



KODETIMEN:

En MINECRAFT-HISTORIE om TO LANDSBYER LÆRERVEILEDNING

45 minutter

Lærerveiledning inkluderer:

- Oversikt over temaer
- Samtalepunkter om mangfold og inkludering
- Leksjonsprosedyrer
- CSTA- og ISTE-standarder
- Ideer til utvidende aktiviteter

SLIK KOMMER DU I GANG

- Installer Minecraft: Education Edition ved å gå til <https://aka.ms/HourofCode2020>
- [Se introduksjonsvideoen](#) for å bli kjent med dette Kodetimen-temaet
- [Se presentasjonsvideoen](#) for å få en bedre forståelse for hvordan du starter leksjonen og navigerer rundt i verdenen
- Åpne verdenen og spill gjennom
- Last ned en kopi av [fasiten](#)
- Har du flere spørsmål? Sjekk ut våre [vanlige spørsmål](#).

EDUCATION.MINECRAFT.NET

Versjon 1

OVERSIKT OVER TEMAER

I århundrer har landsbyboerne og ondsbyboerne levd i samme område, men de samhandler sjelden med hverandre. Nå kan du bruke kode til å bringe de to landsbyene sammen. Spillere vil oppleve empati og medfølelse for sine naboer, lære samarbeid og inkludering, og omfavne mangfoldet som gjør oss alle unike og spesielle.

Leksjonen i år tilbys i Blocks og Python.

LEKSJONENS MÅL

Etter endt leksjon skal elevene:

- Forstå viktigheten av og fordelene med mangfold, rollen til mangfold og inkludering i et fellesskap
- Forstå hva det vil si å være fordomsfull og hvordan det kan være skadelig
- Skape kodeløsninger som inkluderer sekvenser, iterasjoner og løkker
- Bryte ned trinnene som er nødvendige for å løse et problem i en nøyaktig sekvens med instruksjoner
- Repetere kodeløsninger for å fullføre en oppgave

FJERNUNDERVISNING

Hvis du planlegger å tilby denne leksjonen via fjernundervisning, bør du vurdere følgende tips:

1. Denne leksjonen er ikke utformet som en flerspilleropplevelse. Hver enkelt elev skal arbeide i sin egen versjon av verdenen.
2. Del elevene inn i par eller små grupper via atskilte rom, slik at de kan hjelpe hverandre med å feilsøke når de løser kodingsoppgaver.
3. Elevene har sannsynligvis ulike kjennskap til Minecraft og koding, og det kan derfor hjelpe å utpeke elevgruppeledere som kan hjelpe andre som sitter fast.

Hvis du vil ha mer informasjon om fjernundervisning i Minecraft: Education Edition, kan du se <https://aka.ms/remote-learning-kit>.



BEGREPER OG INNLEDNING FOR LEKSJON: 10 minutter

Introduser følgende begreper og spørsmål, og/eller la elevene diskutere i grupper:

- Hva er fordomsfullhet og hvilke faktorer bidrar til fordomsfullhet?
 - **Fordomsfullhet** er en kognitiv (tenking) prosess der vi former tankene og meningene basert på våre erfaringer og ideer.
 - **Ubevisst fordomsfullhet** er preferanse for eller mot en person eller gruppe, som en **ikke** er klar over selv, men likevel uttrykker via uttalelser, handlinger eller antakelser. Dette betyr at en person er fordomsfull uten å vite det selv. Ubevisst fordomsfullhet fører til stereotyper, fordommer eller preferanser som fører til at vi foretrekker en person, ting eller gruppe på en måte som er ansett som urettferdig.
 - **Bevisst fordomsfullhet** er en eksplisitt eller tilsiktet fordomsfullhet. Dette betyr at den fordomsfulle personen vet det.
 - Noen av de vanligste typene fordomsfullhet inkluderer fordommer basert på rase, etnisitet, alder, kjønn, kjønnsidentitet, fysisk evne, religion og kroppsvekt.
- Hvordan kan fordomsfullhet være skadelig?
 - Både bevisst og ubevisst fordomsfullhet kan føre til at vi oppfører oss negativt mot andre eller diskriminerer dem.
 - Når vi stereotyperer andre basert på kjønn, etnisitet, seksuell legning eller andre egenskaper, kan det være skadelig for oss og fellesskapet. I en stor eller ekstremt stor skala, kan fordomsfullhet føre til undertrykkelse, folkemord og til og med slaveri.
- Hvordan kan vi være oppmerksomme på fordomsfullhet rundt oss?
 - Vær mer oppmerksom på samhandlingene dine med andre, spesielt de som er annerledes.
 - Tenk over og prøv å forstå dine egne reaksjoner på andre som er forskjellige fra deg.
- Hva er mangfold?
 - **Mangfold** er alle måtene vi er forskjellige på, inkludert egenskaper som gjør individer eller grupper forskjellig fra hverandre. Mangfold kan også omfatte ulike ideer, perspektiver og verdier.



