

# Print & Play **WIFI & DATA**

## Forberedelser

Sørg for å ha tilgang til en kvalitetsprinter og papir med riktig tykkelse for utskrift av kort. Vi anbefaler bruk av A4-papir, kartong eller fotopapir med en vekt på 80 g/m<sup>2</sup> 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 ett ark. Hvis du ikke bruker dette alternativet, må du skrive ut forsiden og baksiden av kortene separat.

## Kutting av kortene

Når de trykte kortene er tørre, bruk en linjal og en hobbykniv eller skjæremaskin for å kutte ut kortene. Pass på å følge kuttelinjene i PDF-filen og kutt så nøyaktig som mulig for å lage kort med lik størrelse. Hvis du foretrekker at kortene har avrundede hjørner, kan du bruke en hjørneskjærer for å gi dem en profesjonell finish.

## Innbinding av kortene i plast (valgfritt)

Etter å ha kuttet ut kortene, kan du legge dem i gjennomsiktige plastlommer av standard størrelse for spillekort. Hvis du har trykt begge sidene av kortet, legg ett kort i hver lomme. Hvis du har trykt forsiden og baksiden separat, må du matche forsiden av hvert kort med den tilsvarende baksiden før du legger dem i lommen.

## Spillbrett

Spillbrettet består av to separate deler, en på hver side av et A4-papir. Du må bruke tape for å feste de to delene sammen og forhindre at de glir. Dette gjør det enkelt å brette brettet i to når du skal lagre det.

## Spillinstruksjoner

Du kan skrive ut instruksjonene på et A4-ark for å bruke som referanse under spillet, om ønskelig. Imidlertid anbefaler vi å lese dem i digitalt format for å beskytte miljøet.

## INNHold

Instruksjoner	3
Kort Senior	7- 22
Kort General Adults	23 -24
Kort Young Adults	25 -38
Spillbrett	39



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



[dalicitizens.eu](https://dalicitizens.eu)  
[@DaLi\\_Citizens](https://twitter.com/DaLi_Citizens)



# WiFi & Data!

## Instruksjoner

'WiFi & Data' er et brettspill og en bearbeiding av det populære 'Stigespillet'. Forflytt figuren din fra start til mål, unngå 'kablene' (som fører deg nedover) og ta snarveier oppover ved å klatre opp 'stigene' gjennom WiFi-symbolene (avhengig av den trådløse dekningen).

Hvem er best til å løse de ulike oppgavene dere møter på veien mot mål? Alt avhenger av kunnskapen og bevisstheten din om data - og litt flaks med terningen!

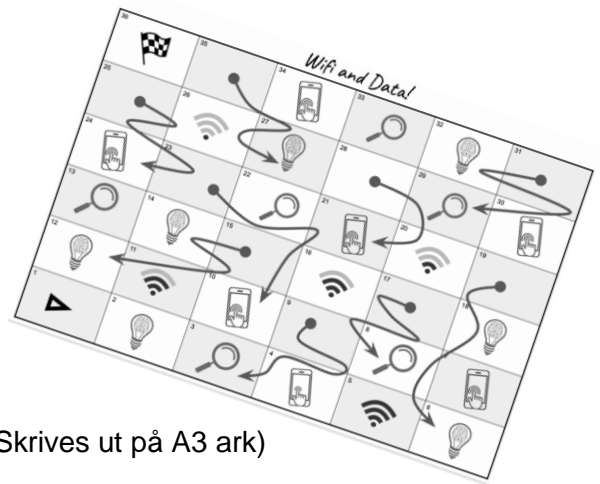
**Spill og se om du blir dronningen/kongen av data!**

### Antall spillere

2-4

### Utstyr

- WiFi & Data! Brett (skrives ut på A3 ark)
- 1 terning
- 4 figurer i forskjellige farger
- 60 kunnskaps-, handlings- og situasjonskort (Skrives ut på A3 ark)
- Spørsmål og svar-ark (valgfritt)
- Papir og blyant/penn til å tegne med.



### Kunnskaps-, handlings- og situasjonskort

Kortene har tall og et ikon som leder til det riktige spørsmålet på arket med spørsmål og svar. Ikonene indikerer følgende kategori:



En lyspære indikerer et kunnskapsspørsmål.



En mobiltelefon indikerer en handling som spilleren må utføre.



Et forstørrelsesglass indikerer en situasjon spilleren må håndtere.

## Oppsett

Kortene legges med forsiden ned i 3 kortstokker ved siden av brettet, 1 kortstokk per kategori. Hver spiller velger en figur som skal representere dem på brettet.

## Spillets gang

Forslag: Spillerne spiller i rekkefølge etter hvor lenge de har eid en mobiltelefon. Spilleren som har hatt sin mobiltelefon lengst, starter.

Spillerne tar sin tur ved å kaste terningen og flytte figuren sin fremover antall plasser som terningen viser, med start på rute 1 og følger etter tallene på brettet. Når en spiller har fullført sin tur, går dere videre til neste.

Hvis en spiller kommer til en rute som har et ikon, trekker han eller hun et kort fra kortstokken som tilsvarer samme ikon (en lyspære, en mobiltelefon eller et forstørrelsesglass), og spilleren til venstre leser så spørsmålet. Hvis svaret ikke er riktig, må spilleren flytte figuren tilbake til sin forrige posisjon.



Når spillerne lander på en rute som er på toppen av en kabel, glir de ned til bunnen og velger kortet for den ruten. Hvis de svarer riktig på spørsmålet, går de tilbake til ruten på toppen av kabelen. Hvis svaret deres ikke er riktig, forblir de i den nederste ruten.



Når spillerne lander på en rute med et WiFi-symbol, klatrer figuren deres vertikalt opp en, to, tre eller fire rader avhengig av WiFi-dekningen (1-4 rader i WiFi-symbolet). Hvis de svarer riktig på spørsmålet på kortet i den ruten, forblir de der, ellers går de tilbake til ruten med WiFi-symbolet.

I en tegneoppgave regnes resultatet som et riktig svar hvis de andre spillerne forstår tegningen.

### Variasjoner

- Når spillerne lander på toppen av en kabel, glir de ned og blir der til neste tur uten å svare på spørsmål.
- Spillerne trenger ikke å svare på spørsmålet i ruten de plasseres på når de klatrer oppover via WiFi-symbolet.



## Hvordan vinne spillet

Den første spilleren som når mållinjen (rute 36), vinner spillet. For å vinne trenger spilleren å trille det nøyaktige tallet som er nødvendig for å nå slutten på brettet. Dersom spilleren triller et høyere tall enn hva som er nødvendig, flyttes figuren bakover i raden og spilleren må vente til sin neste tur for å trille terningen på nytt.

## Tilpasninger

### På arbeidsplassen

Spillet hjelper deg med å forstå og ta velbegrunnede beslutninger ved å få deg til å tenke over de digitale aspektene ved yrkeslivet ditt og yrkeslivet generelt. På grunn av spillets pedagogiske karakter anbefaler vi at du spiller det i arbeidstiden, da det utvikler din kompetanse i å forstå og bruke data i yrkeslivet, det inkluderer teambuilding-prosesser og lar deg ha det gøy, noe som igjen støtter deg og teamet ditt i yrkeslivet.

### Eldre voksne

Tilpasningen for eldre voksne inkluderer:

- Større kort (6,3x8,9 cm)
- Kun 1 riktig svar er nødvendig (når det er mer enn ett alternativ)
- Litt ekstra tid for riktige svar

### Voksne generelt

Tilpasningen for voksne generelt inkluderer:

- Ekstra spørsmål

*WiFi & Data!* er lisensiert under [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/).

Alle bilder unntatt \* er hentet fra <https://pixabay.com/>



[dalicitizens.eu](https://dalicitizens.eu)

[@DaLi\\_Citizens](https://twitter.com/DaLi_Citizens)



Co-funded by  
the European Union

**Dali Data Literacy for Citizenship Prosjektnummer: 2020-1-NO01-KA204-076492**

Europakommisjonens støtte til produksjonen av denne publikasjonen innebærer ikke en godkjenning av innholdet, som kun gjenspeiler forfatterens synspunkter, og Kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for eventuell bruk av informasjonen i publikasjonen.



1. Hva kan dataene våre brukes til av teknologiskapskaper, forretningspartnere og myndigheter? Nevn minst 2 bruksmåter.

1. *Profilerings for reklame*
2. *Microtargeting / målrettet annonsering*
3. *Offentlig overvåking / masseovervåking*
4. *Forbedre tjenestene*

2. Hvilke data blir du bedt om å dele når du åpner for eksempel en sosial nettverkskonto? Nevn minst 2 typer.

1. *Navn*
2. *E-postadresse*
3. *Postadresse*
4. *Fødselsdato*
5. *Kjønn*
6. *Passord*

3. Når det gjelder databeskyttelse, hva skjer når du "liker" et innlegg på et sosialt nettverk?

*Når du "liker" et innlegg blir handlingen registrert og sporet.*

4. Når det gjelder databeskyttelse, anbefales det at du tagger vennene dine i bildene du laster opp?

*Nei, fordi du hjelper nettverket med å spore ikke bare deg, men også vennene dine.*

5. Hvilke typer informasjonskapsler kjenner du til? Nevn minst 2 typer.

1. *absolutt nødvendig/teknisk nødvendig*
2. *funksjonell*
3. *informasjonskapsler for ytelse/analyse/statistikk*
4. *informasjonskapsler for markedsføring/annonser/reklame*
5. *sosiale medier*

6. I termer av algoritmer, hvordan påvirker min personlige informasjon resultatene som tilbys av en søkemotor når jeg bruker den?

