

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

Introduksjon og reglar (5 min)

Spel DataDelta (30 min)

Diskusjon og oppgåver (10 min)

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



DATA DELTA HURTIGSTART REGLAR

1. Vel ein spelar som skal vera dommar i den første runden til spelet.
2. Stokk korta og legg kortstokken med teksten ned i midten av speleområdet.
3. Dommaren trekkjer det første kortet frå toppen av bunken og les opp innhaldet.
4. Kvar av dei andre må bruka mobiltelefon, datamaskin, osv. til å finna det kortet etterspor.
5. Etter at det har gått 1 minutt, ber dommaren kvar spelar etter tur om å visa fram og fortelja om kva dei har funne.
6. Dommaren vel favorittsvaret sitt og utropar spelaren som fann det til vinnar av runden.
7. Vinnaren tek det brukte kortet og blir dommar neste runde.
8. Spelet held fram til ein spelar har vunne 5 rundar, og vedkommande blir då erklært som vinnar av spelet.

Finn eit bilete av
det du liker best å
eta til frukost.



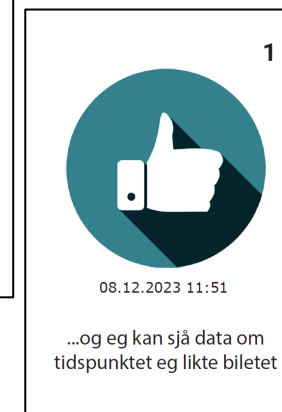
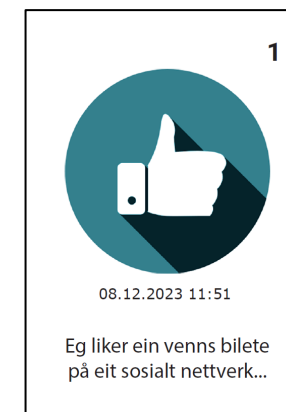
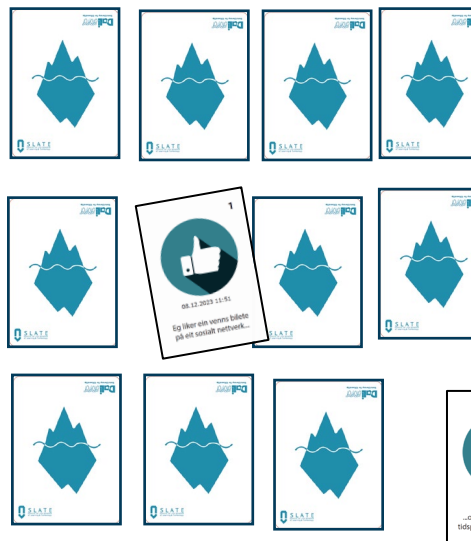
2 - Dataisfjell

Introduksjon (10 min)

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

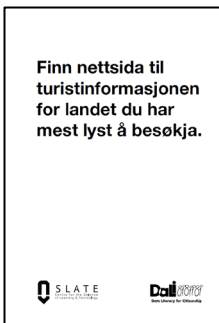
Spel Dataisfjell (30 min)

Diskusjon og fleire døme (5 min)



DATA DELTA REGLAR

4-6 spelarar
30-40 minutt
54 kort



Vel ein dommar for den første runden og stakk korta.

1. **Dommaren trekker 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.



SPEL DATA DELTA

Digital versjon (Norsk og Engelsk)

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

PDF til utskrift:

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

- DATA DELTA**
HURTIGSTART REGLAR
1. **Vel ein spelar** som skal vera dommar i den første runden til spelet.
 2. **Stokk korta** og legg kortstokken med teksten ned i midten av speleområdet.
 3. **Dommaren trekkjer det første kortet** frå toppen av bunken og les opp innhaldet.
 4. **Kvar av dei andre** må bruka mobiltelefon, datamaskin, osv. til å finna det kortet etterspor.
 5. **Etter at det har gått 1 minutt**, ber dommaren kvar spelar etter tur om å visa fram og fortelja om kva dei har funne.
 6. **Dommaren vel favorittsvaret** sitt og utropar spelaren som fann det til vinnar av runden.
 7. **Vinnaren** tek det brukte kortet og blir dommar neste runde.
 8. **Spelet held fram** til ein spelar har vunne 5 rundar, og vedkommande blir då erklært som vinnar av spelet.

