

Print & Play DATABI

Forberedelser

Sørg for å ha tilgang til en høykvalitets skriver og papir med riktig tykkelse for å skrive ut kortene. Vi anbefaler bruk av A4-papir, kartong eller fotopapir med en gramvekt på 80 g/m² eller mer.

Utskrift av kortene

Skriv ut kortene på A4-papir og sørg for å velge alternativet for utskrift i faktisk størrelse eller uten skalering. Dette vil sikre at kortene skrives ut i riktige dimensjoner. Hvis skriveren din har alternativet for tosidig utskrift, kan du velge det for å skrive ut både forsiden og baksiden av kortene på et enkelt ark. Hvis du ikke bruker dette alternativet, må du skrive ut forsiden og baksiden av kortene separat.

Kutting av kortene

Når de trykte kortene dine er tørre, bruk en linjal og en hobbykniv eller en skjærremaskin for å kutte ut kortene. Sørg for å følge kuttelinjene inne i PDF-filen og kutt så nøyaktig som mulig for å lage kort av jevn størrelse. Hvis du vil ha kort med avrundede hjørner, kan du bruke en hjørneavrunder for å gi dem en mer profesjonell finish.

Innbinding av kortene i plast (valgfritt)

Etter å ha kuttet ut kortene, kan du legge dem i gjennomsiktige plastlommer av standard spilkortstørrelse. Hvis du har skrevet ut kortet ditt tosidig, legg et kort i hver lomme. Hvis du har skrevet ut forsiden og baksiden av kortene separat, må du matche forsiden av hvert kort med den tilsvarende baksiden før du legger dem i lommen.

Spillinstruksjoner

Du kan skrive ut instruksjonene på et A4-ark for å bruke dem som referanse mens du spiller, hvis du ønsker det. Imidlertid anbefaler vi å lese dem i digitalt format for å bidra til å beskytte miljøet.

Små spillbrett og spillister

Disse bør bare skrives ut på en side og kuttes langs kuttelinjene.

INDEKS

Instruksjoner _____ 2

Kort _____ 11

Brett _____ 23



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

DATABI

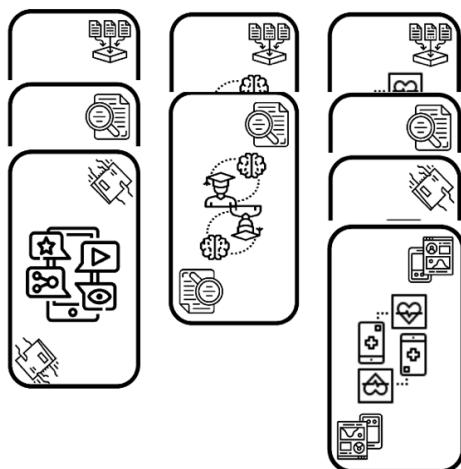
Læringsmål

Forstå din innflytelse på kolleger, medborgere eller interessenter for å hjelpe dem med å forstå muligheter og bruk av data.

Elementer i spillet

- 45 kort delt inn i 5 kategorier. I hver kategori er det:
 - 3 kort fra nivå 1: Innsamling av data (15 totalt)
 - 3 kort fra nivå 2: Analysere data (15 totalt)
 - 2 kort fra nivå 3: Deling av data (10 totalt)
 - 1 kort fra nivå 4: Publisering av data (5 totalt)
- En livs- og ledetråd tavle eller noe å ta notater på (f.eks. en notisblokk)
Kun én tavle for alle spillerne
- En hukommelseshjelper per spiller som trenger det.
- Noe å 'telle' med for å holde styr på brukte ledetråder. Du kan bruke en penn eller en hvilken som helst liten gjenstand.

Målet med spillet

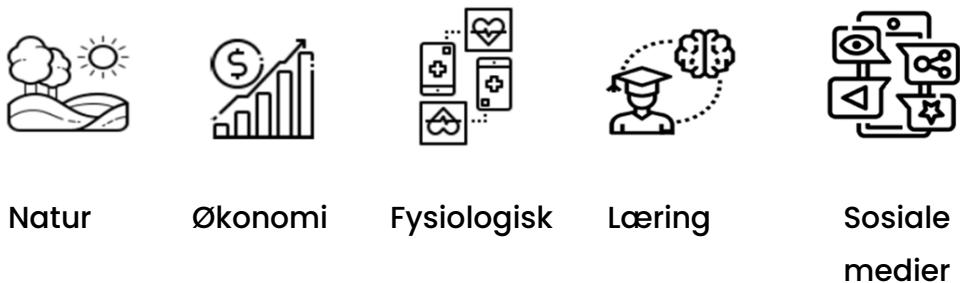


Kortene har to typer ikoner: På midten av kortet er et ikon som representerer datakategorien. I hjørnene står ikoner som representerer nivåene av databehandling.

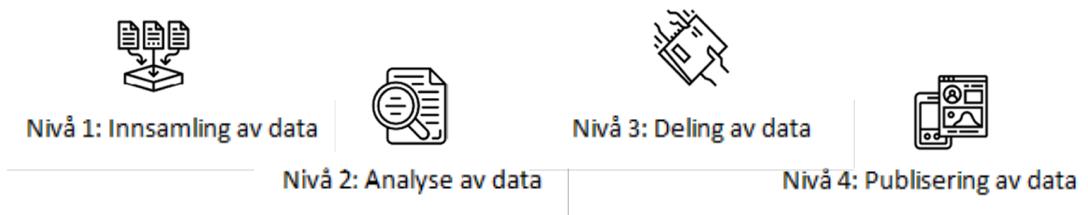
Databi er et samarbeidsspill, noe som betyr at alle spillerne er på samme lag. Spillerne skal samarbeide om å opprette og fullføre 5 bunker med kort på bordet:

en for hver datakategori. For å fullføre hver bunke må spillerne plassere kort fra hver av de fire nivåene av databehandling i en bestemt 'sekvensiell rekkefølge'. Rekkefølgen som kortene for datanivå må legges i er:
 1) Innsamling av data, 2) Analyse av data, 3) Deling av data og 4) Publisering av data.

Datakategori



Nivå av databehandling



Stokk kortene. Avhengig av antall spillere, må du dele ut følgende antall kort:

- 2 eller 3 spillere: 5 kort til hver spiller
- 4 eller flere spillere: 4 kort til hver spiller

Viktig I motsetning til andre typer kortspill, har du ikke lov til å se dine egne kort. Derfor må hver spiller sørge for at kortene er plassert i hendene med *baksiden* til kortene vendt mot seg selv. Spillerne må altså kunne se de andre spillernes kort, men får ikke se sine egne.

Alle spillerne deler samme Liv- og ledetrådtavle:



Ledetråder

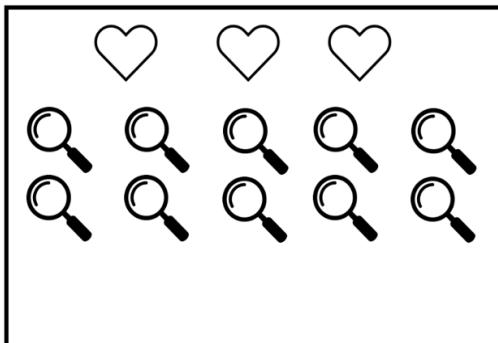
Laget starter med 10 ledetråder. Dere må notere hver gang en ledetråd brukes, (for eksempel ved å krysse ut eller plassere en av tellerne på forstørrelsesglasset).

Dere må også notere når dere *vinner* en ledetråd (når noen kaster et kort, får dere en ledetråd). Dere kan flytte telleren fremover eller tilbake for å holde styr på ledetrådene dere har, eller dere kan skrive dem ned i det tomme rommet nedenfor.



Liv

Laget starter spillet med 3 liv. Disse livene er ikke mulig å vinne tilbake. Dere må krysse av et hjerte hver gang dere mister et liv.



Hvis dere ikke får skrevet ut denne livs- og ledetrådtavlen, kan dere i stedet bruke penn og papir, eller bruke en notat-app på telefonen til å skrive ned denne informasjonen.

Hvem starter?

Det er forskjellige måter å avgjøre det på:

- Spilleren som har flest applikasjoner installert på telefonen sin.
- Spilleren som hadde mest skjermtid den foregående dagen.
- Dere kan også trekke lodd

Deretter følger spillet klokken.

Spillets gang

Hver gang det er din tur må du velge mellom følgende handlinger:

Gi en ledetråd ELLER Kast et kort ELLER Spill et kort



..om kategori
ELLER
 ..om nivå
ELLER
 ..om hva som ikke er der

Å gi en ledetråd

Hver gang du gir en ledetråd må du si til de andre spillerne hvilke(t) kort du refererer til. Hvis ledetråden din er noe som gjelder flere kort hos den andre spilleren, må du peke på alle kortene som følger den betingelsen.

Du kan gi en ledetråd til en spiller, men bare en gang per tur. Ledetråden kan være ett av følgende alternativer:

Ledetråd om en datakategori

Spilleren som gir ledetråden bør se etter en måte å beskrive datakategorien på, MEN har ikke lov til å nevne navnet på kategorien.