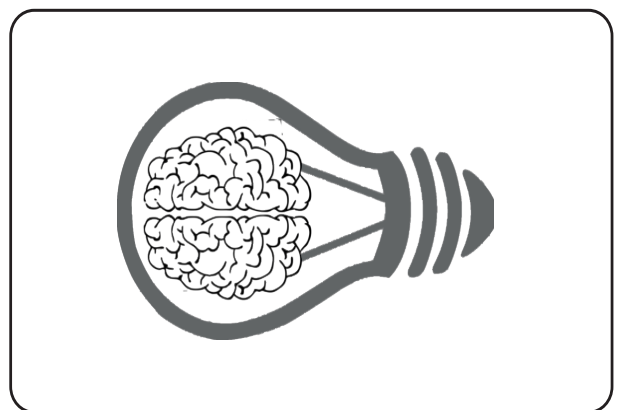
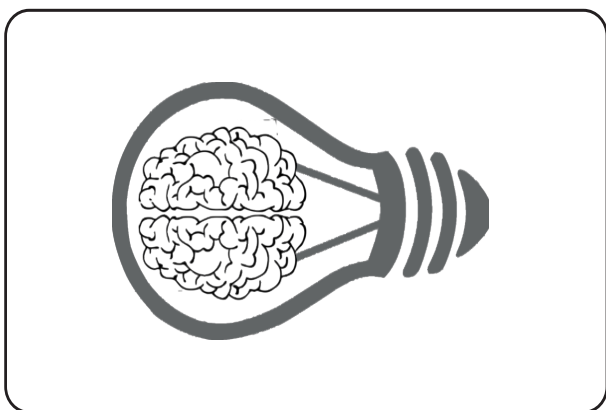
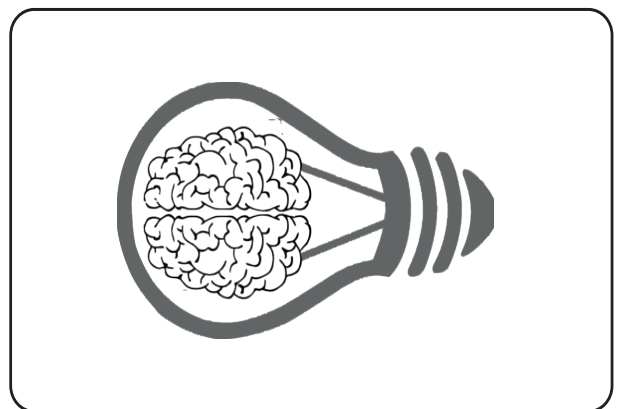
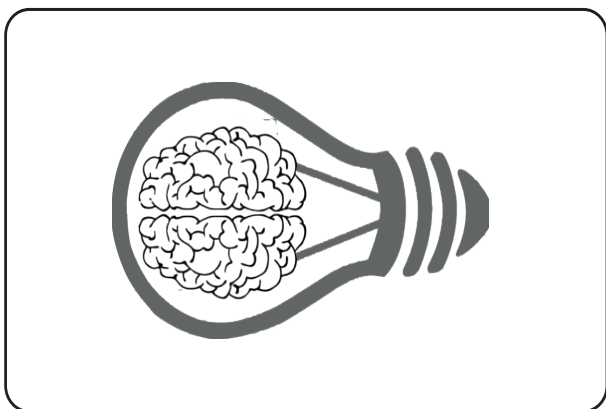
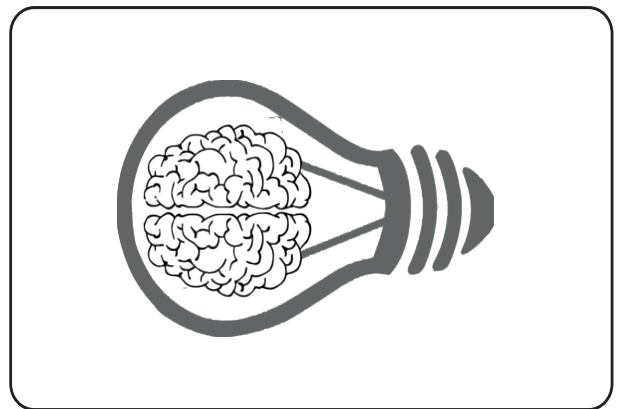
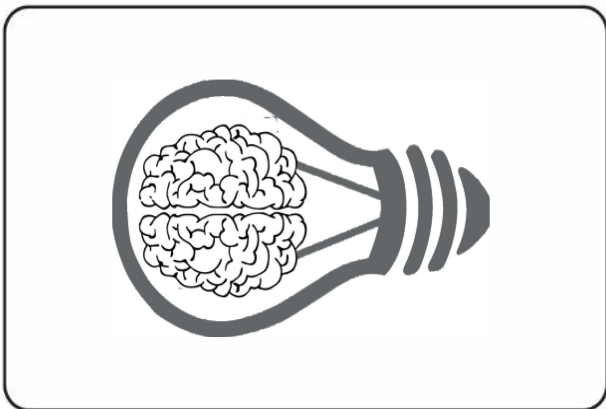
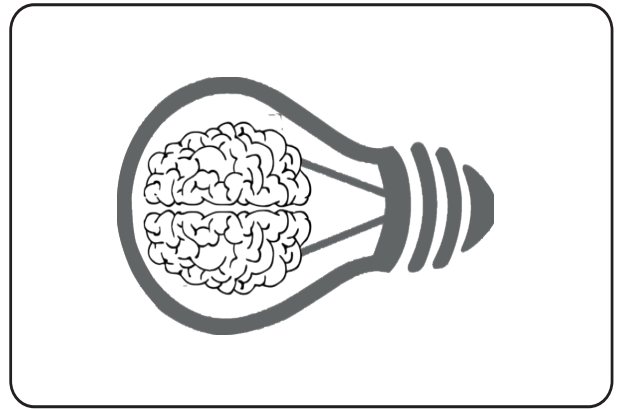
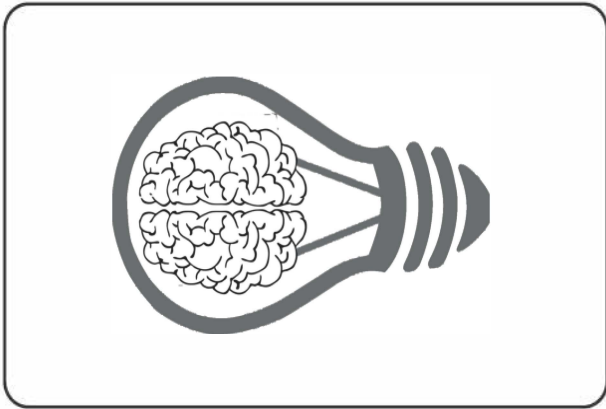
*Vis resultatene basert på mine tidligere søk og regionen jeg bor i.*

7. Hva betyr .com?

*Kommersiell*

8. Har du kjennskap til toppnivådomener? Nevn minst 3.

*Det er mange, som .edu, .gov, .net, .org, .int, eller nasjonale domener som .de, .fr, .fi, ...*





**9. Hva er navnet på de små datablokkene som opprettes av en webserver mens en bruker surfer på et nettsted??**

*Informasjonskapsler (Cookies)*

**10. Hvordan fungerer en etisk nettleser? Nevn minst ett aspekt.**

*1. Legger vekt på personvern, sporer ikke meg eller lagrer min IP-adresse.  
2. Oppretter ikke en annonseprofil for meg.  
3. Blokkerer annonser og sporingsenheter fra tredjeparter.*

**11. Hvordan fungerer en etisk meldingsplattform når det gjelder databeskyttelse? Nevn minst ett aspekt.**

*1. Samler ikke inn bruksdata eller stedsinformasjon (sammen med kjøpshistorikk, finansiell informasjon, stedsinformasjon, kontakter, telefonnumre, e-postadresser).  
2. Tilbyr toppmoderne ende-til-ende kryptering.  
3. Ikke rettet mot store teknologiskelskaper.  
4. Er åpen kildekode.  
5. Er ideellorganisasjon / Ikke har profittformål.*

**12. Hva betyr "app"?**

*applikasjon*

**13. På hvilke måter kan en datamaskin bli infisert av et virus? Nevn minst 2 måter.**

*1. E-post  
2. Internett surfing  
3. USB-pinne*

**14. Er du autorisert til å publisere portrettfotografiet du tok av en person?**

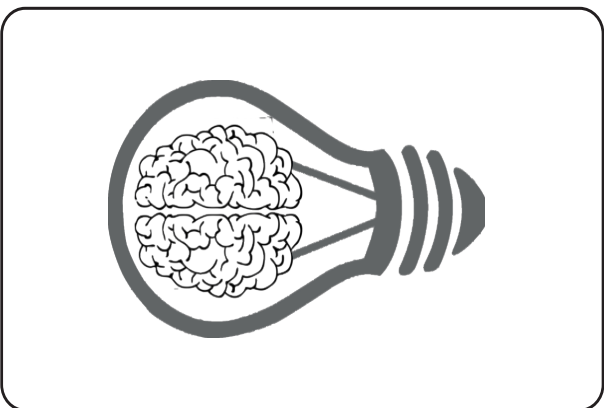
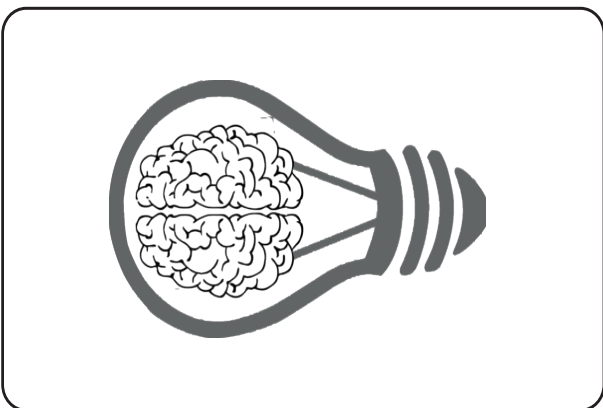
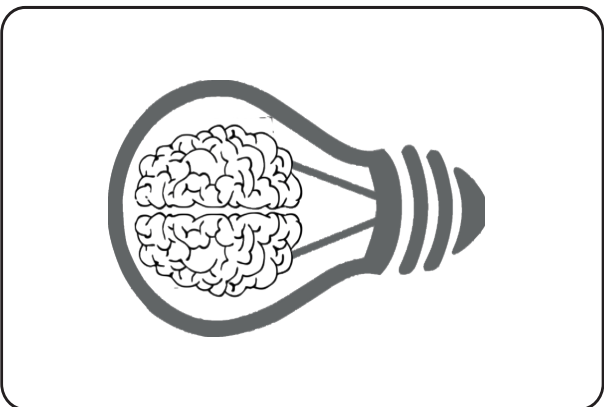
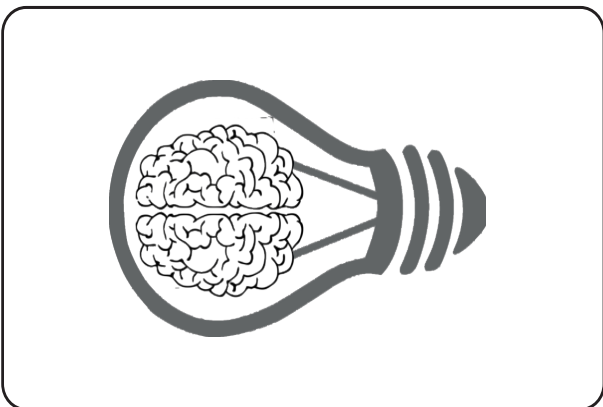
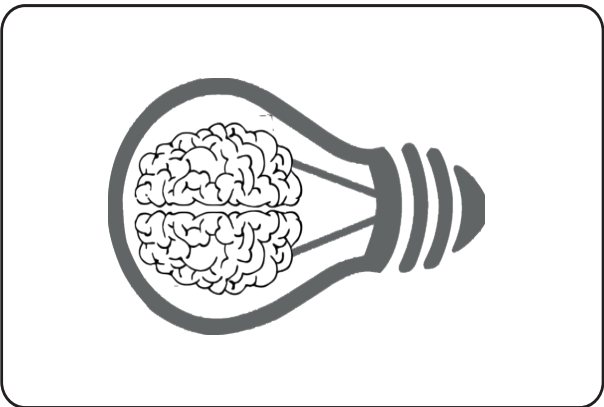
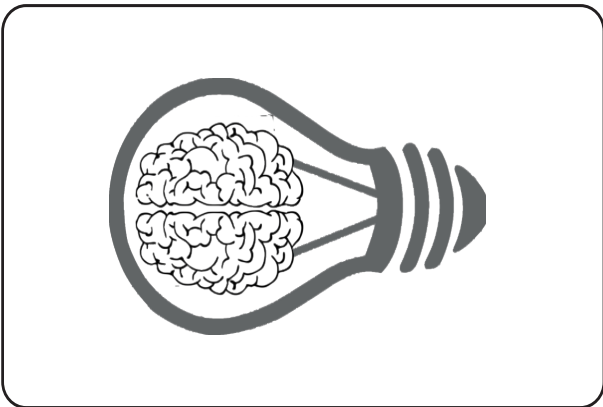
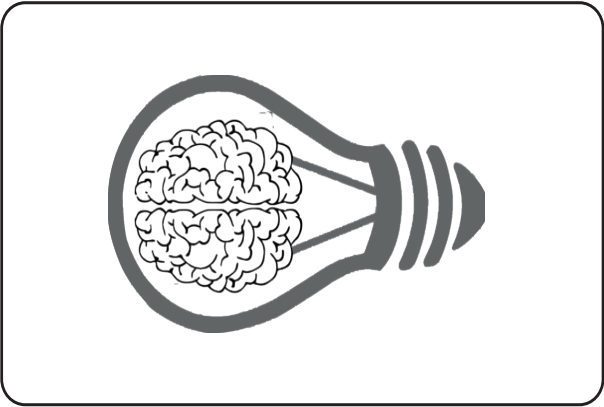
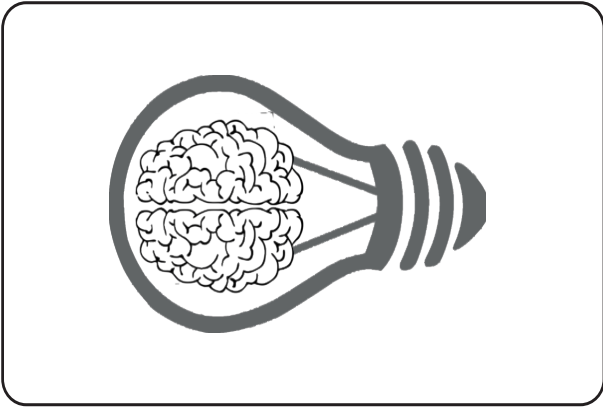
*Ja, kun hvis personen samtykker.*