- Hva er inkludering?
 - **Inkludering** er å inkludere enkeltpersoner eller grupper som tradisjonelt har vært utestengt, i prosesser, aktiviteter og avgjørelser.
- Hva er fordelene med mangfold i et samfunn?
 - Når samfunn sørger for inkludering og har et mangfold av ideer, perspektiver, verdier og mennesker, kan de gi en omfattende forståelse av ting.
- Hva er noen måter tankene og/eller handlingene dine viser at du aksepterer noen som er annerledes?
 - Vurderer og tenker du på hva som blir sagt eller vist?
 - Har du akseptert forskjeller i tro, mening eller ideer?
 - Viser tankene og handlingene dine toleranse?

Det har verdi å forstå forskjeller, men det viktigste er å forstå at hvordan vi *oppfatter* disse forskjellene kan ha positiv eller negativ innvirkning på enkeltpersoner, grupper eller fellesskap.

Se nærmere på huskeregelen TELT nedenfor

- Ta ikke dine antakelser for gitt – fokuser på å se andre som enkeltpersoner og ikke stereotyper
- Endre perspektiv – prøv å se ting fra den andre personens ståsted.
- Lær å bli bevisst – på fordomsfullhet, og jobb for å forstå når det er positivt eller negativt.
- Ta initiativ – forbedre mulighetene til å tilbringe mer tid med og lære fra andre som er forskjellige fra deg. Dette omfatter bøkene du leser og mediene du konsumerer.

INNLEDNING FOR LEKSJON: 2 minutter

Elevene skal lese gjennom denne innledningen i spillet før de begynner kodeaktivitetene:

Dette er en historie om to landsbyer: Jordbrukslandsbyboerne i øst og Fiskerandsbyboerne i vest. Begge landsbyene hadde nok mat, og ingen av dem så noen grunn til å ha kontakt med naboen sin. Dette førte til at begge landsbyene fryktet alle og alt som var annerledes.



Derfor fortsatte landsbyboerne og ondsbyboerne på samme måte som de alltid hadde gjort, selv om verden endret seg rundt dem, helt til endringene i verden omsider ikke kunne ignoreres. Landsbyboerne kunne ikke lenger dyrke nok avlinger, og ondsbyboerne opplevde at det ble mindre fisk. Ingen av landsbyene visste om andre måter å overleve på, og likevel var de begge redde for å be om hjelp fra naboen. I dag strever landsbyboerne og ondsbyboerne fortsatt med de vanskelige tidene. Kanskje kan de, med din hjelp, lære verdien av ulikhetene deres og finne en ny vei fremover ... sammen.

KODEAKTIVITETER: 30–40 minutter

Elevene starter kodereisen ved slottet med to forberedende kodeutfordringer. Disse utfordringene lar dem finne ut om de vil kode i MakeCode Blocks eller i Python. Vi anbefaler at nybegynnerkodere starter med Blocks.

FORBEREDENDE KODEUTFORDRINGER

Utfordring 1: Agenttrekk. Flytt agenten fremover, slik at den står på gullblokken.

Utfordring 2: Plant et ungtre. Få en gave fra agenten, og plant den midt i slottet.

Etter å ha fullført de forberedende utfordringene, fortsetter elevene inn i én av de to landsbyene. De kan velge å gå til ondsbyboernes side eller landsbyboernes side. Det er 6 kodeutfordringer som kan fullføres i vilkårlig rekkefølge.