Eksempel

Lene har fire kort, hvor to av dem er fra kategorien 'Natur', et annet fra kategorien 'Læring' og et annet fra kategorien 'Økonomi'. Jeg bestemmer meg for å gi en ledetråd om kategorien 'Natur', og sier: "Du må tenke på denne typen data når du drar på fjelltur". Hvis Lene forstår meg riktig, vil hun forstå at de to kortene jeg pekte på mens jeg sa hintet, er fra kategorien 'Natur'.

Ledetråd om et nivå for databehandling

Spilleren som gir ledetråden kan si direkte hvilket nivå av databehandling kortet eller kortene tilhører: innsamling, analyse, deling eller publisering.

Eksempel

Av Lenes fire kort hører ett til nivået 'deling' og tre av dem til 'Innsamling'. Jeg bestemmer meg for å peke på de tre kortene og fortelle henne at disse hører til Innsamlingsnivået.

Ledetråd om hva som ikke er der

Du kan også si hva en spiller *ikke* har blant kortene sine.

Eksempel

I det eksemplet over, kan du si at Lene ikke har noen kort fra publiseringsnivået.

Husk å notere ned hver gang dere bruker en ledetråd.

Slik kaster du et kort

Du kan ikke se kortet ditt før du bestemmer deg for å kvitte deg med det. Når du kaster det, legger du kortet ditt med forsiden opp, slik at du og alle andre spillere kan se det. Legg så kortet på kastbunken.

Ikke glem at når man kaster et kort, får dere et hint, så må dere skrive det ned i notatboken for å holde oversikt over de nye ledetrådene.

Slik spiller du et kort

Når du spiller et kort, plasserer du det i en av de fem bunkene. Da kan to situasjoner oppstå:

1. Det valgte kortet er plassert riktig

Gratulerer! Ta et nytt kort uten å se på det og gå videre til neste spiller.

2. Det valgte kortet er plassert feil

Å nei! Dere mister alle et liv. Ta et nytt kort uten å se på det og gå videre til neste spiller.

Spillets slutt

Spillet kan avsluttes på tre forskjellige måter:

1. Dere har mistet alle livene deres. Beklager, spillet er over. Dette er den eneste måten laget kan tape på.
2. Dere har alle fullført alle kategoriene – Dere er alle vinnere!
3. Noen har plukket opp det siste kortet fra kortstokken, spillet er da nesten over. Det er siste runde. Etter det skal dere telle poengene: ett poeng for hvert kort som er spilt riktig.

Ekstra

Hukommelseshjelper

Hvis dere vil koncentrere dere om kreativiteten, på å gi gode ledetråder, og på å utvide kunnskapen deres om data, anbefales det å bruke en hukommelseshjelper.

	1	2	3	4
				
				
				
				
				

Hukommelseshjelperen er en tabell med kategorier og nivåer av data. Dere kan bruke den med tellere eller små objekter som dere kan flytte. Hver gang du mottar en ledetråd om kortene dine, bør du plassere en teller på ledetråden noen ga deg. På denne måten kan du lage din egen strategi for å representere ledetrådene på Hukommelseshjelperen din.

Hvis du for eksempel mottar en ledetråd om at du har to kort fra kategorien "innsamling av data", kan du plassere to tellere på det symbolet. Senere, når du mottar en anelse om kategorien til en av dem, kan du flytte telleren ned til den tilsvarende ruten.

For enkelt?

Hvis spillet er for enkelt, kan du beskrive databehandlingsnivået i stedet for å si det direkte. Da må du også på forhånd spesifisere hvilken type ledetråd du skal gi (enten kategori eller nivå av databehandling).

For eksempel:

Av Lene sine fire kort tilhører tre av dem nivået for 'innsamling' og ett av dem 'delings'-nivået, så jeg bestemmer meg for å peke på kortene fra innsamlingsnivået og sier til henne: "Dette er en ledetråd om databehandlingsnivået. For å jobbe med disse dataene ville jeg laget et spørreskjema, og jeg peker på kortene det gjelder."

Fortsatt for lett?

Du kan øke vanskelighetsgraden enda mer ved å beskrive datakategori og databehandlingsnivå samtidig, MEN uten å fortelle hvilken type ledetråd du gir, slik at den andre spilleren må forstå ledetråden, men også forstå hvilken type ledetråd (nivå eller kategori).

DATABI-tilpasninger

Hukommelseshjelperen

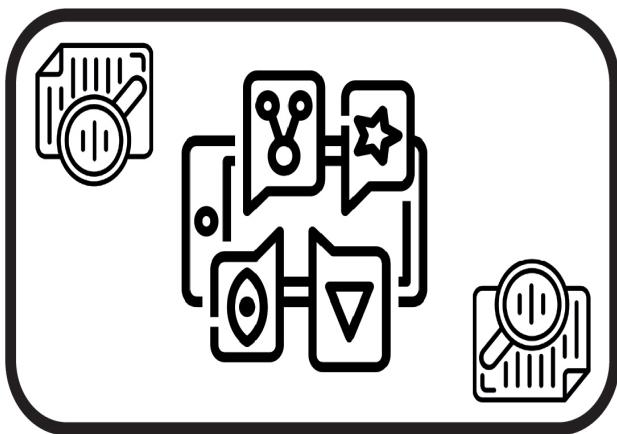
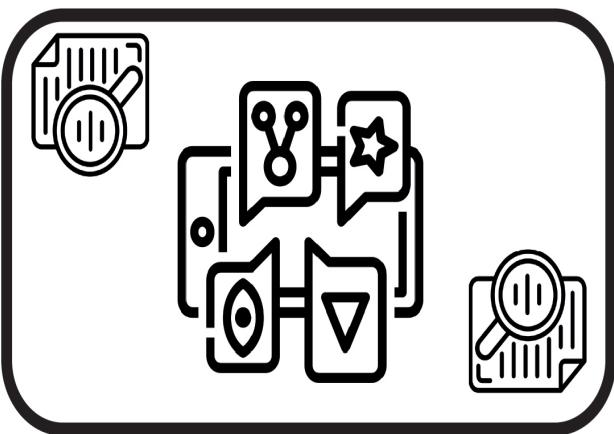
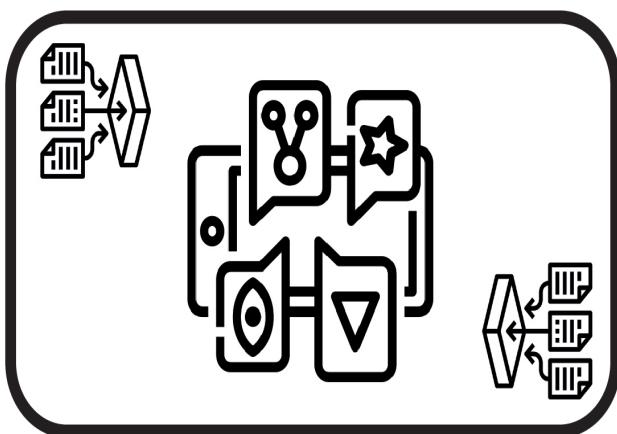
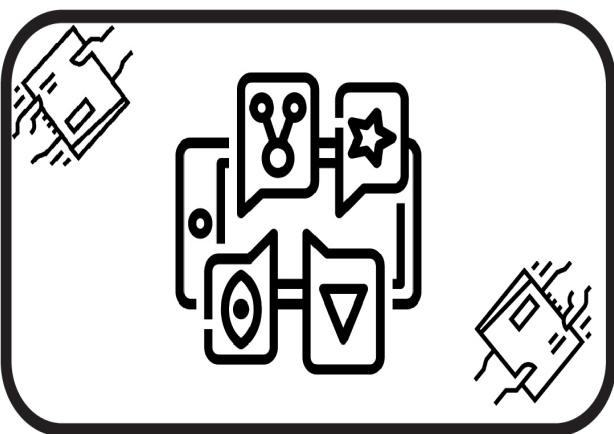
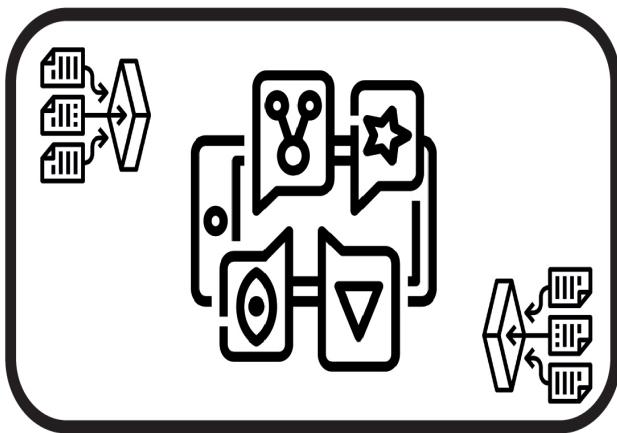
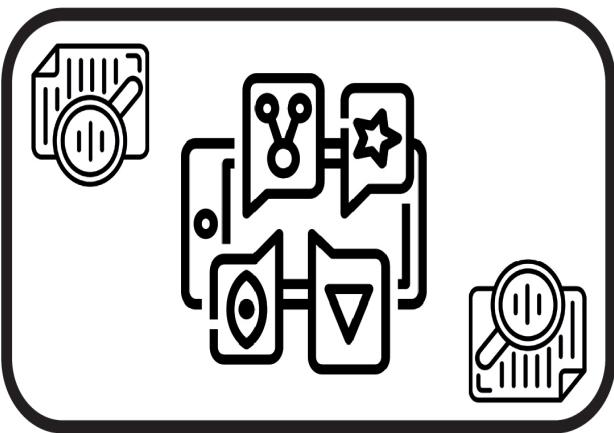
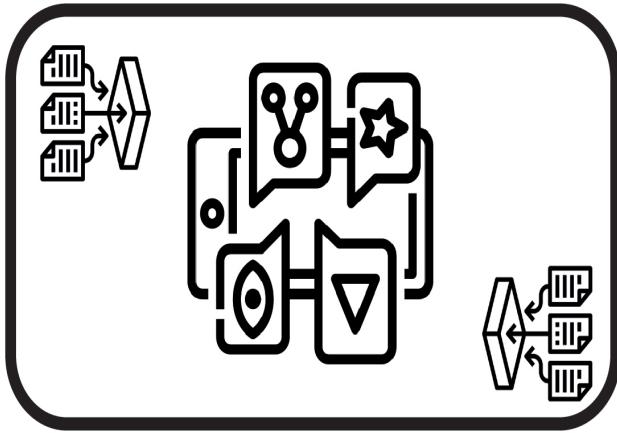
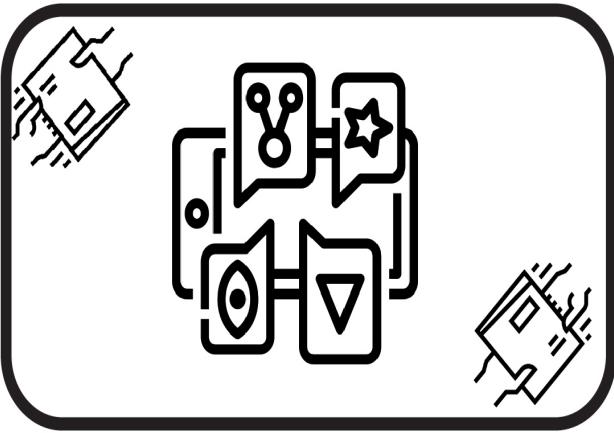
Hukommelseshjelperen er en DATABI-tilpasning for å gjøre spillet så lekent og morsomt som mulig. Hukommelseshjelperen gjør det lettere å huske kortene, og du kan konsentrere deg om de andre oppgavene i spillet.

