

On

vi taler om skærmen

Data på spil

Et undervisningsforløb om data og sikkerhed på nettet

Sammen om digital dannelse

Introduktion til forløbet

I forløbet lærer eleverne, hvad data og cookies er, og hvordan de bruges og deles. Eleverne lærer, hvordan man kan beskytte sin data online, og de klædes på til at træffe informerede og bevidste valg om, hvilke oplysninger de deler om sig selv i form af cookies på nettet.

Praktiske oplysninger

Målgruppe

2. og 3. klasse

Indhold

Forløbet gør brug af lege, spil og bevægelse for at styrke forståelsen af svære begreber, herunder variationer af de klassiske spil "Sænke slagskibe", "Hvem er hvem?" og fangeleg. Undervejs opfordres eleverne til at tage aktivt stilling til, hvilke oplysninger de er villige til at dele om sig selv online.

Materialer

- Smartboard eller skærm med lyd
- Skriveredskaber
- Print af elevark
- Print af materialer til fangelegen "Data og download"

Tidsforbrug

6 lektioner

Før du går i gang

Vær opmærksom på, at nogle elever kan føle sig usikre, når samtalen drejer sig om deres egne onlineaktiviteter, selvom det kun handler om cookies og data. Det kan opleves som privat. Giv derfor eleverne frihed til at vælge, hvor meget de ønsker at dele, og vær tydelig omkring, at formålet er at lære, ikke at bedømme hinandens digitale vaner.

Vejledning

Læs om de enkelte øvelser på de næste sider.

1. øvelse

Hvad er data og cookies?

 Plenum og individuelt/makkerpar

Formål Eleverne introduceres til begreberne cookies, data og digitale spor. De lærer, at de hele tiden efterlader oplysninger, når de bruger digitale enheder, og skal reflektere over, hvilke oplysninger der er personlige, og hvilke der ikke er.

Beskrivelse Temaet introduceres med en "digital dagbog", som I sammen skal lytte til.

1. Læs og forklar
Læs højt fra slidet, og brug teksten som introduktion til, hvad cookies er.

2. Del printarket "Emmas digitale dagbog" ud til eleverne
På arket skal eleverne om lidt sætte krydser ved de dataspor, de hører i den efterfølgende dagbogsfortælling.

3. Lyt til dagbogen
Lyt til oplæsningen af Emmas digitale dagbog, og lad eleverne sætte krydser, hvis de hører et af de dataspor, der står på printarket. Det kan være dataspor som enhed, apps, e-mail eller loginoplysninger.

4. Gennemgå dataspor
Tal om de dataspor, eleverne lyttede sig frem til, og spørg for eksempel:

- Hvilke oplysninger blev delt om Emma og hendes mor?
- Hvilke oplysninger er personlige?
- Hvilke er ikke-personlige?

5. Gennemgå forskellen på personlige og ikke-personlige oplysninger
Personlige oplysninger: navn, alder, morens e-mail, telefonnummer, kodeord.

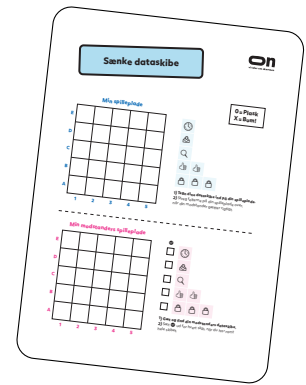
Andre dataspor og ikke-personlige oplysninger: brug af iPad Pro, at hun bruger YouTube Kids, hvilke videoer hun ser, hvor længe hun er på, hvad hun klikker på, og hvilke annoncer hun får.

6. Afslut med en kort refleksion
Saml op på øvelsen i plenum, og spørg eleverne:

- Hvordan ville I have det, hvis andre læste jeres "digitale dagbog"?
- Hvorfor er det vigtigt at passe på sine oplysninger?

Forberedelse

- Gør klassens skærm/tavle og højttalere klar, så du kan vise slides og afspille lyd.
- Print "Emmas digitale dagbog" til alle elever.



2. øvelse

Sænke dataskibe

 Plenum og makkerpar

Formål Forskellige former for data konkretiseres gennem leg, og eleverne lærer, hvordan data kan afsløre noget om en person – og at vores data er værd at beskytte.