LANDSBYBOER - KODEUTFORDRINGER

Utfordring 1: Bygg en kai. Fiske er noe landsbyboerne aldri har vært flinke til. Ondsbyboerne fra byen ved siden av, tilbød å hjelpe dem med å lære, men de anbefalte å bygge en kai først. Bruk agenten til å bygge en kai i strandkanten. Den skal være 4 blokker bred og 6 blokker lang.

Leksjon: Likhet handler ikke om å gi alle det samme, det handler om å sørge for at alle har det de trenger for å lykkes. Før du bygget kaien, hadde ikke landsbyboerne det de trengte for å lære å fiske. Med kaien



din og noen leksjoner fra ondsbyboerne, lærte landsbyboerne å fiske til seg selv. Nå har de mat i massevis. Nok til å dele!

Utfordring 2: Introduser det olme beistet for landsbyboerne. Olme beist er misforståtte skapninger. Alle i landsbyen er redde for dem, men én landsbyboer har funnet ut at de er vennlige! Bruk agenten din til å introdusere det olme beistet til de tre landsbyboerne som står ved husene sine, slik at de kan se hvor snille skapningene egentlig er.

Leksjon: Landsbyboerne har alltid vært redde for olme beist på grunn av historiene de har hørt om dem. Selv om de faktisk aldri har møtt et olmt beist, har frykten deres ført til fordomsfullhet overfor skapningene. Da landsbyboerne så at dette olme beistet var snill, begynte de å tenke over på nytt det de trodde om dem, og de innså at det er viktig å ta seg tid til å bli kjent med noen før man dømmer.

Utfordring 3: Beskytt betegården. Ett eller annet graver stadig opp landsbyboernes betegård, og de tror det er på grunn av de olme beistene som ondsbyboerne har som kjæledyr. Ondsbyboerne sier at det ikke er de olme beistene, men hvem ellers kan det være? Bruk agenten din til å bygge et beskyttende gjerde rundt gården for å holde ute det som stjeler betene.

Leksjon: Takket være gjerdet rund landsbyboernes gård, oppdaget vi at det ikke var de olme beistene som gravde opp betene, det var i stedet en reveflokk som var skyld i det hele! Landsbyboerne lærte hvor viktig det er å ha riktige fakta før de gjør seg opp meninger eller dømmer.

ONDSBYBOER - KODEUTFORDRINGER

Utfordring 4: Forbered åkeren for jordbruk. Ondsbyboere har ikke så mye dyrkbar jord, og de vet ikke hvordan de dyrker. Landsbyboerne tilbød å lære dem, men først trengte ondsbyboerne hjelp med å bearbeide jorden. Bruk agenten din til å lære dem hvordan de bearbeider denne blokken med land.

Leksjon: Likhet handler ikke om å gi alle det samme, det handler om å sørge for at alle har det de trenger for å lykkes. Selv om landsbyboerne og ondsbyboerne hadde nesten like mye land, trengte



ondsbyboerne hjelp før de to gruppene hadde like muligheter. Nå som agenten din har hjulpet med å bearbeide jorden, har ondsbyboerne de samme mulighetene som landsbyboerne.

Utfordring 5: Hjelp barna med å få tak i ballen. En gruppe med ondsbyboerbarn har mistet ballen på hustaket til en landsbyboer, og de er redde for å gå og hente den. Barna vet ikke så mye om landsbyboeren, men de har hørt at vedkommende kanskje er en heks. Få agenten din til å bevege seg oppover muren og trykke på knappene underveis for å reparere landsbyboerens heis, slik at den kan hente ballen ned.

Leksjon: Noen ganger kan det ukjente være skremmende. Ondsbyboerbarna har aldri møtt landsbyboeren, men de hadde hørt historier som skremte dem. Etter at agenten din hadde reparert heisen, kunne landsbyboeren komme ned og møte barna. Barna lærte at landsbyboeren var svært snill og ikke den skremmende heksen de trodde.

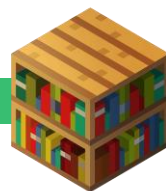
Utfordring 6: Bygg en motorisert jernbane. Ondsbyboerne har en handelsplass for de to landsbyene der de kan samles og handle, men landsbyboerne har sluttet å komme. Ondsbyboerne tror at landsbyboerne ikke liker dem, men landsbyboerne sier det er for vanskelig å få varene opp bakken. Bruk agenten din til å bygge en motorisert jernbane, slik at landsbyboerne kan komme seg opp bakken og delta på handelsplassen.

