

Print & Play WHERE IS DATA IN YOUR STORY

Forberedelser

Sørg for å ha tilgang til en kvalitetsprinter og papir med riktig tykkelse for utskrift av kort. Vi anbefaler bruk av A4-papir, papp eller fotopapir med en vekt på 80 g/m² eller mer.

Utskrift av kortene

Skriv ut kortene på A4-papir og sørge 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 denne opsjonen, 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 skjærermaskin for å kutte ut kortene. Pass på å følge kuttelinjene i PDF-filen og kutt så nøyaktig som mulig for å lage kort med samme 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.

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.

INDEKS

Instruksjoner	3
Kort General Adults	9 - 10
Kort Seniors	12 - 13
Kort Workers	15- 16
Kort Young Adults	17 - 31

Vi har satt inn en blank side mellom versjonene for å kunne identifisere dem letttere.



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



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Where is Data in your Story?

Instruksjoner

Spillet er en bearbeidelse av ‘What is your Story’, et spill utviklet av Coventry universitet under lisensen CC-BY-NC 4.0.

Har du noen gang tenkt over at vi er omgitt av data? Og at vi konstant frembringer data? Selv på de mest utrolige steder og i de merkeligste aktiviteter skaper du data.

Dette spillet gjør deg oppmerksom på hvordan data skapes i hverdagen, og hvordan du kan utnytte dem til gode formål. Bruk fantasien din til å lage en historie, basert på kortene du trekker, om hvordan data skapes gjennom digitale enheter, i forskjellige aktiviteter og lokasjoner, av forskjellige mennesker.

Lær om deg selv og hvordan du selv kan bidra gjennom å skape fortellinger om data.

Utstyr

- Spillkort: Data / Aktivitet / Lokasjon/ Individ
- Tidtaker
- Penn og papir

Antall spillere

5-8 spillere

Kortene

Det er 64 kort i dette spillet. Kortene er delt inn i fire grupper, og bokstaven identifiserer de ulike gruppene. (Bokstavene står for DALI)

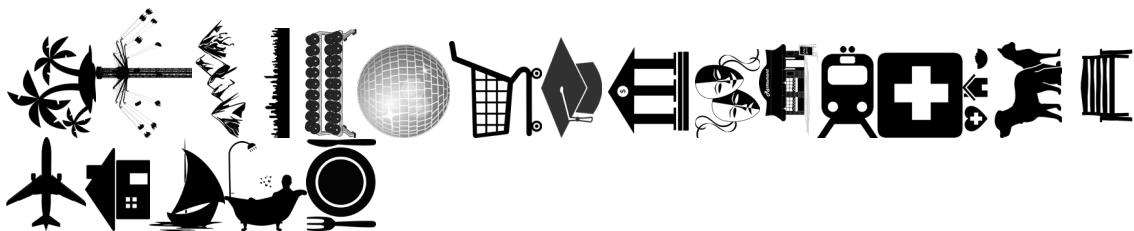
- 4 kort med bilder av datatype (D)



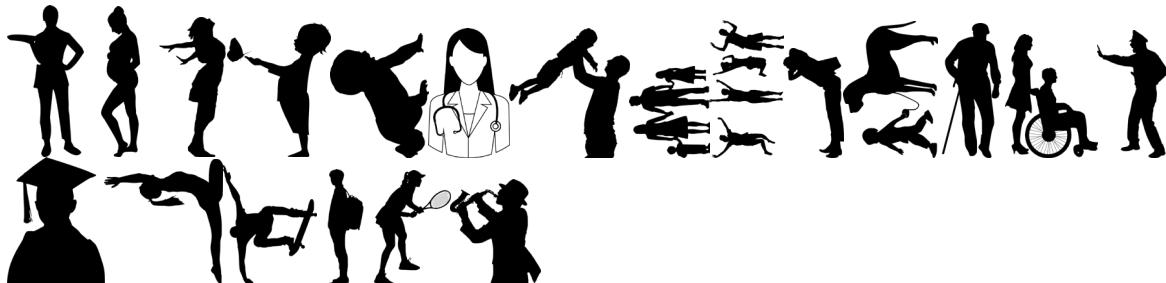
- 20 kort med bilder av aktiviteter (A)



- 20 kort med bilder av sted/lokasjoner (L):



- 20 kort med bilder av Individer (I):