Beskrivelse

1. Præsenter fem datatyper

Fortæl om de fem datatyper: Tid, downloads, lokation, likes og login.
Forklar kort, hvad hver type er.

2. Sæt legen i gang

Nu skal eleverne spille en variation af det klassiske spil "sænke slagskibe". Brug reglerne herunder til at forklare, hvad eleverne skal. Du kan tage udgangspunkt i billedet af spillepladen, som er i slidet på skærmen.

Regler:

1. Gå sammen i par.
2. Hver elev får et printark med to spilleplader på: én, der er din egen, og én, du kan bruge til at markere dine gæt på.
3. Stil en bog eller anden barriere imellem jer, så I ikke kan se hinandens printark.
4. Under din egen spilleplade er der en række ikoner, som viser forskellige former for data. Ikonerne fylder hver især 1, 2 eller 3 felter. Tegn ikonerne ind på din egen spilleplade – du bestemmer selv hvor på pladen.
5. Nu kan I gå i gang. I skiftes til at gætte, hvor jeres modstanders data ligger ved for eksempel at sige "2A". Din modstander tjekker derefter, om du har ramt rigtigt.
6. Hvis du rammer forkert, markerer du feltet med et O ("plask"). Hvis du rammer rigtigt, markerer du feltet med et X ("bum!").
7. Hvis du rammer rigtigt, fortæller din modstander dig, om du har ramt hele deres data-skib og "sænket det", eller om det fylder flere felter.
8. Den første, der finder alle modstanderens dataskibe, vinder.

3. Saml op til sidst

Slut af med en refleksionsrunde, og spørg for eksempel eleverne, om de kan gætte, hvorfor digitale tjenester vil vide alt det her om os?

Forberedelse

- Gør klassens skærm/tavle klar, så du kan vise slides.
- Print arket "Sænke dataskibe" til alle elever. Hvis muligt er det en fordel at printe i A3.

3. øvelse

Hjemmesidecookies

 Plenum

Formål Eleverne får indsigt i, hvordan cookies fungerer i praksis, hvordan cookieboks ser ud, og hvilke valg man kan træffe online: at tillade alle cookies, at afvise ikke-nødvendige cookies eller at tilpasse sine præferencer.

Beskrivelse

1. Læs og forklar

Læs højt fra slidet, og brug teksten som introduktion til, hvad hjemmesidecookies er.

2. Se filmen om cookies

Gå til næste slide, hvor I kan se en fiktiv hjemmeside: "Vi-vil-vide-alt.nu". Start med at se filmen, som fortæller, hvilke cookies hjemmesiden bruger. Læs eventuelt teksten ved siden af filmen højt bagefter, hvis eleverne har brug for en gentagelse.

3. Gennemgå de fire cookietyper

Den fiktive hjemmeside bruger fire slags cookies, som I nu skal gennemgå. De står beskrevet i fire blå bokse på siden. Forklaringerne indeholder svære ord, som eleverne også kan møde på rigtige hjemmesider og derfor skal lære at genkende. De fire cookietyper er:

- Strengt nødvendige cookies – uden dem kan siden ikke fungere. Spørg for eksempel eleverne om, hvad ordene "strengt" og derefter "nødvendige" betyder.
- Analytiske cookies – som hjælper hjemmesiden med at forstå, hvordan folk bruger siden. Analytiske cookies kan også forklares ved at kalde dem "tælle-cookies" eller "statistik-cookies".
- Målrettede cookies – som bruges til at udvælge reklamer eller indhold, der passer til dig.
- Tredjepartscookies – som kommer fra andre virksomheder/hjemmesider end den, man er inde på.

4. Vælg, hvilke cookies I vil sige ja til

Kig på jeres valgmuligheder nederst på siden, og læs højt fra de tre muligheder. Tal undervejs om:

- Er der nogle typer cookies, I gerne vil sige ja til, og hvorfor?
- Hvilke cookies vil I helst sige nej til, og hvorfor?
- Hvorfor tror I, at hjemmesider gerne vil vide ting om os? Hvad får de ud af det?
- Hvorfor er det vigtigt at tænke over, hvad man vælger?