Leksjon: Da jernbanen var ferdig, kom virkelig landsbyboerne tilbake til handelsplassen! Flere på handelsplassen betyr flere ting å kjøpe og selge og god handel mellom de to landsbyene. Både landsbyboerne og ondsbyboerne hadde stor nytte av den motoriserte jernbanen, og handelsplassen er igjen et samlingspunkt for alle!

KONKLUSJON PÅ LEKSJON: 5 minutter

Tenk på følgende spørsmål og/eller tilrettelegg for å la elevene diskutere i grupper:

- Hvorfor er det viktig å erkjenne og forstå viktigheten av mangfold?
- Hvordan kan TELT-metoden fungere i hverdagen din?



- Hvorfor er det viktig å være inkluderende overfor alle slags mennesker uavhengig av kjønn, rase, sosioøkonomisk bakgrunn og så videre?
- Hvordan kan vi dra nytte av mangfold og inkludering?



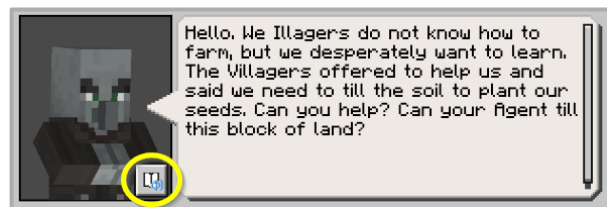
TIPS OG TRIKS

Se etter spørsmålsteget: Se etter datastyrte figurer med et gult spørsmålstegn som svever over hodene deres. Dette er byfolkene som har mest behov for hjelp. Elevene kan begynne på en ny kodeutfordring ved å høyreklikke på disse figurene. Dette spørsmålsteget blir grønt etter at eleven har begynt på utfordringen, og den datastyrte figuren kan dele tips og tilbake stille eller avslutte aktiviteten.



Tegn et bilde: Hvis elevene sitter fast eller er usikre på hvor de skal begynne, kan du oppfordre dem til å tegne et bilde av veien de planlegger for agenten, eller snakke med den datastyrte figuren for å få et visuelt tips. Dette hjelper dem med å planlegge veien og justere variablene for å komme forbi utfordringer underveis.

Engasjerende leser: Elevene kan klikke på Engasjerende leser-ikonet nederst til høyre i dialogene til datastyrte figurer, for å få lest opp tekst høyt eller til og med oversatt til et annet språk.



Teleporter, få tips og mye mer: Når elevene har forlatt slottet, får de en kommunikasjonsenhet. Høyreklikk på kommunikasjonsenheten for å få hjelp i en aktivitet eller reise raskt mellom områder. Du kan få tips, tilbake stille aktiviteten, hoppe mellom to landsbyer eller gå tilbake for å sjekke ungtræet.



PYTHON – KODETIPS:

- Kjør eksempelkode for å lære om nye kommandoer etter hvert som de blir introdusert.
 - Bruk CTRL+C og CTRL+V for å kopiere og lime inn fra eksemplene mens du skriver din egen kode.
-

FORBEDRINGSAKTIVITETER

Når leksjonen er fullført, kan elevene få flere ulike valg:

1. Når elevene gjør flere kodeaktiviteter i den samme verdenen, kan de utforske kreativ koding i Minecraft.
 - a. Spille verdenen på nytt i det andre kodespråket.
 - b. Utfordre seg selv til å kode på en ny måte. Hvis noen elever for eksempel ikke brukte løkker den første gangen i aktivitetene, kan du oppfordre dem til å gå tilbake og bruke løkker når de prøver aktivitetene på nytt.
2. Utforsk leksjonene og ressursene nedenfor for å utforske mer om mangfold og inkludering
 - a. Undervisning i toleranse:
 - i. Mangfold og inkludering, klassetrinn K-2:
<https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
 - ii. Mangfold og inkludering, klassetrinn 3-5:
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
 - iii. Mangfold og inkludering, klassetrinn 6-8:
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37
 - iv. Mangfold og inkludering, klassetrinn 9-12:
<https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20>



[and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38](#)

