

# 'Delta i data!' - Lærarrettleiar



## Bakgrunn

Denne spelepakken er ein god 'bli-kjent aktivitet' for oppstarten av skuleåret. I eska finn du to spel med fokus på å skapa gode samtalar om eigne interesser, men også om korleis me dagleg deler og kommuniserer digitalt ved hjelp av data. Å lære om data er særleg aktuelt fordi data er drivkrafta i KI-teknologi.

Spela har blitt utvikla i Erasmus+ prosjektet [DALI](#), og vidareutvikla av [SLATE](#) (UIB), med hjelp frå [KI-gruppa](#) i Vestland Fylkeskommune. For PowerPoint-presentasjon av spela og oppgåvene, gå til denne [nettsida](#).

## Klassesett

Til hausten får alle vidaregåande skulane i Vestland tilsendt 1-3 klassesett. Kwart sett inneheld spel nok til ei klasse (opp til 32 elevar), men det kan også delast opp (for 2 x 16 elevar).

Spela kan også lastast ned (i PDF-format) her:

<https://edustrust.slateresearch.ai/skolepakke>



Klassesett til  
maks 32  
spelarar

6 x **DATA DELTA**  
- 6 kortstokkar

8 x **DATAISFJELL**  
- 8 kortstokkar (1 per spel)  
- 32 spelebrett (4 per spel)  
- 8 fasit- og regelhefte  
(1 per spel)

**DataDelta** finns også som digitalt spel: <https://kisida.no/datadelta>

## TIPS: Spel DataDelta med lærarkollegiet (15 minutt)

*Med den digitale versjonen kan ein vise korta på storskjerm medan spelarane sit saman to og to. Alternativt kan dei vanlege reglane brukast (sjå side 3).*

## Formål

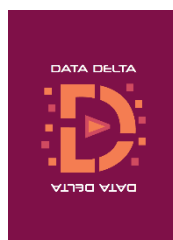
- Bli betre kjent med kvarandre.
- Lære om:
  - Kva data er
  - Korleis data blir til
  - Kva typer data finns

«Gøy (økt), føler jeg ble litt bedre kjent med medelever og om data»

«Spelet var gøy, og ein kan bruke det for å bli betre kjend med kvarandre og lære å bruke søkeord»

«Alltid nyttig å lære om det digitale vi bruker hele tiden i livene våre»

*Elevsitat*



## Undervisningsopplegg for elevar (2 x 45 minutt)

Ein PowerPoint med reglar og oppgåver kan lastast ned [her](#).

Spel gjennom begge spela sjølv, gjerne med ein kollega, før du spelar dei med elevane.

### 1 – DataDelta (45 min)

**Reglar** (5 min)

**Spel DataDelta** (30 min)

**Diskusjon og oppgåver** (10 min)

- Kva er data? Korleis blir data oppretta?
- Samarbeid om nettsøk

### 2 – Dataisfjell (45 min)

**Introduksjon** (10 min)

- 4 typar data (med døme)
- Reglar for Dataisfjell

**Spel Dataisfjell** (30 min)

**Diskusjon og døme** (5 min)

# DATA DELTA – Speleøkt 1

## Plan (45 minutt)

1. Del inn i grupper (4 – 6 per gruppe)
2. Forklar reglane (5 min).
3. Spel DataDelta (30 min).
4. Oppgåver (10 min)

## Tips

Kvar elev treng ein mobiltelefon eller datamaskin med tilgang til internett.

Hugs å blande korta godt.

Regelen om at dommarrolla går på rundgang sikrar at alle får være dommar.

## DATA DELTA REGLAR

4-6 spelarar  
30-40 minutt  
54 kort



Vel ein dommar for den første runden og stakk korta.