Forklaring av spillkortene

- Spillerne står fritt til å være så kreative som mulig når de tolker kortene og bruker individer, aktivitet og lokasjon i historiene sine. Spillerne står også fritt til å forestille seg hvordan karakterene handler i forhold til innholdet på kortene.
- Når det gjelder data-kortet, må spillerne imidlertid holde seg til **datatypen** som er angitt på kortet. Ikonene for datatypen betyr som følger:
 - *Personikonet*: Menneskeskapte data. Dette er data som skapes av mennesker uten bruk av teknologi (for eksempel når vi skriver en tekst med blyant og papir).
 - *Mobilikonet med en hånd*: Menneske- og maskinskapte data. Dette er data som vi frembringes og blir til når mennesker samhandler med teknologi (for eksempel når vi registererer oss i en app).
 - *Grafikonet på en skjerm*: Synlige metadata. Dette er dataene vi kan se på de digitale enhetene og i filene våre (for eksempel når vi ser dato og klokkeslett for et fotografi, eller dataene om søvnen vår i en søvnapp).
 - *Øyet med strek over*: Ikke-synlige metadata. Dette refererer til data som andre (f.eks. teknologibedrifter) skaper når de samhandler med våre data og opplysninger. For eksempel når de kan opprette profiler av kunder som er villige til å kjøpe et produkt (f.eks. 'microtargeting').

Spillets gang

Spillerne sitter rundt et bord. Legg de fire kortelementene i fire ulike trekkbunker midt på bordet, med bokstavsiden av kortene opp. Det er tre runder per spill.

Målet med spillet er å lage historier ved hjelp av kortene. Hver historie inneholder referanser til hvordan karakterene (Individkort - I) håndterer data (datakort - D) i handlingene (aktivitetskort - A) og kontekstene/stedene (lokasjonskort - L) som er gitt.

- 1) I begynnelsen av hver runde tar en tilfeldig spiller ett kort fra data-bunken, som blir gjeldene for alle spillerne i denne runden.
- 2) Deretter velger alle spillerne ett kort hver fra de tre andre trekkbunkene: Individer, Lokasjon og Aktivitet.
- 3) Alle spillerne har to minutter på seg til å se på kortene sine og tenke ut en fiktiv fortelling som knytter sammen de fire elementene (Data, Aktivitet, Lokasjon, Individer). De må også finne på en tittel som passer til fortellingen. En spiller må ta tiden.
- 4) Når de to minuttene er gått, forteller hver spiller sin historie etter tur, og avslører sine tre historieelementer for resten av spillerne mens de forteller. (Runden kan gå med klokken). De andre spillerne kan bidra til historien med spørsmål og ideer, noe som kan gjøre den enda morsommere. Du bestemmer selv om du vil at de andre skal bidra til historien din eller ikke. Husk at dette spillet handler om å være bevisst på hvordan data skapes i hverdagen vår, og hvordan du kan utnytte dem til noe godt, til å lære mer om oss selv, og til å forbedre folks liv.
- 5) Når alle spillerne har fortalt sin historie, velger de hvilken spiller de mener hadde den beste historien (den morsomste, den mest konsekvente, den mest unike). Spillerne forklarer kort hvilken historie de har valgt. Den historien som får flest stemmer, vinner. Deretter begynner neste runde.

Eksempel på en historie:

Å redde liv (tittel). En gravid kvinne (I) blir innblandet i en ulykke. En ung fyr på sykkel (A) som nettopp har sjekket pulsen på helseappen sin (D), ser den og ringer nødetatene. Nødetatene er raskt på plass, kvinnen får legehjelp og blir kjørt til nærmeste sykehus. Både kvinnens og det ufødte barnets liv blir reddet (L).

Å vinne spillet

For hver runde av spillet velges den beste fortellingen. Alle spillerne deltar i denne prosessen. Hvis det oppstår en åpen diskusjon og noen spillere endrer sin beslutning, er dette tillatt. Den fortellingen som får flest stemmer, vinner runden.

Etter tre runder kåres vinneren av spillet. Spilleren som får flest stemmer for historiene sine, eller spilleren som har vunnet flest runder, vinner spillet..

En spiller får oppgaven om å skrive opp alle spillerne og rundene på et ark og oppsummerer stemmene hver spiller har fått ved slutten av spillet.

Tre eksempler

A) Hvis en spiller X i en gruppe på 6 spillere har en andel på 8 stemmer, samlet i løpet av tre runder, kan denne spilleren ha vunnet bare én runde, men vil likevel være vinneren av spillet. Hvis ingen av de andre spillerne har en større andel enn disse 8 stammene, og hvis ingen av de andre spillerne har vunnet mer enn én runde, erklæres spiller X som vinner.

B) Hvis spiller Y har en andel på 7 stemmer, men har vunnet to runder, vil denne spilleren være vinneren, selv om denne spilleren ikke har den største andelen stemmer.

C) Hvis to spillere har samme andel av for eksempel 8 stemmer, vinner den spilleren som har vunnet flest runder. Hvis de begge har vunnet like mange runder, ender spillet med uavgjort.. eller dere kan velge å spille en ekstra, avgjørende runde!

Where is data in your story? is licenced under [CC BY 2.0](#).

