publikum ved hjelp av kroppsspråk, stemme og enkle rekvisitter;
- identifisere forskjellen mellom verifisert informasjon og antagelser;
- reflektere over hvordan kultur og kunst påvirker samfunnet.

Aktivitetstype:

Pedagogisk spill

Deltakende aktivitet

Varighet:

1–2 timer (pluss en dag med forskning / research for å tolke karakteren)

Antall deltakere:

Minimum 2 deltakere + publikum på opptil 40–50 personer (anbefales: grupper på maks 10–15 for best mulig engasjement)

Nødvendige materialer:

- Flipchart, tusjer
- Ark med notater
- Enkle rekvisitter (hatter, skjerf, rammer, symbolske gjenstander)
- Telefon/nettbrett for dokumentasjon
- Kort av kunstnere eller historiske personer

Beskrivelse av aktiviteten – stadier

1

Introduksjon (10 min)

- Tilretteleggeren introduserer aktiviteten.
- Presenterer eksempelkort eller bilder av mulige kunstnere/historiske skikkelser.
- Forklarer hovedregelen: Deltakerne skal fremføre en monolog i førsteperson.
- Gruppen har 1 minutt til å velge sin karakter (hvis de ikke allerede har valgt en dagen før).
- Sett av nok tid til aktiviteten.

3

Medieanalyse (10 min)

Veiledende spørsmål:

- Hvor fant du informasjon om karakteren din?
- Hvordan bekreftet du at informasjonen var nøyaktig?
- Hvilke kilder syntes du var troverdige, og hvorfor?
- Hvilken type media påvirket din oppfatning av denne karakteren (videoer, dokumentarer, sosiale medier, artikler osv.)?

5

Konklusjoner (3-5 min)

- Tilretteleggeren oppsummerer ferdighetene som er involvert: forskning, kreativitet, empati, kritisk tenkning, offentlig tale.
- Understreker viktigheten av faktasjekking når en ekte person er representert.

2

Kunstnerisk aktivitet (forberedelse + tolkning) (30 min)

- Hver deltaker forbereder en 1–2 minutters monolog: "Jeg er ... og jeg er kjent for ..."
- De kan skrive ned noen hovedideer;
- De bruker kroppsspråk, gester, stemmemodulasjon, holdning og enkle rekvisitter (hatter, skjerf, rammer, symbolske gjenstander);
- De presenterer monologen sin for gruppen etter tur;
- Publikum prøver å gjette hvem karakteren er.

4

Refleksjon / diskusjon (7-8 min)

Foreslåtte spørsmål:

- Hvordan var det å "sette seg inn i rollen" til denne kunstneren eller personen?
- Hvilke følelser oppsto?
- Hva var lett eller vanskelig under forestillingen?
- Hva lærte du om den historiske / kulturelle konteksten til karakteren din?

Mulige risikoer / utfordringer

- Deltakerne kan føle seg sjenerte eller ukomfortable når de opptrer.
- Frykt for å snakke offentlig.
- Å finne falsk eller delvis sann informasjon i dokumentasjonsprosessen.
- Ulik forberedelsestid for deltakerne.
- Store grupper kan kreve mer nøye tidshåndtering.

Tips: Bruk oppvarmingsøvelser, gi eksempler og tillat eventuelt pararbeid under forberedelsene.

Tilretteleggerens rolle

Tilretteleggeren bør:

- gi et sett med kort med kunstnere/figurer for å hjelpe deltakerne med å velge;
- skape et trygt og inkluderende miljø;
- forklare hvert trinn i aktiviteten tydelig;
- støtte sjenerte eller engstelige deltakere;
- oppmuntre til bruk av pålitelige kilder;
- moderere diskusjonen og gi konstruktiv tilbakemelding.

Hva utvikler denne aktiviteten

- Kritisk tenkning
- Mediekompetanse
- Kunstnerisk kreativitet
- Lagarbeid
- Kommunikasjon og offentlig tale
- Empati
- Dokumentasjons-/forskningsferdigheter
- Selvtillit

Implementeringsanbefalinger

- Det anbefales at tilretteleggeren forbereder et sett med kort med kunstnere/figurer, ledsaget av korte beskrivelser, for å inspirere deltakere som ikke vet hvem de skal velge;
- Du kan inkludere internasjonale personligheter, men også lokale eller mindre kjente kulturpersonligheter;
- Øvinger i gruppen øker deltakernes selvtillit før den endelige presentasjonen;
- I nettversjonen kan deltakerne ta opp og sende monologen sin som en kort video;
- Beregn varigheten proporsjonal med gruppestørrelsen (ca. 6 min/deltaker som en veiledning) – for deltakere som trenger mer støtte i forskningsfasen, vurder ytterligere generelle kulturaktiviteter før aktiviteten.



6. Casestudier

Arkene presentert i forrige avsnitt beskriver den endelige formen til hvert verktøy, slik den resulterte fra pilottesting. Dette avsnittet har et annet formål: det viser hvordan noen av verktøyene faktisk ble gjennomført i verksteder, dokumentert direkte av fasilitatorene som var ansvarlige for testingen.

Materialene som følger, er de faktiske presentasjonene fasilitatorene brukte når de gjennomførte verkstedene, og viser hvordan hvert verktøy konkret ble formidlet til unge: aktivitetens struktur slik den ble presentert for gruppen, eksemplene og det visuelle materialet som ble brukt, samt eventuelle tilpasninger som ble gjort.

Formålet med disse materialene er å gi et direkte bilde av hvordan verktøyene ble gjennomført i praksis, utover sammendraget presentert i avsnittet «Pilotvalidering».



Influencer eller manipulator?

Fasilitator: Patricia Brohanschi
Organisasjon: National Athenaeum of Iași
Land: Romania
Merknad: materiale presentert på engelsk, i opprinnelig leveringsform.



MEDIA LITERACY WORKSHOP

Influencer or Manipulator?

How social media shapes emotions, choices and behaviour

#DigitalLiteracy

#GenZ

#Ethics

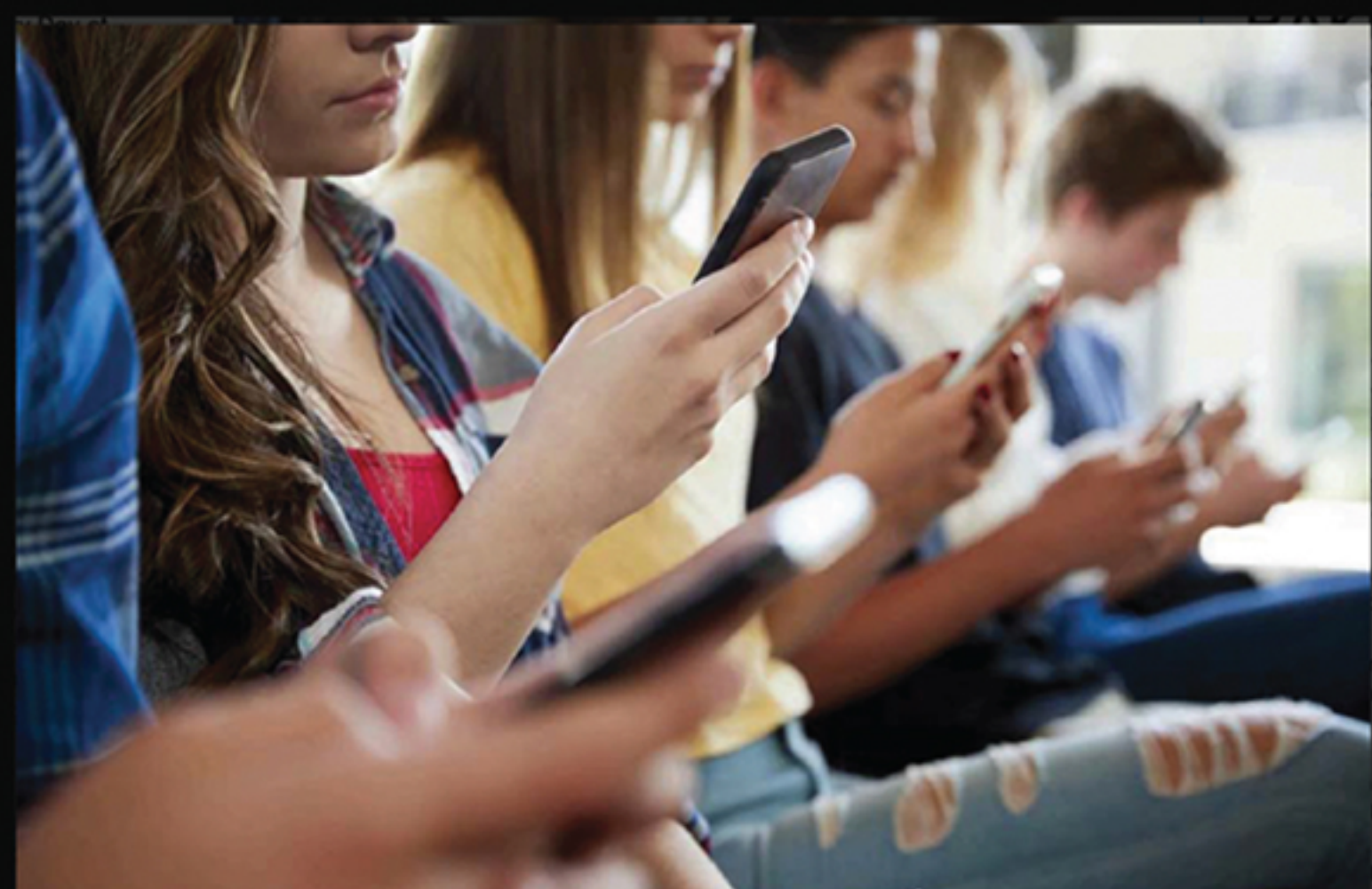
DIGITAL INFLUENCE



More than just posts

Social media interfaces are designed to influence our emotions, behavior, and core identity.