1. **Dommaren trekkjer eit kort** og les opp innhaldet.
2. **Kvar av dei andre** brukar mobilen til å finna det kortet etterspør.
3. **Etter 1 minutt** viser og fortel kvar spelar om det dei har funne.
4. **Dommaren vel favorittsvaret sitt** og utropar vinnar av runden.
5. **Vinnar av runden** tek det brukte kortet og blir dommar neste runde. **Eller:** La dommarrolla gå på rundgang.
6. **Vinnaren av spelet** er den som sit igjen med flest kort.

## Alternative tilpassingar

- **Lærarstyrt:** Spel ein runde eller to i plenum med heile klassa. Vis den digitale versjonen på storskjerm: <https://kisida.no/datadelta>
- **Spel utan konkurranse:** Del opp ein kortstokk i fleire bunkar og la elevane bruke korta til å søke saman (to-og-to).

# Oppgaver etter DataDelta

## Oppgave 1: Diskusjon i gruppa

Snakk saman om søka de gjorde i spelet:

- Kva søkemotorar og appar brukte de?
- Godkjende de 'informasjonskaplar og data'?
- Kva data har de delt? (For eksempel: Kva søkeord brukte de?)

Gå inn i appstore (e.l.) og vel ein app de brukte i søket. Les det som står under 'Datasikkerhet' og 'Innsamlede data'. Kva slags data fortel appen at den samlar inn?

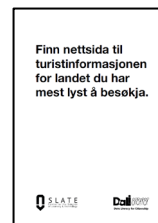
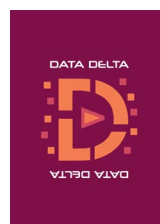
**Til dømes:** YouTube-appen hentar inn: Bilete og video, lyd, meldingar, appaktivitet, personopplysningar, m.m.. Fleire [døme frå Google finn du her](#).

## Oppgave 2: Samarbeid om søk

- Alle i gruppa søker med nøyaktig same ord i same søkemotor. Samanlikn resultatet.
- Søk deretter med dei same søkeorda i ulike søkemotorar. (T.d. Google, DuckDuck Go, Bing/Copilot). Samanlikn resultatet.

*Diskuter:* Korleis ser resultatata ut? Kjem det same resultatet og rekkjefølgja opp hos alle spelarane? Kvifor/kvifor ikkje?

Søk gjerne fleire gonger (etter, til dømes, klede, reiser, matoppskrifter, osv.)



### Nokre ekstra ressursar

AI FOR TEACHERS: AN OPEN TEXTBOOK: [A brief description of some search engines](#)

[Søkemotorer er verdens mest brukte form for kunstig intelligens](#)

«En søkemotor bruker både vanlige og maskinlæringsalgoritmer som analyserer data for å finne mønster og bruke mønster eller regler for å gjøre fremtidige beslutninger eller prediksjoner» For eksempel:

'Indeksering': <https://pressbooks.pub/aiforteachers/chapter/ai-speak-search-engine-indexing>

'Ranking' (rangering): <https://pressbooks.pub/aiforteachers/chapter/ai-speak-search-engine-ranking>

Fleire oppgaver om bruk av søkemotor: [Søk ved hjelp av søkemotorer \(NDLA\)](#)

## Dataisfjell – Speleøkt 2

### Plan (45 minutt)

1. Del inn i grupper (2- 4 per gruppe)
2. Introduksjon (10 min). Gjennomgang av:
  - Fire typar data (med døme)
  - Reglane
3. Gruppene spelar Dataisfjell (30 min).
4. Avslutning (5 min)

### Tips

Ikkje bruk for mykje tid på gjennomgangen. La elevane spele og bli nysgjerrige, og lære gjennom å diskutere. Gå heller rundt og gi råd undervegs.

Elevane må blande korta godt.

Kvar spelar snur to kort som i 'memory/bilet-lotto.

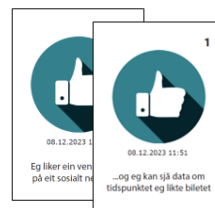
Fasiten kan brukast i gruppa undervegs eller til slutt i spelet.