All images except * are from <https://pixabay.com/>



Co-funded by
the European Union

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

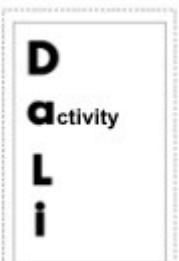
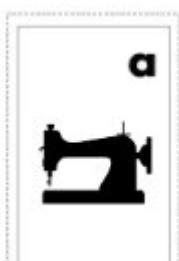
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TILPASNINGER



Tilpasningene omfatter ekstra kort for følgende grupper:

Seniorer

Gruppe	Kort
Individ 	
Lokasjon 	
Aktivitet 	

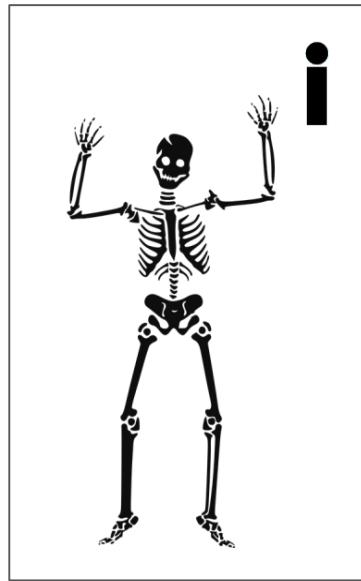
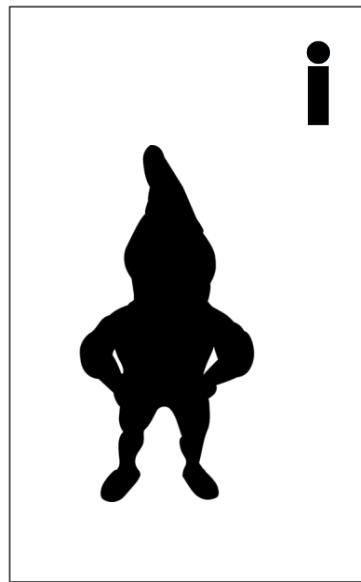
Arbeidstakere

Gruppe	Kort
Individ 	

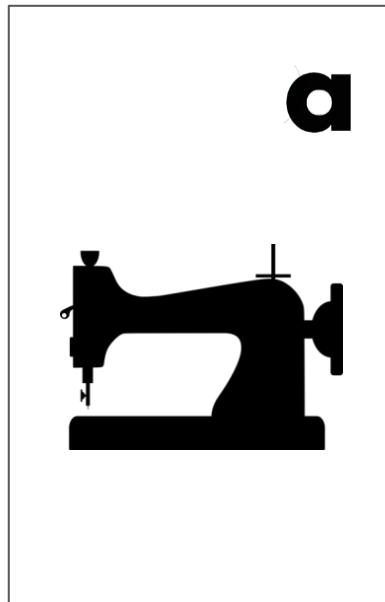
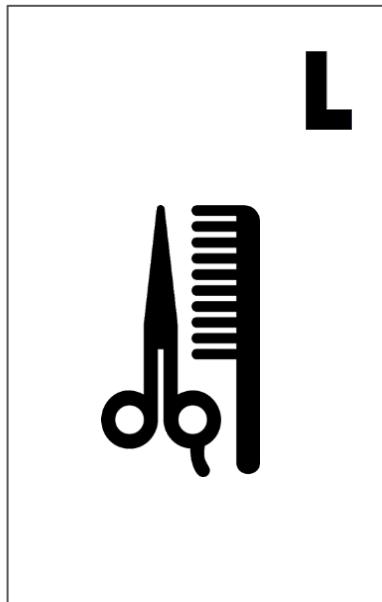
Lokasjon		
Aktivitet		