**15. Hva kan du gjøre når noen publiserer et bilde av deg som du ikke liker og uten ditt samtykke?**

*Det eneste alternativet du har er å løse dette med personen som lastet opp bildet ditt og be ham/henne slette bildet.*

**16. Hva menes med "Hvis du ikke betaler for et produkt, så er du produktet"?**

*Store teknologiskelskaper tjener på brukerdatabe generert i gratisjenester.*



### 17. Hvordan tjener influencere penger?

*Influensere tjener penger på kontrakter med markedsføringselskaper. Bedrifter er kun interessert i en slik kontrakt hvis du har et minimum av følgere.*

### 18. Hva står DALI for?

*Det er navnet på Erasmus-prosjektet der dette spillet ble utviklet. Det står for Data Literacy for Citizenship.*

### 19. Hvis en app er gratis, hvordan tjener eieren av appen penger?

*Eieren av appen tjener penger på dine data.*

### 20. Hvis en musikkapp sporer musikken du har strømmet mest, hva gjør den med disse dataene? Nevn minst ett aspekt.

*Appen bruker dine data til å foreslå musikk etter din smak; og den bruker dem til å videreutvikle appen.*

### 1. Sjekk

*personvernstillningene til direktemeldingsappen din. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.*

*Er det virkelig nødvendig å gi tillatelse til kamera, mikrofon, kontakter?*

### 2. Sjekk innstillingene til

*høydemåleren din. Er innstillingene passende eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke har en høydemåler, ta et nytt handlingskort.*

*Vil du virkelig gi tillatelse til posisjonen din selv om du ikke bruker appen?*

### 3. Sjekk skjermtiden

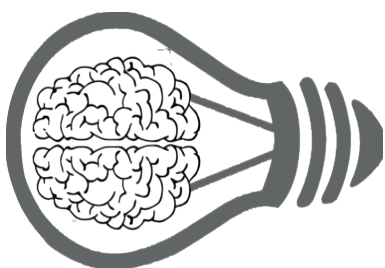
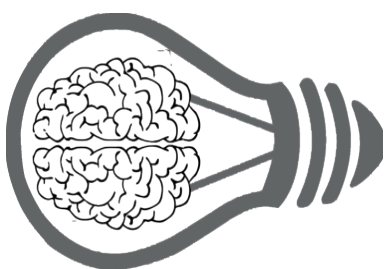
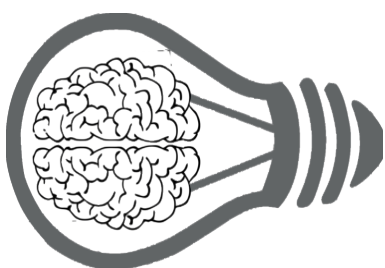
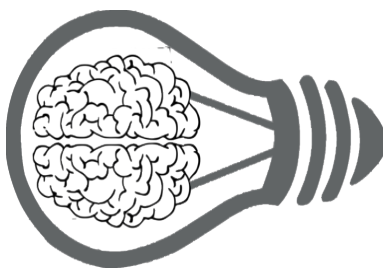
*på mobilenheten din. Hvilke apper har du brukt nylig? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke har aktivert skjermtid for å sjekke dette, ta et annet kort.*

*Det finnes ikke et riktig svar.*

### 4. Sjekk

*posisjonsinnstillingene på telefonen for 2 forskjellige apper. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.*

*Det finnes ikke et riktig svar.*



**5. Sjekk posisjonsinnstillingene på telefonen for 2 forskjellige apper. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**6. Se på nettverkene dine, hvilken dato er det siste innlegget ditt? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke er aktiv på sosiale medier, ta et nytt handlingskort.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**7. Se på nettverkene dine, hvilken dato var den siste interaksjonen noen hadde med innholdet ditt? (f.eks. en kommentar, en like, en anbefaling ...) Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke er aktiv på sosiale mediekanaler, ta et nytt handlingskort.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**8. Sjekk innstillingene til kartappen din. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Vil du virkelig gi tillatelse til posisjonen din selv om du ikke bruker appen?*

**9. Tenk: Hvilken reklame har du nylig lagt merke til i nettverkene dine? Kanskje du vil ta en titt på telefonen din for å huske. Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**10. Se på nettverkene dine og tenk: Kan du relatere annonsene du mottar til tidligere søk på en søkemotor? Del funnene dine med de andre spillerne.**

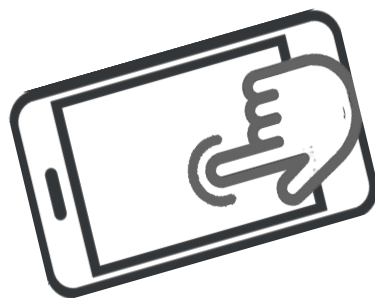
*Det finnes ikke et riktig svar.*

**11. Se på de siste bildene du har lastet opp. Tagger du vanligvis mange mennesker? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**12. "Tenk på dine sosiale medier: Følger du influencere? Hvis du ikke er aktiv på sosiale medier, ta et nytt handlingskort."**

*Det finnes ikke et riktig svar.*



**13. Se på den siste kommentaren du skrev til en venn, når sendte du den? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**14. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data: Tegn et diagram som viser hvordan du brukte timene i går (f.eks. tiden du brukte per aktivitet i løpet av dagen). Du har 1 minutt til denne oppgaven.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**15. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data: Tegn en graf som viser hvordan du har brukt de siste tre dagene. Du har 1 minutt til denne oppgaven.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**16. Se på mobilenheten din: Hvor mange bilder har du mottatt i din direktemeldingsapp de siste tre dagene? Del det du finner med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**17. Sjekk innstillingene til favorittspillappen din: er alternativet for å vise personlig tilpassede annonser valgt?**

*Vil du virkelig gi tillatelse til å motta personlig tilpassede annonser? Dette alternativet er svært tvilsomt når det gjelder databeskyttelse.*

**18. Sjekk kalkulatorappens innstillinger: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

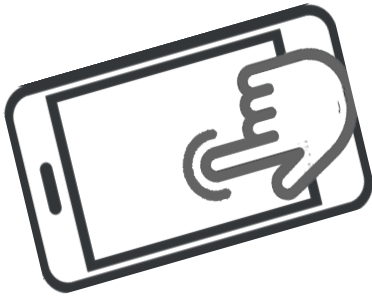
*Det finnes ikke et riktig svar.*

**19. Sjekk innstillingene for kalenderappen din: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**20. Se på kameraappens innstillinger: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*





1. Hvis du laster opp ditt eget innhold på bloggen din, hvilken lisens kan du bruke? Du kan svare på dette spørsmålet selv om du ikke har en blogg.

*Du kan fritt velge hvilken lisens du ønsker å bruke. Når du velger en åpen lisens, beholder du eierskapet samtidig som du lar andre bruke innholdet ditt.*

2. Hvis du kan velge mellom to lignende lommelyktapper, hvilke faktorer bør du vurdere når du bestemmer deg for hvilken du skal laste ned?

*Den mindre titalende appen er sannsynligvis den som respekterer personvernet ditt mest. Det er ditt valg;)*

3. Hvis du laster ned en app, er det tilrådelig å bruke din eksisterende konto på et av de store nettverkene for å registrere deg når det gjelder personvern?

*Nei, for det store nettverket kan da spore dataene dine i den nye appen.*

4. Hvis du laster ned en app med annonser, kan du bli bedt om å melde deg på datasporing for å motta personlig tilpassede annonser. Er dette valget tilrådelig med tanke på databeskyttelse?

*Du bør kun samtykke hvis du er interessert i personlig tilpassede annonser og du er klar over at dataene dine vil bli delt.*

5. Hva kan du gjøre når du deler nyheter fra en nyhetsside for å unngå falske nyheter?

*Det er best å sjekke kildene (den opprinnelige brukerkontoen som publiserte det, dato for den opprinnelige posten, og opprinnelsen til visuelle elementer i innlegget) og være bevisst på dine egne fordommer som et minimum. Hold en kritisk holdning.*

6. Når du bruker en app som sporer trinnene dine, sjekker du regelmessig for å se om du har nådd det anbefalte antall trinn per dag?