Hugs: Det viktigaste er ikkje at elevane plasserer korta på 'korrekt' kategori, men at dei diskuterer og blir klar over at data blir til, og for eksempel at dei kan vere både synlege og usynlege.

## Dataisfjell REGLAR



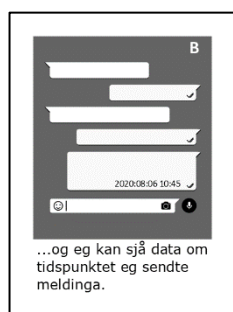
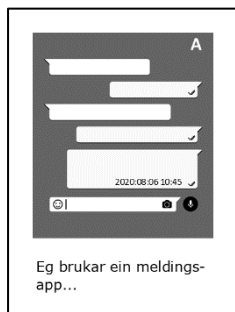
2-4 spelarar  
30-45 minutt



1. **Legg korta utover** på bordet med biletet ned.
2. **Leit etter par** med same bilete. (Snu to kort).
3. **Les historia** på kortparet. Sjå særleg på det siste kortet: *Kva type data blir til?*
4. **Plasser para** på rett type datakategori på ditt spelebrett.
5. **Sjekk** med dei andre spelarane: Kva trur dei?
6. **Sjekk løysingsarket**. Du beheld korta dersom dei er plasserte rett
7. **Vinnaren** har flest par som er korrekt plassert på spelebrettet sitt

## Viktig

Spelet ber spelarane kategorisere for ein type data, men det kan likevel vere fleire typar data involvert i ei historie.



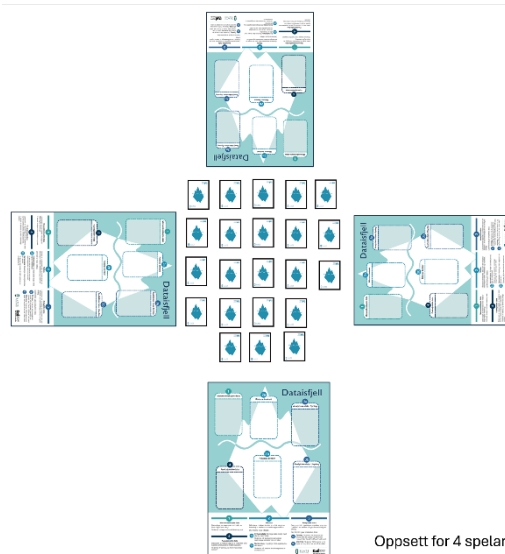
Teksten på det første kortet kan for eksempel beskrive ei tekstmelding (rådata), men det er den mest 'avanserte' datatypen, tidspunktet (på det andre kortet) som vi har lagt til grunn for svaret i fasiten (analytiske data).

Det viktigaste her at elevane snakkar saman og blir klar over at ulike typar data blir produsert.

Ein kan også vera fleksibel og justere litt på reglane, ved å la elevane identifisere fleire typar data per kort-par. Ein kan då dele opp korta og legge dei på ulike kategoriar.

## Alternative tilpassingar

- **Lærarstyrte:** Spel ein øvingsrunde med heile klassa. Bruk eit av døma i PowerPointen eller frå fasiten/kortstokken.
- **Med samarbeid:** La elevane spele på lag i par (to-og-to). Maks 4-6 spelarar per gruppe (Eit Brett per elevpar).
- **Utan memory-spel:** La elevane sjå gjennom korta saman (to-og-to), lese historiene på korta og plassere dei på eit spelebrett.



## Avslutning etter Dataisfjell

Læraren kan gå gjennom nokre av korta, gå gjennom fasiten, eller bruke eit av døma i PowerPointen i ein felles gjennomgang.

**Undervisningsopplegget er under utvikling.**

For siste utgåve, gå til: <https://edustrust.slaterresearch.ai/skolepakke/>