Influencers don't just sell products; they shape global trends, opinions, and our perception of reality.



THE CORE REALITY

“Most influencer content doesn't try to convince people logically. It tries to make them **FEEL** something.”



KEY MANIPULATION TACTICS



Hidden Ads

Commercial messages camouflaged as personal recommendations or casual lifestyle content.



FOMO

The engineered fear of missing out on a trend, a product, or a seemingly perfect experience.



Emotional Hooks

Using intense emotions—vulnerability, anger, or euphoria—to trigger engagement and clicks.



Parasocial Bonds

One-sided emotional connections where users feel they “know” an influencer personally.

CASE 1: THE "PURE" ROUTINE



“Guys, this completely changed my skin. Not sponsored btw.”

This aesthetic uses soft lighting and “authentic” bedroom settings to build trust before a recommendation.

❤️ 1.2M 💬 4.5k ➡️ 12k



CASE 2: PRODUCTIVITY

“While you sleep, someone else is getting ahead.”

Hustle culture influencers use dramatic “5 AM” lighting to create a sense of inadequacy and urgency.

Tactic: High-pressure aspiration.



CASE 3: MANIFESTING WEALTH

“Manifest the life you deserve.”

Luxury lifestyle content presents a hyper-filtered reality that conflates self-worth with material consumption.

Common themes: Dubai breakfasts, supercars, designer labels.



CASE 4: PERFORMANCE

"Social media isn't real and I've been struggling lately..."

Strategic vulnerability can be a tool for engagement. It creates a deep parasocial bond through "raw" content.

The "Sad Selfie" is often a calculated move for viral reach.





INTERACTIVE WORKSHOP



Challenge: Create a Fake Post

Pick a goal and use these keywords to design an influential post:

· Emotion

· Urgency

· Authenticity

· Persuasion

· Aspiration



BEYOND THE SCREEN

The Better Question

"Media literacy is not about distrusting everything online.

It is about asking better questions."

Who benefits from this post? How does it want me to feel?
Is it real or a performance?



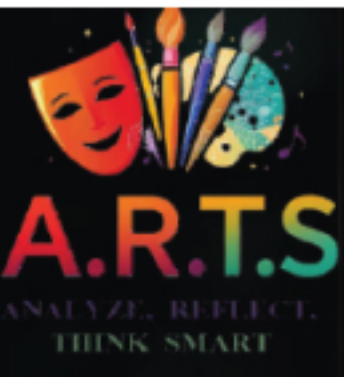


Digital Empowerment

The internet is designed to influence:

ATTENTION · EMOTIONS · BEHAVIOUR

Understanding that gives us more control.



Sant eller usant?

Fasilitator: Izabela Vieriu
Organisasjon: DAC Music Performance
Land: Norge
Merknad: materiale presentert på engelsk, i opprinnelig leveringsform.

TRUE or FALSE?

Media Literacy in 60 Minutes

Izabela Vieriu
DAC MUSIC PERFORMANCE

Learn to verify information before you share | Online Workshop

Three Types of Sources



OFFICIAL

Government • Institutions



CREDIBLE

News outlets • Journalists



INDEPENDENT

Unbiased • Journalists

THE GOLDEN RULE

**"If you can't find THREE sources,
don't share."**

This ONE rule stops misinformation.

Case Study: Jonathan the Tortoise

VIRAL: "Jonathan the tortoise (190 years) has died. Rest in peace, legend. "

Why it seemed believable:

- Jonathan IS real & famous
- The emotion ('Rest in peace') triggers sadness
- People share without checking

VERDICT: FALSE — Jonathan is ALIVE

How We Verified It

OFFICIAL

St Helena Government confirmed: *Jonathan is alive*

CREDIBLE

BBC & Reuters fact-checked: FALSE

INDEPENDENT

Guinness World Records: Verified alive

Red Flags: When to PAUSE & Verify

- Story makes you emotional (sad, angry, shocked)
- Sensational language ("SHOCKING!" "YOU WON'T BELIEVE THIS!")
- Vague sources ('sources say,' no proof)
- Urgency ('Share before removed!')
- Conspiracy language ('They don't want you to know')

When you see these: STOP. Find 3 sources. THEN decide to share.

Your Task (Next 25 Minutes)

- 1 You'll get a story**
Is it TRUE or FALSE?
- 2 Find 3 sources**
Official, credible, independent
- 3 Fill the worksheet**
Document your findings
- 4 Prepare to present**
2 minutes: What you found and your outcomes

Be the Critical Thinker

Verify before you share.

Questions?

Kunnskap er makt

Fasilitator: Paula Privighitorița
Organisasjon: solaris Förderzentrum für
Jugend und Umwelt
Land: Tyskland
Merknad: materiale presentert på
engelsk, i opprinnelig leveringsform.

Workshop: Knowledge is Power – Reconstructing Information & Critical Reflection

This session will help participants understand how incomplete or misleading information (visual or textual) influences perception, emotions and interpretation and to foster awareness of intuition versus verified knowledge.

Duration: 50 minutes

Agenda

- Introduction
- Icebreaker – Finish the fact
- Half fact, half story
- Conclusions

Introduction

- Who are we?
- Why are we here?
- What do we want to achieve through this workshop?

Icebreaker – how people interpret incomplete information and how quickly assumptions are formed

Finish the Fact – Short Instructions

How it works:

- We have only the beginning of a real fact or statement, but leaves it unfinished. Participants must guess how the sentence continues and write or say their ideas in the chat or speak.

Goal:

To show how the brain automatically completes missing information using assumptions, prior knowledge, and emotions and to highlight the difference between what we expect and what is actually true.

“In Switzerland, it is illegal to own only one...”

- Guinea Pig

...because they get lonely.....

“Humans share about 60% of their DNA with...”

- Bananas

in terms of shared gene functions, they share a large number of basic cellular “toolkit” genes

“Some turtles can breathe through...”

- Their butts

through a process called cloaca breathing

Denne presentasjonen ble holdt av solaris FZU gGmbH Sachsen innenfor A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart-prosjektet (2025-1-R001-KA220-YOU-000366137), samfinansiert gjennom EUs Erasmus+-program, som en del av det tverrnasjonale verkstedet «Kunnskap er makt», avholdt digitalt 20. mai 2026. Bilder © solaris FZU.

The first computer bug was actually...

- a real moth stuck inside a computer

In 1947, engineers working on a large early computer called the Harvard Mark II discovered that the machine had stopped working because a moth became trapped inside the hardware.

They removed the moth and taped it into the logbook with the note:
"First actual case of bug being found."

Conclusions:

- Incomplete information changes interpretation
- Misinformation spreads through fast assumptions
- Headlines are designed to create quick reactions
- Slowing down before judging

Activity 2. Exploring how incomplete information affects perception.

Half fact, half story

Simple Instructions:

You will get some photos that shares certain situations. Write down what you think is happening here. Describe **the scene**, **the people**, **the emotion**, and **what story you believe this image tells**.

1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?