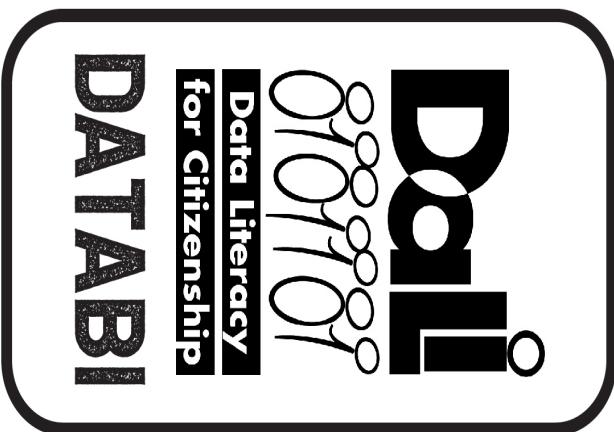
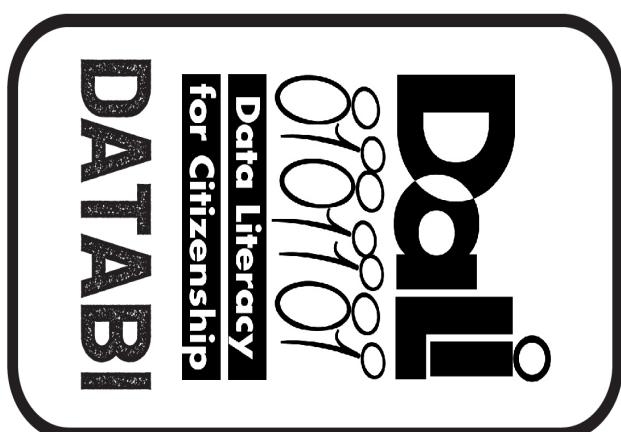
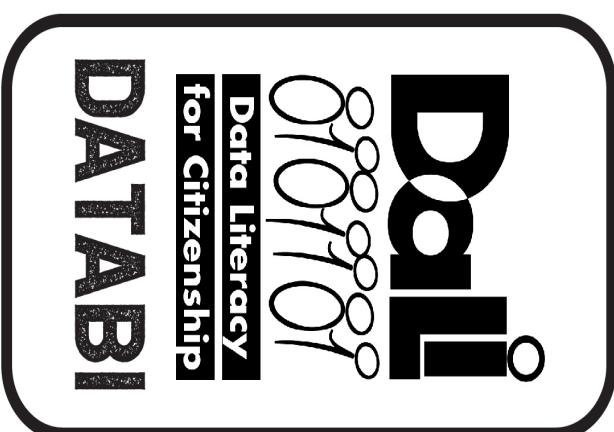
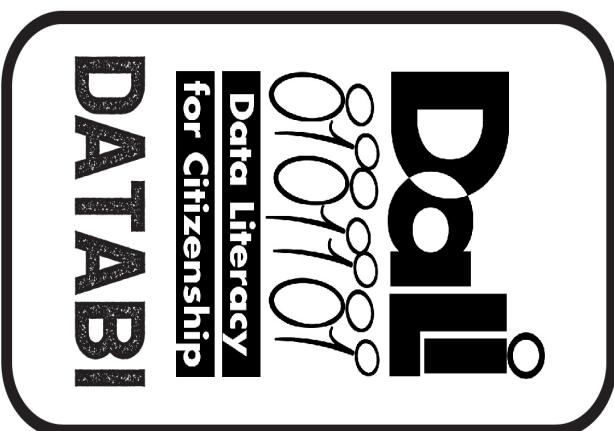
DATABI på jobb

