

**Cookies** **Bilder** **Informasjon** **Søkelogg**  
**Nettsky** **Maskinlæring** **Logg inn** **Personvern**  
**Posisjonsdata** **Spill** **Kommunikasjon** **Digitale spor**

# Delta i Data!

**Algoritmer** **Sosiale media** **Biometri** **Big Data**  
**Del** **Video** **Identitet** **Profil** **IP-adresse** **Reklame**  
**Kunstig Intelligens** **App**  
**Språkmodell**

**DataDelta & Dataisfjell**

# PLAN (2 x 45 min)

## 1 - DataDelta

Regler (5 min)

Spill DataDelta (30 min)

Diskusjon og oppgaver (10 min)

- Hva er data? Hvordan blir data opprettet?
- Samarbeid om nettsøk



### DATA DELTA HURTIGSTART REGLER

1. **Velg en spiller** som skal være dommer i spillets første runde.
2. **Stokk kortene** og legg kortstokken med teksten ned i midten av spilleområdet.
3. **Dommeren trekker det første kortet** fra toppen av bunken og leser opp innholdet.
4. **Hver av de andre** må bruke mobiltelefon, datamaskin, osv. til å finne det kortet etterspør.
5. **Etter at det har gått 1 minutt**, ber dommeren hver spiller etter tur om å vise frem og fortelle om hva de har funnet.
6. **Dommeren velger** sitt favorittsvar og utroper spilleren som fant det til vinner av runden.
7. **Vinneren** tar det brukte kortet og blir dommer i neste runde.
8. **Spillet fortsetter** ut tiden, eller til én spiller har vunnet 5 runder, og vedkommende erklæres da som vinner av spillet.

**Finne et bilde av det du liker best å spise til frokost.**



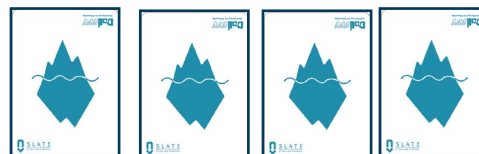
## 2 - Dataisfjell

Introduksjon (10 min)

- 4 typer data (med eksempler)
- Regler for Dataisfjell

Spill Dataisfjell (30 min)

Diskusjon og flere eksempler (5 min)



# DATA DELTA REGLER

4-6 spillere  
30-40 minutter  
54 kort



Finn  
turistinformasjon  
nettsiden for landet  
du har mest lyst å  
besøke.



Velg en dommer for den første runden og stakk kortene.

1. **Dommeren trekker et kort** og leser opp innholdet.
2. **Hver av de andre** bruker mobilen til å finne det kortet etterspør.
3. **Etter 1 minutt** viser og forteller hver spiller om det de har funnet.
4. **Dommeren velger favorittsvaret sitt** og utroper en vinner av runden.
5. **Vinner av runden** tar det brukte kortet og blir dommer neste runde. *Eller:* La dommerrollen gå på rundgang.
6. **Vinneren av spillet** er den som sitter igjen med flest kort.



# SPILL DATA DELTA

Digital versjon:

<https://kisida.no/datadelta>

PDF til utskrift:

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

## DATA DELTA HURTIGSTART REGLER

1. **Velg en spiller** som skal være dommer i spillets første runde.
2. **Stokk kortene** og legg kortstokken med teksten ned i midten av spilleområdet.
3. **Dommeren trekker det første kortet** fra toppen av bunken og leser opp innholdet.
4. **Hver av de andre** må bruke mobiltelefon, datamaskin, osv. til å finne det kortet etterspør.
5. **Etter at det har gått 1 minutt**, ber dommeren hver spiller etter tur om å vise frem og fortelle om hva de har funnet.
6. **Dommeren velger** sitt favorittsvar og utroper spilleren som fant det til vinner av runden.
7. **Vinneren** tar det brukte kortet og blir dommer i neste runde.
8. **Spillet fortsetter** ut tiden, eller til én spiller har vunnet 5 runder, og vedkommende erklæres da som vinner av spillet.