1. The scene
2. The animals
3. Emotions
4. What is the image telling us?



1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

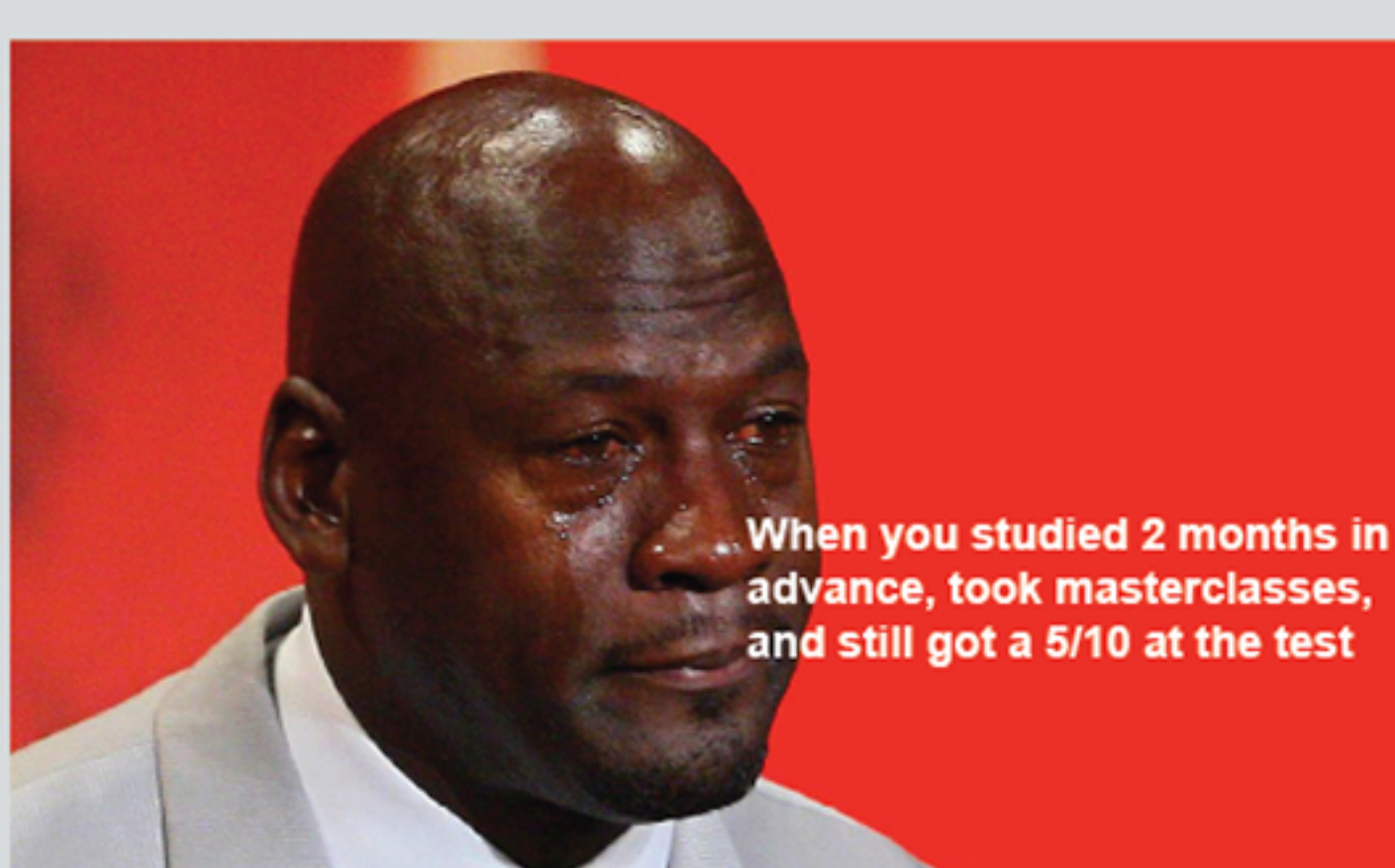


Conclusions:

When context is missing, the brain automatically fills the gaps using:

- assumptions
 - emotions
 - previous experiences
 - Stereotypes
- "Seeing is not always understanding."
Critical thinking means looking beyond the first impression and asking what information might be missing.

"Images do not speak for themselves — context gives them meaning."



A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart-prosjektet (2025-1-R001-KA220-YOU-000366137), samfinansiert gjennom EUs Erasmus+-program. Verkstedet «Kunnskap er makt», avholdt digitalt 20. mai 2026, tverrnasjonal økt. Bilder © solaris FZU

Fra reaksjon til refleksjon

Materiale foreslått under verkstedet for ferdigstilling av verktøyene «Kunsten å utdanne: Kreative verktøy for unge», avholdt i februar 2026

Merknad: arbeidsark på engelsk.

EMOTION RADAR

How Media Moves Me

Track • Reflect • Think critically

Name _____

Date _____

Am I reacting - or thinking?

Quick Guide to Your Emotions

Remember: emotions make us human!

Happy	Peaceful	Fear	Surprise	Sad	Anger
Content Cheerful Proud Confident Silly Energetic Excited Enthusiastic Eager Hopeful Optimistic Elation	Calm Loving Affectionate Trusting Relaxed Thoughtful Caring Thankful Accepted Valued Inspired Passionate	Shy Nervous Worried Anxious Regret Excluded Insecure Embarrassed Scared Frightened Terrified Panic	Startled Confused Shocked Overwhelmed Speechless Curious Amazed Moved Awe-struck Crushed Stunned Bewildered	Bored Tired Lonely Guilty Disappointed Hurt Insignificant Rejected Hopeless Depressed Miserable	Annoyed Frustrated Irritated Jealous Offended Mad Disgusted Hateful Furious Agitated Enraged Hostile

The 3 Easy Steps:

1. Notice what you feel
2. Slow down & investigate
3. Reflect & connect patterns



Am I reacting - or thinking?

What did I just see?

On what platform? Briefly describe it.

First emotion

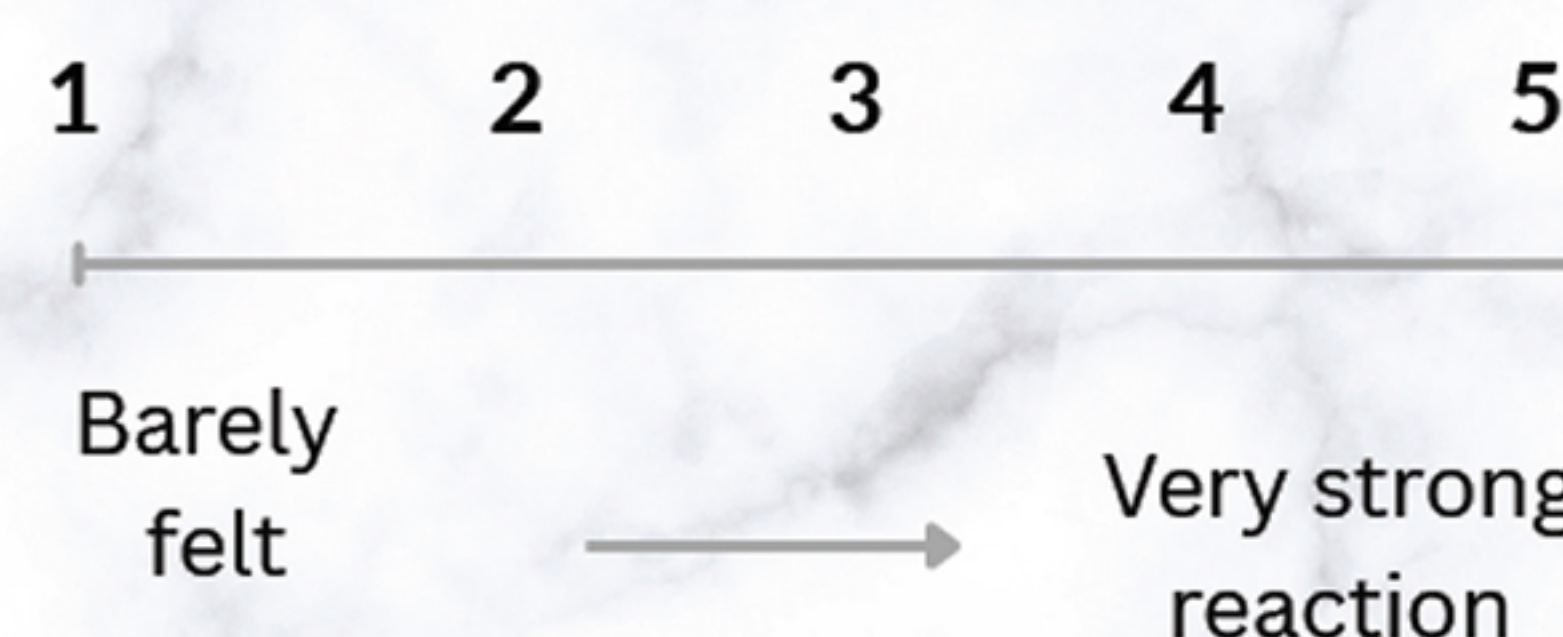
Circle or highlight.

Anger
Fear
Excitement
Happiness
Disgust
Sadness
Surprise
Pride
Anxiety

Other: _____

Am I reacting - or thinking?

Intensity scale



Body check

Where did I feel it?

- ☐ Chest
- ☐ Stomach
- ☐ Head
- ☐ Shoulders
- ☐ Face
- ☐ Nowhere else



Am I reacting - or thinking?

Slow Down & Investigate

Why might I be feeling this?

Does it confirm my beliefs?

Is it dramatic?

Is it urgent?

Is everyone reacting?

Am I reacting - or thinking?

What might the creator WANT me to feel?

Who benefits if I react strongly?

☐ Creator

☐ Platform

☐ Advertisers

☐ Political group

☐ Not sure

Am I reacting - or thinking?

 **Think Like a Media Detective**

What information might I be missing?
Did I check the source?
Would I react the same way tomorrow?
Did emotion affect my judgment?

Am I reacting - or thinking?

 **Reflection Page**

Which platform triggered me the most?
When was I most likely to share?
Are my strongest reactions mostly positive or negative?
What surprised me most about myself?

Am I reacting - or thinking?

7. Vedlegg

- Vedlegg 1 - Komparativ forskningsrapport (Romania, Tyskland, Norge)

Innhold

1. Innledning.....	42
2. Komparativ analyse av nasjonale forskningskonklusjoner og analyse av resultatene fra spørreskjemaer brukt på unge.....	42
2.1. Respondentenes sosiodemografiske profil – komparativ analyse.....	42
2.2. Komparativ beskrivende dataanalyse.....	44
2.2.1. Ikke-formell utdanning og dens rolle i ungdomsutvikling.....	44
2.2.2. Kritisk tenkning og fremme av kritisk tenkning i ikke-formelle utdanningssammenhenger.....	46
2.2.3. Kunstens innvirkning på medieoppfatning og kognitive prosesser.....	46
3. Oppsummering av debattene og konklusjonene fra rundebordsmøtene.....	51
4. Konklusjoner og anbefalinger i europeisk kontekst – mot en form for medieopplæringsmetodikk gjennom kunst.....	53

Nøkkelbegreper brukt i denne rapporten Formell utdanning: læring som finner sted i en organisert og strukturert ramme (f.eks. skole, universitet), er tilsiktet fra den lærendes perspektiv, og fører vanligvis til en kvalifikasjon eller sertifisering. Ikke-formell utdanning: tilsiktet læring som finner sted gjennom planlagte aktiviteter (f.eks. ungdomsarbeid, kunstneriske eller lokalsamfunnsbaserte programmer) utenfor den formelle utdanningsrammen, som ikke nødvendigvis er sertifisert.

