

Print & Play DATA ICEBERG

Forberedelser

Sørg for å ha tilgang til en høykvalitets skriver og papir av passende tykkelse for å skrive ut kortene. Vi anbefaler bruk av A4-papir, kartong eller fotopapir med en vekt på 80 gsm eller mer.

Skriv ut kortene

Skriv ut kortene på A4-papir og sørg for å velge alternativet for å skrive ut i "Actual size", eller uten skalering. Dette sikrer at kortene skrives ut i riktige dimensjoner. Hvis skriveren din har muligheten til å skrive ut dobbeltsidig, kan du velge dette 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 er tørre, bruk en linjal og en hobbykniv eller skjærremaskin for å klippe ut kortene. Pass på å følge kuttelinjene som er angitt i PDF-filen og klipp så nøyaktig som mulig for å lage kort av jevn størrelse. Hvis du foretrekker at kortene har avrundede kanter, kan du deretter bruke en avrundet hjørnekutter for å gi dem en mer profesjonell finish.

Innbinding av kortene i plast (valgfritt)

Når du har klippet ut kortene, kan du legge dem i gjennomsiktige plastlommer i standard spillokstørrelse. Hvis du har skrevet ut kortet dobbeltsidig, legg ett kort i en enkelt lomme. Hvis du har skrevet ut forsiden og baksiden av kortene separat, må du matche forsiden av hvert kort med tilsvarende baksidene før du legger det 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 for å forhindre bevegelse. Dette gjør det enkelt å brette brettet i to når du lagrer det.

Spillinstruksjoner

Du kan skrive ut instruksjonene på et ark med A4-papir for bruk som referanse under spillet hvis du ønsker det. Imidlertid anbefaler vi at du leser dem i digitalt format for å bidra til å beskytte miljøet.

INDEKS

Instruksjoner_____	3
Kort_____	7
Spillbrett_____	21



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



[@DaLi_Citizens](http://dalicitzens.eu)

Ekstra innhold: ekstra kort

Hvis du spiller med barn eller av andre grunner ønsker å bytte ut kortene, kan du bruke det medfølgende settet med ekstrakort. For å bruke denne alternative versjonen av spillet fjerner du kortene 5, 6, 8, 10, 13 og 18 A+B (totalt 6x2). Ersatt disse med ekstrakortene: 21, 22, 23, 24, 25 og 26A+B (totalt 6x2).

Hva er data?

Her finner du en oversikt over de fire ulike datakategoriene som du skal organisere kortene dine i mens du spiller. Kategoriene er også forklart på den personlige spillebrett.

Enkelt sagt er data byggesteiner av informasjon. Detaljene fra dagen din som du skriver for hånd i dagboken din, er et eksempel på (1) **menneskeskapte data**.

Dataene du skaper når du samhandler med en digital enhet, defineres som (2) **synlige menneske-maskingenererte data**. Denne typen data skapes bevisst og aktivt av deg, for eksempel når du legger til dine personlige opplysninger for å opprette en konto i en app, eller hvis du skriver en e-post eller laster opp en video på en plattform. Data kan også registreres av en sensor, for eksempel når bevegelsene dine registreres av smartklokken din.

"Data om data", eller "metadata", er en type data som skapes uten at du aktivt legger inn informasjon, men som en bieffekt av din interaksjon med en digital enhet. Apper og nettsteder kan bruke algoritmer til å behandle og analysere dataene du oppgir for å skape nye typer data, som kan være synlige eller usynlige. (3) **Synlige metadata** er enkle å få tilgang til. Når du for eksempel tar et bilde med din mobil, lagres bildet sammen med data om posisjonen og tidspunktet for bildet. Disse metadataene er synlige inne i fotoappen du brukte.

(4) **Skjulte metadata** er data-om-data som skapes av maskiner, og som ofte ikke er lett tilgjengelige. Når du for eksempel besøker et nettsted, lagrer du ikke selv nettstedets adresse, interaksjoner og bevegelser, men disse metadataene genereres og kan lagres av nettleseren. Dataene kan kobles til profilen din, og nettleseren kan bruke dem til å finne ut hvilke nettsteder du besøker oftest. Denne typen metadata blir ikke visualisert eller vist til deg direkte, men de kan bli indirekte synlige for deg, for eksempel når nettleseren bruker disse dataene til å tilpasse søkerne dine eller skreddersy nettsteder basert på interessene dine.

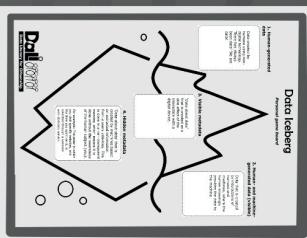
Da

Data Iceberg

Har du noen gang tenkt over hvor mye data vi genererer i hverdagen? Vil du forstå bedre hvordan data skapes, hvem som skaper dem og når de skapes? Data Iceberg er et memory-spill som vil hjelpe deg å lære om ulike typer data og hvordan data genereres. Ved å spille dette spillet vil du oppdage at det finnes en enorm mengde både synlig og usynlig data.

Antall spillere: 2-4

Komponenter



- Ekstra innhold: 12 ekstra kort
- Instruksjoner
- Løsningsark (Gir riktig datakategori for hvert kortpar)
- 40 kort med bilder
- 2-4 personlige spillebrett (ett til hver spiller).
- Brettet har fire rektagulære felter til å plassere kortparene på. Hvert felt representerer ulike kategorier av data.

Målet med spillet

Finn flest par av matchende kort, og plasser dem i riktig datakategori på ditt personlige spillebrett. For å lære hva data er og hvordan data skapes, oppfordrer vi dere til å diskutere plasseringen av kortene med de andre spillerne. Spilleren med flest par av matchende kort i riktig kategori vinner. For å lære mer om de ulike kategoriene, se avsnittet "Hva er data?"

Oppsett

Fjern de 12 ekstra kortene (nr. 21-26) før du begynner å spille. Du kan velge et fullstendig oppsett med de resterende 40 kortene, eller et delvis oppsett med færre kort for et raskere spill.

Fullstendig oppsett

Stokk kortene godt og spre kortene med billedsiden ned slik at kortene danner 8 rader og 5 kolonner. Hver spiller tar ett personlig spillebrett.

Oppsett for et raskere spill

Ta ut parene (A+B) av kort med nummer 6, 7, 9, 10, 11 og 16. Stokk de resterende kortene godt og legg dem ut med billedsiden ned. Lag 7 rader med kort på tvers og 4 rader nedover. Hver spiller tar ett personlig spillebrett.

Spillets slutt

Etter oppstellingen vinner den spilleren som har flest par med matchende kort på riktig sted på det personlige spillebrettet.

DALI-JOKERENE

Det er to jokere i påkken:

· *Jokerkort med svart bakgrunn:* Når en spiller oppdager et par svarte jokere, kan spilleren velge en annen spiller som mister sin tur i neste runde.

Spillets gang

Personen som er født tidligst på året, starter spillet. I hver omgang snur spilleren to valgfrie kort slik at bildene på kortene blir synlige. Kortene må snus slik at begge kortene er godt synlige for alle spillerne. Kortene er et par når bildene er identiske.

Spilleren som har matchet kortene, tar paret og plasserer dem på sitt personlige brett idet de mener er riktig kategori. Du kan diskutere avgjørelsen med medspillerne dine. Spilleren konsulterer deretter løsningsarket, som inneholder den riktige plasseringen for hvert kortpar. Hvis paret er plassert i riktig kategori, beholdet spilleren paret på brettet. Hvis ikke, kastes kortparet. Hvert feil svar* er en mulighet til å diskutere og lære.

*Vær oppmerksom på at det ikke er enkelt å kategorisere data.

Du skal bare tilordne et parti til kategoriene "synlig" eller "skjult metadata".
data" hvis det ikke passer inn i kategoriene "synlig"- eller "skjult metadata".

Spilleren som finner et matchende par, får en ny runde. Slik fortsetter det helt til spilleren ikke klarer å finne et par.

Når to kort snus og bildene ikke passer sammen, legger spilleren kortene tilbake på samme sted med billedsiden ned. Nå er spillerens tur avsluttet. Prøv å huske kortplasseringene for fremtidige omganger!