# DATA DELTA DISKUSJON

## Gruppeoppgave 1: Diskuter

- Hvilke søkemotorer og apper brukte dere?
- Godkjente dere 'informasjonskapsler og data'?
- Hvilke data har dere delt? (For eksempel: hvilke søkeord brukte dere?)

Gå inn i appstore (o.l.) og velg en app dere har brukt. Se under 'Datasikkerhet' og 'Innsamlede data'. Hvilke typer data forteller appen at den samler inn?



[Datatyper: Google](#)

# DATA DELTA DISKUSJON

## Gruppeoppgave 2: Samarbeid om søk

1. Alle i gruppen søker med nøyaktig samme ord i same søkemotor. Sammenlign resultatet.

2. Søk deretter med de samme søkeordene i ulike søkemotorer. (F.eks. Google, DuckDuck Go, Bing/Copilot). Sammenlign resultatet.

Hvordan ser resultatene ut? Kommer det samme resultatet og den samme rekkefølgen opp hos alle spillerne? Hvorfor/hvorfor ikke? Søk gjerne flere ganger (For eksempel etter klær, reiser, matoppskrifter, osv.)

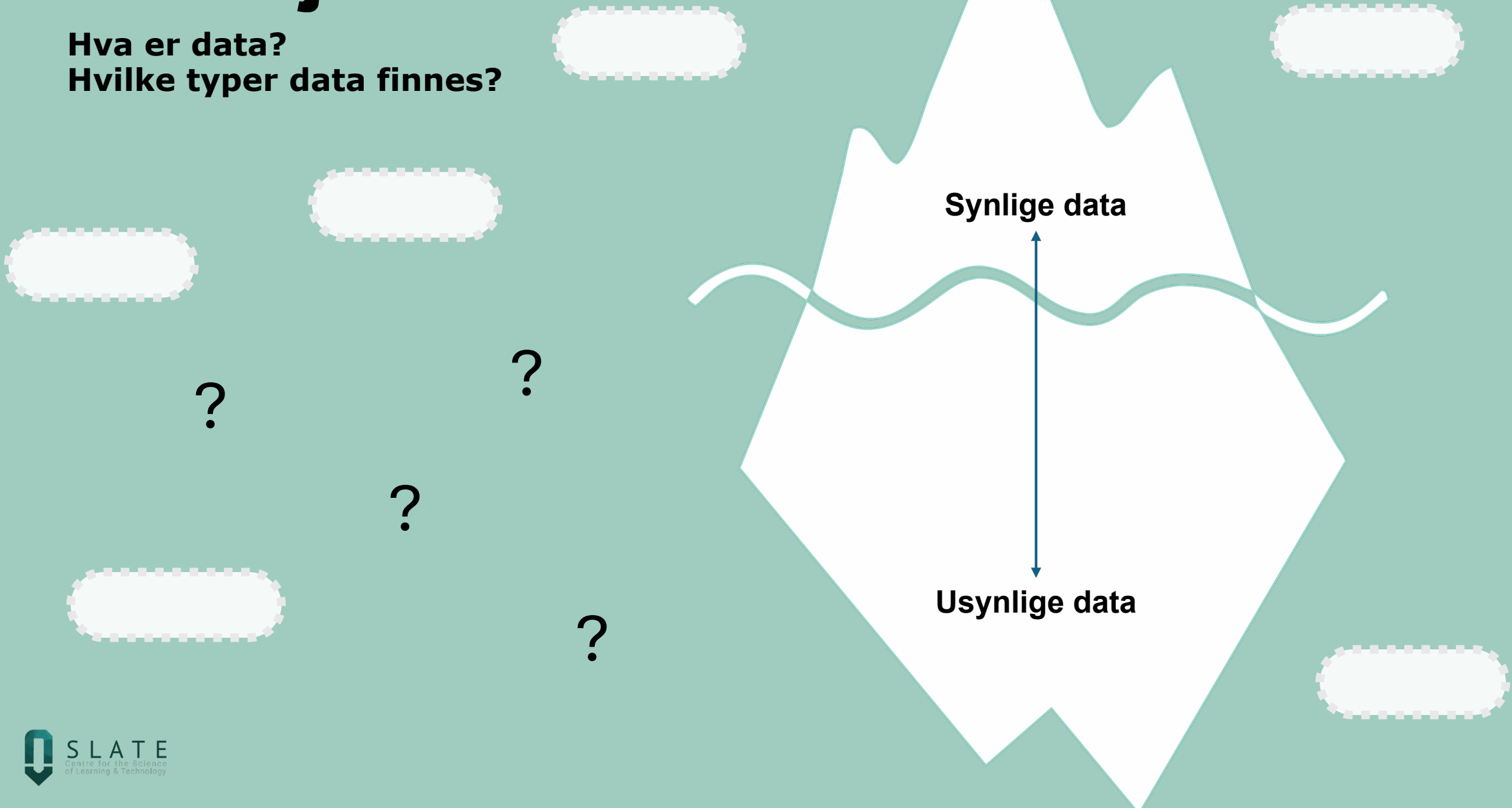
[A brief description of some search engines](#)