1. Innledning

Denne syntetiske og sammenlignende rapporten er basert på **tre nasjonale forskningsrapporter** (Tyskland – Chemnitz, Norge, Romania), utviklet innenfor **A.R.T.S. – ANALYZE, REFLECT, THINK SMART (Erasmus+)** -prosjektet. Analysen følger hvordan ikke-formell utdanning, kritisk tenkning og kunst bidrar til utviklingen av unge i ulike sosiopedagogiske kontekster.

- Rapporten inneholder:
- kvantitativ analyse (tall, prosentandeler);
 - sammenligninger mellom land;
 - integrerte fortolkninger av resultater;
 - datadrevet SWOT-analyse;
 - konkrete forslag til forbedring;
 - konklusjoner.

2. Komparativ analyse av nasjonale forskningskonklusjoner og analyse av resultatene fra spørreskjemaer brukt på unge

2.1. Respondentenes sosiodemografiske profil – komparativ analyse

Når det gjelder egenskapene til forskningsutvalgene fra de tre deltakerlandene (Tyskland, Romania og Norge), kan følgende relevante komparative trekk identifiseres i lys av det faktum at respondentenes sosiodemografiske struktur direkte påvirker fortolkningen av resultatene angående ikke-formell utdanning, kritisk tenkning og kunstens betydning.

Utvalgsstørrelse og fordeling per land

Land	Antall respondenter	Forskningstype
Tyskland (Chemnitz)	154	kvantitativt spørreskjema
Romania (Iași – urban / periurban / landlig)	313	kvantitativt spørreskjema
Norge	103	kvantitativt spørreskjema

Merknad: I denne rapporten presenteres resultatene som eksakte prosentandeler der de opprinnelige nasjonale dataene tillot dette; der kilderapportene brukte kvalitative kategorier (f.eks. høy / moderat / lav / sammenlignbar), er disse beholdt slik de ble levert av partnerorganisasjonene.

Aldersstruktur

Land	Dominerende spenn	Relevante procenter
Tyskland	15 – 18 år	flertall av respondentene
Romania	15 – 16 år	75,7% av utvalget
Norge	Tenåringer	konsentrert i videregående opplæring

Analyse:

- Det rumenske utvalget er det mest homogene når det gjelder alder, med fokus på et viktig stadium i kognitiv utvikling.
- Tyskland har et bredere aldersspenn, noe som gir mangfold, men også variasjoner i kognitiv modenhet.
- Norge innretter seg etter den europeiske standardstrukturen for ungdomsforskning.

Kjønnsfordeling

Land	Jenter	Gutter
Tyskland	Balansert	Balansert
Romania	54,63 %	45,37 %
Norge	Balansert	Balansert

Fortolkning:

Den relativt balanserte kjønnsfordelingen i alle tre landene reduserer risikoen for kjønnskjevhet eller bias og gir mulighet for gyldige sammenligninger om utdanningsholdninger og utdanningsatferd.

Boligmiljø

Land	Urbant	Landlig
Tyskland	92,2 %	7,8%
Romania	44,41 %	55,59%
Norge	Hovedsakelig urbant	Lavt

Sammenlignende analyse:

- Tyskland og Norge domineres av urbane respondenter, noe som gjenspeiler økt tilgang til utdannings- og kulturinfrastruktur.
- Romania kjennetegnes av en landlig majoritet, et essensielt element for å tolke den reduserte deltakelsen i ikke-formelle aktiviteter og begrenset tilgang til kulturelle ressurser.

Etnisk og migrasjonskontekst

Land	Majoriteter	Minoriteter
Tyskland	86% tyskere	14% migranter
Romania	92,3% rumenere	7,7% minoriteter
Norge	Moderat mangfold	Høy integrering

Analyse:

- Tyskland har det høyeste nivået av kulturelt mangfold, noe som påvirker behovet for ikkeformelle interkulturelle programmer.
- Romania har et mer homogent etnisk utvalg, men dette kan skjule spesifikke behov hos sårbare grupper.
- Norge drar nytte av inkluderende utdanningspolitikk som reduserer kulturelle forskjeller. Denne strukturen indikerer et relativt godt nivå av familiestabilitet, men også eksistensen av sårbarheter som kan påvirke skolemotivasjon og tilgang til fritidsaktiviteter.

Korrelasjon av utvalgskarakteristikker med resultater

- Overvekten av bymiljøet i Tyskland og Norge forklarer det høyere nivået av tilgang til ikke-formell utdanning.
- Den sterke landlige komponenten i Romania korrelerer med sporadisk deltakelse og avhengighet av skolen som den viktigste leverandøren av utdanningsmuligheter.
- Det kulturelle mangfoldet i Tyskland rettferdiggjør vektleggingen av empati, kunst og interkulturell dialog.

2.2. Komparativ beskrivende dataanalyse

2.2.1. Ikke-formell utdanning og dens rolle i ungdomsutvikling

Oppfatning om rollen til ikke-formell utdanning

Land	Stor rolle i personlig utvikling	Komplementær rolle	Marginal rolle
Tyskland	~60%	~30%	~10%
Romania	>85%	~10%	<5%
Norge	>90%	Marginal	Nesten ikke-eksisterende

Fortolkning: I Romania og Norge oppfattes ikke-formell utdanning som **essensielt for helhetlig utvikling**, mens i Tyskland råder ikke den sentrale visjonen, men den komplementære.

Deltakelsesfrekvens

Frekvens	Tyskland	Romania	Norge
Ukentlig	18,2 %	14,4 %	Høy
Månedlig	37,3 %	10,9 %	Gjennomsnittlig
Av og til / sjelden	36,4 %	68,7 %	Lav

Beskrivende graf (trend):

- Romania → sporadisk deltakelse
- Tyskland → moderat deltakelse
- Norge → konstant deltakelse

I hvilken grad ikke-formell utdanning bidrar til utviklingen av unge

Egenskapsvurdering (poengsum 0 – 4)

Egenskap	Tyskland	Romania	Norge
Personlig utvikling	Høy	3,29	Høy
Kreativitet	Gjennomsnittlig	3,25	Høy
Sosiale ferdigheter	Gjennomsnittlig	3,25	Høy
Kritisk tenkning	Gjennomsnittlig	3,20	Høy
Samfunnsengasjement	Lav	2,96	Gjennomsnittlig

Fortolkning: Ikke-formell utdanning ser ut til å ha den største oppfattede effekten i Romania, men den samfunnsmessige anvendeligheten er fortsatt begrenset. Og sammenligningstall må korreleres med visse statistiske grenser så lenge utvalgene ikke er like.

Tilgang til ikke-formelle utdanningsressurser			
Ressurstype	Tyskland	Romania	Norge
Skoler / lærere	78,4 %	85,9 %	Høy
Kultursentre / museer	Moderat	Lav	Høy
NGO-er / ungdomssentre	Lav	8,6 %	Gjennomsnittlig – høy
Digitale utdanningsressurser	Begrenset	15,7 %	Gjennomsnittlig

Fortolkning: Norge har et diversifisert utdanningsøkosystem, Tyskland har infrastruktur som ikke er tilstrekkelig utnyttet sammenlignet med Norge, og Romania har ressurser konsentrert hovedsakelig i skolen, men nesten utviklet innenfor utdanningsinstitusjoner utenfor skolen, i det ikke-formelle miljøet.

2.2.2. Kritisk tenkning og fremme av kritikk tenkning i ikke-formelle utdanningssammenhenger

Atferd assosiert med kritisk tenkning			
Indikator	Tyskland	Romania	Norge
Analyse av flere perspektiver	83,7 %	83,7 %	Svært høy
Argumentere med bevis	46,1 %	60,3 %	Høy
Sjekke mediekilder	53,2 %	23,6 %	Høy

Fortolkning: Tyskland utmerker seg i faktasjekking, Romania i argumentasjon, og Norge i å integrere begge deler.

Sjekker informasjon	
Land	Sjekker informasjon ofte
Tyskland	53,2 %
Romania	23,6 % (alltid)
Norge	Høy (mediekompetanse)

2.2.3. Kunstens innvirkning på medieoppfatning og kognitive prosesser

Tid brukt på nett (4 – 6 t / dag)		
Tyskland	Romania	Norge
51,3 %	46,3 %	Sammenlignbar

Kunstformer med kognitiv innvirkning

Kunst	Tyskland	Romania	Norge
Musikk	74,8 %	Høy	Høy
Film / Dokumentar	78,3 %	69,9 %	Svært høy
Lesing	53,1 %	53,1 %	Høy

Vanlige effekter som ble identifisert:

- utvikling av kreativitet (70 % +);
- empati og sosial refleksjon (35 – 40 %);
- evne til analyse og observasjon.

Kunst som filter for mediefortolkning

Effekt	Tyskland	Romania	Norge
Økt oppmerksomhet på detaljer	46,9 %	42,3 %	Høy
Kritisk refleksjon over budskap	37,8 %	~40 %	Høy
Bevissthet om mediemanipulasjon	Gjennomsnittlig	Lav – Gjennomsnittlig	Høy

Fortolkning: Kunsten legger til rette for kritisk lesning av digitale medier, med størst effekt der den er metodologisk integrert (Norge).