Spillet fortsetter helt til alle kortene er paret og plassert på de personlige spillebrettene, unntatt parene som er kastet. Deretter teller alle spillerne opp sine matchende par.

Alternativ regel for et mer kreativt spill: Utfordringsregelen

Før det er spillerens tur, kan spilleren som har færrest kort, utfordre de andre spillerne til å komme med et eksempel på én type data. De andre spillerne velger kategori ("menneskeskapte data", "synlige menneske-maskingenererte data", "synlige metadata" eller "skjulte metadata"). Spilleren må komme med et eksempel i samme stil som kortene i spillet (Se for deg et nytt kort som kunne vært med i spillet). Hvis utfordringen lykkes, kan spilleren velge to kort på brettet og snu dem i hemmelighet før å se hva kortene er, før de legges tilbake som de var. På denne måten kan en spiller som ligger etter få en fordel og øke sjansene for å ta igjen de andre spillerne.

Data Iceberg

~Løsningsark~

Når alle kortene er paret og plassert på hver spillerens brett, sjekker alle spillene om de matchende parene er plassert på riktig datakategori. Eventuelle feilplasserte par må fjernes. Spillerne kan sjekke kortene sammen, og eventuelle feilplasseringer er en anledning til å diskutere og lære. Deretter teller alle spillene opp de gjenværende parene (jokerne skal ikke telles) og den spilleren som har flest igjen har vunnet.

21A	Jeg spiller et nettspill...	21B	...og jeg gir opplysninger om alderen min.
22A	Jeg bruker en app til å lære et nytt språk.	22B	...og appen viser meg data om fremgangen min.
23A	Jeg brukte min bærbare datamaskin til å lete etter nye leker...	23B	...og fikk reklame for leker i nettleseren på mobiltelefonen min.
24A	Jeg bruker en app med ansiktsfilter...	24B	...og appen samler inn posisjonsdataene mine uten å vise dem til meg.
25A	Jeg bruker et nettsted for å søke etter en ny jobb...	25B	...og jeg registrerte en profil og la til mine personlige opplysninger.
26A	For å forberede leksene mine søker jeg etter videoer på Internett...	26B	...og de øverste videoene som vises er basert på hva søkermotoren har lært om mine preferanser fra søkerhistorikken min.

Løsningsnummer og datakategorier

1	Menneskeskapte data
2	Synlige menneske-maskingenererte data
3	Synlige metadata
4	Skjulte metadata

Løsning: Jokerenes betydning

5	Stjel et par kort fra den andre spilleren
6	Velg en spiller som mister sin tur



Co-funded by
the European Union



QR code
[@Dali_Citizens](https://dalicitizens.eu)

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

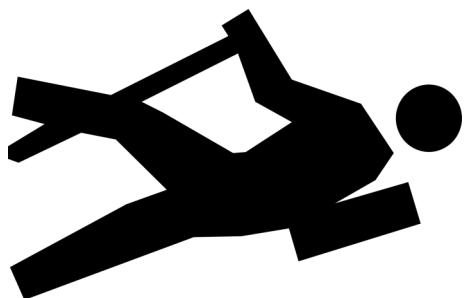
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

fortsetter på neste side →

'Data iceberg' is licensed under CC BY 2.0. All images except logos and iceberg are from <https://pixabay.com/>
Instructions and Solutions sheet layouts by Raluca Mănăilă.

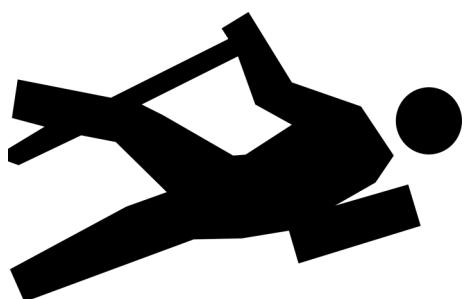
		KORT A	KORT B
1A	Jeg går på tur...	1B ...og jeg bruker telefonen til å registrere turrutten min.	2
2A	Jeg liker et bilde av en venn på et sosialt nettverk...	2B ...og jeg kan se data om tidspunktet jeg likte bildet.	3
3A	Jeg kjører elbilen min...	3B ...og bilen sender data til produsentene om kjørestilen min.	4
4A	Jeg teller alle reisene mine per måned...	4B ...og jeg fremstiller det grafisk i en bok ved hjelp av en penn.	1
5A	Jeg betaler for parkering ved hjelp av en parkeringsapp...	5B ...jeg oppgir informasjon om bilen min og får en kvittering.	2/3
6A	Jeg bruker en navigasjonsapp mens jeg kjører...	6B ...og navigasjonsappen viser data om posisjonshistorikken min.	3
7A	Jeg tar bilder av familien min når jeg er på ferie...	7B ...og jeg kan se data om lokasjonen i bildesidetailjene.	3
8A	Jeg brukte den bærbare datamaskinen til å bestille en flyreise...	8B ...og fikk annonser for hoteller på samme sted i mobiltelefonens nettleser.	4
9A	Jeg bruker et nettsted til å planlegge bussreisen...	9B ...og legger til bussholdeplass og destinasjon.	2
10A	Jeg kjøper dagligvarer på nettet...	10B ...og valget mitt av produkter gjør at appen vet at jeg liker å dra på piknik.	4
11A	Jeg bruker en smartklokke...	11B ...og klokken registerer pulsen min.	2
12A	Jeg bruker en meldingsapp...	12B ...og jeg kan se data om tidspunktet jeg sendte meldingen.	3
13A	Jeg bruker en app for å lytte til musikk...	13B ...og jeg har registrert en profil og lagt til personlige opplysninger.	2
14A	Jeg deler bilder fra fotturen min på profilen min på sosiale medier...	14B ...og det sosiale mediet viser meg reklame for turstøvler.	4
15A	Jeg brukte en ny app for å dele informasjon fra reisene mine med venner...	15B ...og jeg registrerte meg manuelt uten å bruke kontoen min på det sosiale mediet.	2
16A	Jeg teller med fingrene...	16B ...dette er ikke digitale data... men det har alltid vært data. Vi er data!	1
17A	Jeg går...	17B ...og telefonen min registerer data om stedene jeg har vært.	3
18A	For å forberede turene mine søker jeg på internett etter de beste rutene...	18B ...og de øverste linkene vist av søkermotoren er basert på hva den har lært om mine preferanser fra søkehistorikken min.	4
19A	Den hvite jokeren	19B Stjele et par kort fra en av spillerne.	5
20A	Den svarte jokeren	20B Velg én spiller som mister sin tur.	6

1A



Jeg går på tur...

1B



...og jeg bruker telefonen
min til å registrere ruten
min.



3A



3B



4A



4B

Jeg kjører elbilen min...

...og bilen sender data
til produsentene om
min kjørestil.

Jeg teller alle reisene
mine per måned...

...og jeg representerer
det grafisk i en bok ved
hjelp av en penn.