Til sidst skal eleverne fælles tage stilling til, om de vil trykke på "**Tillad**" eller "**Afvis**" - eller om de vil trykke på "**Cookie-indstillinger**" for at udvælge specifikke cookies.

Forberedelse

- Gør klassens skærm/tavle klar, så du kan vise slides.

4. øvelse

Cookies er komplicerede

 Plenum

Formål Eleverne lærer, at cookiebokse kan være komplicerede og ofte bruger svære ord, og de får erfaring med at afkode cookiebokse.

Beskrivelse Klassen besøger i fællesskab forskellige hjemmesider og taler om, hvordan de "cookiebokse", man møder, kan se forskellige ud og bruge komplicerede ord. Med din hjælp forsøger I sammen at afkode, hvad der egentlig står. I taler om, hvilke oplysninger hjemmesiden spørger om tilladelse til at indhente, og hvad eleverne tænker om det.

1. Fortæl om cookiebokse

Forklar, at cookiebokse kan se meget forskellige ud på forskellige hjemmesider, og at de ikke altid bruger de samme begreber. "Indstillinger" kan for eksempel også hedde "præferencer". Den slags svære ord får nogle gange folk til bare at trykke "Accepter alle", fordi det er lettest.

2. Kig på cookiebokse sammen

Brug klassens skærm til at besøge forskellige hjemmesider, for eksempel:

- En opskriftsside
- En side med onlinespil
- En webshop

Brug privat browsing eller inkognito-tilstand, hvis dine tidligere søgninger eller data ikke skal vises, for eksempel i form af reklamer på skærmen.

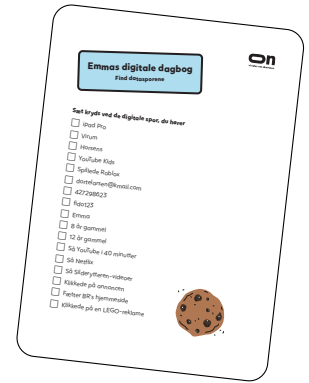
Læs højt fra cookieboksene, og afkod sammen, hvad der egentlig står. Læg for eksempel mærke til hjemmesidens antal af partnere eller anmodninger om at kende ens præcise lokation. Diskutér i klassen:

- Hvilke ord er svære at forstå?
- Hvad betyder de egentlig?
- Hvilke data må hjemmesiden indsamle, hvis man accepterer alle cookies?

Tip: På nogle opskriftshjemmesider møder man en helt særlig slags cookieboks, hvor man enten skal acceptere alle cookies eller betale penge for at komme ind på hjemmesiden. Vi anbefaler, at du også viser eleverne et eksempel på dette og snakker med dem om, at mange jo udgiver opskrifter på nettet helt gratis, hvorfor cookies (især tredjepartscookies) kan være en vigtig måde for dem at tjene penge på.

Forberedelse

- Gør klassens skærm/tavle klar, så du kan vise slides.
- Lav eventuelt på forhånd en kort liste over sider, I kan besøge.



5. øvelse Data-detektiver

Plenum og makkerpar

Formål Eleverne træner at forstå, hvordan digitale spor kan afsløre noget om, hvem en person er, og hvad vedkommende interesserer sig for.

Beskrivelse Eleverne spiller en variation af spillet "Hvem er hvem?", hvor de ud fra en række dataspor skal finde frem til den rigtige person. Aktiviteten skærper elevernes forståelse af, hvordan digitale spor kan afsløre, hvem vi er.

1. Fortæl, hvad I skal

Læs introduktionsteksten på slidet højt.

2. Del printarket "Data-detektiver" ud og sæt eleverne sammen i par

Om lidt skal eleverne samarbejde i makkerpar og bruge udelukkelsesmetoden, når de skal gætte, hvem der er hvem på elevarket.

3. Leg data-detektiver sammen

Sæt øvelsen i gang. Start med at trykke på Profil A og "træk" så et af de digitale spor ved at klikke på kortet. Læs sporene højt et ad gangen for hele klassen.

Imens skal makkerparrene:

- Diskutere, hvilke profiler der ikke passer til sporene.
- Sætte et kryds over de profiler, som sporene ikke passer til.