Kognitive ferdigheter stimulert gjennom kunst

Kognitiv evne	Tyskland	Romania	Norge
Kreativitet	73,9 %	Høy	Svært høy
Logisk tenkning	38 – 40 %	38 – 40 %	Høy
Observasjon	42,3 %	42,3 %	Høy
Empati	35,0 %	Gjennomsnittlig	Høy
Metakognisjon	Lav	Lav	Gjennomsnittlig

Endelig fortolkning: Kunst stimulerer hovedsakelig kreativitet og observasjon, men Norge oppnår en mer konsekvent overføring mot metakognisjon og kritisk tenkning, takket være sitt integrerte utdanningsrammeverk.

På den annen side, kort sagt, hvis vi refererer til nivået av mediekunnskap og kritisk tenkning, vurderes mediekunnskap gjennom unges evne til å forstå informasjon og anvende faktasjekkmechanismer (fact-checking).

Indikator	Romania (Iași)	Tyskland (Chemnitz)	Norge (Oslo)
Utvalg	313 elever	154 elever	103 unge / arbeidere
Kilder verifisering	Lav: Bare 23,6 % sjekker alltid informasjon.	Moderat: 53,2 % sjekker regelmessig; 23,1 % sjelden.	Inkonsekvent: De fleste stoler på intuisjon.
Institusjonell tillit	Høy i familie (74,1 %) og lærere (73,2 %).	Høy i fakta / bevis (53,9 %) og skole.	Høy i institusjoner og offisielle kilder.
Nyhetskilde	Sosiale medier (dominerende).	Blanding av nettbasert og formell utdanning.	Nettbasert, med evolusjonær dømmekraft.

Detaljert fortolkning:

- **Romania:** Det er en emosjonell avhengighet av nære kilder (familie/lærere). Selv om unge erkjenner viktigheten av kritisk tenkning, er faktasjekkingen mangelfull, noe som gjør dem sårbare for feilinformasjon.
- **Tyskland:** Unge er mer pragmatiske. Over halvparten av dem søker aktivt bevis før de aksepterer informasjon som sann, noe som gjenspeiler et utdanningssystem som vektlegger faktaenes strenghet.
- **Norge:** Det observeres høy systemisk tillit. Rapporten bemerker imidlertid et "gap" mellom risikobevissthet og aktiv verifiseringsatferd, der unge ofte stoler på en "følelse" av sannhet snarere enn en teknisk verifiseringsprosess.

Når det gjelder medieforbruk og innflytelse på ungdomsutvikling, er digitalt forbruk massivt i alle tre landene, men den psykologiske og sosiale effekten varierer noe.

A. Tid og plattformer:

- **Over 4 – 6 timer / dag:** Dette er det vanlige gjennomsnittet (46,3 % i RO, 51,3% i DE).
- **Plattformhierarki:**

TikTok: Absolutt leder i Tyskland (79,5 %) og svært populær i Romania (77,9 %).

Instagram: Mer populært i Romania (89,7 %) enn i Tyskland (58,9 %).

YouTube: Konstant i alle regioner (ca. 50 – 70 %).

B. Innflytelse på utvikling:

- **Romania:** Dobbel innvirkning. 81 % føler seg mer informert, men 22 % innrømmer at nettverk forvrenger deres oppfatning av virkeligheten. Kunst konsumert på nett (musikk) påvirker direkte deres emosjonelle tilstand.
- **Tyskland:** Sosiale medier blir først og fremst sett på som underholdning (92,6 %). Det er bekymring for digital "overbelastning" og behovet for ikke-formell digital kompetanse for å kompensere for skolens fokus på rent tekniske ferdigheter.
- **Norge:** Utviklingen er ensartet mellom landlige og urbane områder. Digitale medier er et kritisk sosialiseringssverktøy, men rapporten fremhever risikoen for at unge blir passive forbrukere i mangel av kreative metoder for engasjement.

I forhold til integrering av kunst i medieundervisning: eksempler og kulturell kontekst, foreslår A.R.T.S.-prosjektet kunst som en motgift mot passivt forbruk. Slik gjenspeiles dette i hver kontekst:

Romania: Kunst som en Observasjonsøvelse

- **Eksempel:** Bruk av fotografi og film for å analysere underbevisste budskap.
- **Effekt:** 62,3 % av unge tror at kunst hjelper dem å legge merke til detaljer som ellers ville unngått dem.
- **Fortolkning:** I rumensk kontekst er kunst et middel for empati. Risikoen som identifiseres i rapporten er at unge kan forbli på følelsesnivået (jeg liker / jeg liker ikke), uten å gå videre til kritisk analyse av det politiske eller sosiale budskapet bak verket.

Tyskland: Kunst som en Bro til Kreativitet

- **Eksempel:** Programmene til Solaris-organisasjonen i Chemnitz, som kombinerer teknisk utdanning (byens kulturarv) med film- og musikkverksteder.
- **IEffekt:** 73,9 % av respondentene forbinder kunst med utvikling av kreativitet.
- **Fortolkning:** Kunst brukes til å "humanisere" en utdanningsvei preget av industri og teknologi, og gir unge verktøy til å uttrykke sine egne meninger, ikke bare til å bearbeide data.

Norge: Kunst som en Metode for Mediekonstruksjon

- **Eksempel:** "Mediekonstruksjonskompetanse"-workshops der unge dekonstruerer hvordan et visuelt / kunstnerisk budskap skapes.
- **Effekt:** 48,5% tror på effektiviteten av kunstneriske metoder for kritisk tenkning.
- **Fortolkning:** Den norske tilnærmingen er den mest strukturelle. Den vektlegger å forstå hvordan kunst kan brukes til å manipulere eller frigjøre tanker, men krever svært tydelige pedagogiske rammeverk slik at det ikke bare oppfattes som "lek".

Analysen indikerer at selv om alle unge er "digitale innfødte", trenger **Romania** mer støtte til aktiv faktasjekking, trenger **Tyskland** større åpenhet for ikke-formell læring, og krever **Norge** pedagogiske strukturer som knytter kunst til mediekunnskap for å redusere skepsis. Kunst er fortsatt, i alle tre sammenhenger, det mest populære verktøyet for å omdanne passivt forbruk til kritisk refleksjon.

Derfor kan vi oppsummere følgende aspekter for hvert land ved å referere til alle metodologiske aspekter som ble presentert tidligere:

Tyskland (Chemnitz)

Det tyske utvalget viser høyt kognitivt potensial, men underutnyttelse av ikke-formell utdanning. Selv om 83,7 % av unge sier at de utforsker flere perspektiver, er det bare 39,5 % som eksplisitt kjenner til ikke-formell utdanning konseptet.

Viktige trekk:

- ikke-formell utdanning oppfattes som en komplementær, ikke sentral rolle;
- kulturell infrastruktur finnes, men er ikke tilstrekkelig knyttet til skolen;
- kunst (film, musikk) har kognitiv innvirkning, men uten pedagogisk kontinuitet;
- verifisering av medieinformasjon er relativt bedre enn i Romania.

Tyskland posisjonerer seg som et **system med ressurser, men med mangel på tilgang og sammenheng**.

Romania

Romania skiller seg ut for sin ekstremt positive oppfatning av ikke-formell utdanning, med gjennomsnittspoeng mellom 3,08 og 3,29 (av 4) for ungdomsutvikling. Over 85 % av respondentene er klar over ikke-formell utdanning, men deltakelsen er ofte sporadisk.

Viktige trekk:

- skolens sentrale rolle som leverandør av ikke-formell undervisning;
- begrenset tilgang til frivillige organisasjoner eller NGO og samfunnsressurser;
- kunst stimulerer kreativitet og refleksjon, men mindre metakognisjon;
- sivil- eller samfunnsengasjement er fortsatt den minst vurderte området.

Romania er et **system med stort potensial, men strukturelt fragmentert**.

Norge

Norge er referansemodellen i denne analysen. Ikke-formell utdanning er implisitt integrert i utdanningsprosessen, og kunst brukes metodologisk for å utvikle kritisk tenkning og mediekunnskap.

Viktige trekk:

- konstant tilgang til ulike ressurser (skoler, frivillige organisasjoner eller NGOer, lokalsamfunn, digitalt);
- kritisk tenkning er en tverrfaglig kompetanse;
- kunst legger til rette for overføring til metakognisjon og sosial refleksjon;
- balanse mellom personlig utvikling og samfunnsengasjement.

Norge fungerer som et **sammenhengende og bærekraftig utdanningsøkosystem**.

SWOT-analysen nedenfor er bygget utelukkende på grunnlag av empiriske resultater fra Tyskland, Romania og Norge, og gjenspeiler hvordan ikke-formell utdanning, kritisk tenkning og kunst fungerer som et utdanningsøkosystem.

A. Strengths – Styrker

- Høy interesse blant unge for refleksjon og dialog: over 80 % av respondentene (Tyskland og Romania) sier at de analyserer flere perspektiver.
- Kunstens sterke rolle i å stimulere kreativitet (70 % + i alle tre landene).
- Aktivt kulturforbruk (film, musikk, digitale medier), som tilbyr et høyt utdanningspotensial.
- Funksjonell nordisk modell (Norge), som demonstrerer effektiviteten av å integrere ikke-formell utdanning i systemet.

B. Weaknesses – Svakheter

- Ujevn deltakelse i ikke-formell utdanning, spesielt i Romania og Tyskland.
- Lav kjennskap til konseptet i Tyskland (kun 39,5 %).
- Begrenset verifisering av medieinformasjon, spesielt i Romania (23,6 % sier at de stadig sjekker kilder).
- Mangel på pedagogisk kontinuitet: mange aktiviteter er isolerte, uten langsiktig effekt.