*Helseapper kan være veldig nyttige (for helseproblemer), men er kritiske når det gjelder personvern. Det er ditt valg ;)*

7. Hvordan genereres en "feed" på sosiale medier?

*Den genereres gjennom våre interaksjoner, annonser, personlige data, osv., slik at innleggene fra brukere jeg interagerer mest med, blir tilbudt først.*

8. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: Hvor mange timer brukte du på å lese bøker forrige uke? Del tankene dine med de andre spillerne..

*Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk over det: Hvor mange timer hører du vanligvis på musikk i helgene? Del tankene dine med de andre spillerne.*



9. Hvis du bruker en app for å lytte til musikk og den ber deg skru ned volumet, hva bør du gjøre?

*Dra nytte av dataene dine og følg appens anbefaling.*

10. Hvis du er merket ('tagget') i et nyhetsinnlegg som har blitt delt tusenvis av ganger, hva bør du gjøre før du deler den igjen?

*Du bør først sjekke om nyheten er ekte eller om det kan være falske nyheter.*

11. Hva bør du tenke på før du deler en nyhetsartikkel på sosiale medier?

*Du bør sjekke om informasjonen i artikkelen er sann eller ikke.*

12. Hvis et nettsted ber deg om å godta viktige informasjonskapsler, vil du godta det?

*Essensielle informasjonskapsler lar deg bevege deg rundt på et nettsted og bruke alle dets funksjoner, inkludert de sikre områdene på nettstedet. Disse informasjonskapslene gjør at nettbuiltiken for eksempel kan ha varene dine i handlekurven under netthandel.*

13. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Når du skriver et brev på papir, skaper det data?

*Ja, håndskreven tekst er data.*

14. Hvis du tar et bilde av en venn, hvem eier bildet?

*Personen som tar bildet er eieren, i dette tilfellet deg.*

15. Hvis du tar et bilde av din venn, kan du bare laste det opp til nettverkene dine?

*Du kan ikke laste opp et bilde til nettverkene uten samtykke fra personen som er avbildet, selv om du eier bildet.*

16. Hvis du vil spre ordet om at et innlegg er falske nyheter, bør du ikke legge ut en lenke til det. Hvorfor?

*Hvis du sprer at noe er falske nyheter, vil du promotere det ytterligere hvis du legger ut lenken.*



**17. Hva skjer hvis du velger alternativet for å la talestyring lære av å bruke kart-appen?**

*Gir du tillatelse for at appen kan lære av bruken din.*

**18. Hvis du velger alternativet som kan lære talekontrollen fra måten du bruker vekkerklokkeappen på, hva er konsekvensen?**

*Gir du tillatelse til at applikasjonen lærer av bruken din.*

**19. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: hvor mange kopper kaffe har du drukket i dag? Del tankene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*

**20. Dataene er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: Hvor mange timer pleier du å høre på musikk i helgene? Del tankene dine med de andre spillerne.**

*Det finnes ikke et riktig svar.*



**21. Hvis en sosial medieapplikasjon ber deg om å oppgi alderen din før du kan laste den ned, hva bør du gjøre?**

*Du bør legge til din faktiske alder.*

**22. Er det anbefalt å legge til adressen din på sosiale medier?**

*Nei, det er ikke anbefalt.*

**23. Hvis en sosial plattform anbefales for en viss aldersgruppe, hva bør du gjøre hvis du er under den alderen?**

*Du bør ikke bruke det hvis du er under den.*

**24. Hvis en app tillater bruk av filtre, hva er det mest anbefalte for bildene du tar av deg selv?**

*Du bør ikke dele så mange bilder av deg selv med filtre, selv om de ser veldig vakre eller morsomme ut.*

**25. Hvis en app tillater bruk av filtre, hva er det mest anbefalte for bildene du tar av vennene dine?**

*Du bør ikke dele så mange bilder av vennene dine med filtre, selv om appen tillater det og alle synes de er veldig morsomme eller underholdende.*





**1. Hva kan dataene våre brukes til av teknologiselskaper, forretningspartnere og myndigheter? Nevn minst 2 bruksmåter.**

1. Profilerings for reklame  
2. Microtargeting / målrettet annonsering  
3. Offentlig overvåking / masseovervåking  
4. Forbedre tjenestene

**2. Hvilke data blir du bedt om å dele når du åpner for eksempel en sosial nettverkskonto? Nevn minst 2 typer.**

1. Navn  
2. E-postadresse  
3. Postadresse  
4. Fødselsdato  
5. Kjønn  
6. Passord

**3. Når det gjelder databeskyttelse, hva skjer når du "liker" et innlegg på et sosialt nettverk?**

Når du 'liker' et innlegg blir handlingen registrert og sporet.

**4. Når det gjelder databeskyttelse, anbefales det at du tagger vennene dine i bildene du laster opp?**

Nei, fordi du hjelper nettverket med å spore ikke bare deg, men også vennene dine.

**5. Hvilke typer informasjonskapsler kjenner du til? Nevn minst 2 typer.**

1. helt nødvendig/teknisk nødvendig  
2. funksjonell  
3. informasjonskapsler for ytelse/analyse/statistikk  
4. informasjonskapsler for markedsføring/annonser/reklame  
5. sosiale medier

**6. Hvordan påvirker min personlige informasjon resultatene som tilbys av en søkemotor når jeg bruker den?**

Viser resultater basert på mine tidligere søk og regionen jeg bor i.

**7. Hva betyr .com?**

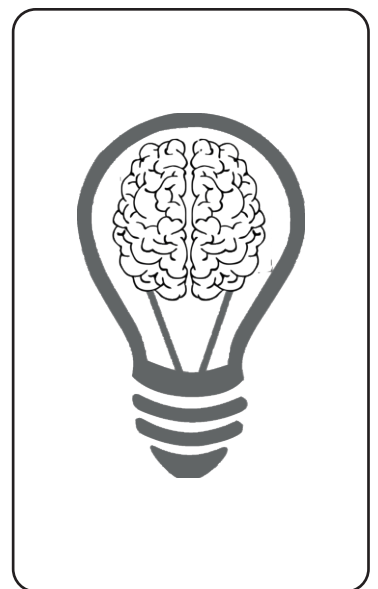
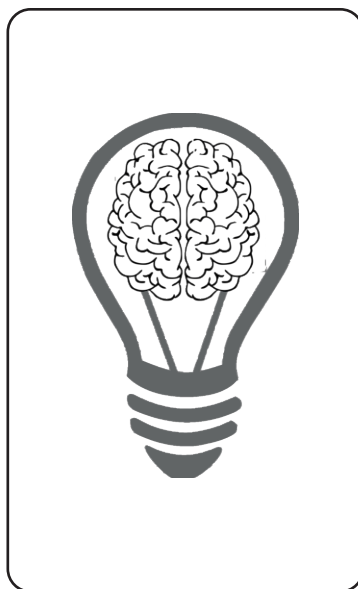
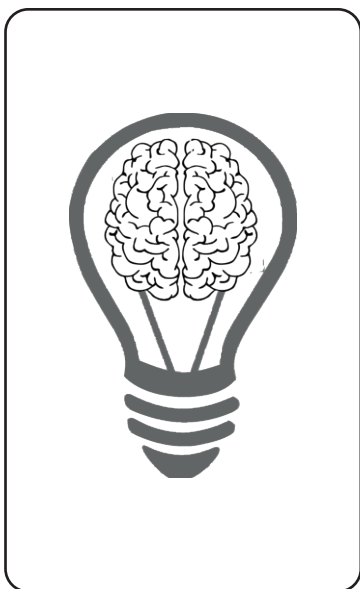
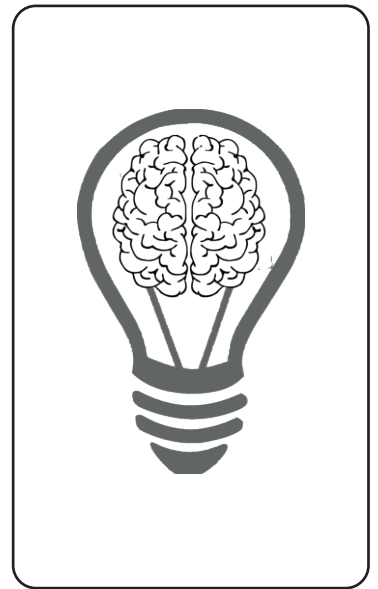
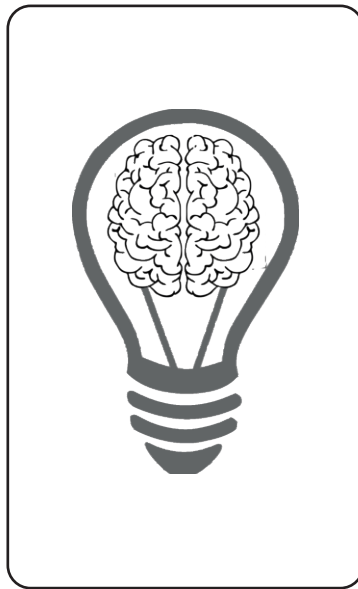
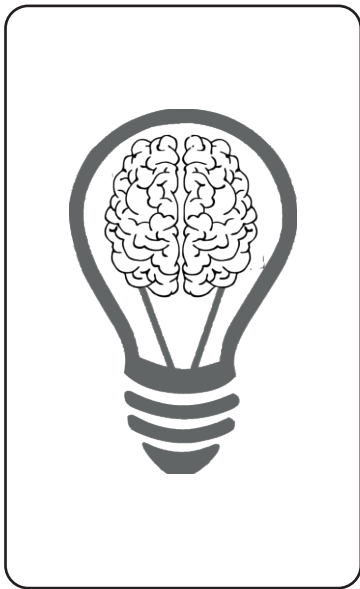
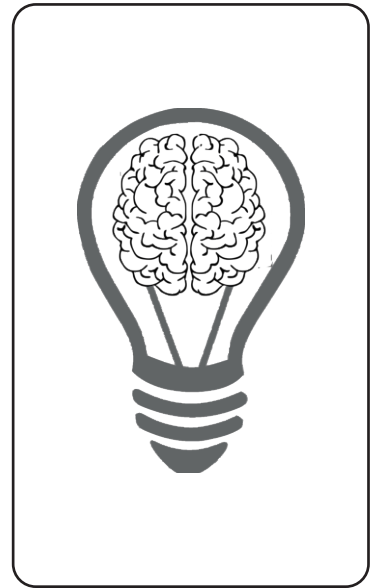
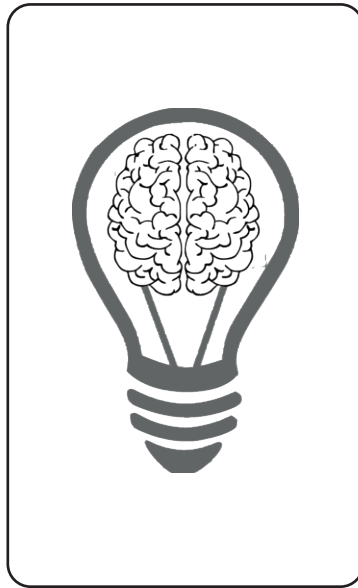
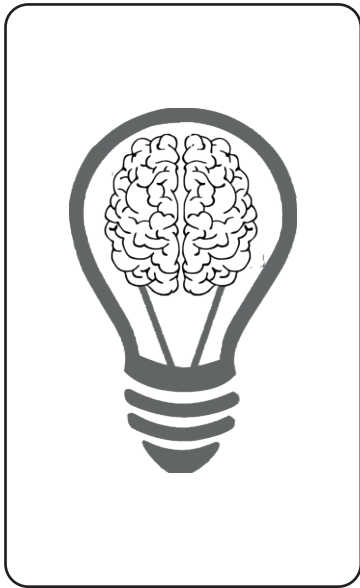
Kommersiell

**8. Hvilke toppnivådomener kjenner du til? Nevn minst 3.**

Det er mange, som .edu, .gov, .net, .org, .int, eller nasjonale domener som .de, .fr, .fi, ...