08.12.2021 11:51

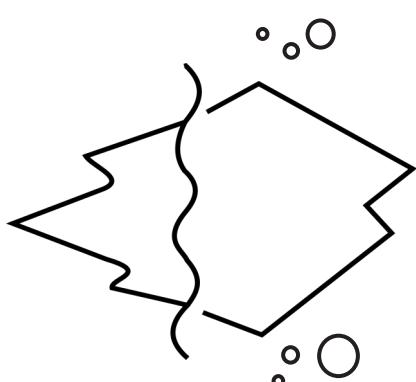
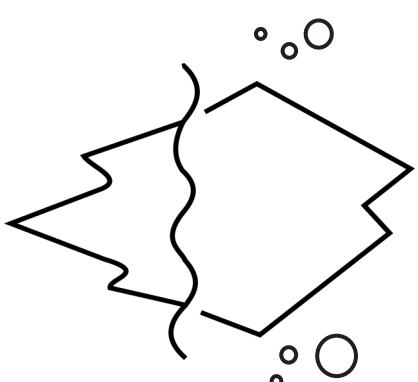
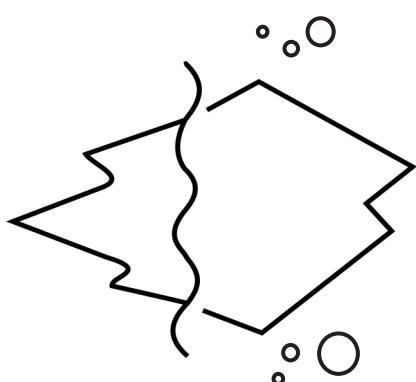
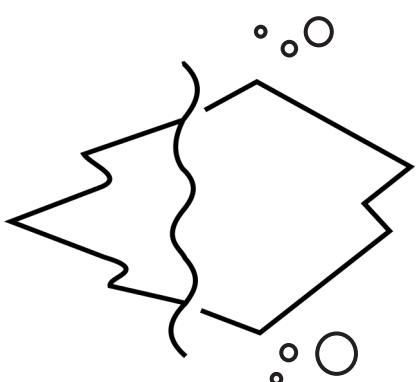
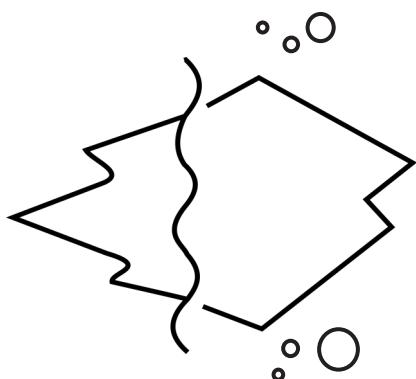
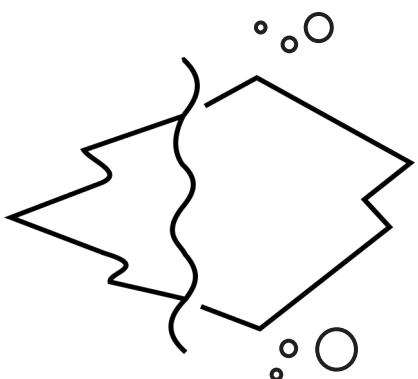
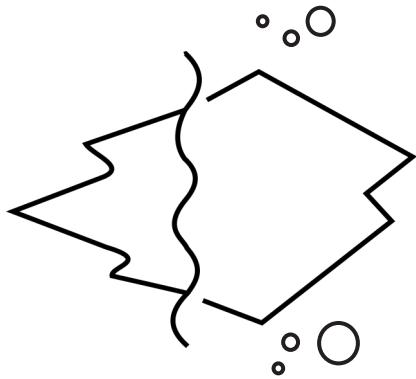
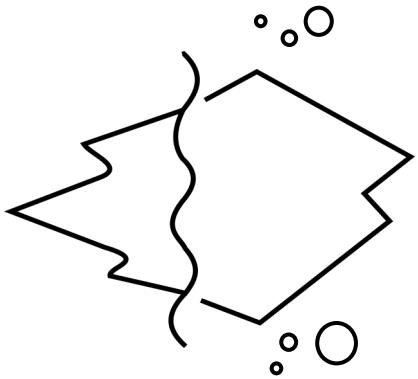
Jeg liker en venns bilde på
et sosialt nettverk...

08.12.2021 11:51

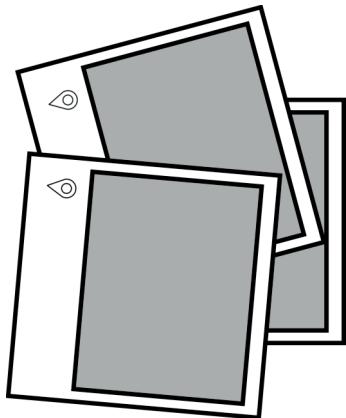
...og jeg kan se data om
tidspunktet jeg likte
bildet.



2B

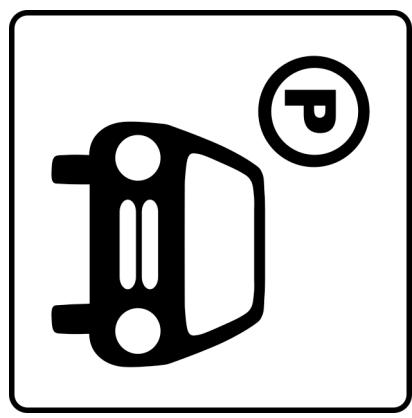


Jeg tar bilder av familien min mens jeg er på ferie...



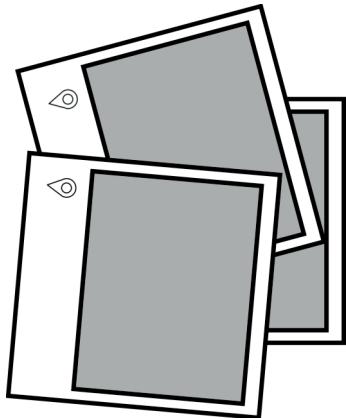
7A

Jeg betaler for parkering med en parkeringsapp...



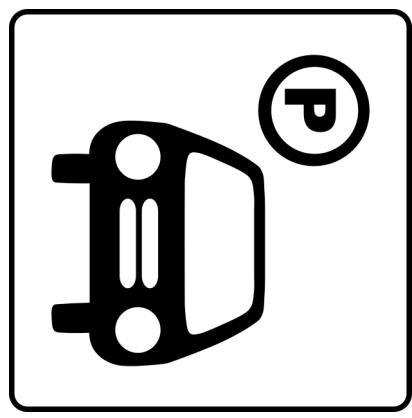
5A

...og jeg kan se data om lokasjonen i bildefildetaljene.



7B

...jeg gir appen informasjon om bilen min og får en kvittering.



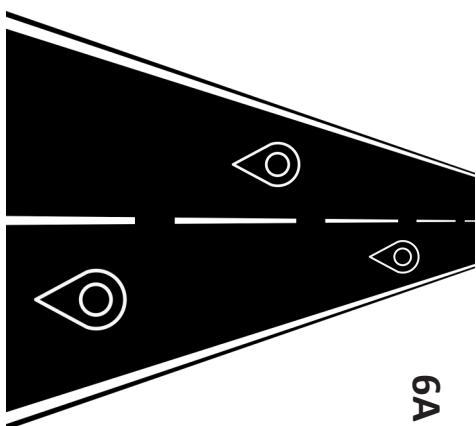
5B

Jeg brukte den bærbare datamaskinen min til å bestille en flyreise...



8A

Jeg bruker en navigasjonsapp mens jeg kjører...



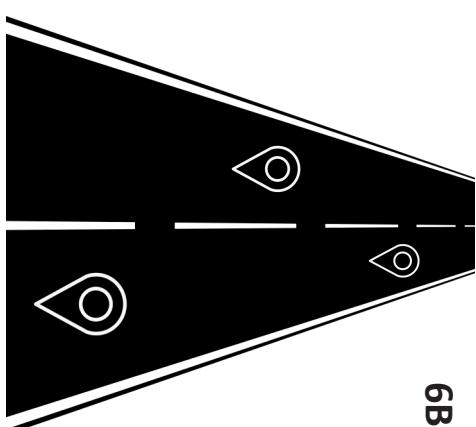
6A

...og fikk annonser for hoteller på samme sted i mobilnettleseren min.

