

‘Delta i data!’ - Lærerveileder



Bakgrunn

Denne spillpakken er en god ‘bli-kjent aktivitet’ for oppstarten av skoleåret. I esken finner du to spill med fokus på å skape gode samtaler om egne interesser, men også om hvordan vi daglig deler og kommuniserer digitalt ved hjelp av data. Å lære om data er særlig aktuelt fordi data er drivkraften i KI-teknologi.

Spillene har blitt utviklet i Erasmus+ prosjektet [DALI](#), og videreutviklet av [SLATE](#) (UIB), med hjelp fra [KI-gruppen](#) i Vestland Fylkeskommune, og med støtte fra Trond Mohn forskningsstiftelse. For PowerPoint-presentasjon av spill og oppgaver, gå til denne nettsiden: <https://edustrust.slaterresearch.ai/undervisning>

Klassesett

Høsten 2024 fikk alle videregående skoler i Vestland tilsendt en eller flere Delta i Data!-bokser som inneholder spill nok til en klasse (opptil 32 elever).

Spillene kan også lastes ned (i PDF-format) her:

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



**Klassesett
til maks
32 spillere**

6 x DATA DELTA
- 6 kortstokker

8 x DATAISFJELL
- 8 kortstokker (1 per spill)
- 32 spillebrett (4 per spill)
- 8 fasit- og regelhefter
(1 per spill)

DataDelta finns også i digital utgave: (under utvikling)

<https://datadelta.slaterresearch.ai/>

Formål

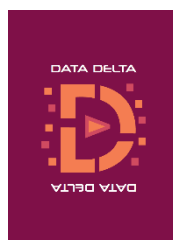
- Bli bedre kjent med hverandre.
- Lære om:
 - Hva data er
 - Hvordan data blir til
 - Hvilke typer data som finnes

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

«Spillet var gøy, og en kan bruke det for å bli bedre kjent med hverandre og lære å bruke søkeord»

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

Elevsitat



Undervisningsopplegg for elever (2 x 45 minutt)

En PowerPoint med regler og oppgaver kan lastes ned [her](#).

Spill gjennom begge spillene selv, gjerne med en kollega, før du spiller dem med elevene.

1 – DataDelta (45 min)

Introduksjon (5 min) – Kva er data

Regler (5 min)

Spill DataDelta (25 min)

Diskusjon og oppgaver (10 min)

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

2 – Dataisfjell (45 min)

Introduksjon (10 min)

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

Spill Dataisfjell (30 min)

Diskusjon og eksempel (5 min)

DATA DELTA– Spilløkt 1

Plan (45 minutt)

1. Del inn i grupper (4 – 6 per gruppe)
2. Litt om data og regler (10 min).
3. Spill DataDelta (25 min).
4. Oppgaver (10 min)

Tips

Hver elev trenger en mobiltelefon eller datamaskin med tilgang til internett.

Husk å blande kortene godt.

Regelen om at dommerrollen går på rundgang sikrer at alle får være dommer.

DATA DELTA REGLER

4-6 spillere
30-40 minutter
54 kort



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

SLATE

Velg en dommer for den første runden og stokk 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.

Alternative tilpassinger

- **Lærerstyrt:** Spill en runde eller to i plenum med hele klassen. Vis den digitale versjonen på storskjerm: <https://datadelta.slateresearch.ai/#/>
- **Spill uten konkurranse:** La elevene søke sammen (to-og-to)

Oppgaver etter DataDelta

Oppgave 1: Diskusjon i gruppen

Snakk sammen om søkene elevene gjorde underveis i spillet:

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

Gå inn i appstore (e.l.) og velg en app dere brukte i søket. Les det som står under 'Datasikkerhet' og 'Innsamlede data'. Hva slags data forteller appen at den samler inn?

For eksempel: YouTube-appen henter inn: Bilde og video, lyd, meldinger, app-aktivitet, personopplysninger, m.m.. Flere [eksempel fra Google finner du her](#).