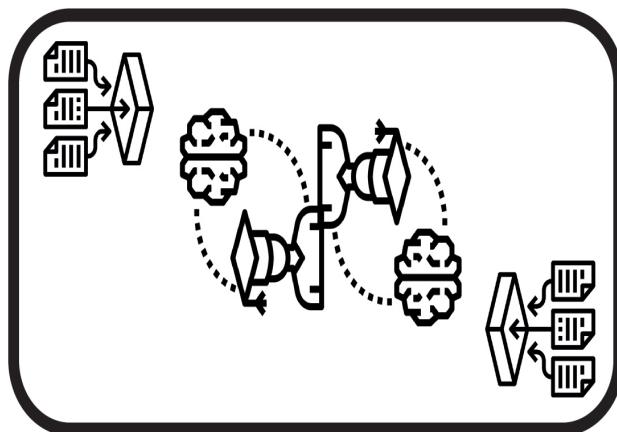
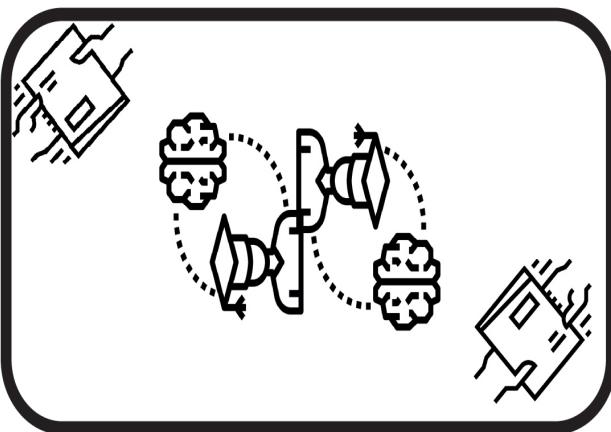
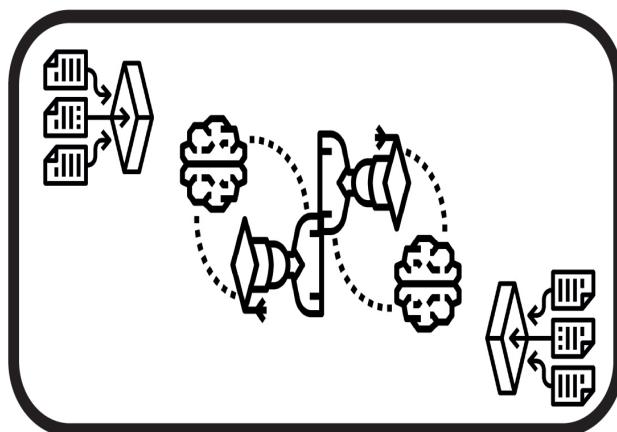
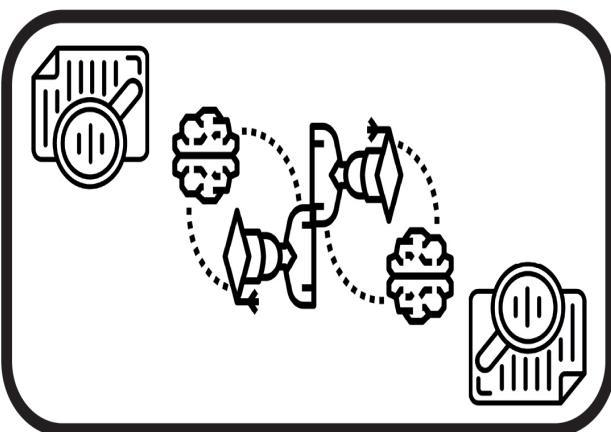
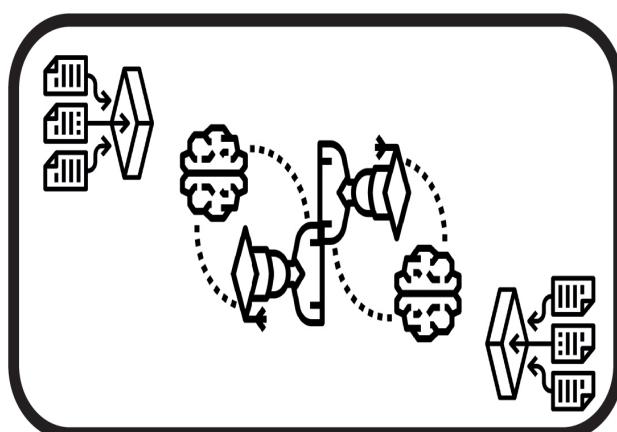
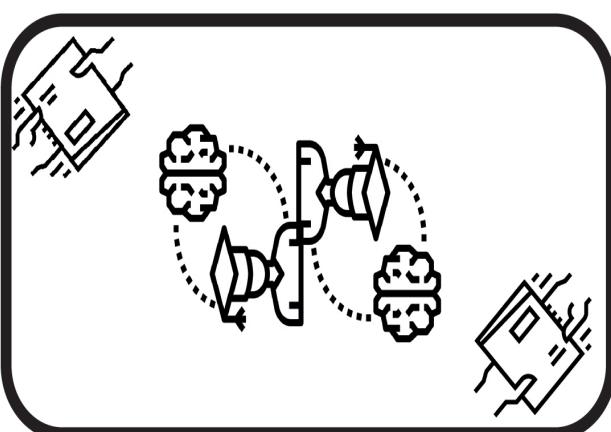
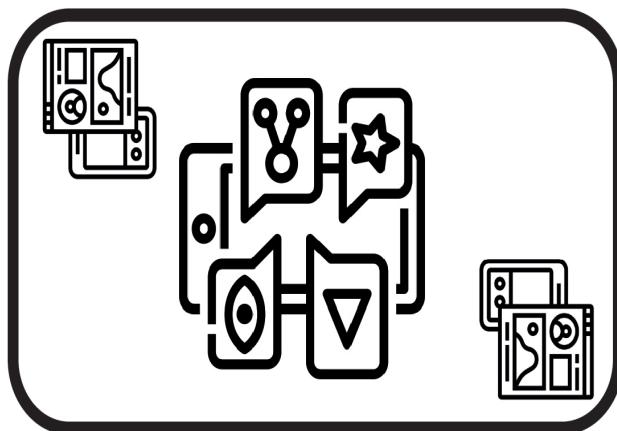
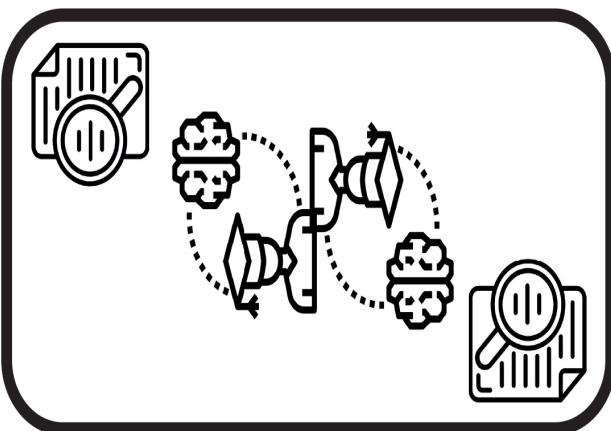
DATABI handler om potensialet og bruk av data, men bidrar også til å hjelpe medarbeidere med å samarbeide, skape dialoger og forbedre språket sitt for å samarbeide bedre om komplekse oppgaver. Det er også perfekt for teambuilding og utvikling av lagånd.

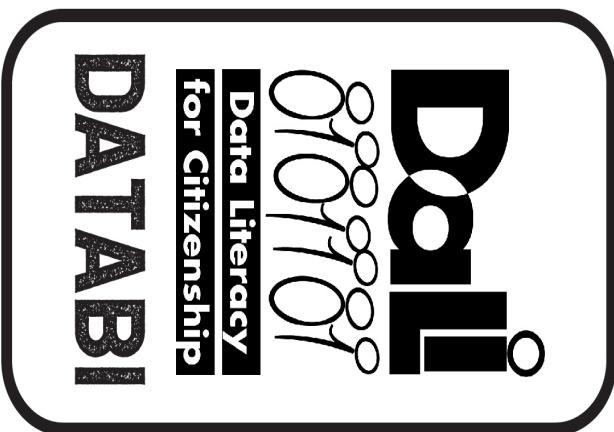
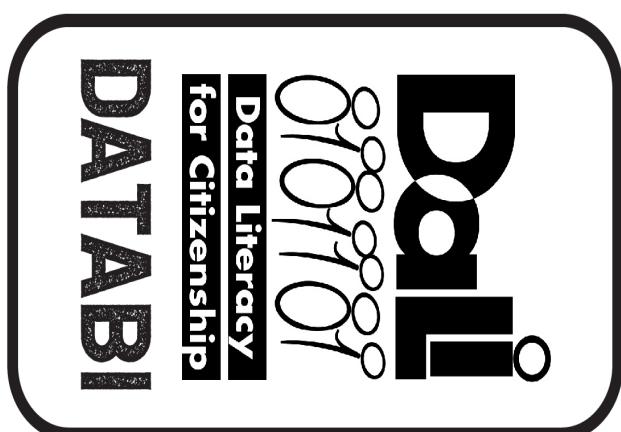
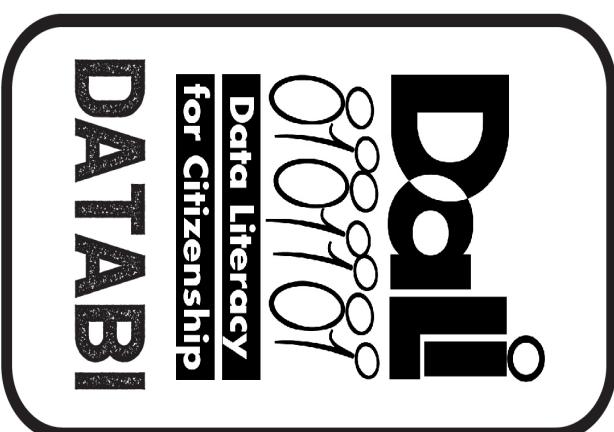
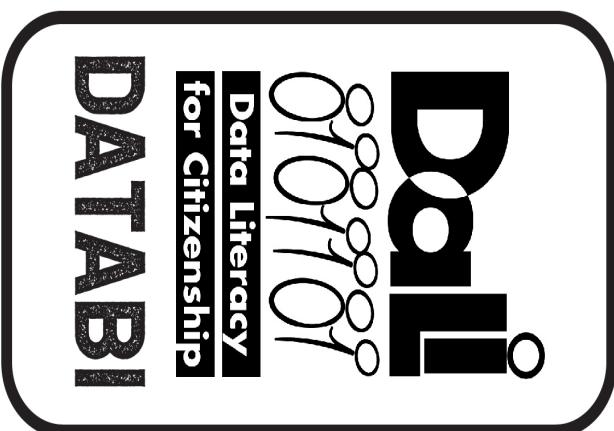
DATABI for seniorer