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



# Dataisfjell

Hva er data?  
Hvilke typer data finnes?



# Menneskeskapte data

1

## Menneskeskapte data

Uten digitale verktøy

**For eksempel**

Du tegner ned ideer til en  
TikTok-video med blyant



Bilete: DALL-E



# Rådata

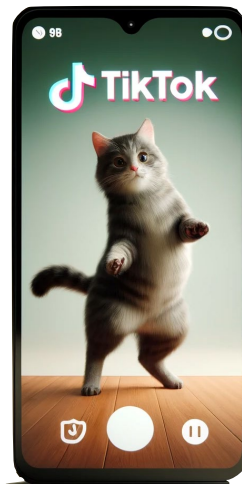
2a

## Rådata: Innhold

**Synlige og ubehandlede data skapt med vilje av mennesker.**

### For eksempel

- Du skriver inn fødselsdato for å registrere en profil på TikTok
- Du laster også opp en video av katten din.



Bilete: DALL-E

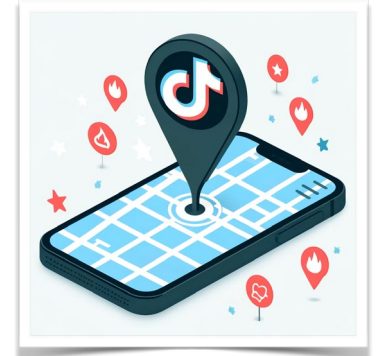
2b

## Rådata: Sensor

**Usynlige data registrert av en sensor**

### For eksempel

- GPS-sensoren på mobilen din registrerer hvor du går når TikTok-appen er i bruk.



Bilete DALL-E

# Analyserte data

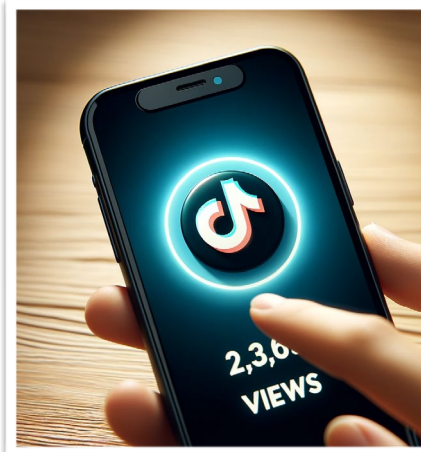
3a

## Analytiske data: Synlig

Data blir samlet inn og brukt av systemet, og vist tilbake til deg.

### For eksempel

Antall ganger TikTok-videoene dine har blitt vist eller delt, blir samlet inn og gjort synlig for deg og andre.



Bilete DALL-E

3b

## Analytiske data: Usynlig

Data som blir samlet inn og brukt av systemet, men er ikke synlig for deg.

