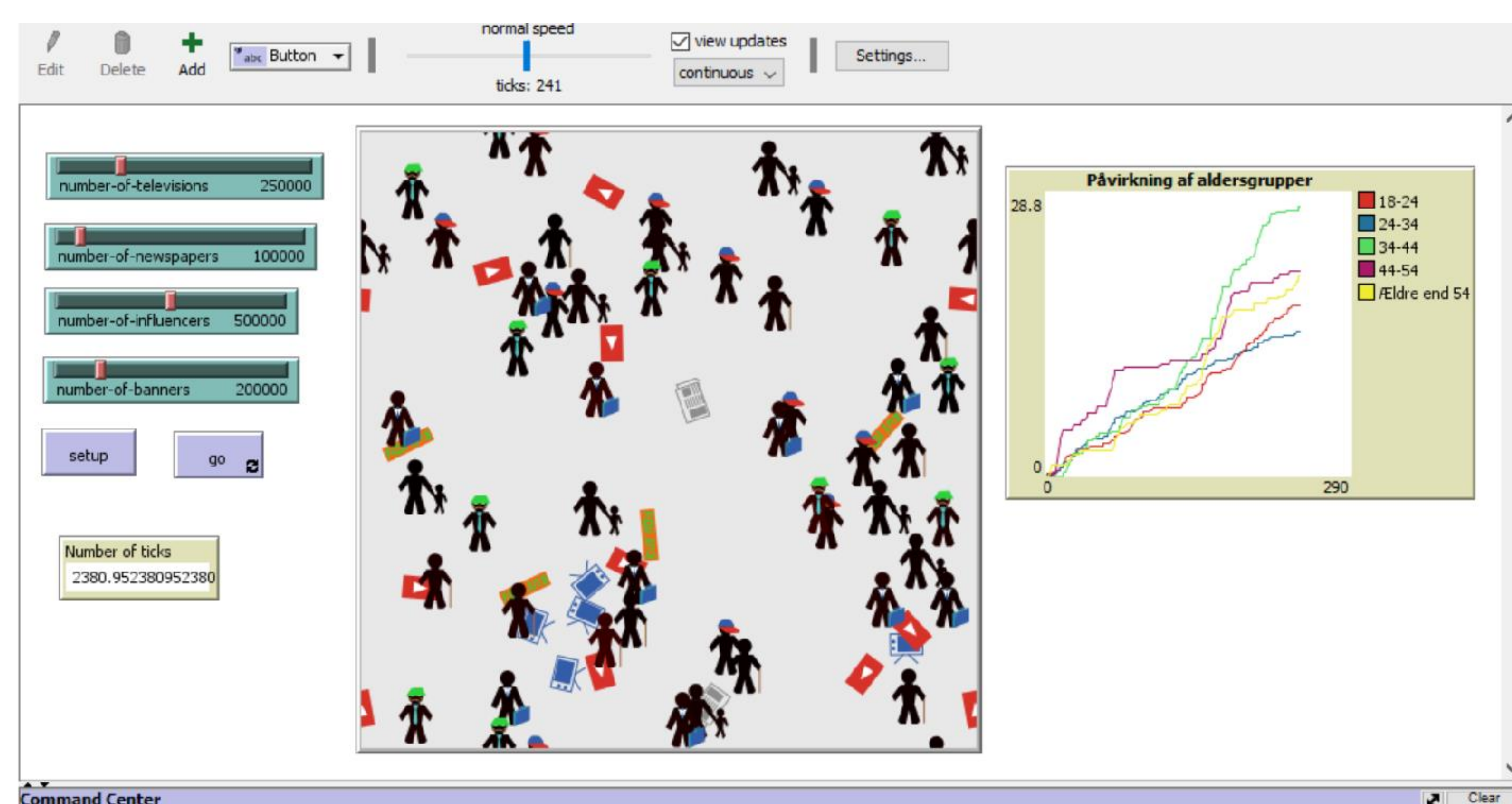


Introduktion

Modellen er tænkt som en visualisering af, hvordan virksomheder og reklamebureauer kan anvende forskellige medieformer i deres markedsføring til at nå bestemte modtagergrupper.