Voksne generelt

Gruppe	Kort
Individ	     



D
a
L
individer



D
aktivitet
L
i

D
a
Lokasjon
i

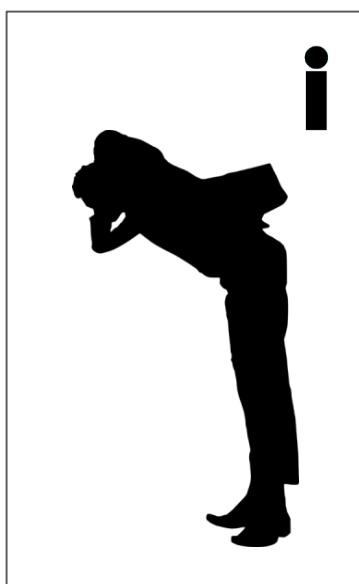
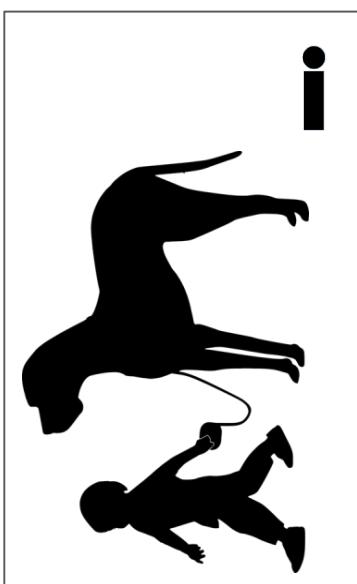
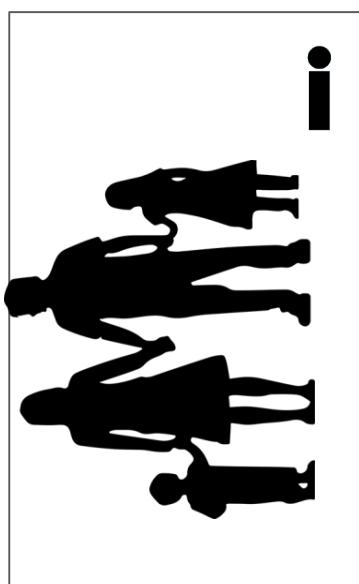
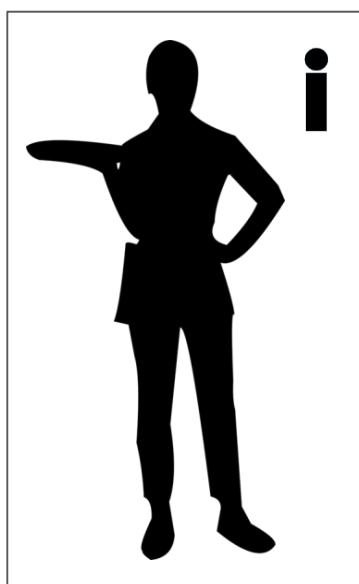
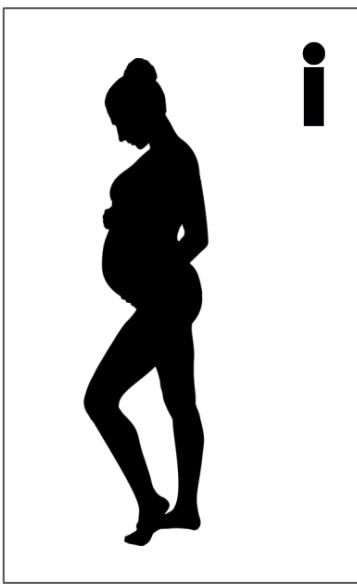
D
a
L
individer



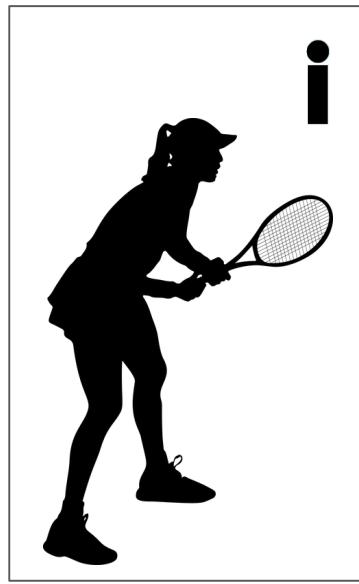
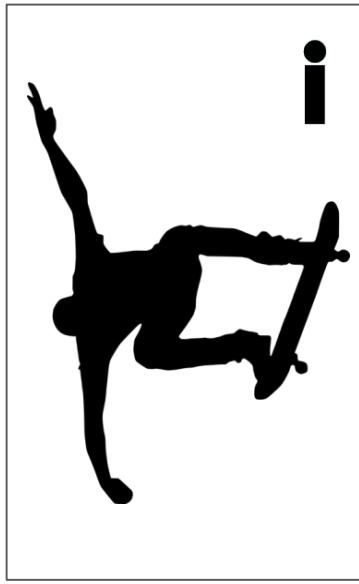
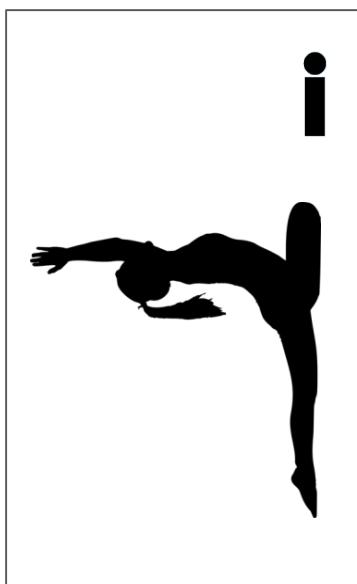
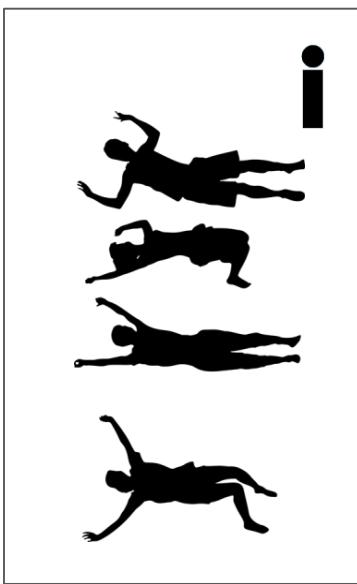
D
aktivitet
L
i