### For eksempel

TikTok registrerer hvor lenge du ser på en kattevideo og deler denne informasjonen med andre uten at du ser det.

# Funksjonelle data

4

## Funksjonelle data

**Data som er nødvendig for at maskiner skal kommunisere med hverandre.**

Funksjonelle data gjør at videoer fra TikTok kan strømmes jevnt til mobilen din.

### **For eksempel**

Bufferinformasjon og datapakkene som trengs for å sikre at videoen spilles av uten avbrudd

Også: [IP-adresse](#)



Billete: DALL-E

# Dataisfjell

## EKSEMPEL



?

1

### Menneskeskapte data

Data skapt av mennesker ved hjelp av ikke-digital teknologi.

For eksempel: du lager notater med blyant og papir.

4

### Funksjonelle data

Data som er nødvendige for at maskiner skal kunne kommunisere med hverandre.

For eksempel: IP-adressen, "kun nødvendige cookies".

2

### Rådata

Rådata er ubehandlet data som skapes av interaksjon mellom mennesker og maskiner.

Det finnes to typer rådata:

2a

**Innholdsdata:** Synlige data skapt bevisst av mennesker.

For eksempel: når du taster inn personlige opplysninger eller laster opp en video.

2b

**Sensordata:** Usynlige data registrert av en sensor.

For eksempel: når bevegelsene dine registreres av smartklokken din.

3

### Analytiske data

Data som opprettes av maskiner som en "bieffekt" av din samhandling med en digital enhet.

Det finnes to typer analytiske data:

3a

**Synlig.** For eksempel: når du sender e-post, står det kanskje "sendt fra min Huawei" eller "sendt fra iPhone" helt nederst.

3b

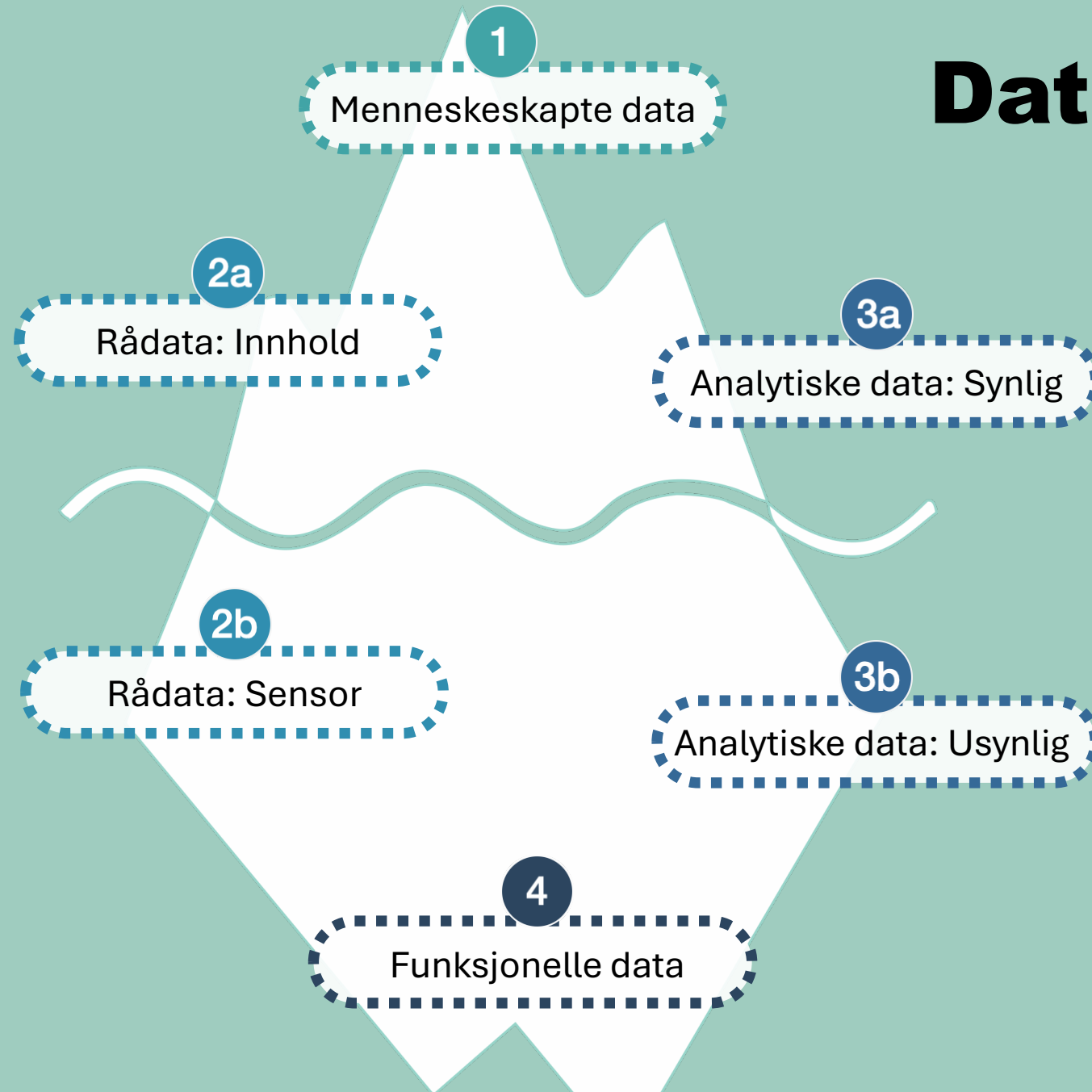
**Usynlig.** For eksempel: TikTok regner ut og lagrer hvor lang tid du har sett på en video.