DATA DELTA DISKUSJON

Gruppeoppgåve 1: Diskuter

- Kva søkemotorar og appar brukte de?
- Godkjende de 'informasjonskapslar og data'?
- Kva data har de delt? (Til dømes: Kva søkeord brukte de?)

Gå inn i appstore (o.l.) og vel ein app de har brukt. Sjå under 'Datasikkerhet' og 'Innsamlede data'. Kva typar data fortel appen at han samlar inn?



[Datatyper: Google](#)

DATA DELTA DISKUSJON

Gruppeoppgåve 2: Samarbeid om søk

1. Alle i gruppa søker med nøyaktig same ord i same søkemotor. Samanlikn resultatet.

2. Søk deretter med dei same søkeorda i ulike søkemotorar. (T.d. Google, DuckDuck Go, Copilot). Samanlikn resultatet.

Korleis ser resultata ut? Kjem det same resultatet og rekkjefølgja opp hos alle spelarane? Kvifor/kvifor ikkje? Søk gjerne fleire gonger (etter til dømes klede, reiser, matoppskrifter, osb.)

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

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

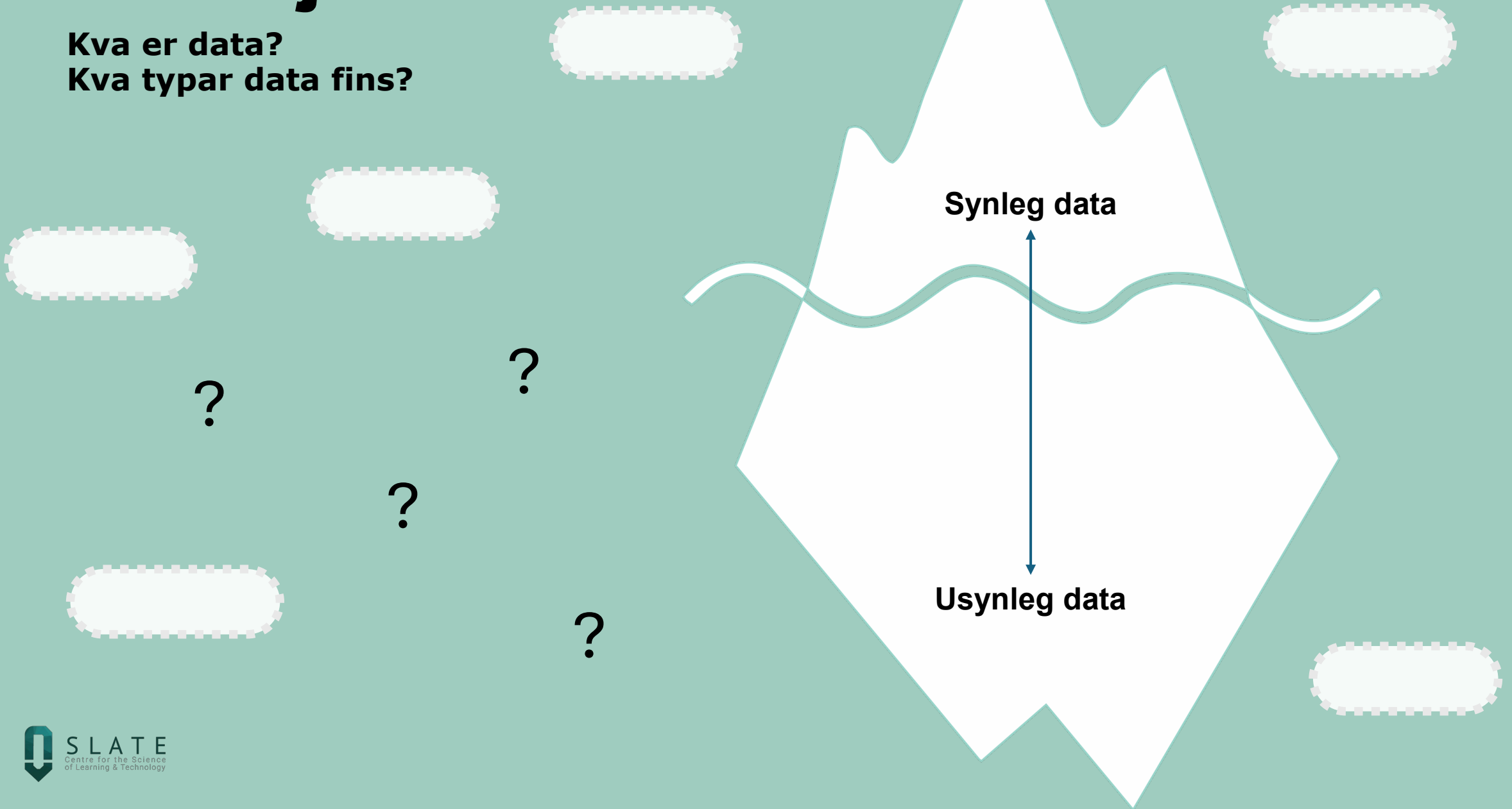
[intelligensCookies: Hva skjer egentlig når du trykker «godta alle»?](#)