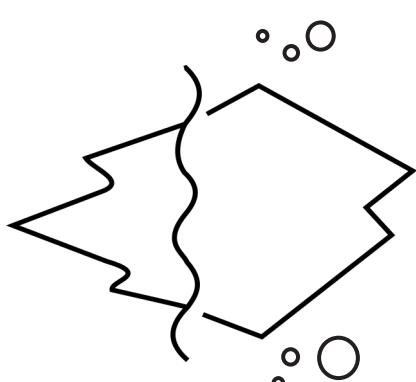
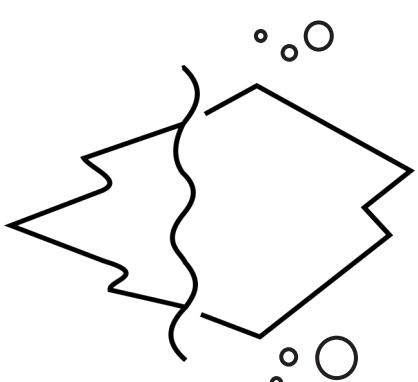
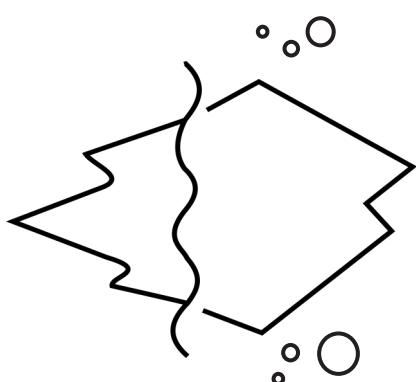
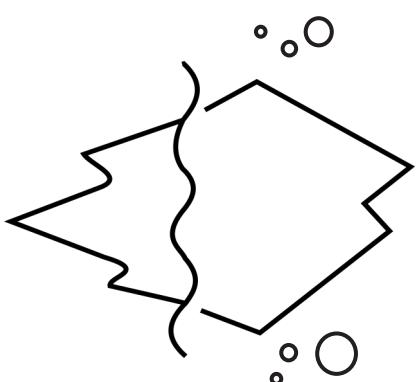
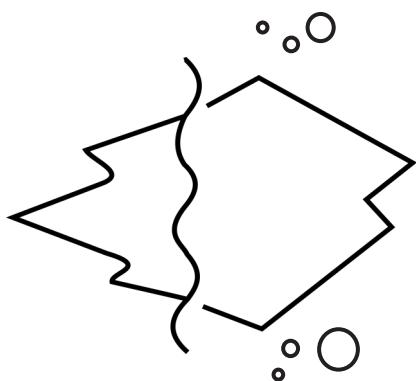
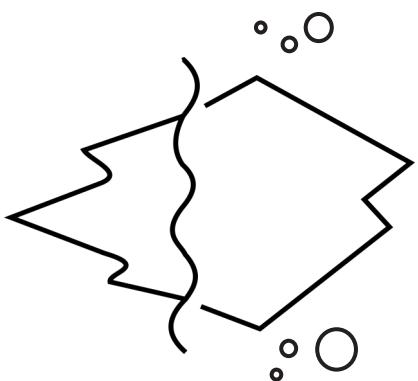
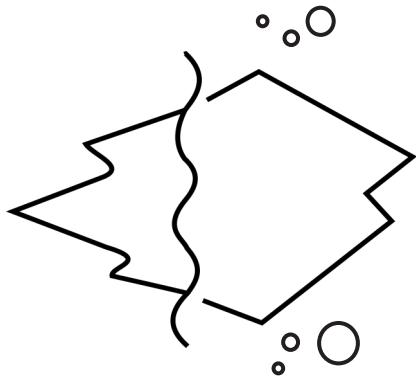
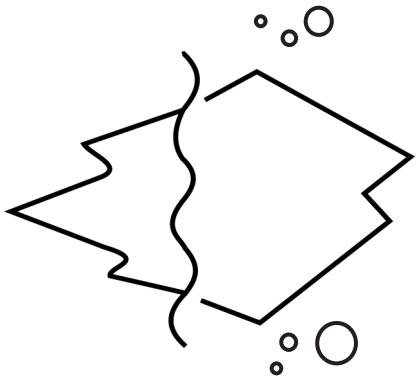


8B

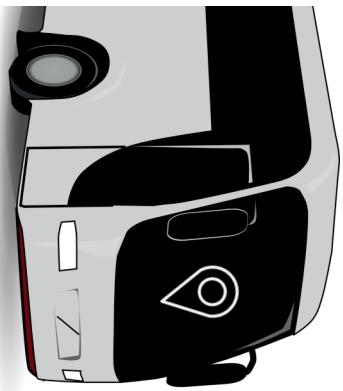
... og navigasjonsappen viser data om posisjonshistorikken min



6B



9A



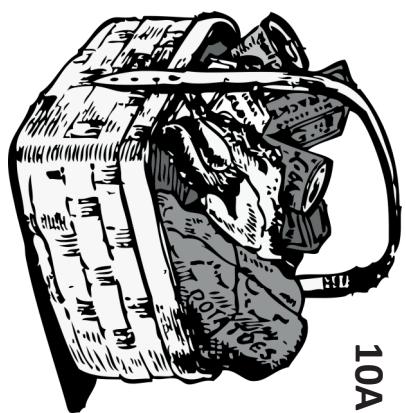
Jeg bruker et nettsted
for å planlegge bussreisen
min...

9B



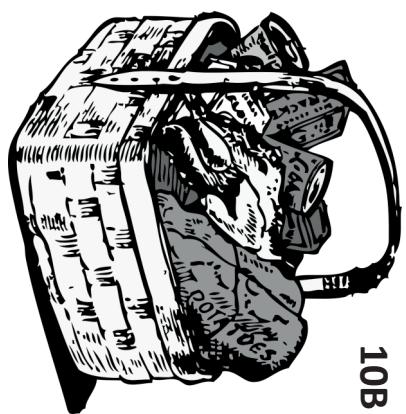
...og legger til min
bussholdeplass og
destinasjon

10A



Jeg kjøper dagligvarer
på nett...

10B



...og mitt valg av
produkter lar appen vite
at jeg liker å dra på
piknik.

11A



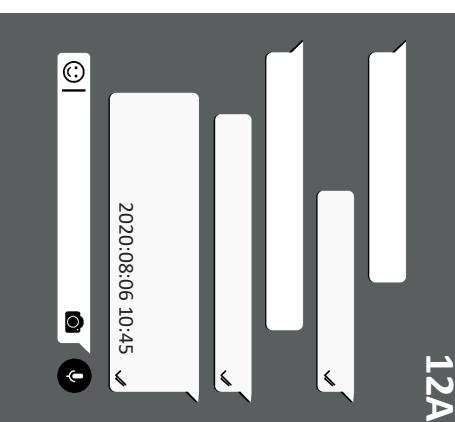
Jeg bruker en
smartklokke...

11B



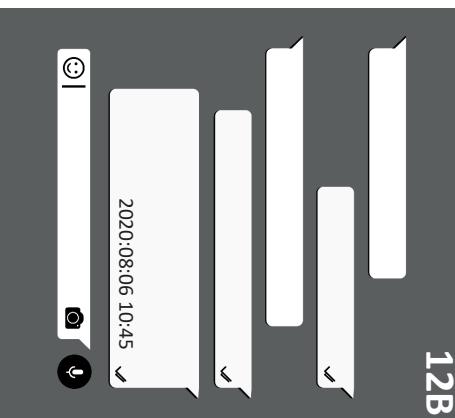
...og klokken registrerer
pulsen min.