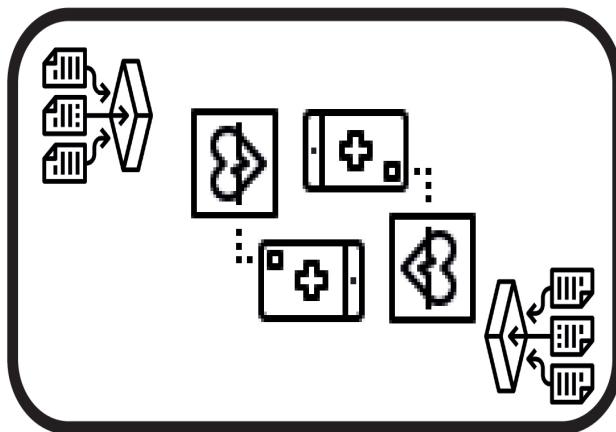
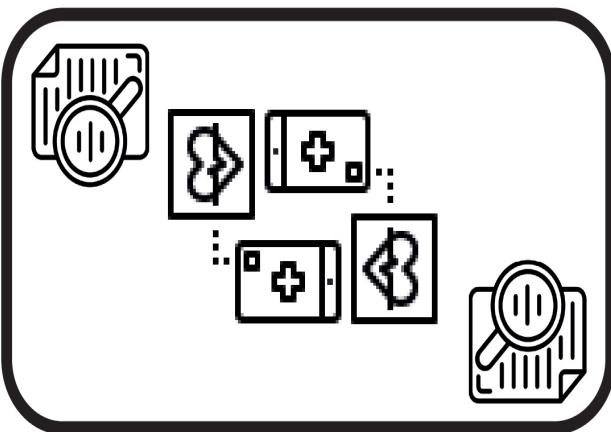
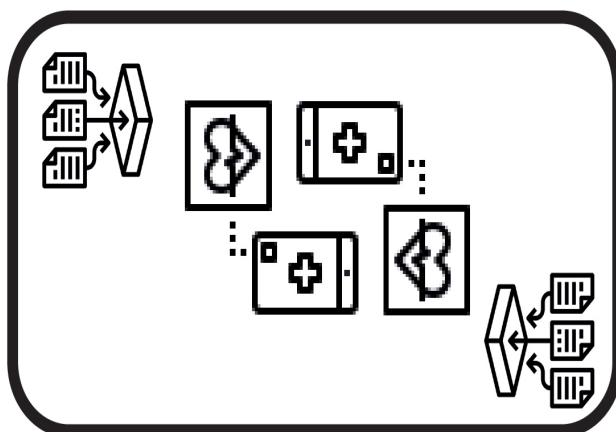
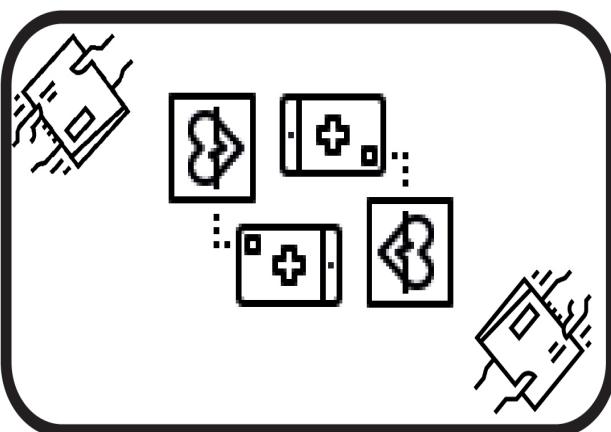
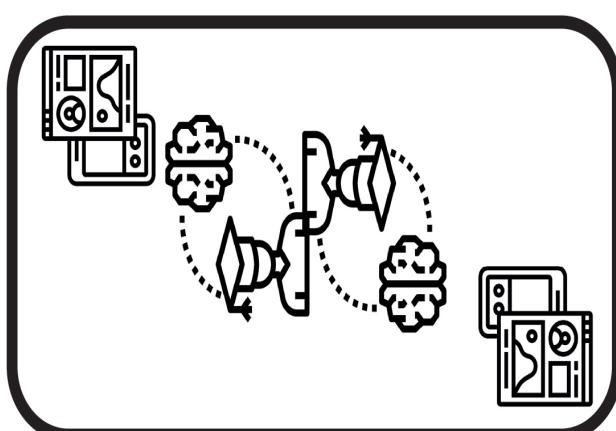
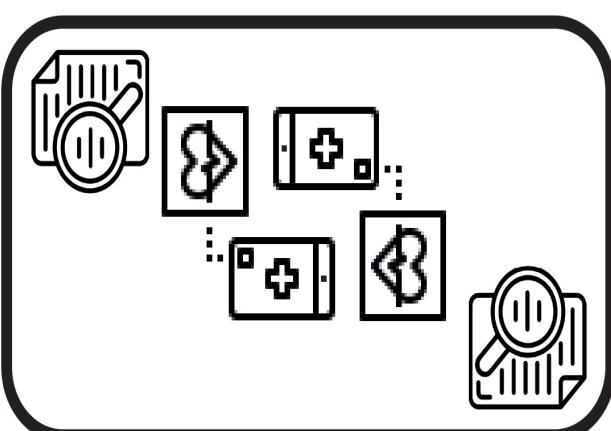
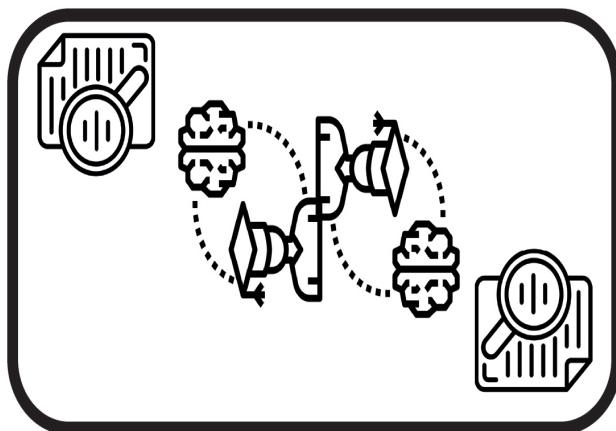
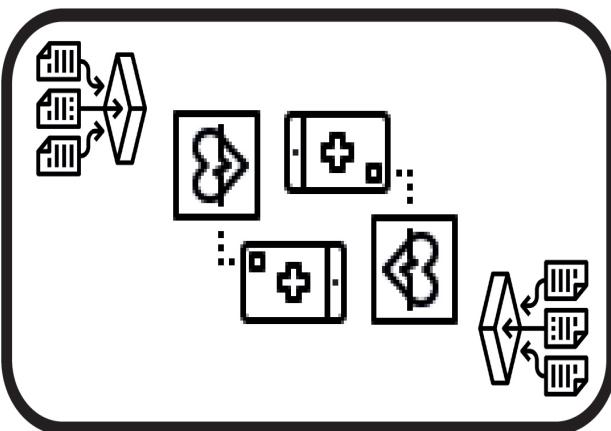
DATABI vil øke forståelsen av hvordan dataene som omgir oss blir behandlet, og hvordan denne behandlingen påvirker livet vårt. Bruk gjerne litt ekstra tid på å diskutere eksemplene gitt av medspillerne. Hvis dere ikke forstår eksemplene, kan dere gjerne be hverandre om hjelp og lære sammen som et team.

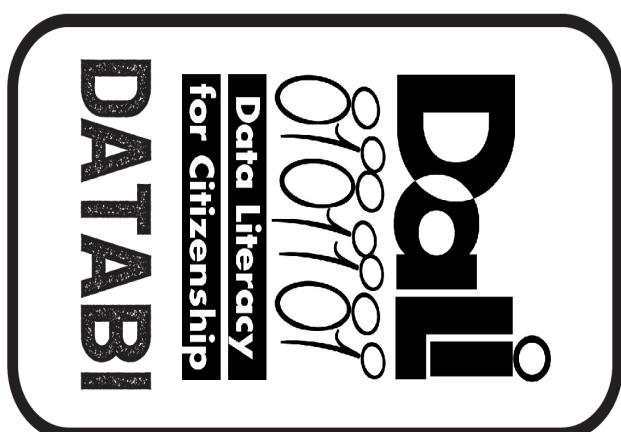
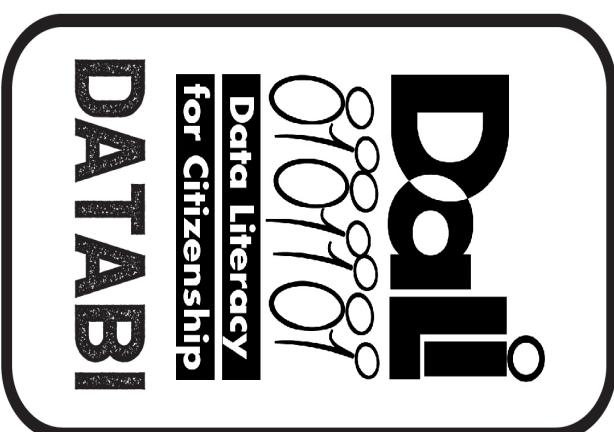
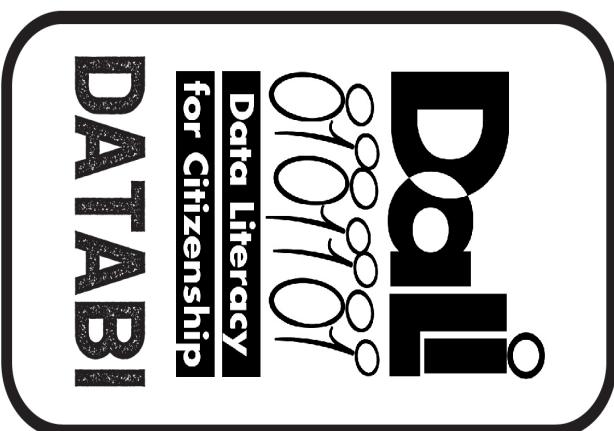