Dataisfjell

Kva er data?

Kva typar data fins?



Menneskeskapte data

1

Menneskeskapte data

Utan digitale verktøy

Til dømes

Du teiknar ned idear til ein
TikTok-video med blyant



Rådata

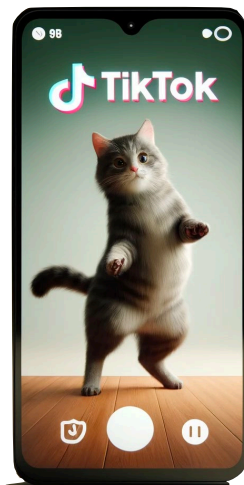
2a

Rådata: Innhald

Synleg og ubehandla data skapt med vilje av menneske.

Til dømes

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



Bilete: DALL-E

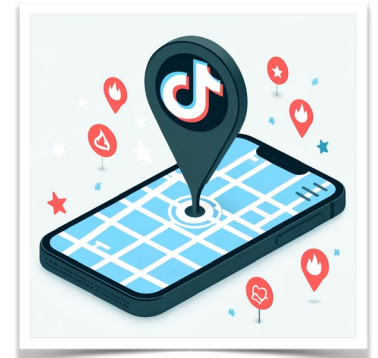
2b

Rådata: Sensor

Usynleg data registrert av ein sensor

Til dømes

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



Bilete DALL-E

Analyserte data

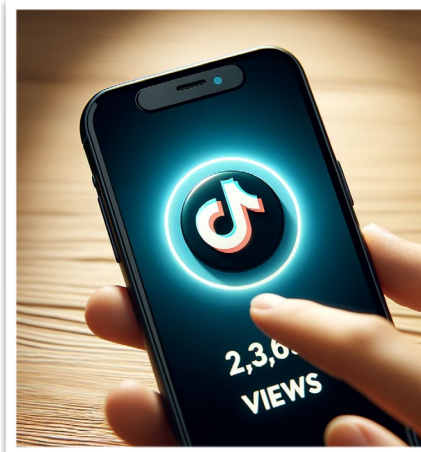
3a

Analytiske data: Synleg

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

Til dømes

Talet på gongar TikTok-videoane dine har blitt vist eller delt, blir samla inn og gjort synleg for deg og andre.



Bilete DALL-E

3b

Analytiske data: Usynleg

Data som blir samla inn og brukt av systemet, men er ikkje synleg for deg.

Til dømes

TikTok registrerer kor lenge du ser på ein kattevideo og deler denne informasjonen med andre utan at du ser det.

Funksjonelle data

4

Funksjonelle data

Data som er nødvendig for at maskiner skal kommunisere med kvarandre.

Funksjonelle data gjer at videoar frå TikTok kan strøymast jamt til mobilen din.

Til dømes

Bufferinformasjon og datapakkene som trengs for å sikre at videoen spilles av utan avbrot

Også: [IP-adresse](#)



Bilete: DALL-E

Dataisfjell DØME



08.12.2023 11:51

Eg liker ein venns bilete på eit sosialt nettverk...



08.12.2023 11:51

...og eg kan sjå data om tidspunktet eg likte biletet

?

