Spørgeark

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

---

Sådan bruger du spørgearket:

Eleverne kan arbejde alene, i makkerpar eller i læsegrupper. Spørgsmålene kan også bruges til klassesamtale.

Du kan udvælge hvor mange og hvilke spørgsmål dine elever skal arbejde med og printe disse til dem.

Vær opmærksom på at ikke alle spørgsmål passer til alle bøger. Men de fleste spørgsmål kan bruges med alle bøger i læsekassen.

Før vi læser

1. Hvilken digital teknologi tror du, bogen handler om?
2. Hvilke muligheder tror du teknologien giver personerne?
3. Hvad ved du allerede om emnet?
   Fx gaming, sociale medier, YouTube, kædebeskeder, følgere, likes, online venner, robotter, kameraer.
4. Hvilket dilemma tror du, hovedpersonen kommer til at stå i?

Mens du læser

A. Teknologien i historien

1. Hvilken teknologi spiller en vigtig rolle i bogen?
2. Hvad bruger personerne teknologien til?
3. Hvilke regler, vaner eller forventninger følger med teknologien?
   Fx at svare hurtigt, få likes, dele videoer, være online, vinde, være sjov, være populær.
4. Er teknologien designet til at få personerne til at gøre noget bestemt?
   Fx blive ved med at scrolle, dele, spille, klikke, se mere eller reagere hurtigt.
5. Hvem har magten i situationen?
   - hovedpersonen
   - vennerne
   - klassen
   - forældrene
   - platformen/app'en/spillet
   - følgere/seere
   - en ukendt person

© Alinea 2026

Spørgeark

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

6. Er der noget, der bliver delt, filmet eller sendt videre?
   Hvem får adgang til det?
7. Er der nogen, der mister kontrol over noget digitalt?
   Fx et billede, en besked, en video, en hemmelighed eller et rygte.

B. Personer, følelser og valg

8. Hvad er hovedpersonens største problem?
9. Hvordan påvirker teknologien hovedpersonens følelser?
10. Er der forskel på, hvordan personen er online og offline?
11. Er der nogen, der føler sig udenfor? Hvorfor?
12. Er der nogen, der prøver at blive set, liket eller anerkendt?
13. Gør nogen noget, de egentlig ikke har lyst til, fordi andre forventer det?
14. Hvornår i historien kunne hovedpersonen have valgt anderledes?

C. Digitale dilemmaer

Vælg 2-3 spørgsmål.

1. Er det altid okay at dele noget, hvis det er sjovt?
2. Hvornår bliver en joke, prank eller video ubehagelig for andre?
3. Hvad er forskellen på at være nysgerrig og at overskride andres grænser?
4. Hvad kan man gøre, hvis man modtager en uhyggelig, ubehagelig eller truende besked?
5. Hvorfor kan likes og kommentarer komme til at betyde meget?
6. Kan man være en god ven online på samme måde som offline?
7. Hvad skal man være opmærksom på, når man møder nogen online?
8. Hvad kan være godt ved gaming eller online fællesskaber?
9. Hvornår kan gaming, sociale medier eller YouTube fylde for meget?
10. Hvad betyder det at tage ansvar for det, man lægger online?

© Alinea 2026

Spørgeark

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Efter læsning

D. Bogens budskab

1. Hvad tror du, bogen gerne vil have læseren til at tænke over?
2. Hvilket teknologisk problem er vigtigst i bogen?
3. Hvilket menneskeligt problem er vigtigst i bogen?
4. Hvordan hænger de to problemer sammen?
5. Hvem udvikler sig mest i historien?
6. Hvad lærer hovedpersonen?
7. Hvad synes du, personerne burde have gjort tidligere?
8. Var slutningen realistisk? Hvorfor/hvorfor ikke?

E. Fra bog til virkelighed

1. Kan noget lignende ske i virkeligheden?
2. Hvad er anderledes i virkeligheden end i bogen?
3. Hvilke gode råd kunne man give til en person i samme situation?
4. Hvilke voksne kunne hjælpe?
5. Hvad kunne klassen, vennerne eller fællesskabet have gjort?
6. Hvad kan platforme, spil eller apps gøre for at beskytte brugerne bedre?
7. Hvilke regler ville du lave, hvis du bestemte over appen, spillet eller platformen i bogen?

© Alinea 2026

Spørgeark

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

---

Afsluttende opgave til mellemtrin

Lav en digital handleplan for hovedpersonen

Udfyld:

Hovedpersonen står i dette problem:

_____

Teknologien gør problemet bedre/sværere, fordi:

_____

Hovedpersonen kan gøre dette nu:

1. _____
2. _____
3. _____

En ven kan hjælpe ved at:

_____

_____

En voksen kan hjælpe ved at:

_____

_____

Appen/spillet/platformen burde have denne funktion eller regel:

_____

_____

_____

© Alinea 2026