**9. Hva er navnet på de små datablokkene som opprettes av en webserver mens en bruker surfer på et nettsted?**

Informasjonskapsler (Cookies)



**10. Hvordan fungerer en etisk nettleser? Nevn minst ett aspekt.**

1. Legger vekt på personvern, sporer ikke meg eller lagrer min IP-adresse.
2. Oppretter ikke en reklameprofil for meg.
3. Blokkerer annonser og tredjeparts sporing.

**11. Hvordan fungerer en etisk meldingsplattform når det gjelder databeskyttelse? Nevn minst ett aspekt.**

1. Samler ikke bruksdata eller stedsinformasjon (sammen med kjøpshistorikk, finansiell informasjon, stedsinformasjon, kontakter, telefonnumre, e-postadresser).
2. Tilbyr toppmoderne ende-til-ende kryptering.
3. Er ikke rettet mot store teknologiselskaper.
4. Er åpen kildekode.
5. Er ideellorganisasjon / Har ikke profittformål.

**12. Hva betyr "app"?**

*applikasjon*

**13. På hvilke måter kan en datamaskin bli infisert av et virus? Nevn minst 2 måter.**

1. E-post
2. Internett surfing
3. USB-pinne

**14. Har du tillatelse til å publisere portrettfotografiet du tok av en person?**

*Ja, hvis og bare hvis den personen samtykker.*

**15. Hva kan du gjøre når noen publiserer et bilde av deg som du ikke liker, og uten ditt samtykke?**

*Det eneste alternativet du har er å løse dette med personen som lastet opp bildet ditt og be ham/henne slette bildet.*

**16. Hva menes med "Hvis du ikke betaler for et produkt, så er du produktet"?**

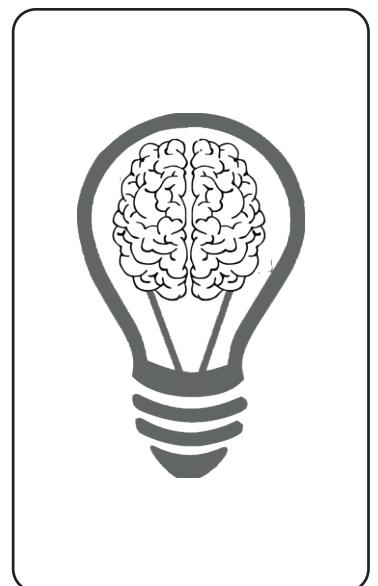
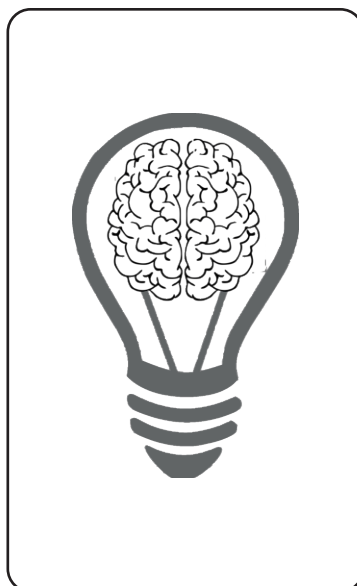
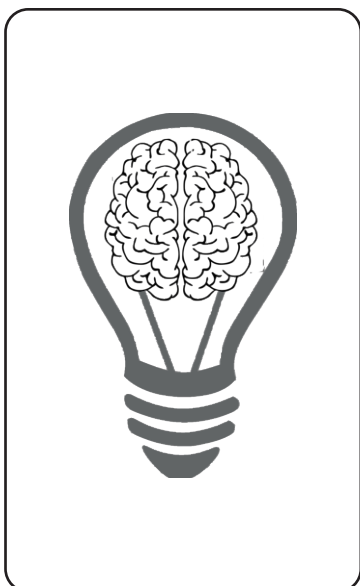
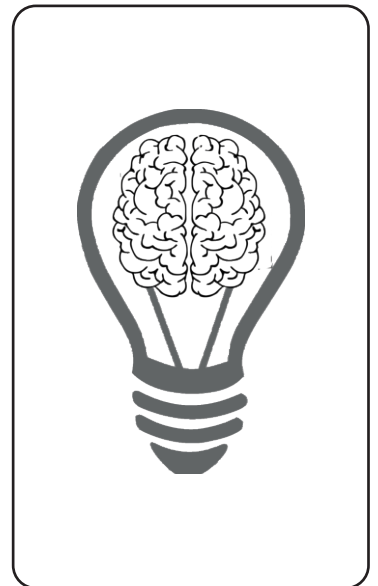
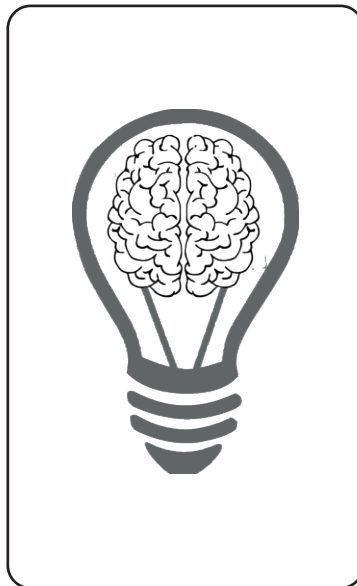
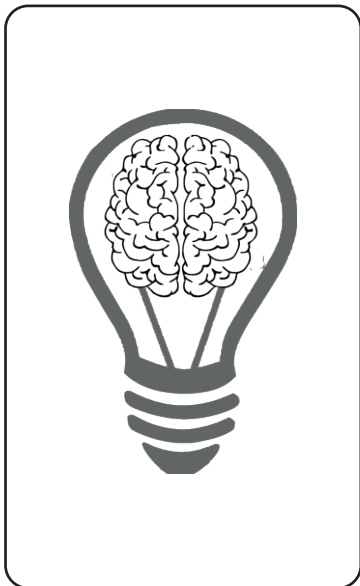
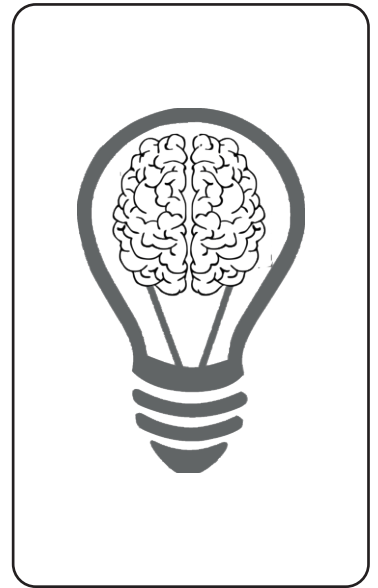
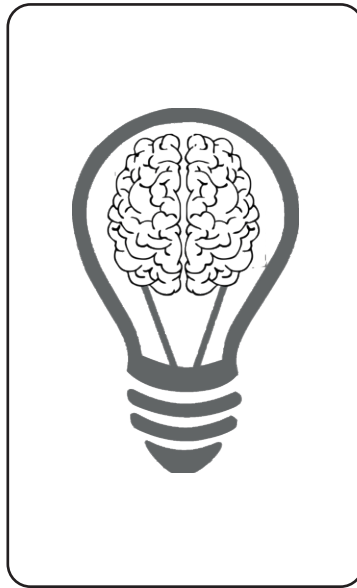
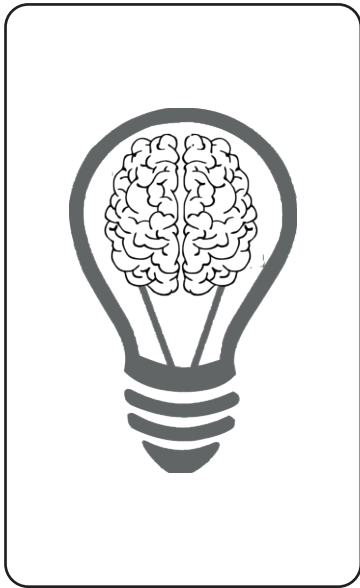
*Store teknologiselskaper tjener på brukerdata generert i gratis tjenester.*

**17. Hvordan tjener influencers penger?**

*Influensere tjener penger på kontrakter med markedsføringsselskaper. Bedrifter er kun interessert i en slik kontrakt hvis du har et minimum av følgere.*

**18. Hva står DALI for?**

*Det er navnet på Erasmus-prosjektet der dette spillet ble utviklet. Det står for Data Literacy for Citizenship.*



**19. Hvis en app er gratis, hvordan tjener eieren av appen penger?**

*Eieren av appen tjener penger på dine data.*

**20. Hvis en musikkapp sporer musikken du har strømmet mest, hva gjør den med disse dataene? Nevn minst ett aspekt.**

*Appen bruker dine data til å foreslå musikk etter din smak; og den bruker dem til å videreutvikle appen.*

**1. Sjekk personverninnstillingene til direktemeldingsappen din. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Er det virkelig nødvendig å gi tillatelse til kamera, mikrofon, kontakter?*

**2. Sjekk innstillingene til høydemåleren din. Er innstillingene passende eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke har en høydemåler, ta et nytt handlingskort.**

*Vil du virkelig gi tillatelse til posisjonen din selv om du ikke bruker appen?*

**3. Sjekk skjermtiden på mobilenheten din. Hvilke apper har du brukt nylig? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke har aktivert skjermtid for å sjekke dette, ta et annet kort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**4. Sjekk posisjonsinnstillingene på telefonen for 2 forskjellige apper. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**5. Sjekk posisjonsinnstillingene på telefonen for 2 forskjellige apper. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