# Dataisfjell

Synlige data



Usynlige data



Snu for  
fasit

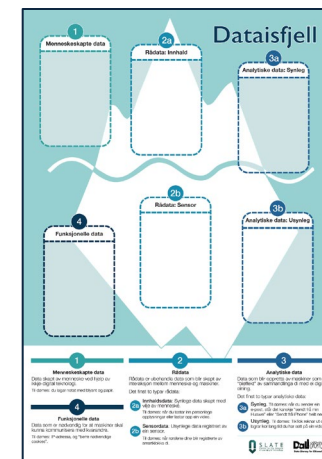
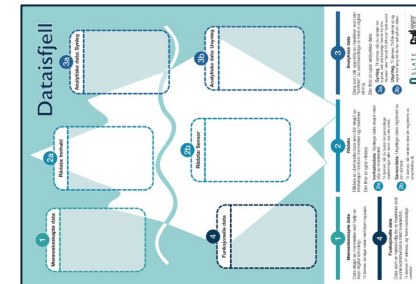
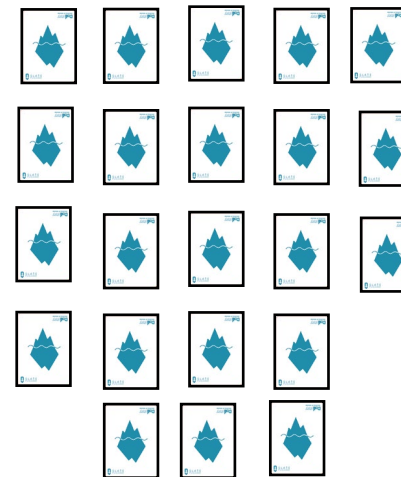
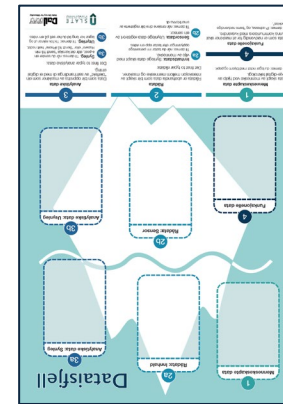
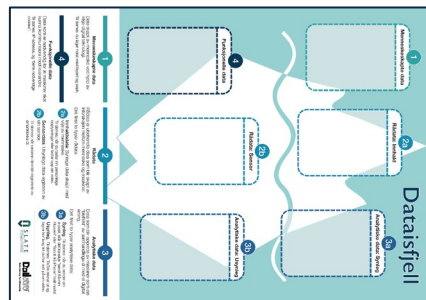
# Dataisfjell