12A

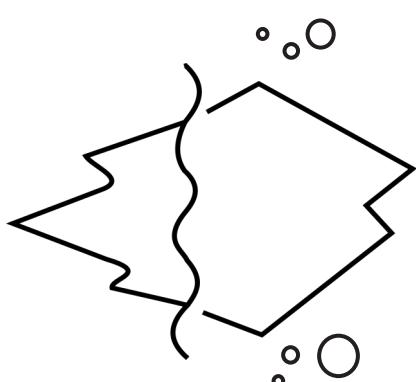
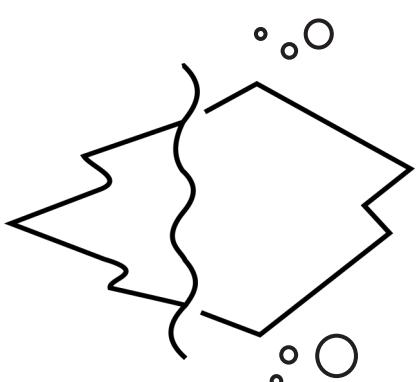
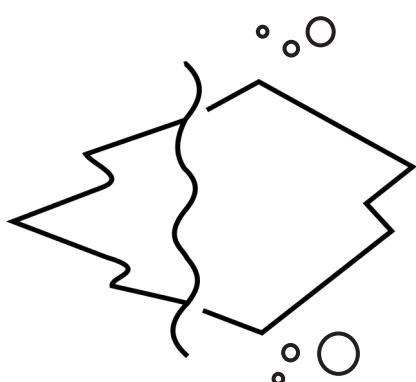
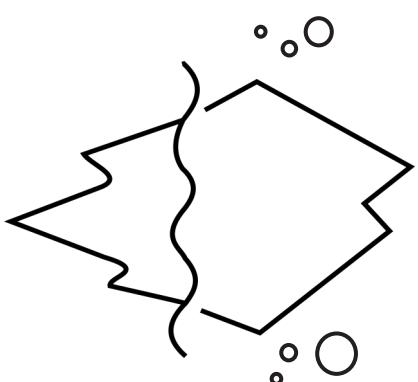
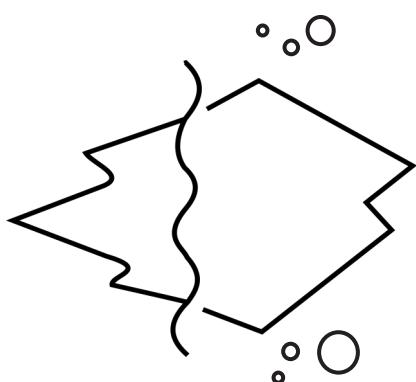
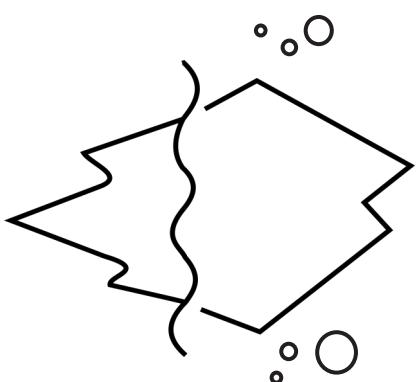
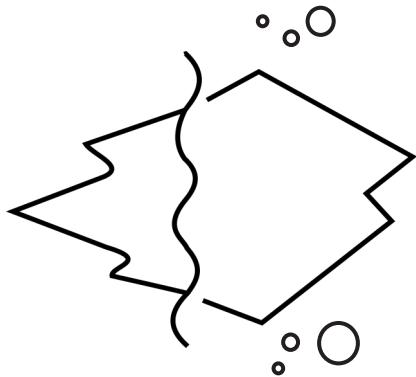
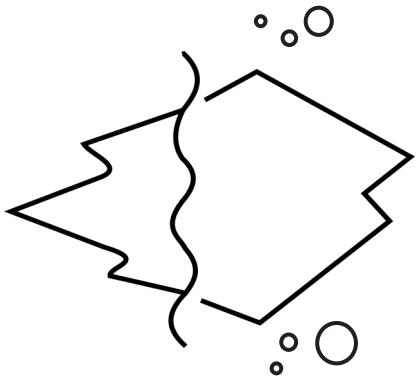


Jeg bruker en
meldingsapp...

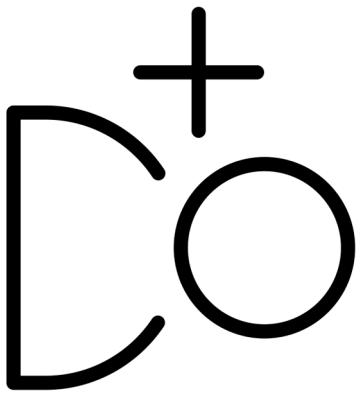
12B



...og jeg kan se data om
tidspunktet jeg sendte
meldingen.

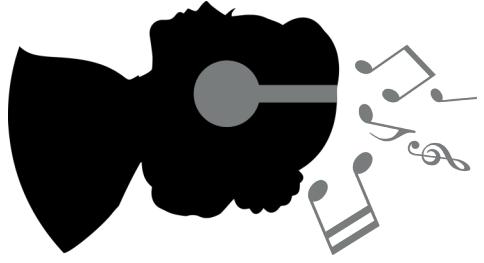


For å dele detaljer fra
reisene mine med venner
brukte jeg en ny app...



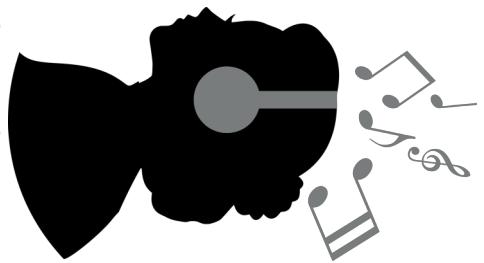
15A

Jeg bruker en app for
å lytte til musikk...



13A

...og jeg registrerte en
profil og la til mine
personlige opplysninger.



13B

Jeg deler bilder fra gåturen
min på profilen min på
sosiale medier...



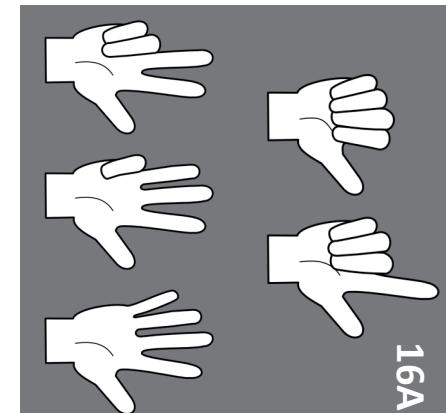
14 A

...og sosiale medier viser
meg annonser for tursko.



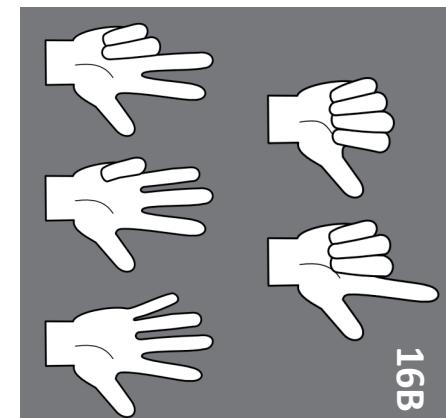
14B

...og jeg registrerte meg
manuelt uten å bruke
min sosiale nettverkskonto.

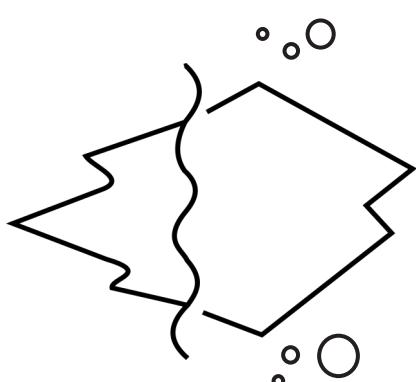
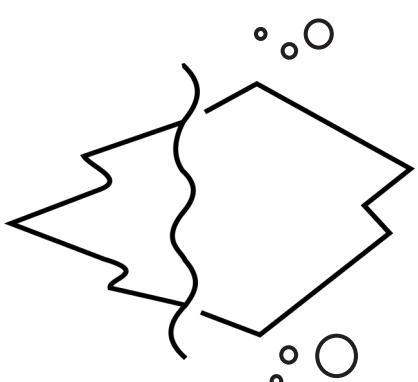
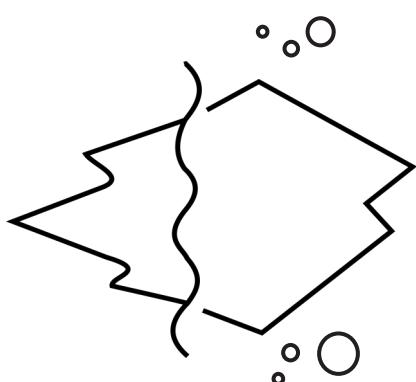
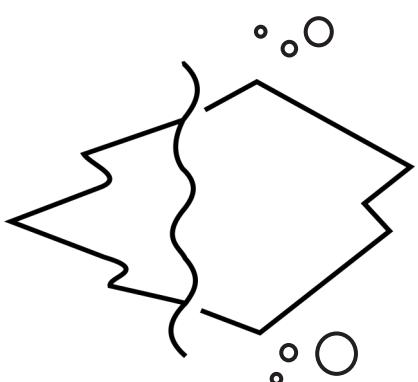
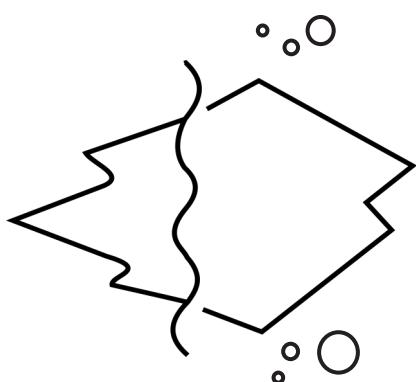
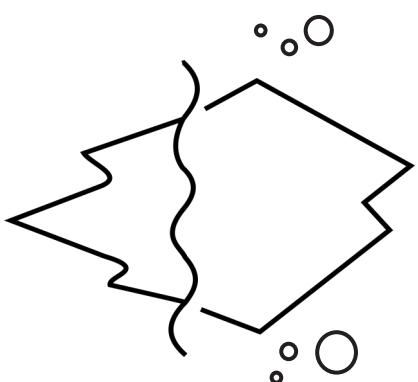
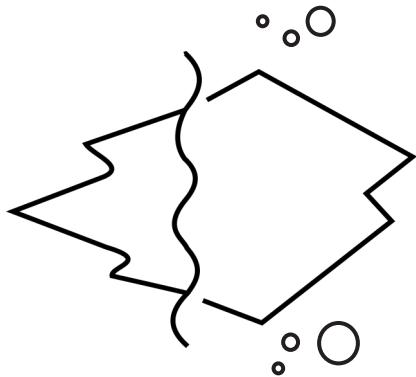
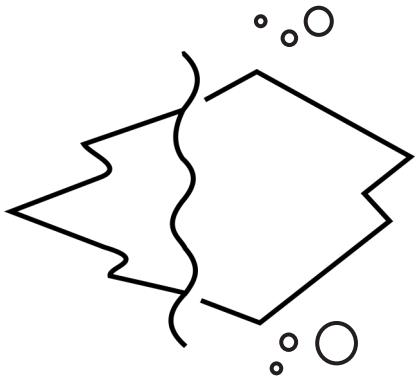