D
a
Lokasjon
i

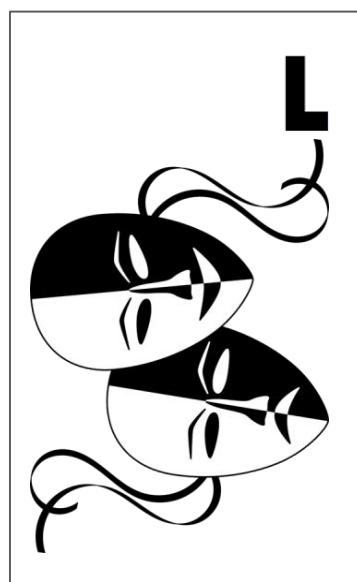
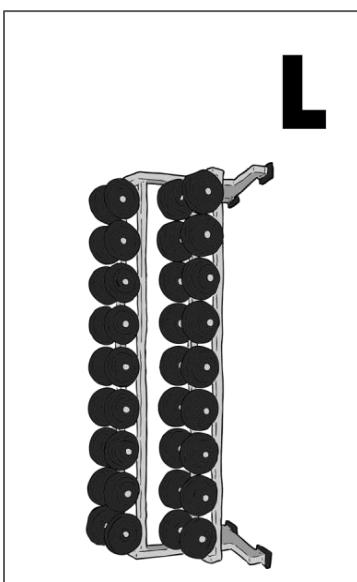
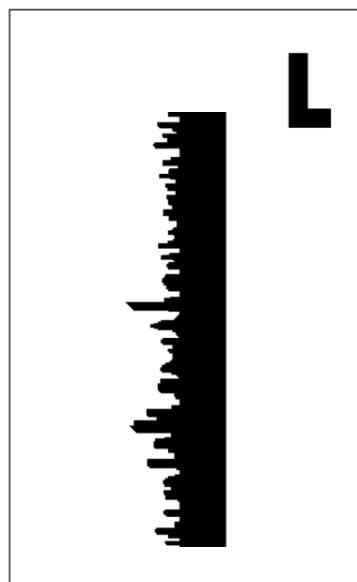
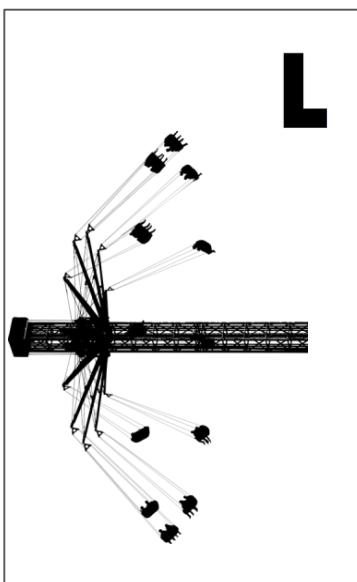
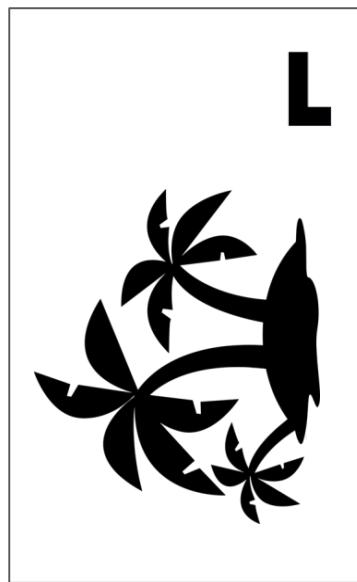
D
a
L
individer