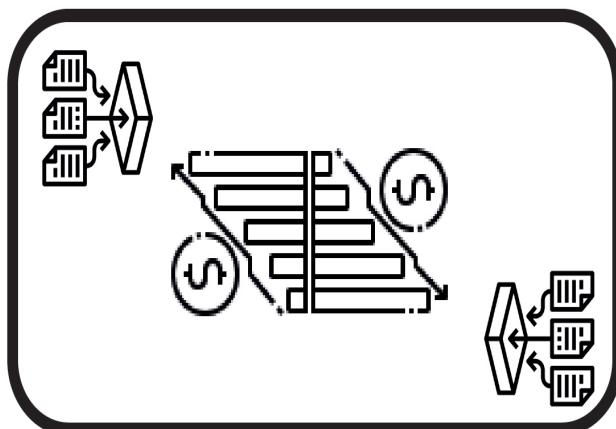
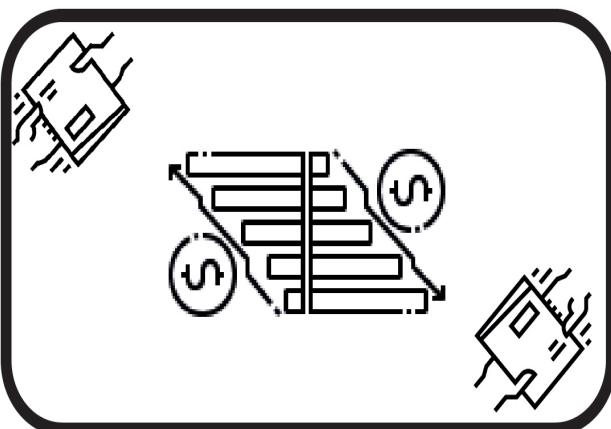
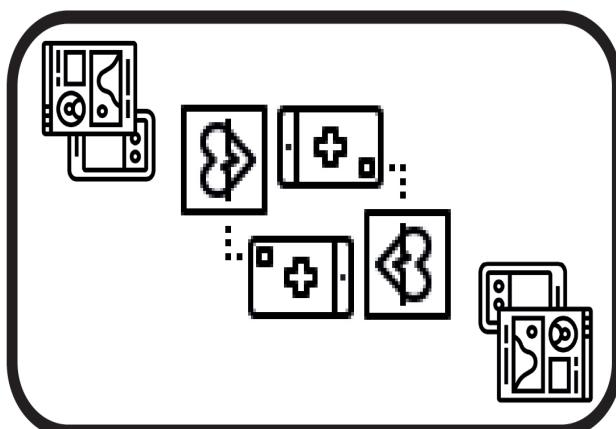
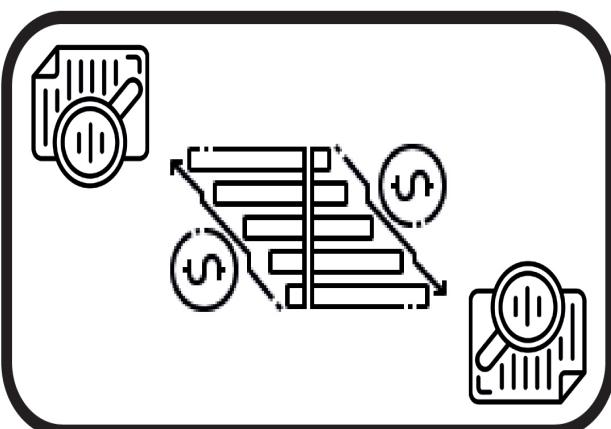
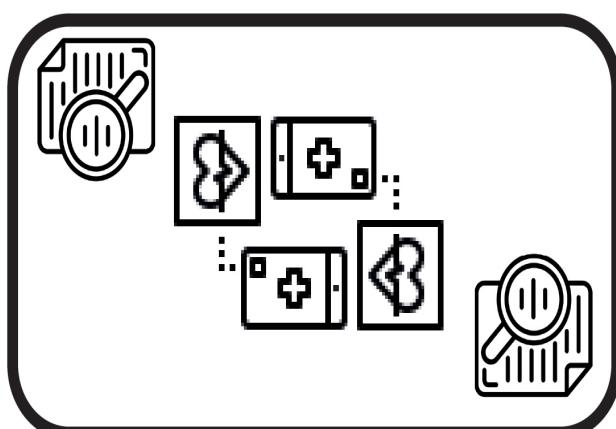
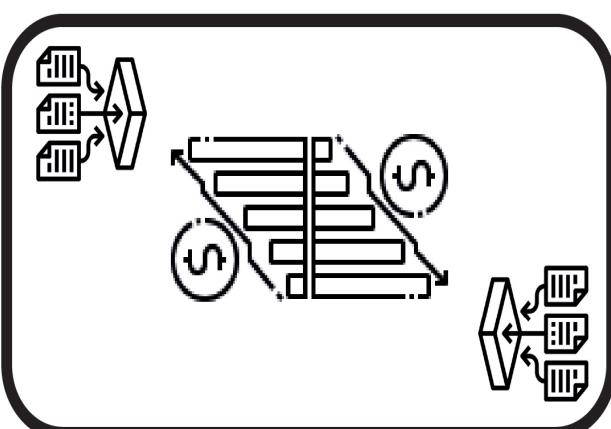
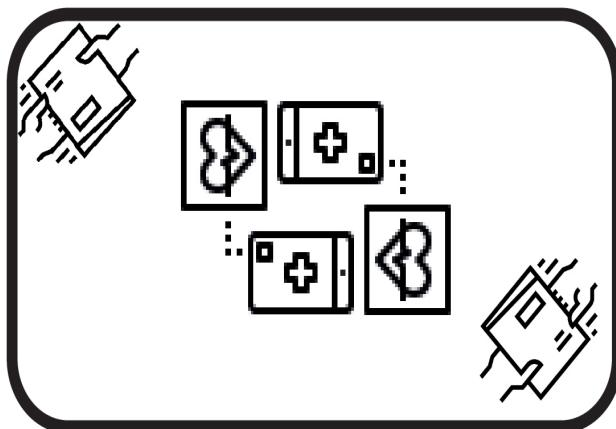
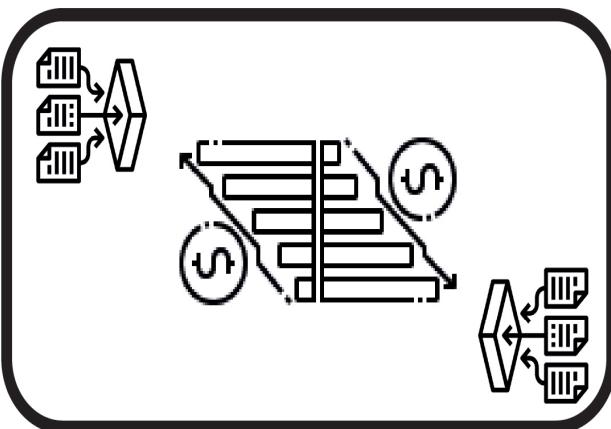


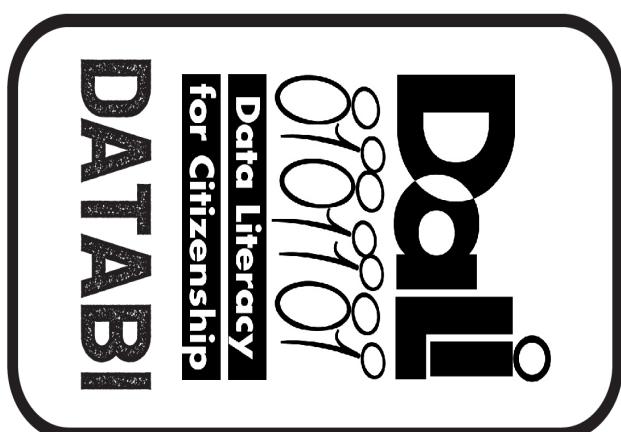
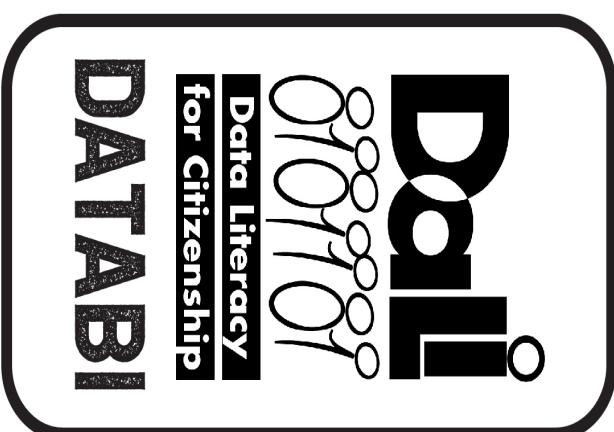
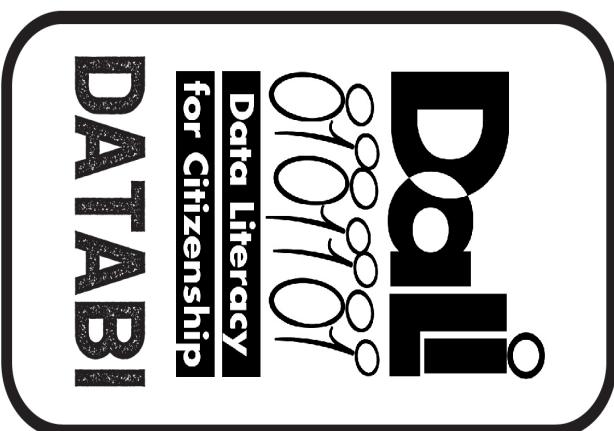