16A

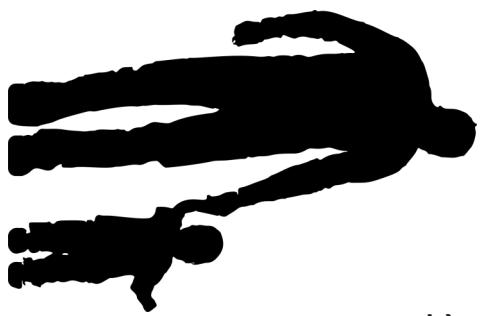
...dette er ikke digitale
data... det har alltid
vært data. Vi er data!



16B



17A



Jeg går...

17B



...og telefonen min
registerer dataene om
stedene jeg har vært.

18A



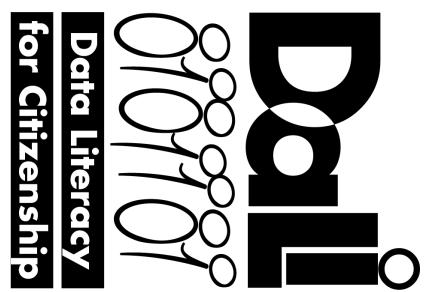
For å forberede turene
mine søker jeg på
internett etter de
beste rutene...

18B



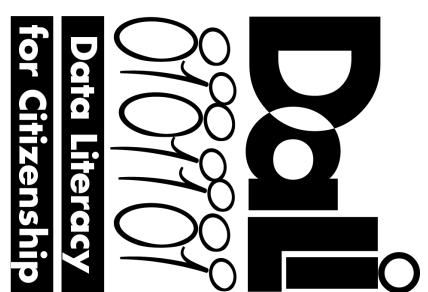
...og de øverste linkene
vist av søkemotoren er
basert på hva den har lært
om mine preferanser fra
søkehistorikken min.

19A



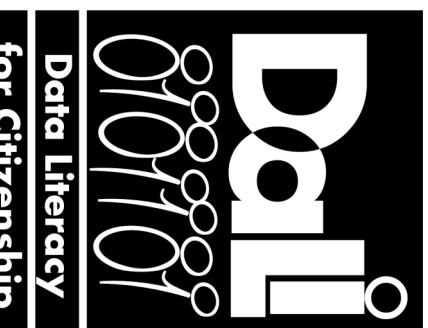
Den hvite jokeren

19B



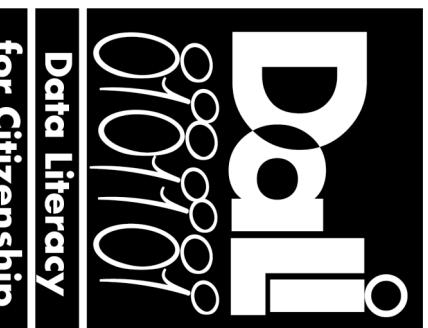
Stjel et par kort fra
en spiller.

20A

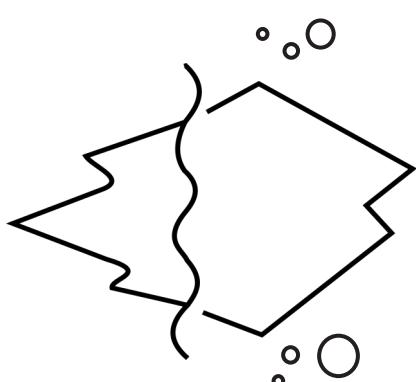
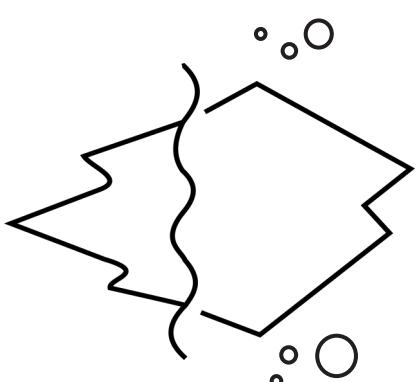
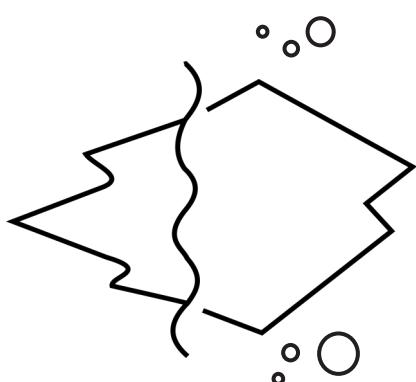
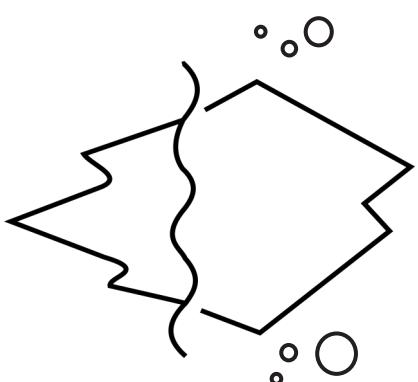
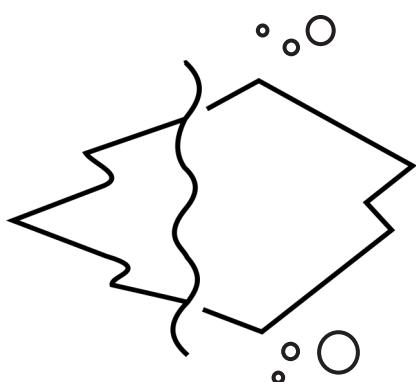
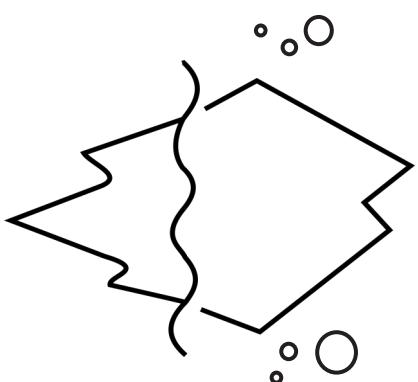
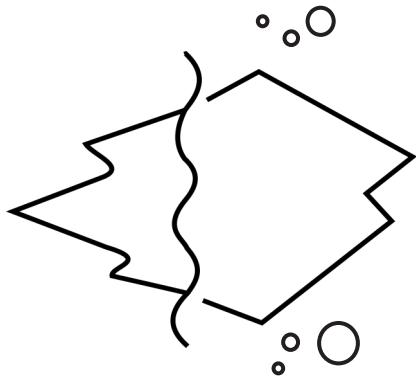
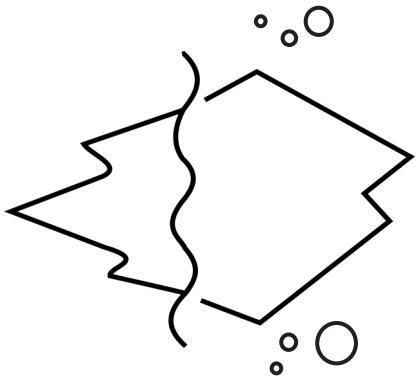