D
a
L
i
ndivider



D
a
L
i
ndivider

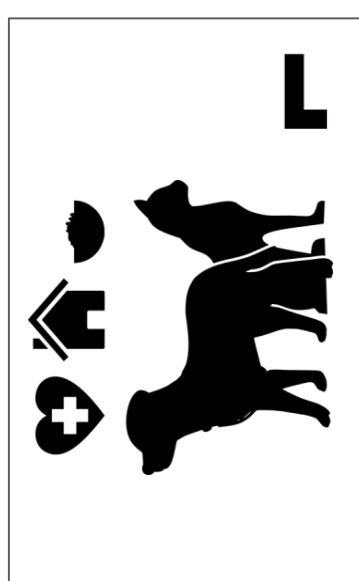
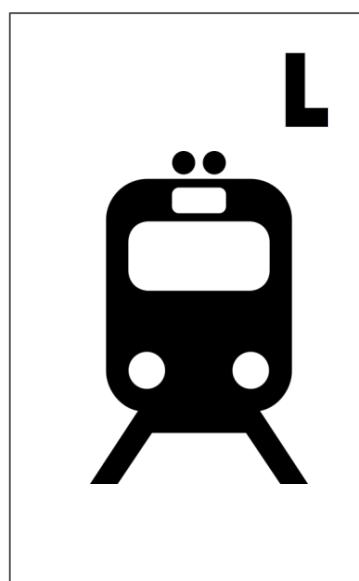
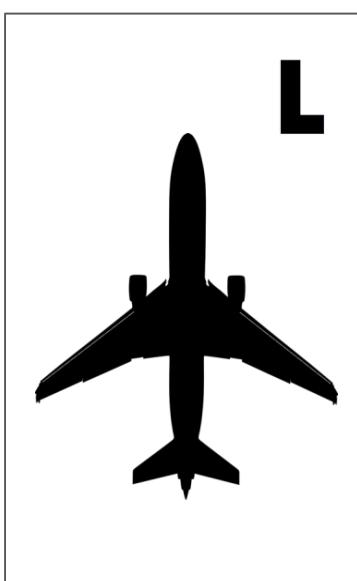
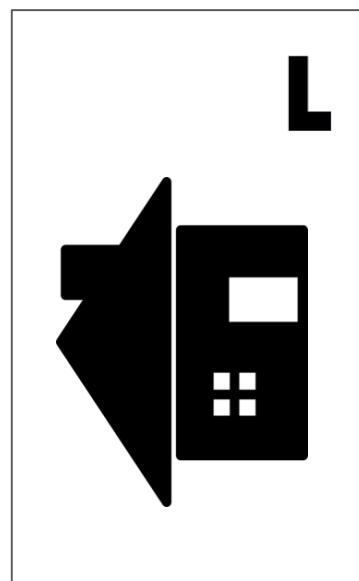
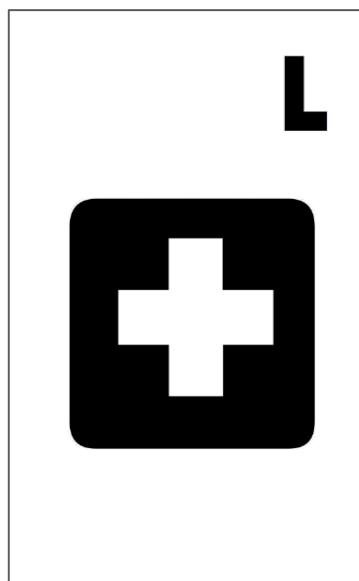
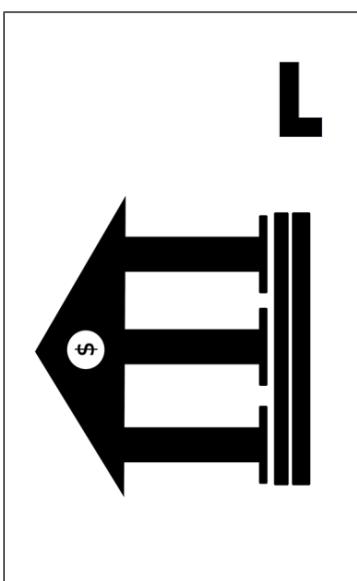
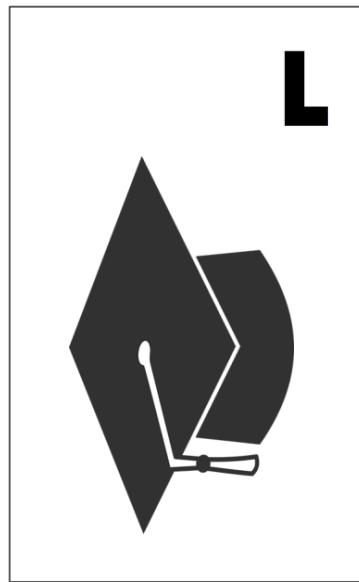
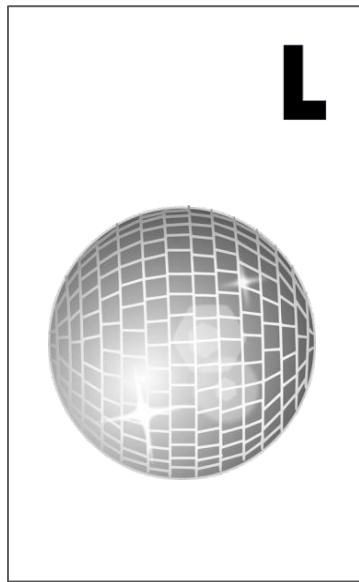
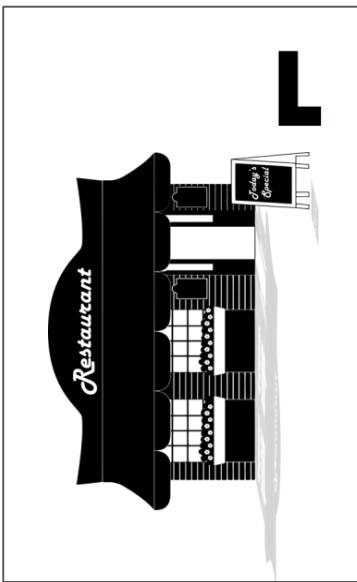