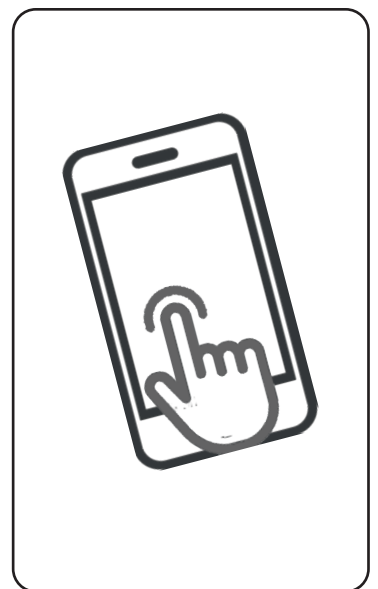
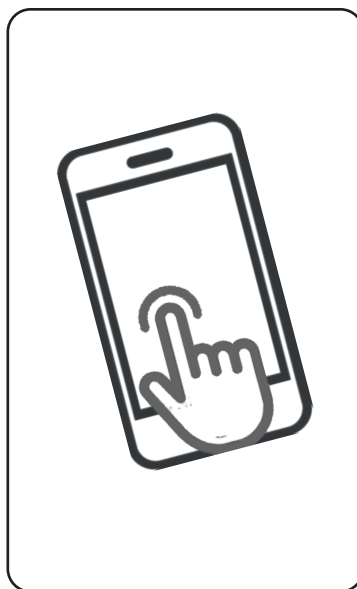
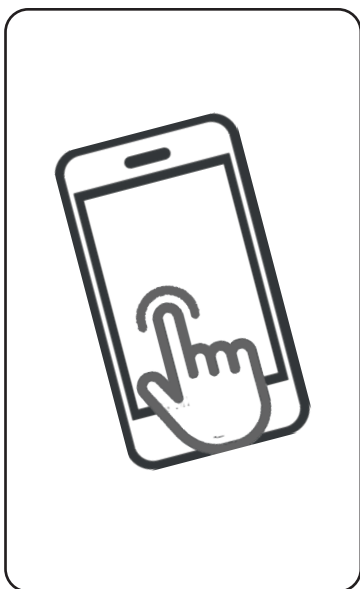
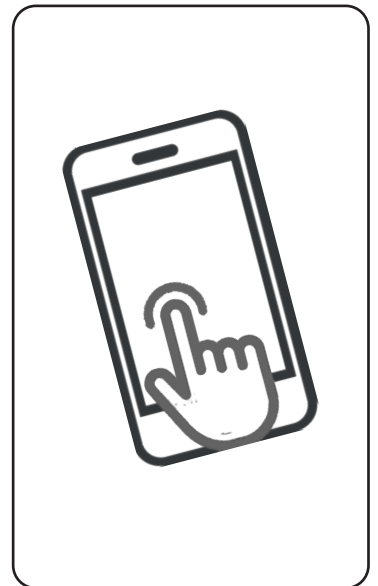
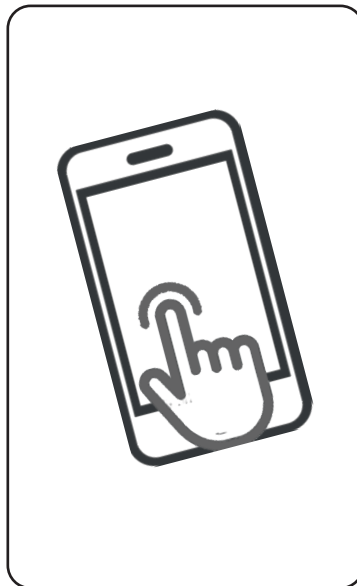
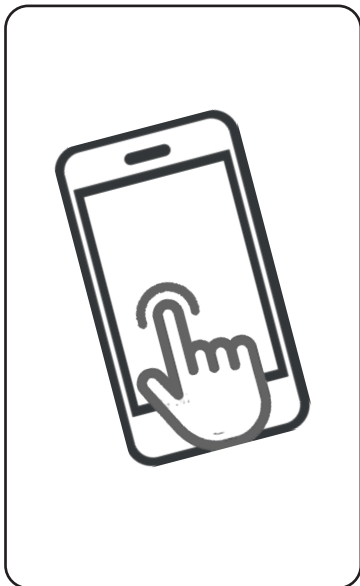
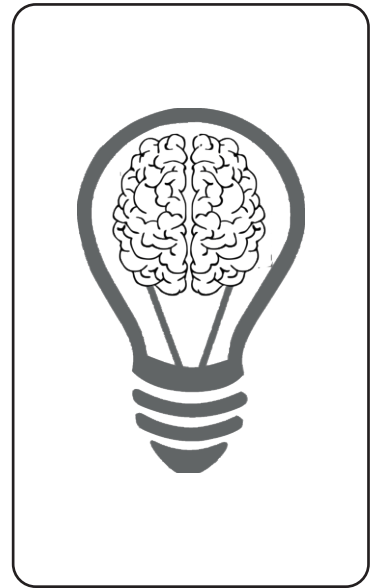
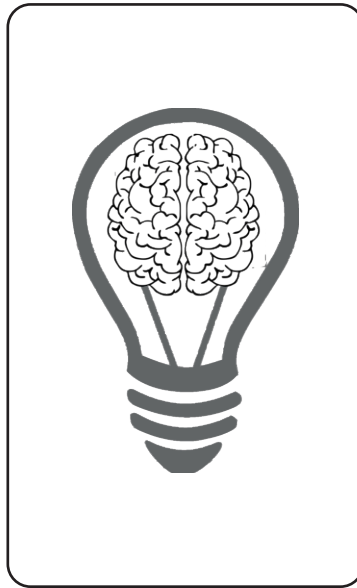
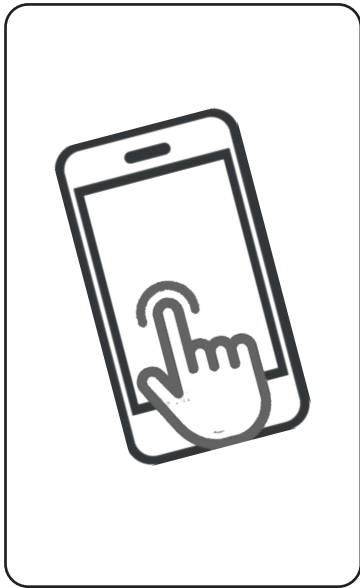
*Det er ikke ett riktig svar.*

**6. Se på nettverkene dine, hvilken dato er det siste innlegget ditt? Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke er aktiv på sosiale medier, ta et nytt handlingskort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**7. Se på nettverkene dine, hvilken dato var den siste interaksjonen noen hadde med innholdet ditt? (f.eks. en kommentar, en like, en anbefaling ...) Del funnene dine med de andre spillerne. Hvis du ikke er aktiv på sosiale mediekkanaler, ta et nytt handlingskort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*



**8. Sjekk innstillingene til kartappen din. Er innstillingene passende, eller gir du flere tillatelser enn virkelig nødvendig? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Vil du virkelig gi tillatelse til posisjonen din selv om du ikke bruker appen?*

**9. Tenk: Hvilken reklame har du nylig lagt merke til i nettverkene dine? Kanskje du vil ta en titt på telefonen din for å huske. Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**10. Se på nettverkene dine og tenk: Kan du relatere annonsene du mottar til tidligere søk på en søkemotor? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**11. Se på de siste bildene du har lastet opp. Tagger du vanligvis mange mennesker? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**12. "Tenk på dine sosiale medier: Følger du influencere? Hvis du ikke er aktiv på sosiale medier, ta et nytt handlingskort."**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**13. Se på den siste kommentaren du skrev til en venn, når sendte du den? Del funnene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**14. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data: Tegn et diagram som viser hvordan du brukte timene i går (f.eks. tiden du brukte per aktivitet i løpet av dagen). Du har 1 minutt til denne oppgaven.**