- v. Mix It Up – Start en mangfoldighetskampanje på skolen din: Gå ut av komfortsonen din, og sett deg ned med noen nye i lunsjen: <https://www.tolerance.org/mix-it-up>
 - b. Emnesamlinger i Flipgrid Discovery Library:
 - i. Samtaler om rase, likhet og rettferdighet: <https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>
 - ii. Undervisningsmateriale fra ADL: <https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>
 - iii. Equal Justice Initiative: <https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>
 - iv. Langston League: <https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>
 - c. Utforsk aldersriktige bøker og litteratur om mangfold og inkludering
 - i. [ADL Books Matter](#)
 - ii. [Hyllest av våre ulikheter](#)
 - iii. [Mangfold og inkludering – videregående skole](#)
3. Utforske flere kodeaktiviteter i Minecraft i Blocks eller Python:
- a. Emnepakke om informatikk i Minecraft: <https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>
4. Utforsk flere Kodetimen-aktiviteter på Code.org:
- a. Kodetimen-aktiviteter på Code.org: <https://hourofcode.com/us/learn>

Minecraft-kontrollguide

TASTATUR



W – Gå fremover
S – Gå bakover
A – Gå mot venstre
D – Gå mot høyre
MELLOMROM – Hopp
C – Åpne kodevindu

MUS

Venstreklikk – Utvinn eller angrip

Høyreklikk – Bruk den valgte gjenstanden på verktøylinjen, eller samhandle med en figur

Beveg mus – Se deg omkring

BERØRING

Hvis du bruker Minecraft på en enhet med berøringsskjermer, er spillkontrollene forskjellige fra en enhet med tastatur/mus.

- **Bevegelse:** Se etter bevegelsesstyreplaten nederst i venstre hjørne på skjermen.
- **Se deg rundt:** Dra hvor som helst på skjermen for å se deg rundt.
- **Snakk med figurer:** Når du nærmer deg figurer i spillet, vises en «snakk»-knapp som lar deg samhandle med dem.
- **Kode:** Trykk på agent-/robotikonet øverst på skjermen for å åpne kodegrensesnittet.
- **Hopp:** Knappen nederst til høyre er for hopping.

Hvis du vil ha en PDF-fil med Minecraft-kontroller som du kan skrive ut, kan du gå til: https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf



UTDANNINGSSTANDARDER

CSTA K-12

1A-AP-08	Modeller daglige prosesser ved å opprette og følge algoritmer (sett med steg-for-steg-instruksjoner) for å fullføre oppgaver.
1A-AP-09	Modeller måten programmer lagrer og manipulerer data ved å bruke tall eller andre symboler som representerer informasjon.
1A-AP-11	Bryte ned trinnene som er nødvendige for å løse et problem i en nøyaktig sekvens med instruksjoner.
1B-DA-07	Bruk data for å fremheve eller foreslå forhold mellom årsak og virkning, forutsi utfall eller kommunisere en idé.
1B-AP-10	Skape programmer som inkluderer sekvenser, hendelser, løkker og betingelser.
1B-AP-13	Bruk en repeterende prosess for å planlegge for utviklingen av et program ved å inkludere andres perspektiver og vurdere brukerpreferanser.
1B-IC-18	Diskuter datateknologier som har endret verden, og uttrykk hvordan disse teknologiene påvirker og blir påvirket av kulturelle praksiser.

ISTE

1C	Elever bruker teknologi for å få tilbakemelding som informerer og forbedrer praksisen deres, og for å demonstrere læringen deres på ulike måter.
2B	Elever engasjerer seg i positiv, sikker, lovlig og etisk adferd når de bruker teknologi, inkludert sosial samhandling på nett eller på enheter i nettverk.
3A	Skap opplevelser for elever for å gi positive, sosialt ansvarlige bidrag og bidra til empatisk adferd på nett som bygger forhold og fellesskap.
3B	Etabler en læringskultur som fremmer nysgjerrighet og kritisk undersøkelse av nettressurser, samt utvikler digital leseferdighet og medieflyt.