C. Opportunities – Muligheter

- Integrering av kunst som et tverrfaglig pedagogisk verktøy (film, teater, digital historiefortelling eller digital storytelling).
- Utvikling av mediekunnskap ved bruk av plattformer som foretrekkes av unge (TikTok, Instagram, YouTube).
- Overføring av god praksis fra den norske modellen til Romania og Tyskland.
- Europeisk finansiering (Erasmus+, CERV) for å styrke ikke-formell utdanning.

D. Threats – Trusler

- Økt eksponering for desinformasjon og falske nyheter eller fake news i det digitale miljøet.
- Overdreven vektlegging av tradisjonell formell utdanning, til skade for kritiske ferdigheter.
- Ulikhet i tilgang (urban – landlig, kulturell infrastruktur).
- Mangel på institusjonell anerkjennelse av ikke-formell utdanning i noen nasjonale sammenhenger.

3. Oppsummering av debattene og konklusjonene fra rundebordsmøtene

A.R.T.S.-prosjektet har som mål å identifisere unges behov innen utvikling av kritisk tenkning og bruk av kunstneriske metoder som komplementære pedagogiske verktøy. Konsultasjonene samlet eksperter, kunstnere, lærere og ungdomsarbeidere for å informere om utviklingen av praktiske verktøy for å bekjempe desinformasjon.

Perspektiver fra de Involverte Aktørene

A. Ekspert og Spesialist

Kunst som et nøytralt rom: Ekspert anser kunst som et "trygt grunnlag" for å debattere polariserende temaer (kjønn, politikk), og unngå barrierene av politisk korrekthet som kan hemme dialog.

Emosjonsregulering: Kunstnerisk praksis hjelper unge med å håndtere sine emosjonelle reaksjoner på medieinnhold.

Institusjonell rolle: Eksempler som Nobelinstituttet blir sett på som modeller for fredsopplæring gjennom kulturelle midler.

B. Lærere

Utdanning gjennom følelser: Lærere argumenterer for at utdanning uten følelser er dømt til å mislykkes, ettersom dialog er avgjørende for utvikling.

Straffesystemer: I noen land blir elever allerede straffet for å bruke ukritiske kilder eller kunstgenererte verk.

Læreplanintegrasjon: Det foreslås å permanent innføre teater- eller kunstklasser for å utvikle dømmekraft og evnen til å syntetisere.

C. Kunstnere

- **Dekonstruksjon av illusjoner:** Teater defineres som et sted for intens emosjonell opplevelse, men også som et kraftig verktøy for å dekonstruere manipulasjon.

- **Aktiv fortolkning:** Deltakelse i kunstneriske arrangementer tvinger unge til å analysere og sammenligne informasjon, ikke bare motta den passivt.

- **Risikoen for manipulasjon:** Kunstnere erkjenner at kunsten i seg selv kan brukes til å manipulere massene hvis den ikke ledsages av kritisk refleksjon.

D. Ungdomsarbeidere

Algoritmiske bobler: De rapporterer at unge er fanget i bobler som fremmer venstre- eller høyreekstrem propaganda, med liten autonomi i å evaluere kilder.

Nettrender: Vold eller mobbing observeres ofte på skolene, noe som gjenspeiler trender på sosiale nettverk.

Digitalt skille: Ungdomsarbeidere opplever mangel på ferdigheter i bruk av nye medieformater og AI-innhold.

Utfordringer Identifisert på Europeisk Nivå

- **Desinformasjon og manipulasjon:** Bruk av plattformer som YouTube, TikTok og podkaster presenterer ofte ensidige perspektiver.
- **Kortere oppmerksomhetsspenn:** Unge bruker hovedsakelig korte visuelle formater, noe som gjør, tradisjonelle analyseverktøy ineffektive.
- **Gapet mellom By og Landsby:** Tilgang til spesialisert kunstutdanning er mye mer begrenset i landlige eller perifere områder enn i store bysentre.
- **Finansiering:** I Norge, selv om det er et balansert samfunnssystem, oppfattes kunstnerisk engasjement som underfinansiert og mindre sentralisert enn i andre deler av Europa.

Praktiske Anbefalinger for Undervisningsmaterieell

Deltakerne foreslo en rekke konkrete løsninger som skal danne grunnlaget for fremtidige A.R.T.S.- moduler:

I. Mikroverktøy og Spillifisering

Visuelle checklist-er: Lage sett med "3–5 nøkkelspørsmål" for rask analyse av Reels- eller TikTok- innhold.

Quiz-er og simuleringer: Spillifisering av faktasjekkprosessen for å stimulere ungdomsengasjement.

II. Strukturerte Kunstneriske Workshops

Avkoding av følelser: Øvelser for å identifisere manipulasjonsteknikker gjennom musikk, montasje eller titler.

Praktisk skapels: Bruk av mediekollasje, forumteater, graffiti og visuell storytelling som former for refleksjon.

III. Metodologiske Tilnærminger

Scaffolded learning: Gradvis overgang fra lærerstyrt analyse til autonom analyse.

Micro-learning: Korte og dynamiske økter, med fokus på unge menneskers personlige erfaringer (identitet, suksess, sosialt press).

Digitale App: Utvikling av et digitalt verktøy for å sjekke troverdigheten til nyhetsnettsteder.

4.Konklusjoner og anbefalinger i europeisk kontekst – mot en form for medieopplæringsmetodikk gjennom kunst

Basert på analysene som ble utført i de tre fokusgruppene, er her en handlingsplan strukturert rundt strategiske pilarer, som integrerer eksemplene på god praksis identifisert i Norge, Tyskland og Romania:

Pilar 1: Rask Analyse og "Micro-learning" Metoder

Denne pilaren har som mål å tilpasse læringsprosessen til unge menneskers korte oppmerksomhetsspenn og forbruket av korte visuelle formater.

- **Implementering av visuelle "mikroverktøy":** Lage enkle checklist-er eller sett med 3 – 5 "nøkkelsspørsmål" som unge kan bruke umiddelbart når de konsumerer innhold på TikTok, Reels eller YouTube.
- **Spillifisering av faktasjekking:** Bruk av quiz-er, utfordringer og digitale simuleringer for å forvandle fact-checking prosessen til en konkurransepreget og engasjerende aktivitet.
- **Stillasbasert læring (Scaffolded Learning):** Gradvis overgang fra analyseøvelser veiledet av en mentor til selvstendig vurdering av kilder, for å øke unges tillit til egen dømmekraft.

Pilar 3: Redusere Ulikheter og Sosial Inkludering

Utvide ressurser til vanskeligstilte områder og bekjempe isolasjon i "algoritmiske bobler".

- **A.R.T.S. Karavane i landlige områder:** Organisere temakaravaner med kunstnere og spesialister som skal til skoler i utkantområder, der tilgangen til kulturell infrastruktur er begrenset.
- **Skape "Trygge Rom" (Safe Spaces):** Tilrettelegge workshops der unge kan diskutere tabubelagte temaer (identitet, politikk, religion) uten frykt for å bli stigmatisert eller dømt.
- **Bekjempelse av politisk segregering:** Å bruke kunst som et meklingsmiddel for å bringe sammen unge med ulike politiske synspunkter, og gi dem et opplæringsrom for respektfull dialog.

Pilar 2: Kunst som et Verktøy for Dekonstruksjon og Refleksjon

Bruk av kunst for å gi en trygg "nøytral grunn" for å utforske vanskelige eller manipulerende temaer.

- **Forum- og dokumentarteater:** Bruk av forestillinger etterfulgt av diskusjonsøkter ("refleksjon etter forestillingen") for å visualisere og dekonstruere manipulasjonsmekanismer og stereotyper.
- **Workshops om "avkoding av følelser":** Praktiske øvelser for å analysere hvordan musikk, videoredigering og titler brukes i media for å generere raske emosjonelle reaksjoner på bekostning av logikk.
- **Deltakende kunstsaking:** Bruk av mediekollasje, graffiti og visuell storytelling for å la unge uttrykke sine egne perspektiver på den sosiale virkeligheten.

Pilar 4: Lærerutdanning og Samfunnsengasjement

Sikre prosjektets bærekraft ved å lære opp voksne som veileder ungdommen.

- **Metodologiske veiledninger for lærere:** Utvikle tydelige trinnvise veiledninger for lærere og ungdomsarbeidere om hvordan de kan bruke kunst i klasserommet eller ungdomsaktiviteter.
- **Opplæringsprogrammer for foreldre:** Organisere informasjonsmøter for foreldre, slik at dannelsen av kritisk tenkning fortsetter i familiemiljøet.
- **Integrering av digitale verktøy:** Utvikle en app for å bekrefte troverdigheten til nyhetssider, og dermed integrere teknologi i den kritiske læringsprosessen.

Eksempler på god praksis som identifiseres:

1. **"Ungdomsskole" -systemet (Norge):** Integrering av kritisk tenkningsprinsipper direkte i kunst- og musikkundervisning.
2. **Tysk / italiensk vurderingsmodell:** Straffe bruk av ukritiske kilder eller AI-generert innhold i karaktersystemet, oppmuntre til akademisk stringens.
3. **Bruk av prestisjefylte institusjoner:** Bruk eksempler som Nobelinstituttet for å illustrere fredsopplæring gjennom kultur.
4. **Tilpassede logistiske restriksjoner:** Bruk av trykte spørreskjemaer på skoler der telefoner er forbudt (Sachsen), for å sikre full tilgjengelighet.