Gentag processen for Profil B og C.

4. Saml op til sidst

Tal om, hvem eleverne gættede på, så alle makkerpar får svar på, om de gættede rigtigt. De rigtige svar er:

Profil A = Ella Malik

Profil B = Michael Sørensen

Profil C = Mustafa Haddad

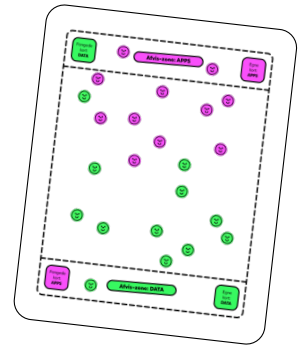
Spørg for eksempel eleverne om:

- Hvilke reklamer tror I, man kunne få, hvis man tidligere har søgt på "skiferie i Norge" og set en video om skihop på Instagram?
- Har I oplevet at få reklamer for noget, I ikke selv har søgt på? Hvordan kan det hænge sammen?

Tal eventuelt også om, hvordan hjemmesider og apps bruger data til at forudsige, hvad vi interesserer os for, og på den måde vælger, hvilke reklamer vi får vist. Det er vigtigt at understrege, at der ikke findes beviser for, at vores enheder lytter med i samtaler for at tilpasse annoncer.

Forberedelse

- Gør klassens skærm/tavle klar, så du kan vise slides.
- Print "Data-detektiver" i et eksemplar til hvert makkerpar. Hvis muligt er det en fordel at printe i A3.



6. øvelse

Fangeleg: Data og download

 Fællesleg

Formål I denne bevægelsesleg oplever eleverne på egen krop, at apps indsamler data, og at mange digitale tjenester ikke er gratis, men "betales" med oplysninger om os selv. Eleverne lærer, at man kan beskytte sine data.

Beskrivelse Eleverne leger en variation af fangeleg, hvor den ene halvdel af klassen er data, der skal forsøge at downloade apps, og den anden halvdel af klassen er apps, der skal forsøge at indsamle data. Legen runder forløbet af ved at styrke læringen på en aktiv og sjov måde.

1. Gør banen klar

Se hvordan under "Forberedelse".

2. Fortæl, hvordan vi "betaler" med vores data

Forklar eleverne, at selv om mange apps er gratis at downloade, betaler vi ofte med noget andet end penge - nemlig vores data. På den måde bliver data den pris, vi betaler for at bruge appen.

3. Sæt legen i gang

Fortæl eleverne, at I skal lege en særlig fangeleg med to hold: apps og data. De to hold skal prøve at fange hinanden. Inddel nu klassen i de to lige store hold, og giv hver elev et app- eller data-kort. Gennemgå nu reglerne.

Spilleets regler er:

- App-holdet skal prøve at indsamle data ved at fange klassekammerater fra data-holdet. Og modsat skal data-holdet prøve at downloade apps ved at fange medlemmer af app-holdet.
- Når en elev har fanget en fra modsatte hold, skal personen overgive sit kort.
- Den elev, der har fået/fanget et kort fra det modsatte hold, skal løbe ned i sin "afvis-zone" og lægge kortet i sit holds kurv.
- Den elev, der har mistet sit kort, skal løbe til sin "afvis-zone" for at trække et nyt kort, før eleven kan være med igen.
- Det hold, der har indsamlet flest af modsatte holds kort, når tiden er gået, vinder (eller hvis man får samlet alle modsatte holds kort, inden tiden er gået).

Forberedelse

- Print app-kort og data-kort.
- Optegn en bane med kridt eller tape i jeres gymnastiksal eller skolegård. Der skal være et stort felt, hvor fangelegen foregår, og en afvis-zone til hvert hold i hver sin ende (som refererer til at afvise cookies).
- Find fire kurve, kasser eller anden type beholder, som holdene kan lægge deres indsamlede kort i og trække deres nye kort fra. Der skal være to kurve i hver afvis-zone. Det skal være tydeligt markeret, hvilken kurv der er til holdets indsamlede/vundne kort, og hvilken kurv holdets spillere selv trækker et nyt kort fra, når de har mistet deres.