Vær  
oppmerksom  
på at det ikke  
er lett å  
kategorisere  
data

Det kan være  
flere riktige  
løsninger

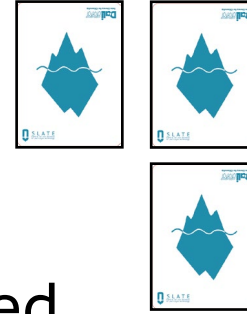
## Spilleregler (2-4 spillere)

1. **Legg kortene utover** bordet med bildet ned
2. **Finn kortpar** med samme bilde
3. **Plasser paret** på riktig type datakategori på ditt spillebrett
4. **Diskuter** med de andre spillerne: Hva tror de?
5. **Sjekk løsningsarket.** Spilleren beholder kortene dersom de er plassert riktig
6. **Vinneren** har flest par som er korrekt plassert på sitt spillebrett



Oppsett for 4 spillere

# Dataisfjell REGLER



2-4 spillere  
30-45 minutter

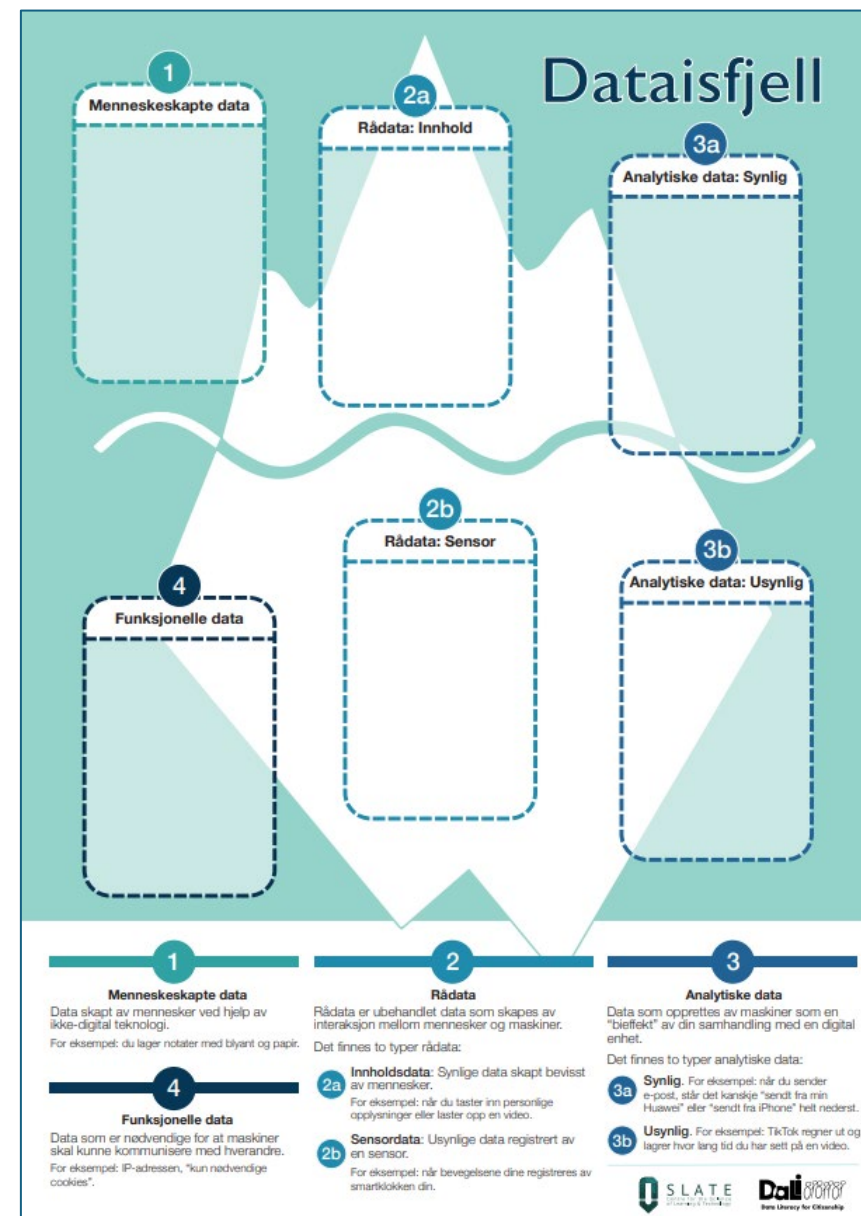


1. **Legg kortene utover** på bordet med bildet ned.
2. **Let etter par** med samme bilde (Snu to kort).
3. **Les historien** på kortparet. Se særlig på det siste kortet: *Hvilke type data blir til?*
4. **Plasser paret** på rett type datakategori på spillbrettet ditt.
5. **Sjekk** med de andre spillerne: Hva tror de?
6. **Sjekk løsingsarket.** Du beholder kortene dersom de er plassert rett
7. **Vinneren** har flest par som er korrekt plassert på spillbrettet sitt