1

Menneskeskapte data

Data skapt av menneske ved hjelp av ikkje-digital teknologi.

Til dømes: du lagar notat med blyant og papir.

2

Rådata

Rådata er ubehandla data som blir skapt av interaksjon mellom menneske og maskiner.

Det finst to typar rådata:

2a

Innhaldsdata: Synlege data skapt med vilje av menneske.

Til dømes: når du tastar inn personlege opplysningar eller lastar opp ein video.

2b

Sensordata: Usynlege data registrert av ein sensor.

Til dømes: når rørsle dine blir registrerte av smartklokka di.

3

Analytiske data

Data som blir oppretta av maskiner som ein "bieffekt" av samhandlinga di med ei digital eining.

Det finst to typar analytiske data:

3a

Synleg. Til dømes: når du sender ein e-post, står det kanskje "sendt frå min Huawei" eller "Sendt frå iPhone" heilt nedst.

3b

Usynleg. Til dømes: TikTok reknar ut og lagrar kor lang tid du har sett på ein video.

4

Funksjonelle data

Data som er nødvendig for at maskiner skal kunna kommunisera med kvarandre.

Til dømes: IP-adressa, og "berre nødvendige cookies".

Dataisfjell

Synleg
data

1

Menneskeskapte data

2a

Rådata: Innhold

3a

Analytiske data: Synleg

2b

Rådata: Sensor

3b

Analytiske data: Usynleg

4

Funksjonelle data

Usynleg
data

Snu for
fasit

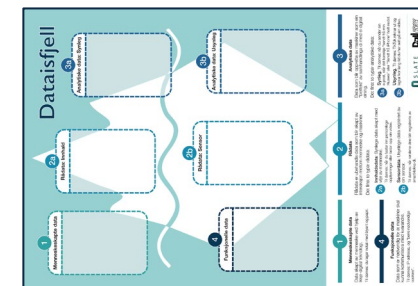
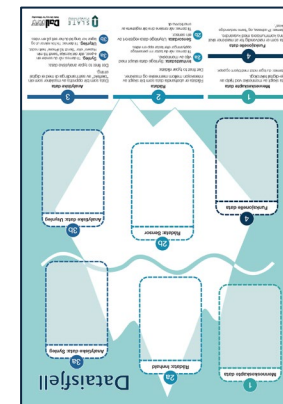
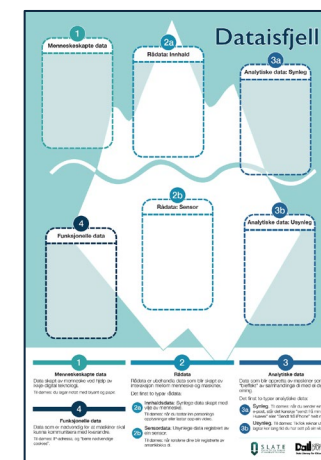
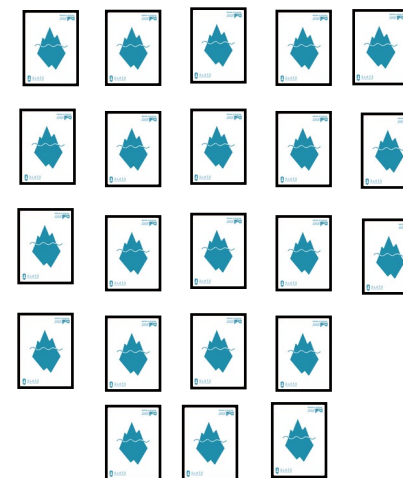
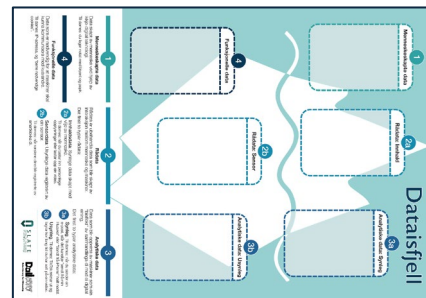
Dataisfjell

Ver merksam
på at det ikkje
er lett å
kategorisera
data.