Beskrivelse af forløb

Modellen indgår i et forløb, der knytter sig til den mediemæssige del af danskfaget. Eleverne lærer om reklamer og branding og forløbet afrundes med nogle moduler, der handler om influencer marketing. Unge mennesker på de danske ungdomsuddannelser støder på influencers mange gange hver eneste dag på de massemedier, de beskæftiger sig med. Forløbet er relevant for at få eleverne til at tage kritisk stilling til den nye reklameformer, som de møder på sociale medier.

Modellen visualiserer, at virksomheder må gøre sig en række overvejelser i forhold til, hvilket medie der er bedst at anvende alt efter, hvilken målgruppe de vil nå ud til. Eleverne skal ved hjælp af modellen få et indblik i, hvilke tanker der ligger bag virksomheders brug af reklamemidler samt hvilken rolle influencers har fået i marketingstrategier de seneste år.

Beskrivelse af aktiviteten

Eleverne åbner NetLogo og finder modellen for spredning af kampagner og reklamer, mens læreren præsenterer modellen og forklarer, hvordan modellen fungerer (til dette er der udviklet en udførlig videoinstruktion)

Efterfølgende arbejder eleverne med modellen med udgangspunkt i nogle cases om forskellige virksomheder, der vil sælge forskellige produkter. På baggrund af disse cases skal de opstille nogle hypoteser. Hypoteserne går på, hvor mange penge man bør anvende på de forskellige medietyper for at nå den ønskede målgruppe. En case kan eksempelvis være, at man skal sælge Adidas-sko til en bestemt aldersgruppe.

Efterfølgende efterprøver eleverne deres hypoteser. De undersøger, om det går, som de havde forventet, når de sætter gang i modellen. Hvis det ikke går som forventet, så må de ændre på fordelingen af penge, til de når det ønskede resultat.

Slutteligt beder læreren eleverne om at gå ind og lege med den bagvedliggende kode. Eleverne kan her ændre forskellige faktorer i modellen, eksempelvis hvor meget de forskellige medier kan påvirke de forskellige aldersgrupper.

```
File Edit Tools Zoom Tabs Help
Interface Info Code
Find... Check Procedures Indent automatically

set age person-age

set color gray

(ifelse
  age = "18-24" [
    set shape "person-young"
    set influencer-influence 1
    set television-influence 0.2
    set newspaper-influence 0
    set banner-influence 0.5
  ]
  age = "24-34" [
    set shape "person-child"
    set influencer-influence 0.4
    set television-influence 0.3
    set newspaper-influence 0.0
    set banner-influence 0.7
  ]
  age = "34-44" [
    set shape "person-adult"
    set influencer-influence 0.1
    set television-influence 0.5
    set newspaper-influence 0.1
    set banner-influence 0.8
  ]
)
```

Mål med aktiviteten

Danskfaglige mål:

- Eleverne skal demonstrere kendskab og forholde sig reflekteret til mediebilledet i dag.
- Eleverne skal lære at navigere, udvælge og forholde sig kritisk og analytisk til information i alle medier samt deltage reflekteret i og bidrage til digitale fællesskaber
- Som et led i den digitale dannelse skal eleverne desuden lære at anvende it til at finde kreative og innovative løsninger.

CT-faglige mål:

- Eleverne får øjnene op for, at der ligger en kode bag en sådan model, som de her har arbejdet med.
- Eleverne får en idé om, hvor relativt simpelt en sådan kode er ved selv at ændre på enkelte komponenter.
- Eleverne tilegner sig viden om emnet ved først at opstille en hypotese og herefter afprøve den. Skete der det, de regnede med? Hvad sker der, hvis man ændrer på nogle af komponenterne?
- Modellen gør det muligt at gøre noget u håndgribeligt mere visuelt og konkret.

Kreditering

NetLogo-modellen og undervisningsmaterialet er udviklet af **Søren Vrist Christensen** og **Inge Anne Bækgaard Junker**, Marselisborg Gymnasium, i forbindelse med deltagelse i udviklingsprojektet Modellering og Computational Thinking i Gymnasiefag. Projektet køres i samarbejde mellem Region Midtjylland, Egaa Gymnasium og Center for Computational Thinking & Design, Aarhus Universitet.