Komparative eksempler på god praksis i europeiske land

1. Læreplanintegrasjonsmodellen: Systemisk Tilnærming

A.R.T.S. -handlingsplanen foreslår permanent integrering av kunst- og mediekurs i skolenes læreplaner for å utvikle dømmekraft.

- **A.R.T.S.-prosjektet (Norge / Tyskland):** I Norge integrerer "ungdomsskole"-modellen allerede kritisk tenkning i musikk- og kunstundervisningen. I Tyskland straffer systemet bruk av ukritiske kilder eller kunstig intelligens (AI), og pålegger tidlig akademisk strenghet.
- **Europeisk Sammenligning:** Denne modellen ligner på tilnærmingen i Finland, hvor mediekunnskap ikke er et eget fag, men en tverrfaglig kompetanse integrert i alle fag, fra matematikk (analyse av falsk statistikk) til historie (propaganda).

2. Kunst som en Form for Formidling i Vanskeligstilte og Landlige Områder

A.R.T.S.-planen vektlegger behovet for "tematiske karavaner" og utvidede programmer for ungdom på landsbygda, der tilgangen til kultur er begrenset.

- **A.R.T.S.-prosjektet (Romania / Norge):** Det foreslår å bruke kulturinstitusjoner for å gi like muligheter til elever fra landsbyer, og redusere gapet mellom by og landsby gjennom visuell kunst og teater.
- **Europeisk Sammenligning:** Praksisen ligner på "Erasmus+ MuseArt" -programmet eller -initiativene i Frankrike (Pass Culture), som subsidierer unges tilgang til kultur, men A.R.T.S. legger til den spesifikke komponenten kritisk tenkning gjennom analyse etter hendelsen.

3. Bekjempelse av "Algoritmiske Bobler" og Ekstremisme

En hovedprioritet i Chemnitz og Iași er å få unge ut av propagandabobler og skape "trygge rom" for dialog.

- **A.R.T.S.-prosjektet (Tyskland / Norge):** Kunst brukes som en "nøytral grunn" for å diskutere tabubelagte temaer (migrasjon, ideologi) uten frykt for stigmatisering. I Chemnitz er fokuset på å motvirke ekstrem venstre / høyre-propaganda som dukket opp etter valget i 2025.
- **Europeisk Sammenligning:** Denne metoden gjenspeiler god praksis i Belgia og Nederland (TerInfo-prosjektet), der lærere er opplært til å diskutere traumatiske eller sensitive aktuelle hendelser gjennom bilder og kunstneriske fortellinger for å forhindre radikaliserings.

4. Micro-Learning og Spillifisering

Det tyske dokumentet foreslår "mikroverktøy" (3 – 5 nøkkelspørsmål) og spillifisering av faktasjekking for å fange den fragmenterte oppmerksomheten til unge.

- **A.R.T.S.-prosjektet (Tyskland):** Det legges vekt på "scaffolded learning" (trinnvis læring) og bruk av aktuelt innhold (TikTok, memer) for å gjøre prosessen relevant.
- **Europeisk Sammenligning:** Denne strategien er i tråd med europeiske plattformer som "Lie Detectors" (Østerrike / Tyskland / Belgia), som sender journalister inn i klasserom for korte 90 – minutters økter, noe som viser at punktlig, men intense og interaktive intervensjoner er mer effektive enn lange teoretiske kurs.

Modell 1 av en mulig handlingsplan:

1. Metodologiske Grunnlag

A.R.T.S.-metodologien foreslår et skifte fra "intuitiv tenkning" til "analytisk tenkning" ved å bruke kunst som et kritisk filter.

- **"Scaffolded Learning" (Stillasbasert lærings) - tilnærming:** Gå fra lærerstyrt analyse til autonom evaluering av mediebudskap.
- **Kunst som "Nøytral Grunn":** Bruk av den kreative prosessen til å diskutere polariserende temaer (migrasjon, politikk) på en trygg måte, og dermed redusere politisk segregering (identifisert som et problem i Norge og Tyskland).
- **Emosjonell Forankring (Emotional Grounding):** Bruk av kunstnerisk praksis for å hjelpe unge med å selvregulere reaksjonene sine på manipulerende innhold som er basert på frykt eller sinne.

2. Handlingspilarer og Konkrete Tiltak

Pilar I: Dekonstruksjon av Budskapet gjennom Visuell Kunst og Film

- **Konkrete tiltak:** "Manipulasjonens anatomi" Workshop.
 - **Aktivitet:** Analyse av et kort videoklipp (TikTok / Reels) ved å isolere elementene: visuelt, lydspor, tekst. Unge må identifisere hvordan musikk påvirker oppfatningen av "sannheten" i en nyhetsartikkel.
 - **Verktøy:** Checklist for "3 - 5 kritiske spørsmål" (f.eks.: Hvem skapte budskapet? Hvilken følelse ønsker det å fremkalle hos meg?).

Pilar II: Forumteater og Storytelling for Debatt

- **Konkrete tiltak:** Sosiale teater – økter om nettmobbing (cyberbullying) og falske nyheter (fake news).
 - **Aktivitet:** Iscenesettelse av en konflikt generert av falsk informasjon distribuert til grupper av elever. Tilskuere (elever) kommer inn på scenen for å foreslå meklingsløsninger basert på handlinger, ikke på impulsive reaksjoner.
 - **Sted:** Uformelle rom (som Solaris Turm eller Tyrkisk Bad (Baia Turcească)).

Pilar III: Micro-learning og Spillifisering

- **Konkrete tiltak:** Utvikling av en Digital App / Ressurssenter Hub.
 - **Aktivitet:** Lage raske quiz-er med memer og samtidskunstverk for å teste evnen til å skille mellom meninger, handlinger og kunstnerisk skapelse.
 - **Logistisk tilpasning:** På skoler der telefoner er forbudt (Sachsen), skal disse øvelsene bli gitt via trykte "Fact or Fiction"-kort.

3. Spesifikke Anbefalinger etter Skuespillerkategorier

Involvert Aktør	Metodologiske Anbefalinger (Konkrete Tiltak)
Pedagoger / lærere	• Integrering av bildeanalyse i historie- / rumenskkurs • Bruk av straffbarhet for ukritiske kilder i vurderinger (tysk modell).
Ungdomsarbeidere	• Organisering av "A.R.T.S.-karavaner" i landlige områder (stort behov i Romania). • Training om bruk av AI kunstig intelligens til kreative formål, ikke bare som en advarsel.
Kulturinstitusjoner	• Åpne rom (Museer, Atheneum) som "laboratorier for kritisk tenkning" etter visning. • Deltakende utstillinger der unge kan lage sine egne "budskap om motstandskraft".

Modell 2 av en mulig handlingsplan:

1. Integrering av Kunstneriske Metoder i Skolens og Ikke-Formelle Læreplaner

- **Utvikling av utdanningsmoduler basert på film og musikk:** Gitt at musikk (72,52 %) og film (56,87 %) er kunstformene med størst innvirkning på unge i Romania, foreslås det å bruke dem til å analysere mediebudskap, stereotypier og manipulerende fortellinger.
- **Praktiske workshops om "bildedekonstruksjon":** I Tyskland (Chemnitz), hvor deltakelsen i ikke-formelle kunstneriske aktiviteter er lav (under 40 % bevissthet), er det behov for workshops som knytter tekniske ferdigheter til kreativitet, og bruker kunst til å stimulere kritisk tenkning.
- **Bruk av litteratur som et verktøy for refleksjon:** Selv om litteratur er mindre populært enn visuelle medier, er den fortsatt en direkte vei til å dyrke dyp analyse i alle tre landene.

2. Utvikling av Verifiseringsferdigheter og Digitalt Ansvar

- **"Kreativ Fact-checking" -programmer:** I Norge har man observert et gap mellom risikobevissthet og aktiv faktasjekkingsatferd. Kunstneriske "emosjonelle grounding" foreslås for å hjelpe unge med å identifisere instinktive reaksjoner som gjør dem sårbare for feilinformasjon.
- **Kampanjer for bevisstgjøring på Social Media:** Siden de fleste unge (over 85 % i Romania og 78 % i Tyskland) lærer om utdanning gjennom skolen, men bruker tiden sin på TikTok og Instagram, er det viktig at institusjoner lager pedagogisk kunstnerisk innhold direkte på disse plattformene.

3. Inkludering og Tilpasning til den Regionale Konteksten

- **Tilpasning for landlige områder og sårbare grupper:** I Romania kommer over 55 % av respondentene fra landlige områder, og trenger kulturelle karavaner og offline (trykte) utdanningsressurser, en modell som også er tatt i bruk i Tyskland for å overholde skolens regler angående mobiltelefoner.
- **Programmer for sosial samhörighet gjennom kunst:** I flerkulturelle byer som Chemnitz bør kunst brukes som en "nøytral grunn" for dialog mellom unge med ulik bakgrunn (14 % av utvalget er innvandrere), noe som fremmer integrering og empati.

4. Opplæring av Lærere og Ungdomsarbeidere

- **Metodologiske veiledninger for lærere:** Rundebordsdeltakerne etterspurte tydelige verktøy for å bruke kunst som et verktøy for kritisk refleksjon i klasserommet.
- **Interinstitusjonelle partnerskap:** Samarbeid mellom skoler, museer, kulturorganisasjoner (f.eks. Det nasjonale Athenaeumet i Iași eller Solaris) og familie for å skape et stabilt læringsøkosystem.