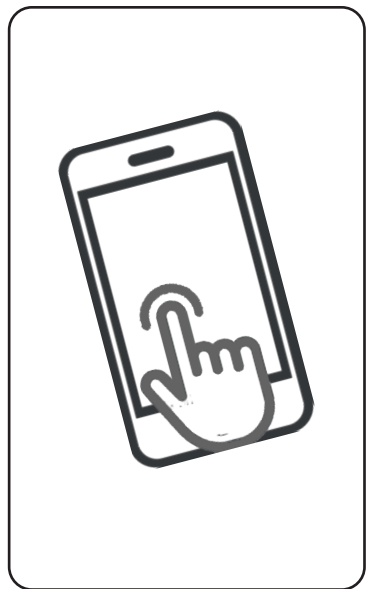
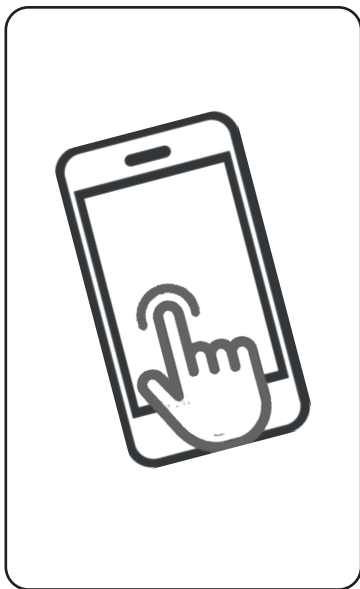
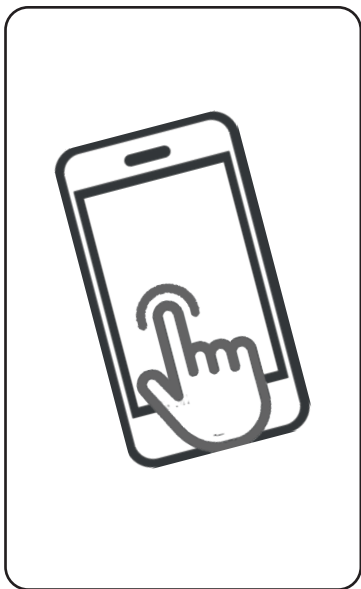
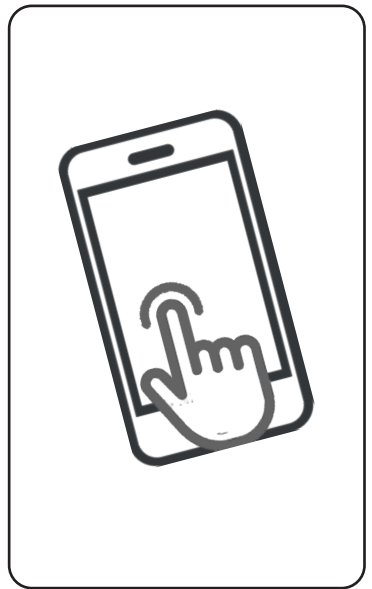
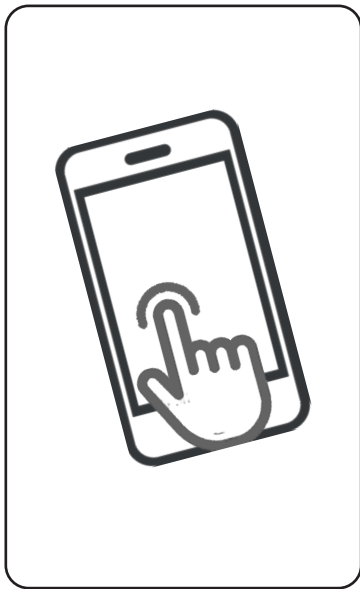
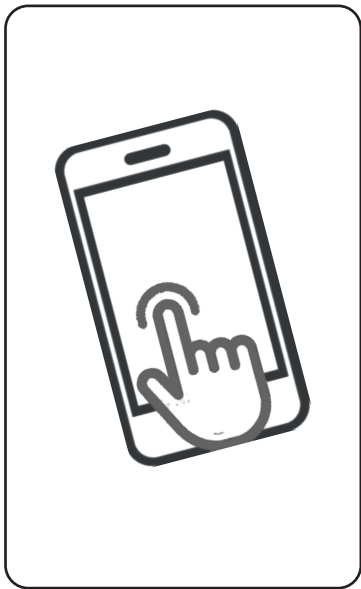
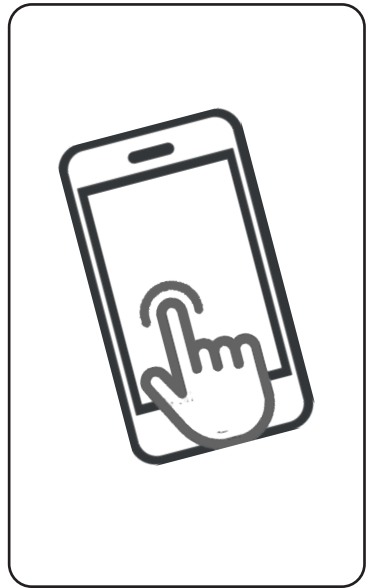
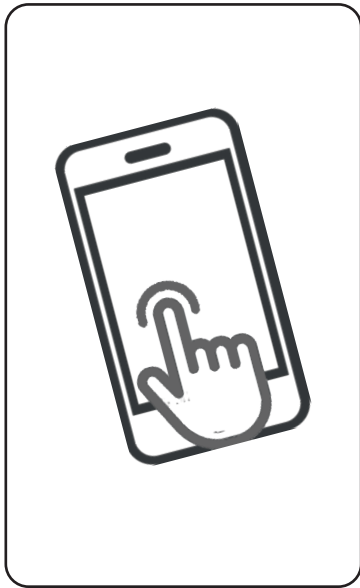
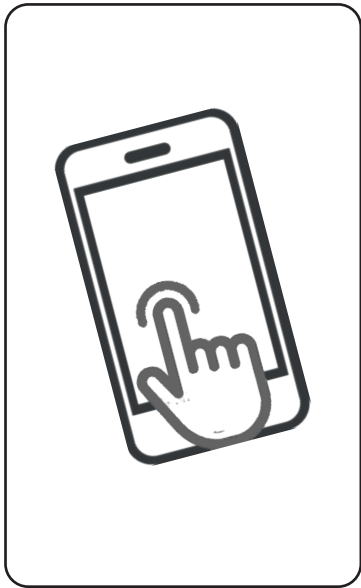
*Det er ikke ett riktig svar.*

**15. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data: Tegn en graf som viser hvordan du har brukt de siste tre dagene. Du har 1 minutt til denne oppgaven.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**16. Se på mobilenheten din: Hvor mange bilder har du mottatt i din direktemeldingsapp de siste tre dagene? Del det du finner med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*





**17. Sjekk innstillingene til favorittspillappen din: er alternativet for å vise personlig tilpassede annonser valgt?**

*Vil du virkelig gi tillatelse til å motta personlig tilpassede annonser? Dette alternativet er svært tvilsomt når det gjelder databeskyttelse.*

**18. Sjekk kalkulatorappens innstillinger: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**19. Sjekk innstillingene for kalenderappen din: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**20. Se på kameraappens innstillinger: Har du gitt tillatelse til at talekontrollen kan lære av måten du snakker på? Hvis du ikke finner denne informasjonen, ta et nytt handlingskort.**

*Det er ikke ett riktig svar.*

**1. Hvis du laster opp ditt eget innhold på bloggen din, hvilken lisens kan du bruke? Du kan svare på dette spørsmålet selv om du ikke har en blogg.**

*Du kan fritt velge hvilken lisens du ønsker å bruke. Når du velger en åpen lisens, beholder du eierskapet samtidig som du lar andre bruke innholdet ditt.*

**2. Hvis du kan velge mellom to lignende lommelyktapper, hvilke faktorer bør du vurdere når du bestemmer deg for hvilken du skal laste ned?**

*Den mindre tiltalende appen er sannsynligvis den som respekterer personvernet ditt mest. Det er ditt valg;)*

**3. Hvis du laster ned en app, er det tilrådelig å bruke din eksisterende konto på et av de store nettverkene for å registrere deg når det gjelder personvern?**

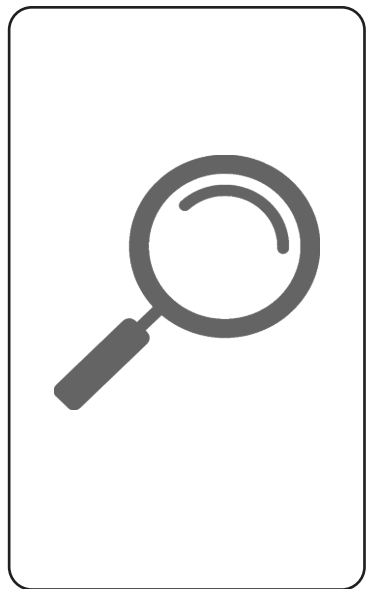
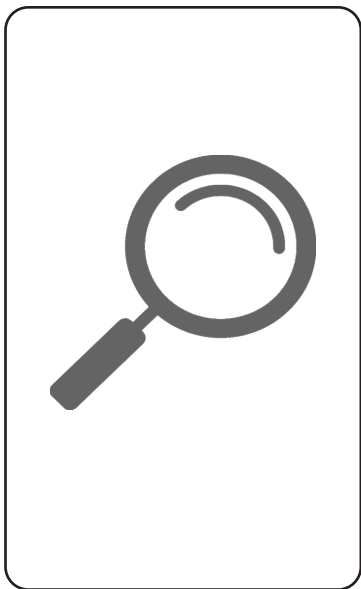
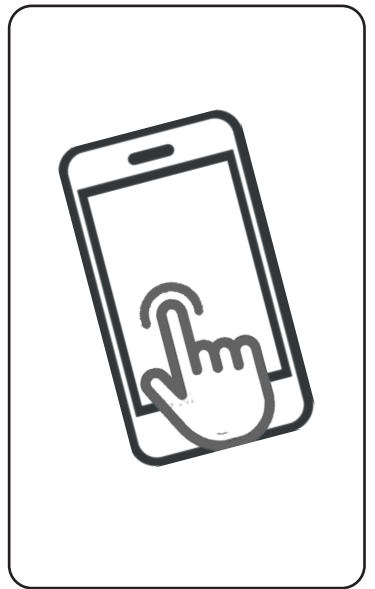
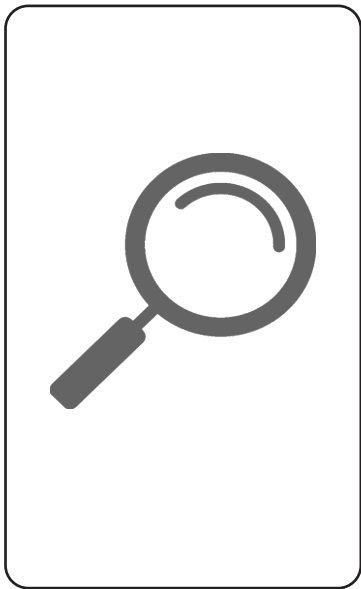
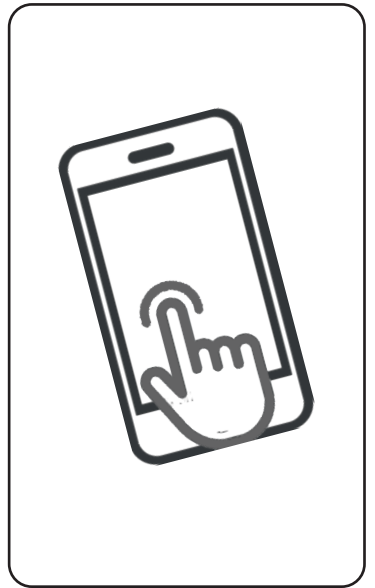
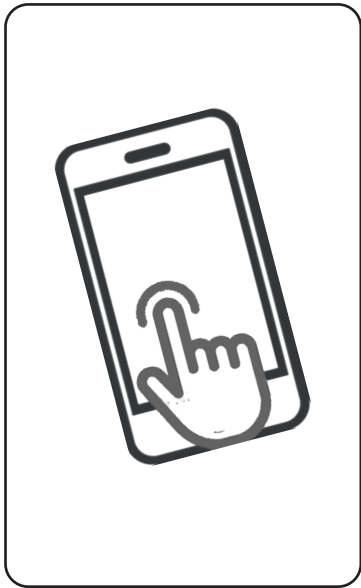
*Nei, for det store nettverket kan da spore dataene dine i den nye appen.*

**4. Hvis du laster ned en app med annonser, kan du bli bedt om å melde deg på datasporing for å motta personlig tilpassede annonser. Er dette valget tilrådelig med tanke på databeskyttelse?**

*Du bør kun samtykke hvis du er interessert i personlig tilpassede annonser og du er klar over at dataene dine vil bli delt.*

**5. Hva kan du gjøre når du deler nyheter fra en nyhetsside for å unngå falske nyheter?**

*Det er best at du sjekker kildene (den opprinnelige brukerkontoen som publiserte det, datoen for den opprinnelige posten og opprinnelsen til visuelle elementer i innlegget) og er bevisst på dine egne fordommer som et minimum. Hold en kritisk holdning.*



**6. Når du bruker en app som sporer trinnene dine, sjekker du regelmessig for å se om du har nådd det anbefalte antall trinn per dag?**

*Helseapper kan være veldig gunstige (for helseproblemer), men er kritiske når det gjelder personvern. Det er ditt valg ;)*

**7. Hvordan genereres en "feed" på sosiale medier?**

*Den genereres gjennom våre interaksjoner, annonser, personlige data, osv., slik at innleggene fra brukere jeg interagerer mest med, blir tilbudt først.*