D
a
Lokasjon
i

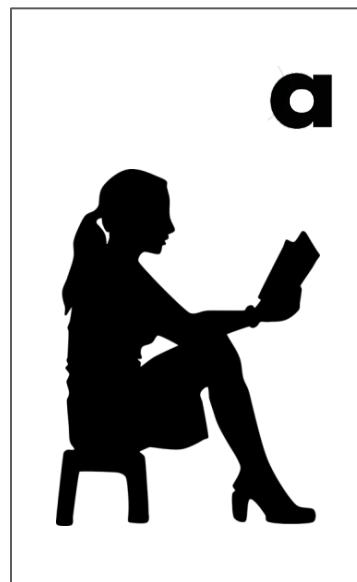
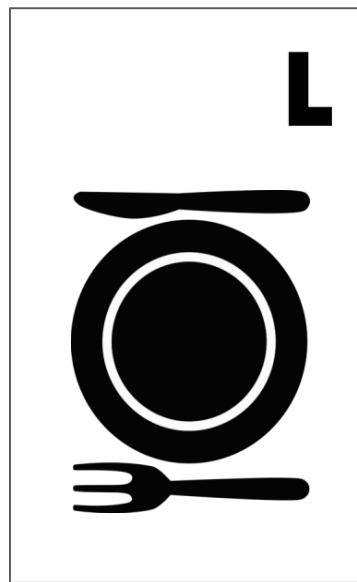
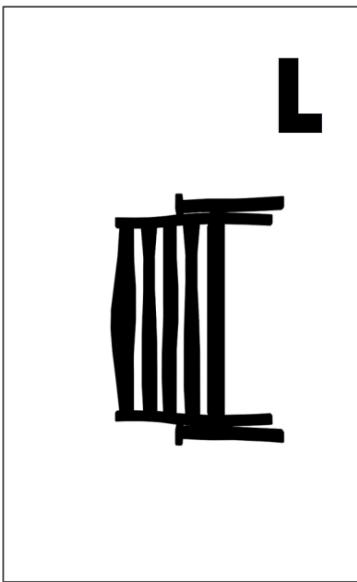
D
a
L
individer

D
a
L
individer

D
a
Lokasjon
i



D
a
Lokasjon
i



D
a
Lokasjon
i

D
a
Lokasjon
i

D
a
Lokasjon
i

D
aktivitet
L
i

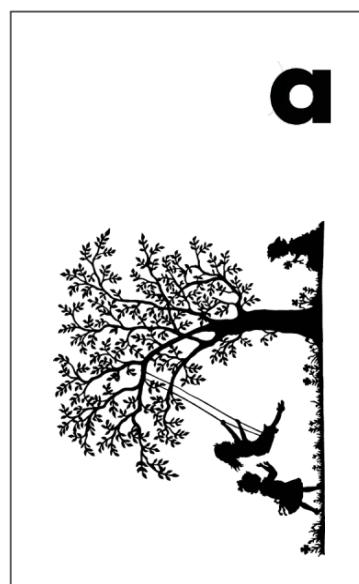
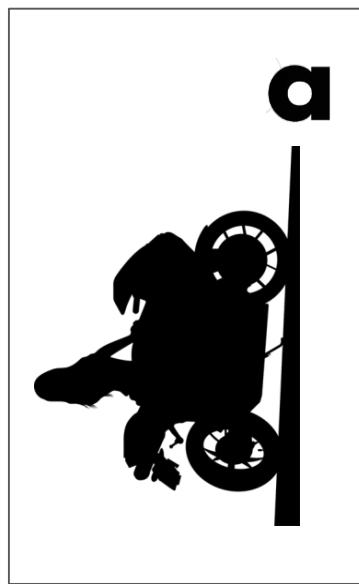
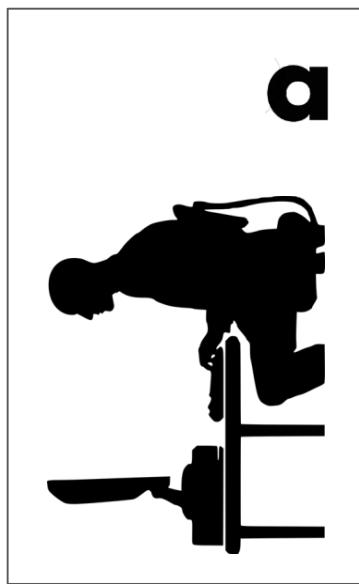
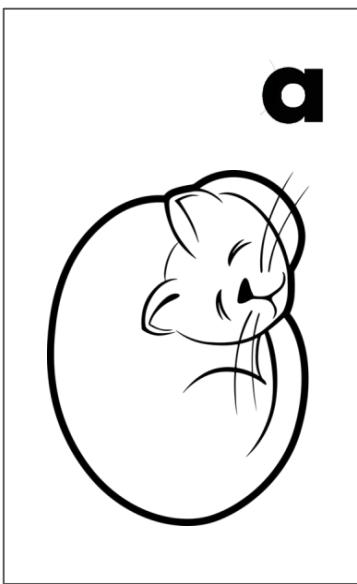
D
aktivitet
L
i