Det kan vera
fleire rette
løysingar

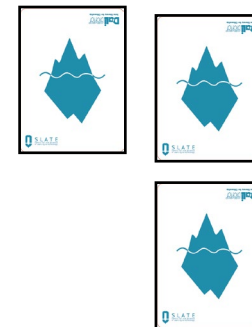
Spelereglar (2-4 spelarar)

1. **Sprei korta på bordet** med biletet ned
2. **Finn kortpar** med same bilete
3. **Plasser para** på rett type datakategori på ditt spele Brett
4. **Diskuter** med dei andre spelarane: Kva trur dei?
5. **Sjekk løysingsarket.** Spelaren beheld korta dersom dei er plasserte rett
6. **Vinnaren** har flest par som er korrekt plassert på spele brettet sitt

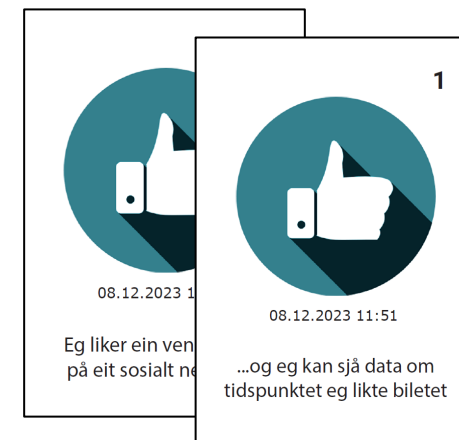


Oppsett for 4 spelarar

Dataisfjell REGLAR



2-4 spelarar
30-45 minutt

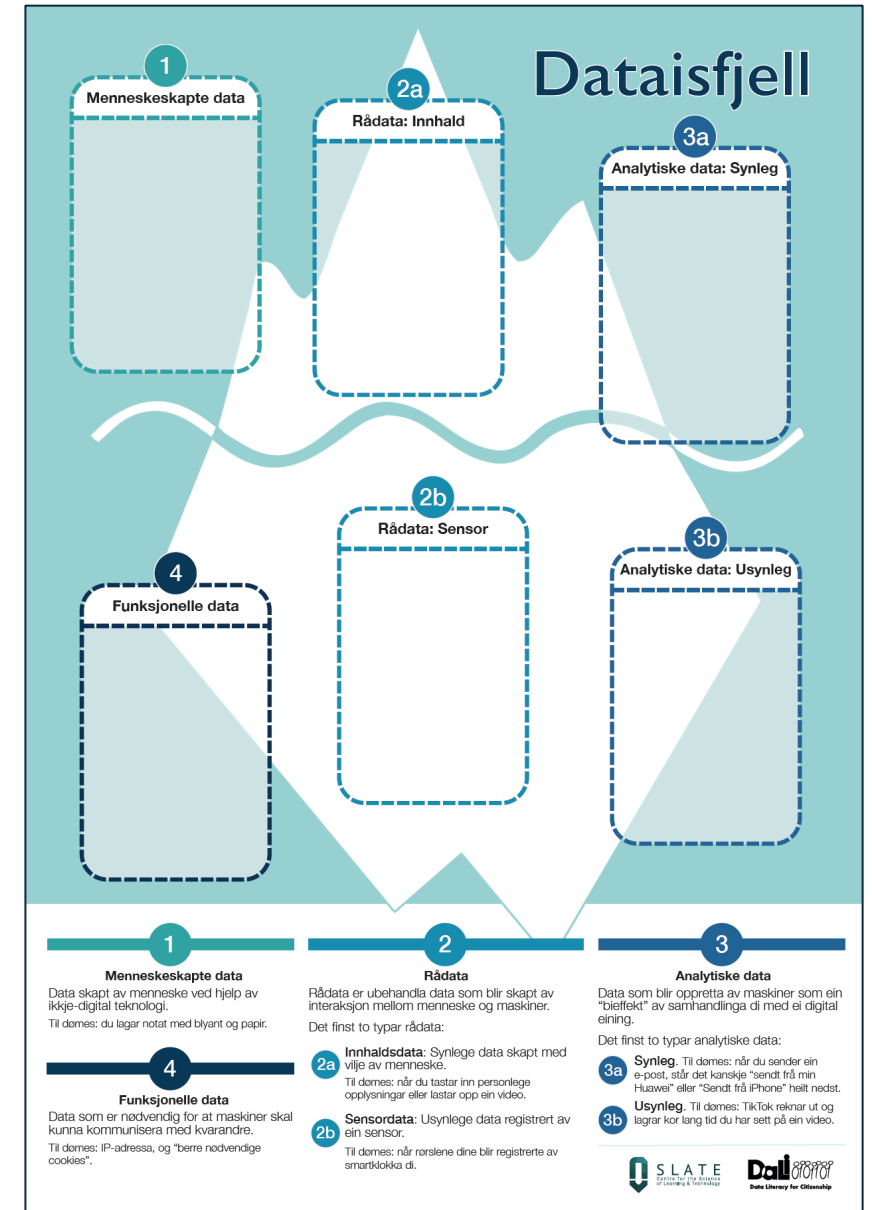


1. **Legg korta utover** på bordet med biletet ned.
2. **Leit etter par** med same bilete. (Snu to kort).
3. **Les historia** på kortparet. Sjå særleg på det siste kortet: *Kva type data blir til?*
4. **Plasser para** på rett type datakategori på spelebrettet ditt.
5. **Sjekk** med dei andre spelarane: 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

SPEL DATAISFJELL

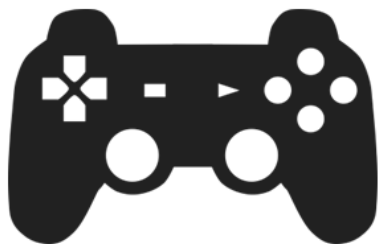
Last ned Dataisfjell PDF:

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



Dataisfjell DØME

A



Eg spelar eit nettspel...

Rådata

Rådata er ubehandla data som blir skapt av interaksjon mellom menneske og maskiner.

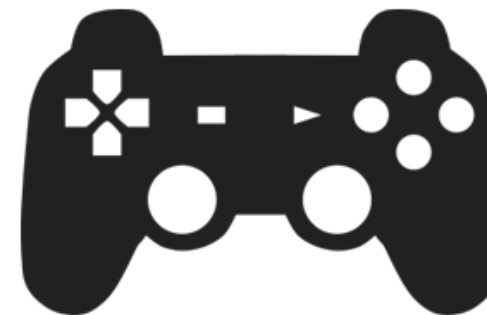
Det finst to typar rådata:

2a

Innhaldsdata: Synlege data skapt med vilje av menneske.

Til dømes: når du tastar inn personlege opplysningar eller lastar opp ein video.

B



...og eg legg inn informasjon om alderen min.

Dataisfjell DØME