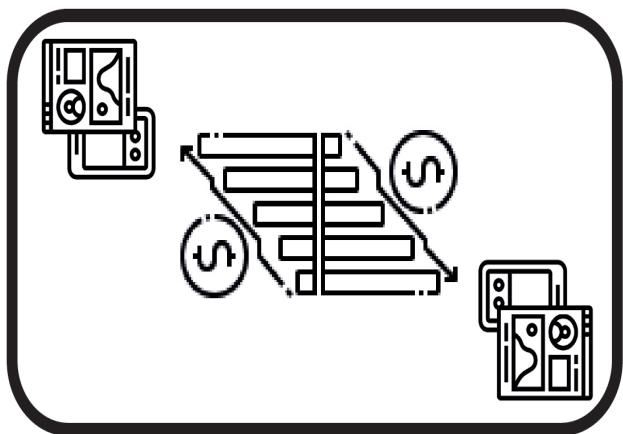
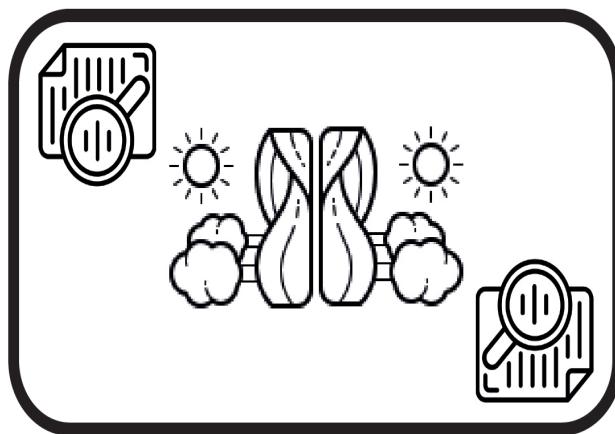
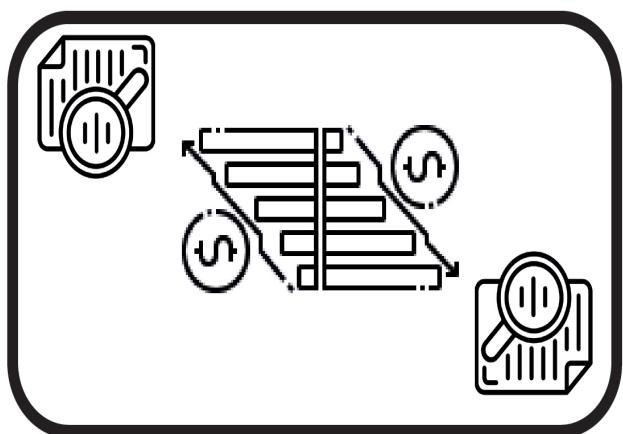
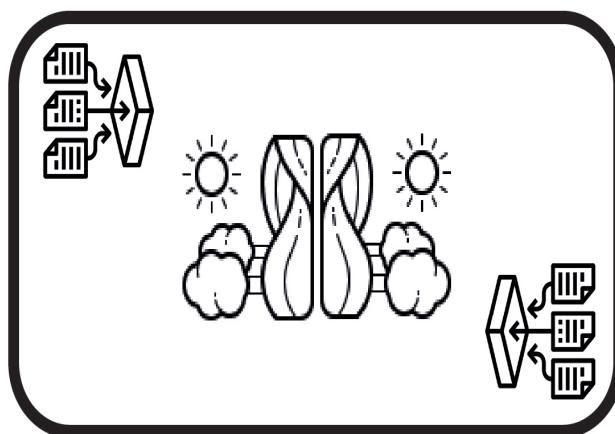
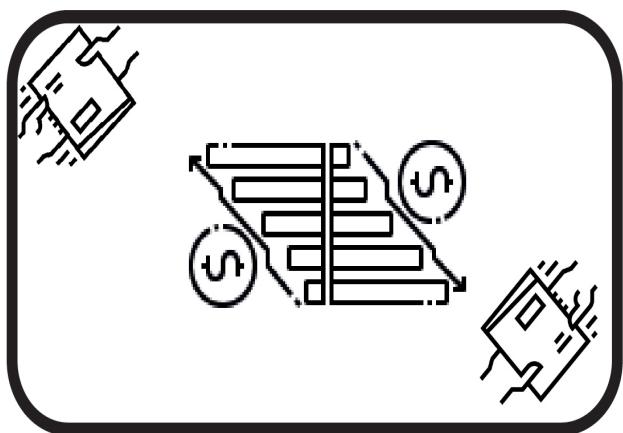
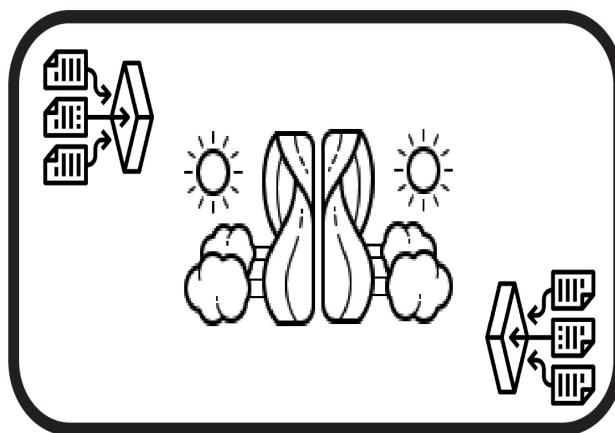
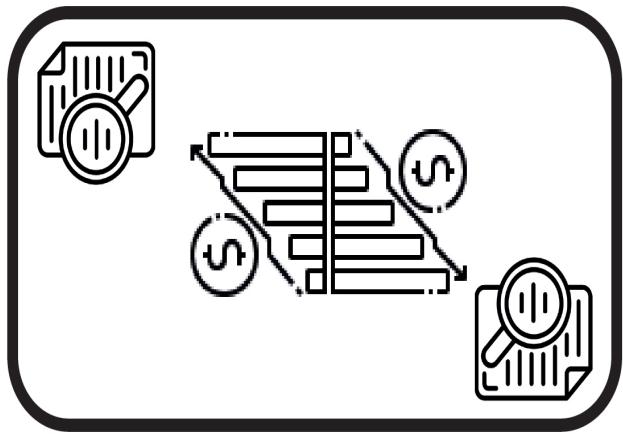
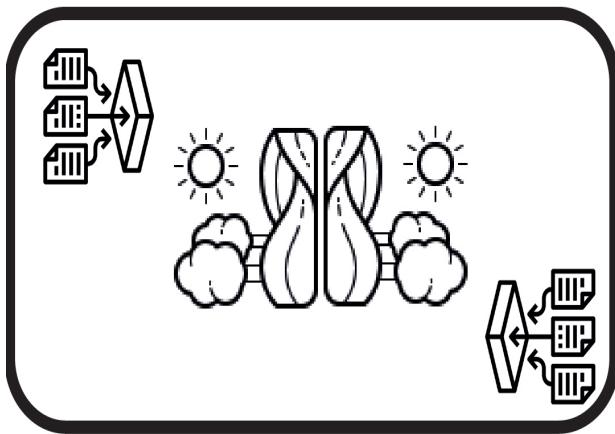


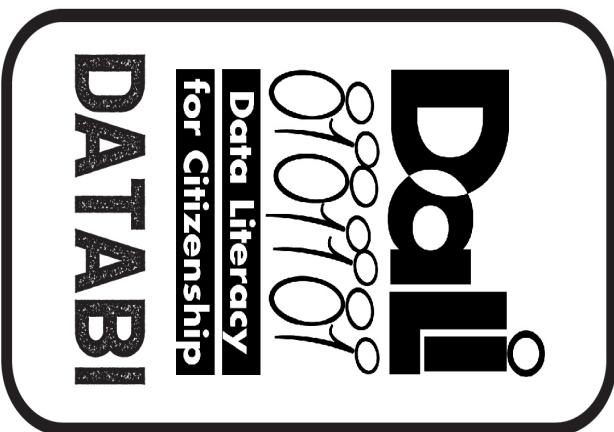
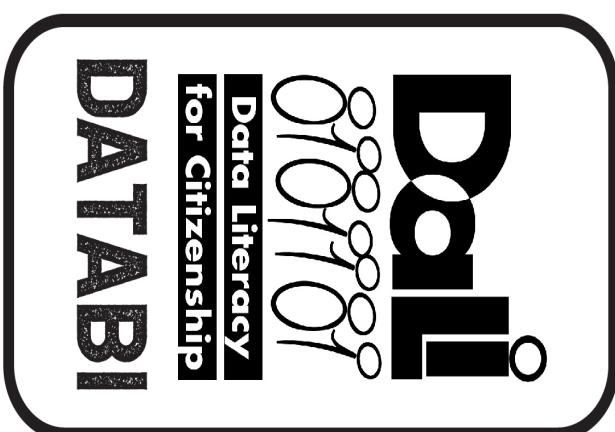
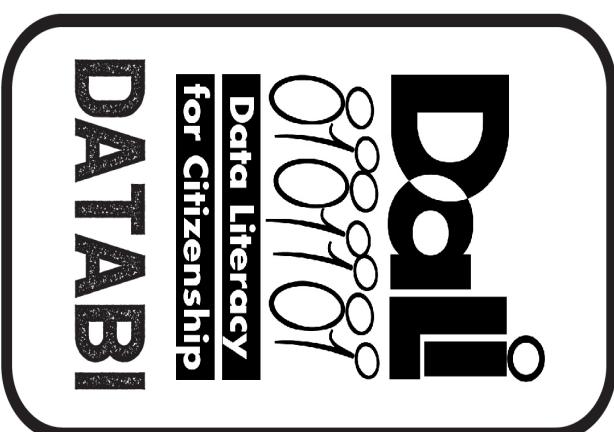
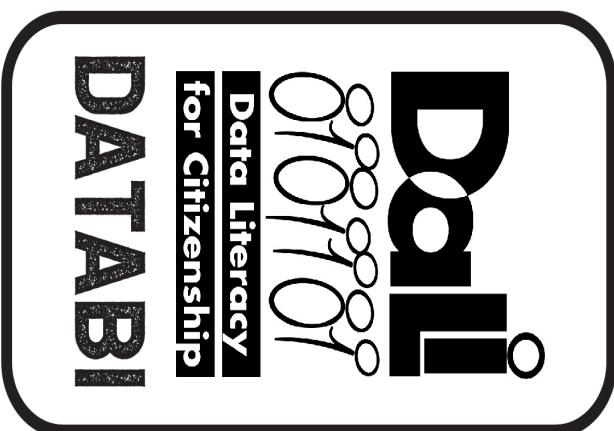