Den sorte jokeren

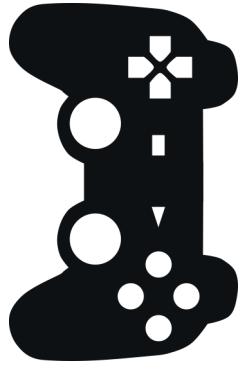
20B



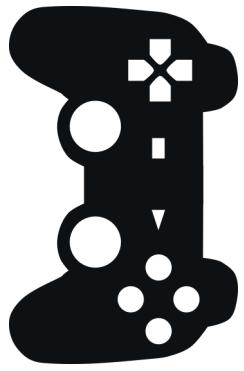
Velg en spiller som må
hoppe over sin tur.



21A



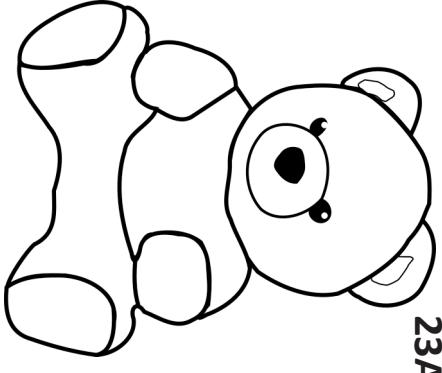
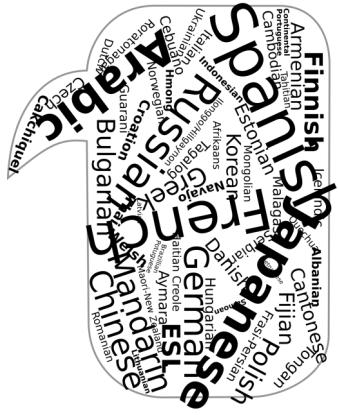
21B



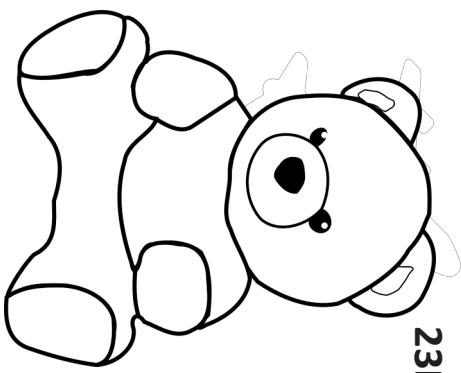
22A



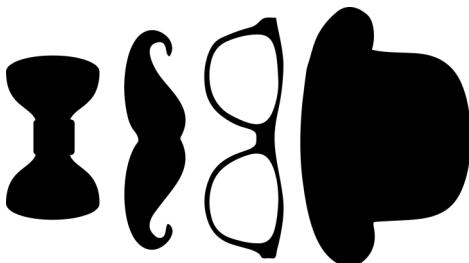
22B



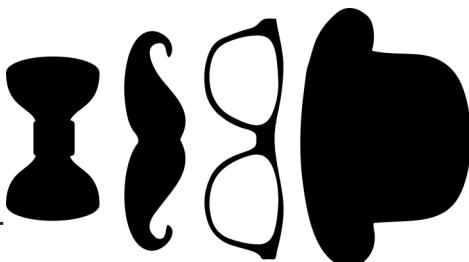
23A



23B



24A



24B

Jeg brukte min bærbare datamaskin til å lete etter nye leker...

...og fikk reklame for leker i mobiltelefonens nettleser.

Jeg bruker en app med ansiktsfilter...

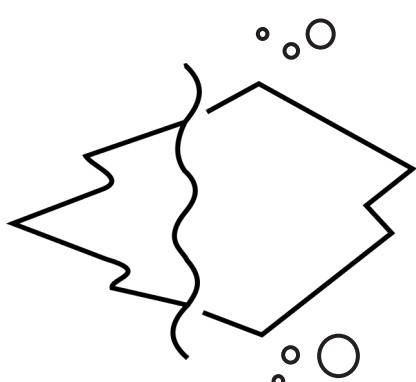
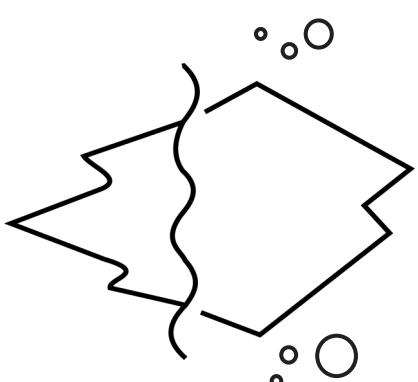
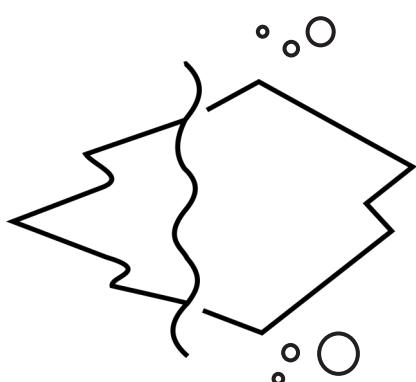
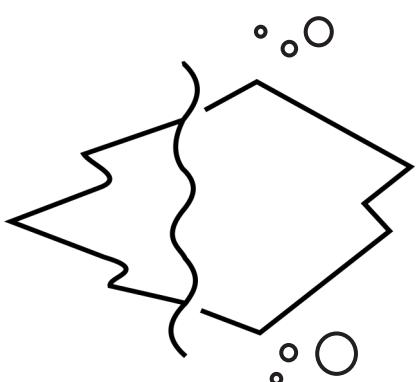
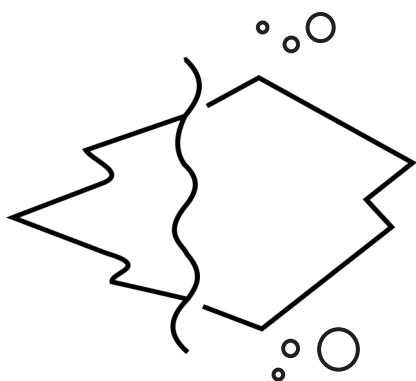
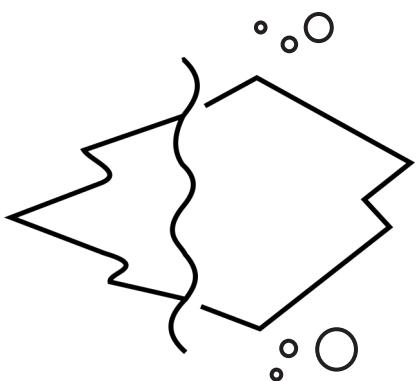
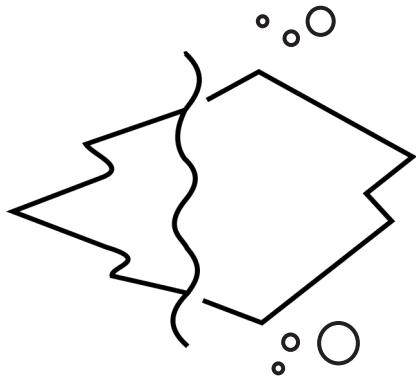
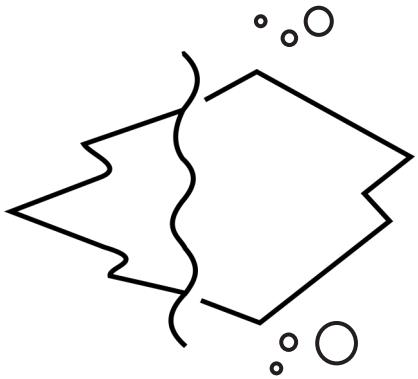
...og appen samler inn posisjonsdataene mine uten å vise dem til meg.