Eg brukar ein meldings-app...

Analytiske data

Data som blir oppretta av maskiner som ein "bieffekt" av samhandlinga di med ei digital eining.

Det finst to typar analytiske data:

3a

Synleg. Til dømes: når du sender ein e-post, står det kanskje "sendt frå min Huawei" eller "Sendt frå iPhone" heilt nedst.



...og eg kan sjå data om tidspunktet eg sendte meldinga.

Dataisfjell DØME



Eg brukte den bærbare datamaskina mi til å bestille ei flyreise...



...og fekk annonser for hotell for det same reisemålet i mobil-nettlesaren min.

Analytiske data

Data som blir oppretta av maskiner som ein "bieffekt" av samhandlinga di med ei digital eining.

Det finst to typar analytiske data:

- 3a Synleg. Til dømes: når du sender ein e-post, står det kanskje "sendt frå min Huawei" eller "Sendt frå iPhone" heilt nedst.

Dataisfjell DØME

A



Eg brukar ein app for å læra eit nytt språk...

B



...og appen viser meg data om framgangen min

Analytiske data

Data som blir oppretta av maskiner som ein "bieffekt" av samhandlinga di med ei digital eining.

Det finst to typar analytiske data:

3a

Synleg. Til dømes: når du sender ein e-post, står det kanskje "sendt frå min Huawei" eller "Sendt frå iPhone" heilt nedst.

Fleire ressursar

Delta i Data! skolepakken med lærarrettleiar:
<https://edutrust.slateresearch.ai/undervisning>

DataDelta Digital versjon: <https://datadelta.slateresearch.ai/#/>

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

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

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