# SPILL DATAISFJELL

Last ned Dataisfjell PDF:

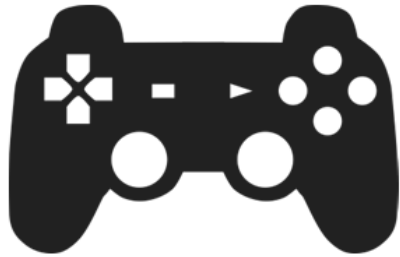
<https://edustrust.slaterresearch.ai/dataisfjell>





# Dataisfjell EKSEMPEL

A



Jeg spiller et nettspill...

2

## Rådata

Rådata er ubehandlet data som skapes av interaksjon mellom mennesker og maskiner.

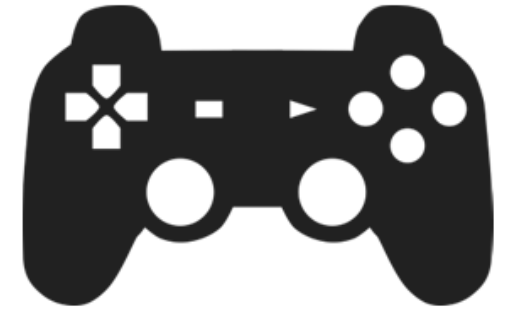
Det finnes to typer rådata:

2a

**Innholdsdata:** Synlige data skapt bevisst av mennesker.

For eksempel: når du taster inn personlige opplysninger eller laster opp en video.

B



...og jeg legger inn informasjon om alderen min.

# Dataisfjell EKSEMPEL



**3**

**Analytiske data**

Data som opprettes av maskiner som en "bieffekt" av din samhandling med en digital enhet.

Det finnes to typer analytiske data:

**3a Synlig.** For eksempel: når du sender e-post, står det kanskje "sendt fra min Huawei" eller "sendt fra iPhone" helt nederst.




# Dataisfjell EKSEMPEL



Jeg brukte min bærbare datamaskin til å bestille en flyreise...



...og fikk annonser for hotell for det samme reisemålet i nettleseren på mobilen min