6B	Administrer bruken av teknologi og læringsstrategier på digitale plattformer, i virtuelle miljøer, i praktiske makerspaces eller i felten.
----	--

STANDARDS INNEN SOSIAL RETTFERDIGHET FRA TOLERANCE.ORG

6.	Elevene skal uttrykke komfort mer personer som er like og ulike dem selv og samhandle respektfullt med alle.
7.	Elevene skal utvikle språk og kunnskap, slik at de nøyaktig og respektfullt kan beskrive hvordan personer (inkludert dem selv) er både like og ulike hverandre og andre i deres identitetsgrupper.
9.	Elevene skal respondere på mangfold ved å utvikle empati, respekt, forståelse og samhørighet.
11.	Elevene skal gjenkjenne stereotyper og forholde seg til andre som enkeltpersoner i stedet for representanter for grupper.
13.	Elevene skal analysere den skadelige innvirkningen til fordomsfullhet og urettferdighet i verden, opp gjennom historien og i dag.



KODEKONSEPTER

Leksjonen utforsker følgende dataprogrammeringskonsepter, inkludert:

- **Sekvensering:** Agenten beveger seg i rekkefølgen du sekvenserer. En sekvens er én av de grunnleggende logiske strukturene i dataprogrammering. I en sekvensstruktur leder en handling, eller en hendelse, til neste handling i rekkefølgen i en forhåndsdefinert rekkefølge.
- **Iterasjon:** Innen datavitenskap er «iterasjon» bare et fancy begrep for å få ting til å gjentas igjen og igjen. Gå hit for å finne ut mer: <https://minecraft.makecode.com/courses/csintr/iteration>
- **Løkker:** Løkkekommandoen gjentas bare når en betingelse er oppfylt («sann»). Betingelsen kan bare være «sann» eller «usann». Hvis den er «sann» vil mens-kodeblokken gjenta koden og hvis den er «usann» vil den stoppe.



Ordbok

Vesen – Vesener er levende objekter som beveger seg, for eksempel dyr eller monstre.

Datastyrt figur – Datastyrte figurer er Minecraft-vesener som samhandler og snakker med elevene. Noen vil til og med tilby aktiviteter å fullføre.

Generer – Begrepet som brukes når en figur, et dyr eller et vesen genereres i Minecraft.

Agent – Agenten er et Minecraft-vesen som hjelper elevene med å lære å kode. Gjennom koden kan agenten fullføre oppgaver som bevegelse, utvinning, bygging, planting og høsting.

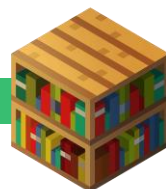
Olmt beist – I Minecraft-historien er det olme beistet et stort Minecraft-vesen med fire bein og horn, som er fiendtlig mot både spillere og landsbyboere. De streifer med grupper av ondsbyboere, og noen ganger rir ondsbyboere på dem. I denne leksjonen er de olme beistene vennlige og er på landsbyboernes side av verden, og til å begynne med misforstår landsbyboerne dem.

Ondsbyboer – I Minecraft-historien er ondsbyboerne fiendtlige vesener som lever i verden og kan angripe spillere og landsbyboere. I denne leksjonen er ondsbyboerne vennlige fiskere på vestsiden av verden, og til å begynne med misforstår landsbyboerne dem.

Landsbyboer – I Minecraft-historien er landsbyboerne vennlige vesener som lever i verden, tar vare på landsbyene sine og handler med spilleren. I denne leksjonen er landsbyboerne vennlige bønder på østsiden av verden, og til å begynne med misforstår ondsbyboerne dem.

Antakelse – Troen på at noe er sant uten virkelige fakta eller bevis.

Mangfold – Å ha variasjon eller forskjellige deler.



Likhet – Å være rettferdig og rimelig.

Identitet – Egenskapene og kjennetegnene du forbinder med deg selv.

Inkludering – Å gjøre en person eller ting til en del av gruppen.

Fordomsfullhet – Å vise gunst eller preferanse for eller mot en person, ting eller idé fremfor en annen på en potensielt urettferdig måte.

Samarbeid – Det å arbeide sammen med andre enkeltpersoner eller i en gruppe for å skape noe eller løse et problem.

Stereotyp – Et generelt bilde, en ide eller tro om en gruppe personer som mange mennesker tror på, men som kanskje ikke nødvendigvis er sant.

Synspunkt – Meningen eller holdningen en person har med hensyn til en annen person, tanke eller idé.

Perspektiv – En bestemt måte å betrakte eller tenke om noe basert på dine overbevisninger eller erfaringer.

Aksept – Aksept eller anerkjennelse av noe.