Jeg spiller et nettspill...

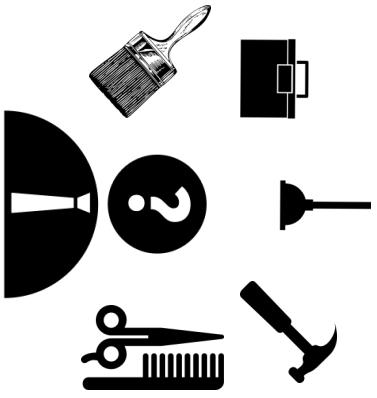
...og jeg oppgir informasjon om alderen min.

Jeg bruker en app for å lære et nytt språk...

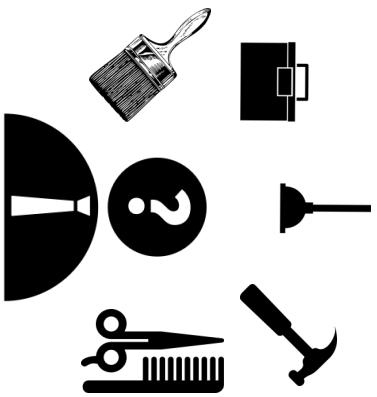
...og appen viser meg data om fremgangen min.



25A



25B



26A



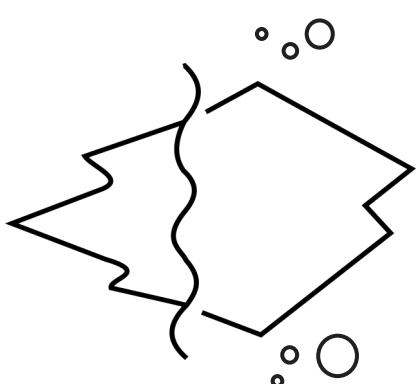
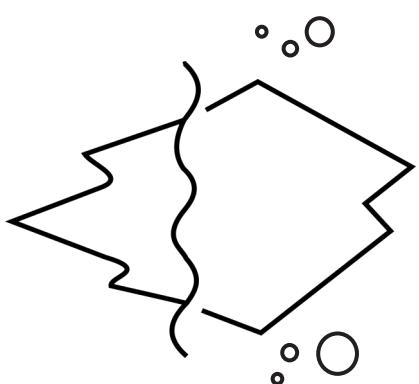
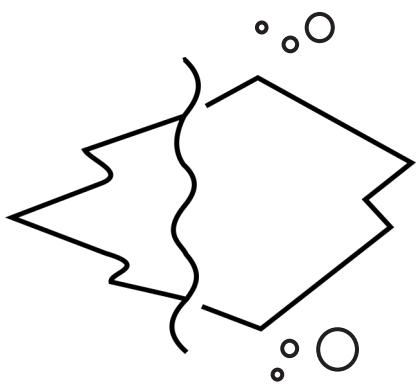
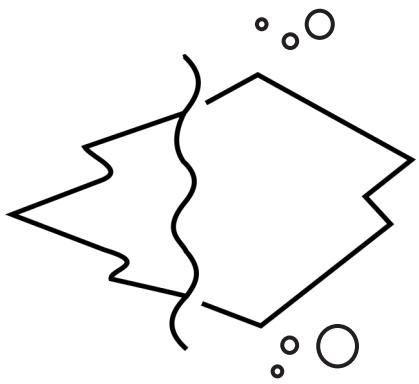
For å forberede leksene
mine søker jeg etter
videoer på Internett...

26B



...og de øverste linkene
vist av søkemotoren er
basert på det den har
lært om preferansene
mine fra søkerhistorikken
min.

Jeg bruker en nettside
for å søke etter en ny
jobb...



Data Iceberg

Personlig spillebrett

1. Menneskeskapte data

Data skapt av mennesker ved hjelp av ikke-digital teknologi, for eksempel en blyant. Data har alltid eksistert. Vi er data!

2. Synlige menneske-maskingenrererte data

Data som er skapt av interaksjoner mellom mennesker og maskiner, der mennesket bewist gir data til maskinen.

3. Synlig metadata

For eksempel: Kommentaren du skrev i en sosiale medier app.

Synlige 'data om data' som er opprettet som en bieffekt av interaksjonen med en digital enhet.

For eksempel: Når tid og dato vises ved siden av kommentaren du skrevet

4. Skjult metadata

Data om data' som er opprettet av maskiner basert på informasjon fra en brukers aktiviteter. Dette gjøres på en ikke-transparent måte, noe som betyr at det gjøres uten at du (det menneskelige subjektet) er klar over det.

For eksempel: Den rekkefølgen du besøker bestemte nettsteder, og tiden du brukte der, samles inn gjennom en felles nettstatistikk-tjeneste.

Data Iceberg

Personlig spillebrett

1. Menneskeskapte data

Data skapt av mennesker ved hjelp av ikke-digital teknologi, for eksempel en blyant. Data har alltid eksistert. Vi er data!

2. Synlige menneske-maskingenrererte data

Data som er skapt av interaksjoner mellom mennesker og maskiner, der mennesket bewist gir data til maskinen.

3. Synlig metadata

For eksempel: Kommentaren du skrev i en sosiale medier app.

Synlige 'data om data' som er opprettet som en bieffekt av interaksjonen med en digital enhet.

For eksempel: Når tid og dato vises ved siden av kommentaren du skrevet

4. Skjult metadata

Data om data' som er opprettet av maskiner basert på informasjon fra en brukers aktiviteter. Dette gjøres på en ikke-transparent måte, noe som betyr at det gjøres uten at du (det menneskelige subjektet) er klar over det.

For eksempel: Den rekkefølgen du besøker bestemte nettsteder, og tiden du brukte der, samles inn gjennom en felles nettstatistikk-tjeneste.

Data Iceberg

Personlig spillebrett

1. Menneskeskapte data

Data skapt av mennesker ved hjelp av ikke-digital teknologi, for eksempel en blyant. Data har alltid eksistert. Vi er data!

2. Synlige menneske-maskingenrererte data

Data som er skapt av interaksjoner mellom mennesker og maskiner, der mennesket bewist gir data til maskinen.

3. Synlig metadata

For eksempel: Kommentaren du skrev i en sosiale medier app.

Synlige 'data om data' som er opprettet som en bieffekt av interaksjonen med en digital enhet.

For eksempel: Når tid og dato vises ved siden av kommentaren du skrevet

4. Skjult metadata

Data om data' som er opprettet av maskiner basert på informasjon fra en brukers aktiviteter. Dette gjøres på en ikke-transparent måte, noe som betyr at det gjøres uten at du (det menneskelige subjektet) er klar over det.

For eksempel: Den rekkefølgen du besøker bestemte nettsteder, og tiden du brukte der, samles inn gjennom en felles nettstatistikk-tjeneste.

Data Iceberg

Personlig spillebrett

1. Menneskeskapte data

Data skapt av mennesker ved hjelp av ikke-digital teknologi, for eksempel en blyant. Data har alltid eksistert. Vi er data!

2. Synlige menneske-maskingenrererte data

Data som er skapt av interaksjoner mellom mennesker og maskiner, der mennesket bewist gir data til maskinen.

3. Synlig metadata

For eksempel: Kommentaren du skrev i en sosiale medier app.

Synlige 'data om data' som er opprettet som en bieffekt av interaksjonen med en digital enhet.

For eksempel: Når tid og dato vises ved siden av kommentaren du skrevet

4. Skjult metadata

Data om data' som er opprettet av maskiner basert på informasjon fra en brukers aktiviteter. Dette gjøres på en ikke-transparent måte, noe som betyr at det gjøres uten at du (det menneskelige subjektet) er klar over det.

For eksempel: Den rekkefølgen du besøker bestemte nettsteder, og tiden du brukte der, samles inn gjennom en felles nettstatistikk-tjeneste.