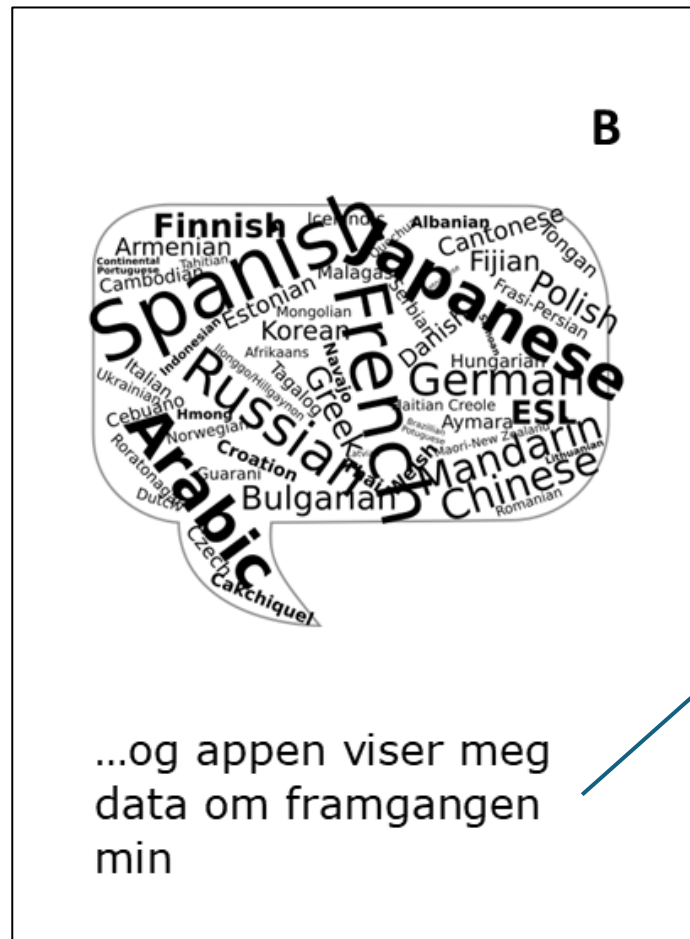
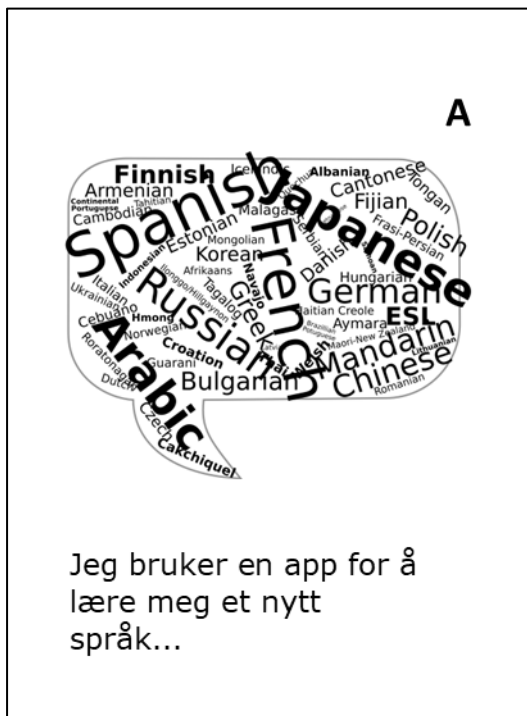
### 3 Analytiske data

Data som opprettes av maskiner som en "bieffekt" av din samhandling med en digital enhet.

Det finnes to typer analytiske data:

- 3a Synlig.** For eksempel: når du sender e-post, står det kanskje "sendt fra min Huawei" eller "sendt fra iPhone" helt nederst.

# Dataisfjell EKSEMPEL



3

## Analytiske data

Data som opprettes av maskiner som en "bieffekt" av din samhandling med en digital enhet.

Det finnes to typer analytiske data:

- 3a Synlig.** For eksempel: når du sender e-post, står det kanskje "sendt fra min Huawei" eller "sendt fra iPhone" helt nederst.

# Flere ressurser

[Skolepakke | EDUTRUST AI \(slateresearch.ai\)](#)

DataDelta PDF: <https://edustrust.slateresearch.ai/datadelta>

DataDelta Digital versjon: <https://kisida.no/datadelta>

Dataisfjell PDF: <https://edustrust.slateresearch.ai/dataisfjell>

[DALI Toolkit \(dalicitizens.eu\)](https://dalicitizens.eu)

# Undervisningsopplegget er under utvikling

For siste utgave - gå til

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