**8. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: Hvor mange timer brukte du på å lese bøker forrige uke? Del tankene dine med de andre spillerne.**

*Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk over det: Hvor mange timer hører du vanligvis på musikk i helgene? Del tankene dine med de andre spillerne.*

**9. Hvis du bruker en app for å lytte til musikk og den ber deg skru ned volumet, hva bør du gjøre?**

*Dra nytte av dataene dine og følg appens anbefaling.*

**10. Hvis du er merket ('tagget') i et nyhetsinnlegg som har blitt delt tusenvis av ganger, hva bør du gjøre før du deler den igjen?**

*Du bør først sjekke om nyheten er ekte eller om det kan være falske nyheter.*

**11. Hva bør du tenke på før du deler en nyhetsartikkel på sosiale medier?**

*Du bør sjekke om informasjonen i artikkelen er sann eller ikke.*

**12. Hvis et nettsted ber deg om å godta viktige informasjonskapsler, vil du godta det?**

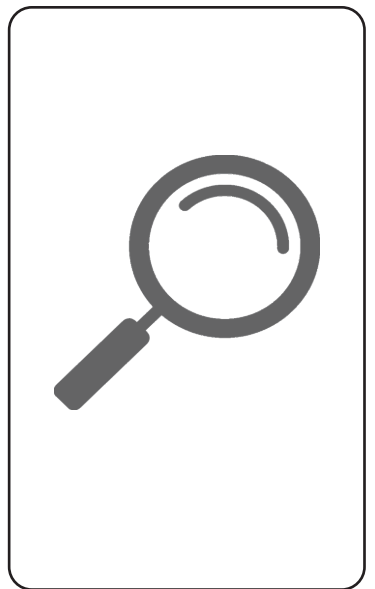
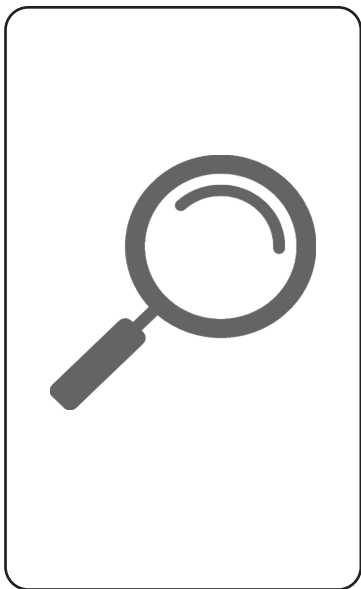
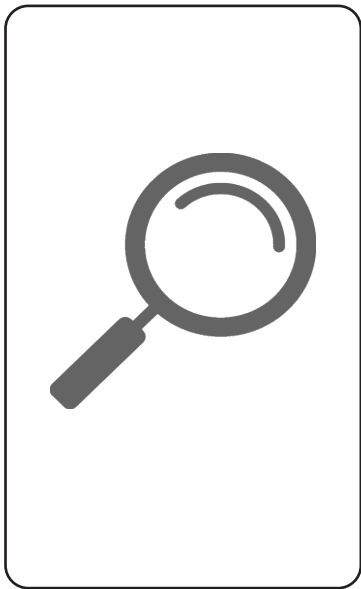
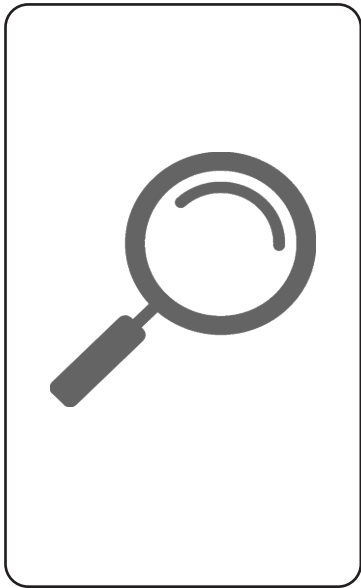
*Essensielle informasjonskapsler lar deg bevege deg rundt på et nettsted og bruke alle dets funksjoner, inkludert de sikre områdene på nettstedet. Disse informasjonskapslene gjør at nettbutikken for eksempel kan ha varene dine i handlekurven under netthandel.*

**13. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Hvis du skriver et brev på papir, oppretter du da data?**

*Ja, håndskreven tekst er data.*

**14. Hvis du tar et bilde av en venn, hvem eier bildet?**

*Personen som tar bildet er eieren, i dette tilfellet deg.*



**Hvis du tar et bilde av din venn, kan du bare laste det opp til nettverkene dine?**

*Du kan ikke laste opp et bilde til nettverkene uten samtykke fra personen som er avbildet, selv om du eier bildet.*

**16. Hvis du vil spre ordet om at et innlegg er falske nyheter, bør du ikke legge ut en lenke til det. Hvorfor?**

*Hvis du sprer at noe er falske nyheter, vil du promotere det ytterligere hvis du legger ut lenken.*

**17. Hva skjer hvis du velger alternativet for å la talestyring lære av å bruke kart-appen?**

*Gir du tillatelse for at appen skal lære av bruken din.*

**18. Hvis du velger alternativet som kan lære talekontrollen fra måten du bruker vekkerklokkeappen på, hva er konsekvensen?**

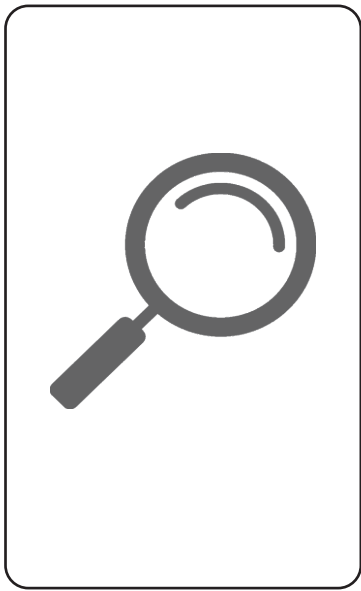
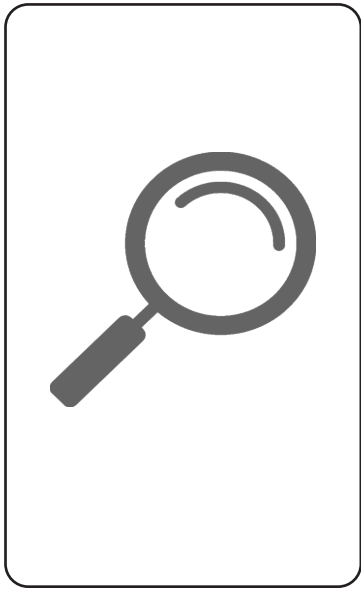
*Gir du tillatelse for at appen skal lære av bruken din.*

**19. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: hvor mange kopper kaffe har du drukket i dag? Del tankene dine med de andre spillerne.**

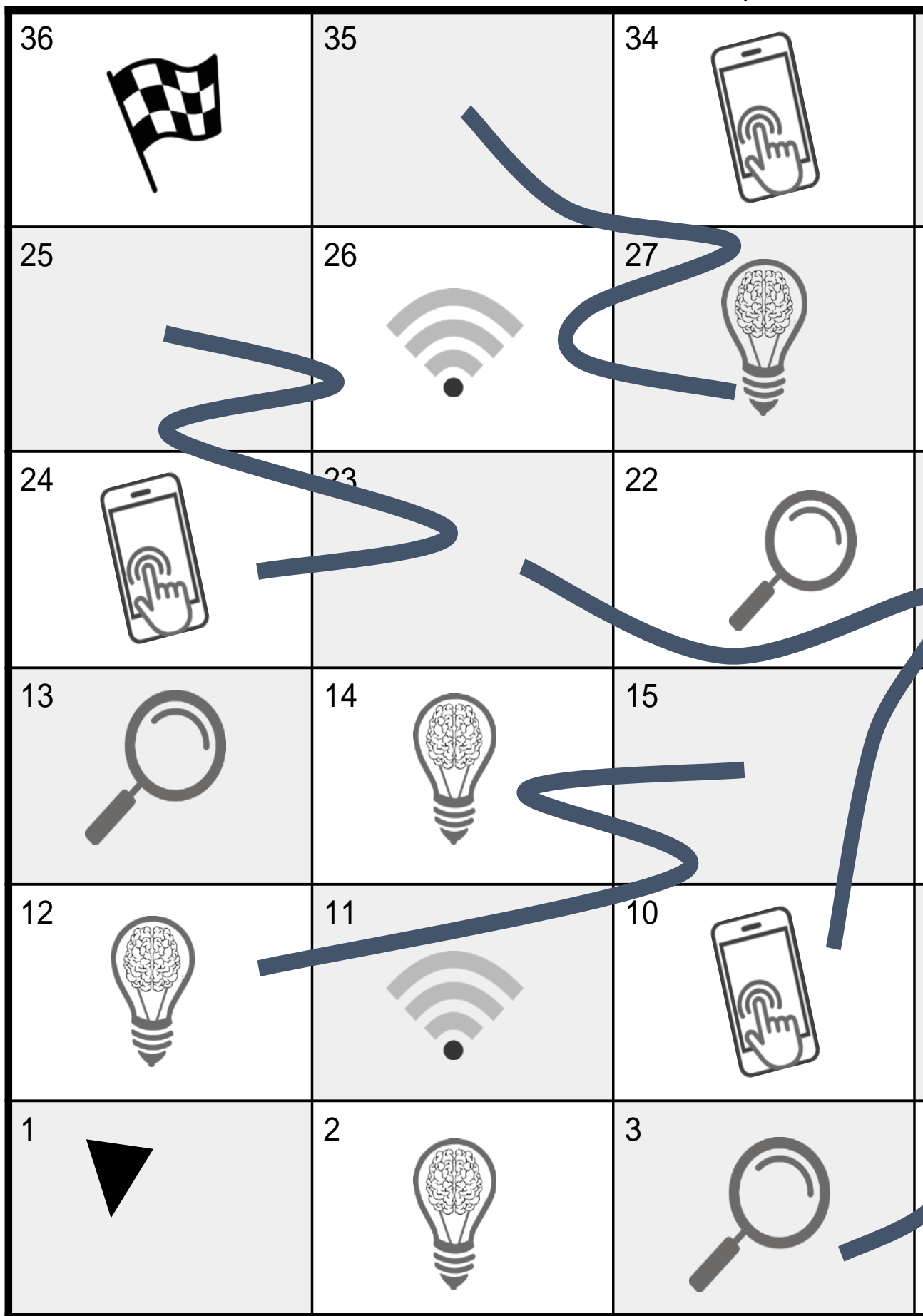
*Det er ikke ett riktig svar.*

**20. Data er ikke nødvendigvis elektroniske data. Tenk: Hvor mange timer pleier du å høre på musikk i helgene? Del tankene dine med de andre spillerne.**

*Det er ikke ett riktig svar.*



# Wifi and







# d Data!