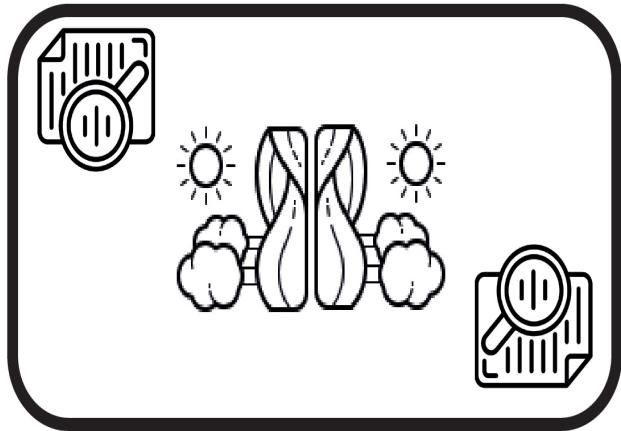
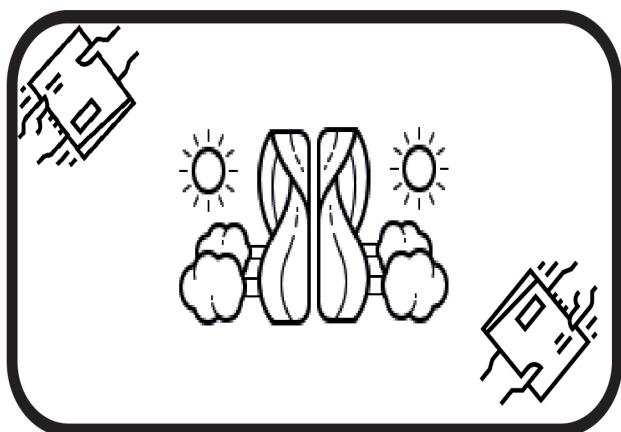
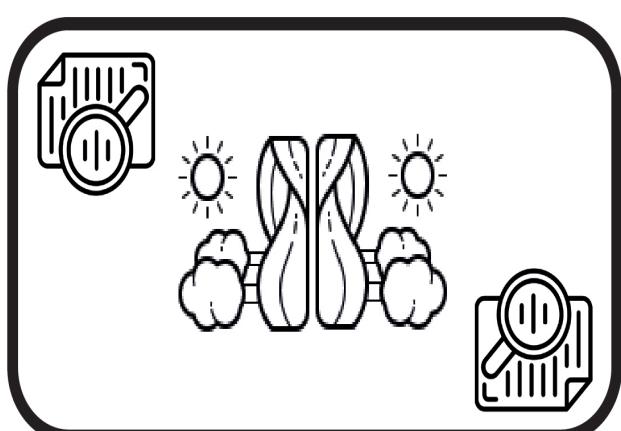
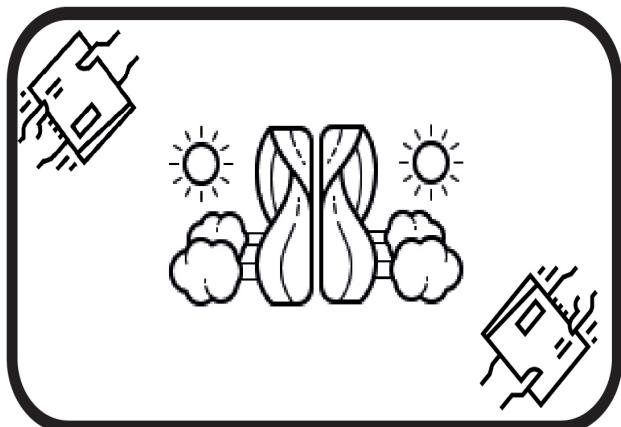
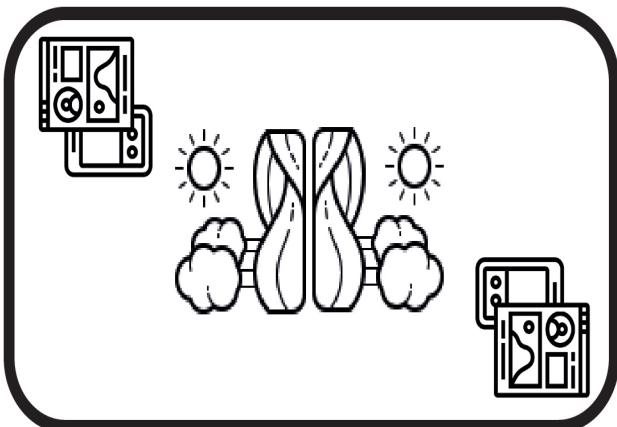


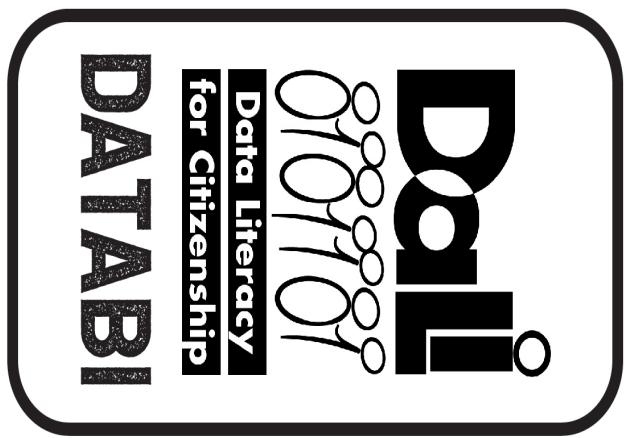
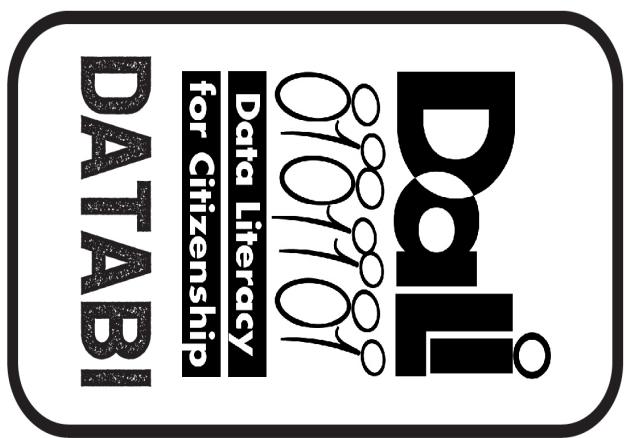
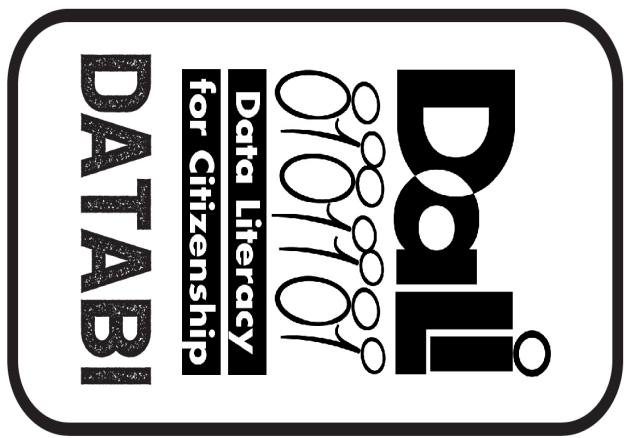
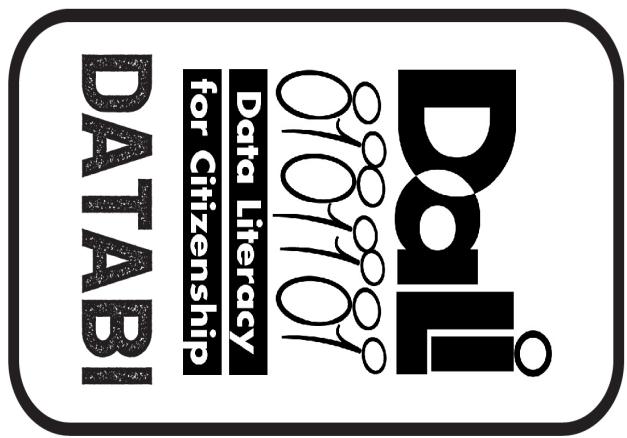












Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