D
a
Lokasjon
i

D
aktivitet
L
i

D
aktivitet
L
i

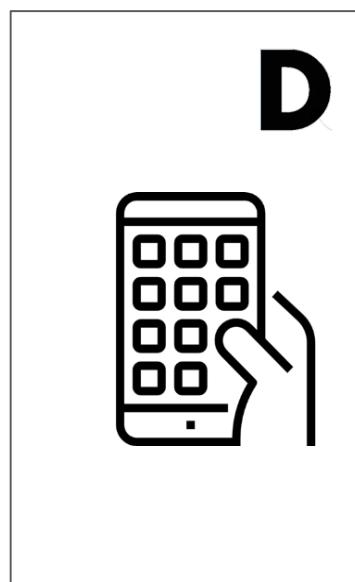
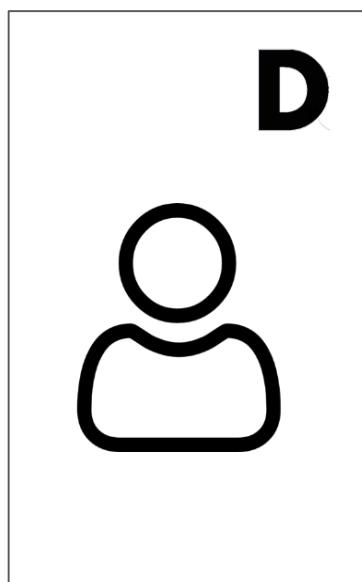
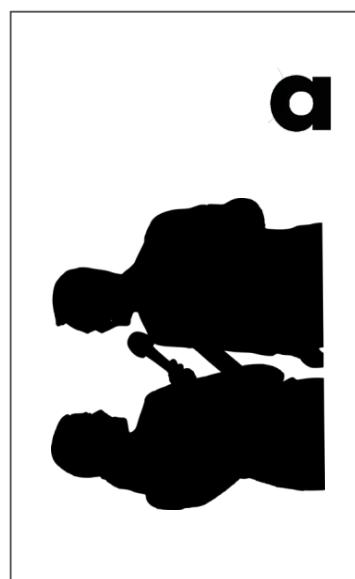
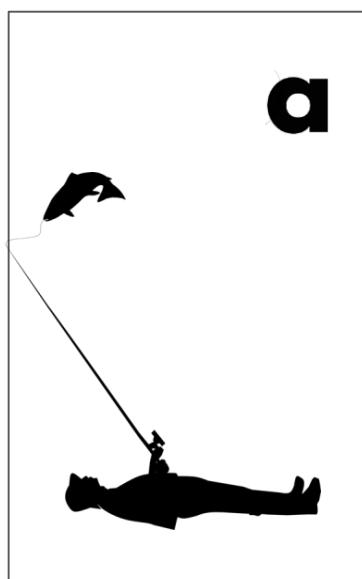
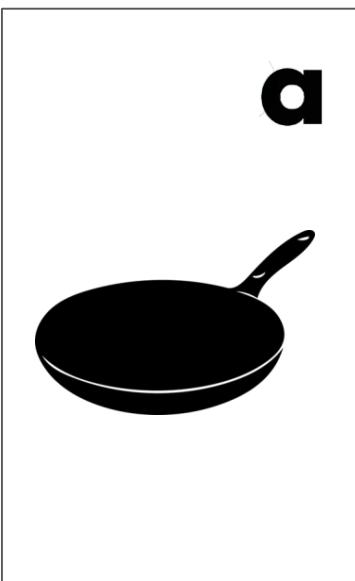
D
aktivitet
L
i



D

aktivitet

L
i



D

aktivitet

L
i

Data

a

L
i

Data

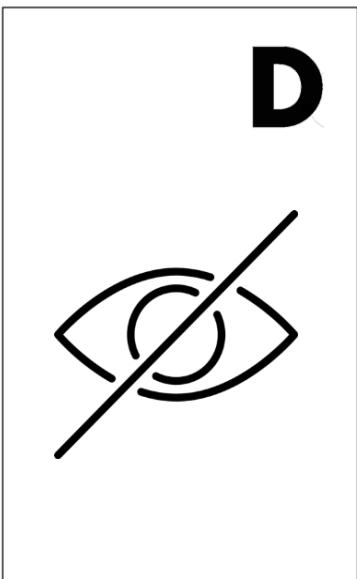
a

L
i

Data

a

L
i



Data
a
L
i