Oppgave 2: Samarbeid om søk

- Alle i gruppen søker med nøyaktig samme ord i samme søkemotor. Sammenlign resultatet.
- Søk deretter med de samme søkeordene i ulike søkemotorer. (f.eks. Google, DuckDuck Go, Bing, Youtube). Sammenlign resultatet.

Diskuter: Hvordan ser resultatet ut? Kommer det samme resultatet og den samme rekkefølgen opp hos alle spillerne? Hvorfor/hvorfor ikke?

Søk gjerne flere ganger (etter, for eksempel, klær, reiser, matoppskrifter, osv.)

Noen ekstra ressurser

[Cookies: Hva skjer egentlig når du trykker «godta alle»?](#)

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>

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



Dataisfjell – Spilløkt 2

Plan (45 minutt)

1. Del inn i grupper (2- 4 per gruppe)
2. Introduksjon (10 min). Gjennomgang av:
 - Fire typer data (med eksempel)
 - Reglene
3. Gruppene spiller Dataisfjell (20-30 min).
4. Avslutning: Bruk fasiten og gå gjennom noen av kortparene (5 min)

Tips

Elevene må **blande kortene godt**.

La elevene spille og bli nysgjerrige, og lære gjennom å diskutere. Gå rundt og gi råd underveis.

Hver spiller snur to kort, som i 'memory/bilde-lotto'.

Fasiten kan brukes i gruppen underveis eller til slutt i spillet.

Husk: Det viktigste er ikke at elevene plasserer kortene på 'korrekt' kategori, men at de diskuterer og blir klar over at data blir til, og for eksempel at de kan være både synlige og usynlige (Isfjell-metaforen)

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

Viktig



Spillet ber spillerne om å kategorisere for en type data, men det kan likevel være flere typer data involvert i en historie (et kort-par).

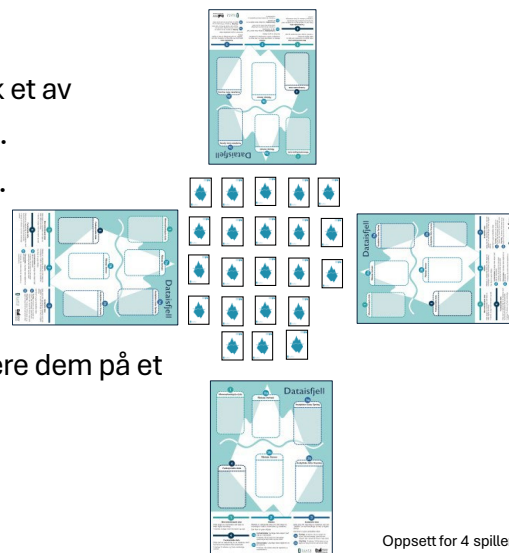
Teksten på det første kortet kan for eksempel beskrive en tekstmelding (rådata), men det er den mest 'avanserte' datatypen, tidspunktet (på det andre kortet) som vi har lagt til grunn for svaret i fasiten (analytiske data).

Det viktigste er at elevene snakker sammen og blir klar over at ulike typer data blir produsert.

Man kan også være fleksibel og justere litt på reglene, ved å la elevene identifisere flere typer data per kort-par. Man kan da dele opp kortene og legge dem på ulike kategorier.

Alternative tilpasninger

- **Lærerstyrt:** Spill en øvingsrunde med hele klassen. Bruk et av eksemplene i PowerPointen eller fra fasiten/kortstokken.
- **Med samarbeid:** La elevene spille på lag i par (to-og-to). Maks 4-6 spillere per gruppe (Ett spillbrett per elevpar).
- **Uten memory:** La elevene se gjennom kortene sammen (to-og-to), lese historiene på kortene og plassere dem på et spillbrett.



Oppsett for 4 spillere

Avslutning etter Dataisfjell

Læreren kan gå gjennom noen av kortene, gå gjennom fasiten, eller bruke et av eksemplene i PowerPointen i en felles gjennomgang.

Undervisningsopplegget er under utvikling.

For siste utgave, gå til: <https://edutrust.slateresearch.ai/skolepakke/>