Et mulig sett med 10 pedagogiske verktøy for å forbedre medieopplæring gjennom kunst for unge – MODELL 1

1. "A.R.T.S. filter" Checklist (3 – 5 Nøkkelspørsmål)

Inspirert av behovet for "micro-learning" er dette et lomme- eller digitalt verktøy for rask analyse av innlegg på sosiale medier (TikTok / Reels).

- **Slik fungerer det:** Unge stiller tre spørsmål til alt viralt innhold: Hvem betalte for dette?, Hvilken følelse ønsker den å fremkalle i meg?, Hvilken informasjon mangler?
- **Mål:** Å gå fra intuitiv reaksjon til logisk analyse.

2. Forumteater for Desinformasjon

Metode identifisert i fokusgrupper i Romania og Tyskland som ekstremt effektiv for å håndtere mobbing eller bullying og falske nyheter.

- **Slik fungerer det:** Det utspilles en scene der falsk informasjon ødelegger noens rykte. Publikum (dvs. unge) kan stoppe scenen og ta rollen for å endre slutten ved hjelp av kildesjekk.
- **Mål:** Utvikle empati og sosial motstandskraft.

3. "Anatomien til Effektiv Musikk" Workshop

Basert på observasjoner fra norske eksperter om at musikk er et kraftig verktøy for emosjonell manipulasjon.

- **Slik fungerer det:** Elevene lytter til den samme nyhetsartikkelen på to forskjellige lydspor (et heroisk lydspor, et skrekklydspor) og diskuterer hvordan deres oppfatning av handlinger har endret seg.
- **Mål:** Forstå hvordan lyd "selger" en følelse på bekostning av sannheten.

4. "Fakta vs. Fiksjon"-kort (Trykt format)

En løsning for skoler i Sachsen (Tyskland), hvor bruk av telefoner er forbudt i klasserommet.

- **Slik fungerer det:** Sett med fysiske kort med kjente nyhetsartikler eller kunstverk, der unge må identifisere elementer av propaganda vs. rent kunstnerisk uttrykk.
- **Mål:** Tilgjengelighet i teknologifrie miljøer.

5. "Digitalt speil" – Visuell Storytelling Øvelse

Foreslått verktøy for å bekjempe de "algoritmiske boblene" som ble identifisert i den norske rapporten.

- **Slik fungerer det:** Unge mennesker lager en kollasj som representerer "boblen" sin (det som algoritmen viser dem) og sammenligner den med den fysiske virkeligheten i lokalsamfunnet.
- **Mål:** Bevissthet om informasjonsisolasjon.

6. Analyse av Symboler i Urban Kunst (Graffiti / Veggmalier)

Bruk av industriell (Chemnitz) og kulturell (Iași) arv som undervisningsmateriell.

- **Slik fungerer det:** Analysere politiske eller sosiale budskap skjult i lokal gatekunst.
- **Mål:** Utvikle evne til symbolsk fortolkning (identifisert som et gap i den rumenske rapporten).

7. "Truth-O-Meter" Appen (Ressurssenter Hub)

Foreslått i Iași – protokollen for å bekrefte troverdigheten til nyhetssider.

- **Slik fungerer det:** En digital plattform der unge kan rapportere og verifisere mistenkelige lenker sammen, og motta poeng for nøyaktighet (spillifisering).
- **Mål:** Aktivt og samarbeidende engasjement.

8. "Deepfake Workshop" gjennom Digital Kunst

I stedet for enkle advarsler lærer unge å lage manipulert innhold (for kreative formål).

- **Slik fungerer det:** Bruk av AI kunstig intelligens til å endre konteksten til et kjent maleri, og deretter diskutere hvor enkelt det er å dikte opp en troverdig visuell løgn.
- **Mål:** Avmystifisering av kunstig intelligens-teknologi.

9. Refleksjonsjournal Etter Kulturell Begivenhet

Anbefalt verktøy for samarbeid mellom skoler og institusjoner som Nasjonal Atheneum i Iași eller museene i Oslo.

- **Slik fungerer det:** Etter å ha sett en forestilling eller utstilling, skriver unge en kort journal med fokus på spørsmål som: "Hvilken stereotypi ble utfordret i dag?"
- **Mål:** Å omdanne den estetiske opplevelsen til en øvelse i kritisk tenkning.

10. „Caravana A.R.T.S.” (A.R.T.S. Karavane) (Mobile Workshop)

Konkrete tiltak for å redusere gapet mellom by- og landsbyområder (identifisert som en prioritet i Romania)

- **Slik fungerer det:** Et bærbart sett med utstyr (projektor, nettbrett, malemateriell) som bringer medieopplæringsverksteder gjennom kunst direkte til isolerte lokalsamfunn.
- **Mål:** Like muligheter i tilgang til ikke-formell utdanning.

Disse verktøyene danner et komplett økosystem som kombinerer tradisjonell kunst, moderne teknologi og menneskelig interaksjon for å bygge en generasjon av "Smart" og robuste unge mennesker.

Et mulig sett med 10 pedagogiske verktøy for å forbedre medieopplæring gjennom kunst for unge– MODELL 2

1. Arbeidsark for Videodekonstruksjon (Visual Literacy)

Inspirert av populariteten til musikk- og filmkonsum, er dette verktøyet en analysetabell der unge mennesker deler opp en video i: bilder (symboler), lyd (indusert følelse) og tekst (budskap). Det hjelper med å gå fra intuitiv til analytisk konsumerings.

2. "Fremtidens nyheter" Workshop (Speculative Design)

Unge bruker collage- og tegneteknikker for å lage forsiden av en avis i en utopisk eller dystopisk verden. Prosessen tvinger dem til å forstå hvordan mediefortellinger bygges opp og hvordan frykt eller håp kan manipuleres gjennom visuell kunst.

3. "Emosjonell Grounding" gjennom Musikk – Øvelse

Basert på den norske rapporten lærer dette verktøyet unge å identifisere hvilke følelser et bestemt musikkstykke eller en podkast vekker hos dem. Målet er å gjenkjenne de "emosjonelle triggerne" som feilinformasjon ofte bruker for å stanse kritisk tenkning.

4. Rollespill: "Sannhetens Kurator"

En pedagogisk teatermetode der unge spiller rollen som museumscuratorer som må bestemme hvilke "nyheter" som er verdt å vise frem som ekte og hvilke som er "kunstneriske forfalskninger". Dette utvikler digitalt ansvar og dømmekraft.

5. Kritisk Refleksjonsjournal (Trykt Format)

For å håndtere teknologiske begrensninger identifisert i skoler i Chemnitz (Tyskland), inneholder denne fysiske journalen veiledede spørsmål etter at man har sett et skuespill eller en film, og oppmuntrer til skriftlig argumentasjon i stedet for raske "Like / Dislike" -reaksjoner.

6. Kart over Pålitelige Kilder (Kreativ Kartlegging)

Et visuelt verktøy i form av en infografikk laget av unge, der de tegner sitt eget informasjonsøkosystem (f.eks. NRK i Norge, lokale journalister i Romania). Visualiseringen hjelper dem å legge merke til om kildene deres er mangfoldige eller danner en "boble".

7. Forumteater for Bekjempelse av Hatefulle Ytringer

Dette verktøyet brukes til å integrere unge fra ulike bakgrunner (slik tilfellet er med det flerkulturelle utvalget i Chemnitz), og lar unge mennesker spille ut mediekonfliktscener og "stoppe" handlingen for å foreslå ikke-voldelige kommunikasjonsløsninger.

8. Fact-checking Laboratorium for Bilder

Unge mennesker får utdelt kjente bilder og må undersøke den opprinnelige konteksten vs. hvordan de har blitt brukt på sosiale medier. Det legges vekt på "innramming" (framing) og hvordan beskjæring av et bilde kan endre sannheten fullstendig.

9. Kritisk Analyse – Podcast

Et ikke-formelt utdanningsverktøy der unge produserer miniepisoder der de intervjuer eksperter eller jevnaldrende om algoritmers innflytelse. Det kombinerer tekniske lydferdigheter med sosiologisk forskning.

10. Veiledning om "Algoritme som kunstner"

Et flashcard-sett med refleksjonsøvelser om generativ AI kunstig intelligens. Unge sammenligner et menneskeskapt kunstverk med et kunstverk laget av AI, og diskuterer etikk, åndsverk og "sannhet" i den digitale tidsalderen.

Disse verktøyene er utformet for å være **tilpasningsdyktige**: de kan brukes både i landlige (der ressursene er begrensede) og urbane omgivelser, og bruker kunst som en "nøytral grunn" for dialog og læring.

Kolofon og publiseringsinformasjon

TITTEL

Veileder for god praksis – A.R.T.S. Analyze, Reflect, Think Smart

PROSJEKTKODE

2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137

PROSJEKTETS VARIGHET

01/09/2025 – 31/08/2026

UTGITT AV

Ateneul Național din Iași (ANI), på vegne av A.R.T.S.-prosjektpartnerskapet (ANI - Romania, solaris FZU - Tyskland, DAC Music Performance - Norge)

ANSVARLIG FOR INNHOLD

Ateneul Național din Iași (ANI) – A.R.T.S.-prosjektteamet

KONTAKT

office@ateneuiasi.ro

PUBLISERINGSDATO / VERSJON

Juli 2026 – v1.0