

SKJERMEN VISER:	I TIMEN:															
	<p>I dette opplegget skal vi lære hvordan vi blir påvirket av algoritmer i appene vi bruker i hverdagen. Vi starter med å se en film:</p>															
	<p>Opplegget her er litt annerledes enn vanlig. Elevene skal jobbe i grupper (sett sammen gode grupper som kan fungere godt) og være app-utviklerteam.</p> <p>De skal gjøre forarbeid/planlegging for utvikling av 2 ulike apper, og det er best om alle gruppene får prøve begge deler, men om dere ikke kan bruke nok tid, så kan halve klassen gjøre den første oppgaven og den andre halvdelen gjøre den andre oppgaven. Så presenterer de for hverandre og sammenligner til slutt.</p> <p>Dette er en oppgave som er mulig å bygge ut over flere timer, eller gjøre raskt på én time – alt ettersom hva dere vil legge i den.</p>															
<p>Oppgave 1: Design en app som ungdom liker, men som det blir lett avhengig av og eieren kan tjene masse penger på.</p> <table border="1" data-bbox="119 817 375 1131"> <thead> <tr> <th>Kode</th> <th>Spørsmål til deg?</th> <th>Appen har du denne typen innhold / design / algoritmer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den ofte og komme tilbake til den fort.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den så lenge som mulig.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ungdommene får ting til å kjøpe ting som blir reklamer for eller ting det har lyst til å bruke appen.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>I tillegg vil vi ...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Appen ditt navn:</p>	Kode	Spørsmål til deg?	Appen har du denne typen innhold / design / algoritmer	1	Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den ofte og komme tilbake til den fort.		2	Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den så lenge som mulig.		3	Ungdommene får ting til å kjøpe ting som blir reklamer for eller ting det har lyst til å bruke appen.		4	I tillegg vil vi ...		<p>Oppgave 1 – Design en app som ungdom liker, men de blir lett avhengige av den og eieren kan tjene masse penger.</p> <p>Skriv ut vedlegget for oppgaven til elevene.</p> <p>Nå er det fint om elevene selv får bruke erfaringene de har med apper de kjenner til, og tenke ut hva som får dem til å trykke seg inn igjen på favorittappen sin, hva som gjør at de holder seg der lenge, og hva som frister dem til å bruke penger.</p> <p>Se hvordan de jobber og vurder hvor lenge de bør få holde på før du eventuelt bruker lista under til å gi dem mer hjelp.</p>
Kode	Spørsmål til deg?	Appen har du denne typen innhold / design / algoritmer														
1	Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den ofte og komme tilbake til den fort.															
2	Appen er utformet slik at ungdom blir vant til den så lenge som mulig.															
3	Ungdommene får ting til å kjøpe ting som blir reklamer for eller ting det har lyst til å bruke appen.															
4	I tillegg vil vi ...															
<p>Dette er vanlige strategier i apputvikling for å sikre at disse målene blir nådd.</p>																
<p>Mål 1. Appen skal få ungdom til å åpne den ofte og komme tilbake fort:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sende varsler om meldinger, likes eller nye ting som har skjedd • vise at venner er aktive eller har lagt ut noe nytt • ha daglige streaks, belønninger eller ting man kan miste om man ikke kommer tilbake • si ting som “du har gått glipp av noe” eller “se dette nå” • lære hva brukeren liker, slik at det alltid finnes noe interessant når de kommer inn <p>Mål 2. Appen skal få ungdom til å bli værende så lenge som mulig ved å holde på oppmerksomheten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vise videoer eller poster som kommer etter hverandre uten stopp • foreslå nytt innhold hele tiden • bruke korte, spennende eller overraskende klipp • vise ting som skaper sterke følelser (latter, sinne, sjokk eller nysgjerrighet) • tilpasse innholdet etter hva brukeren stopper opp ved <p>Mål 3. Appen skal få ungdom til å kjøpe ting eller trykke på reklame ved å:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vise reklame som ligner vanlige poster • reklamere for ting som passer til interessene til brukeren • vise produkter som venner bruker eller snakker om • bruke tilbud, konkurranser eller “begrenset tid” • selge ting som kan brukes inne i appen (filter, skins, ekstra funksjoner) 																
<p>La elevene jobbe så lenge de er aktive eller så lang tid som dere har til dette, og så får du gruppene til å presentere app-designet sitt for hverandre.</p>																

Oppgave 2:
Design en app som ungdom liker og bruker, men det blir ikke avhengig av den, og ingen skal tenne masse penger på den.

Mål	Korles til det?
1. Appen er effektiv så at ungdom bare går inn på den når det kjem på det har lyst til det. Dei kjemmer ikkje press om å melde inn.	Appen har det beste tygget innhold / design / algoritmer.
2. Appen er effektiv så at ungdom bare blir værende i den så lenge det har tid. Eller er kanskje lenge tid.	
3. Ungdommene slapp å kjemne på kjempress.	
4. Et tillegg til ...	

Appen sitt namn:

Oppgave 2 – Design en app som ungdom liker og bruker, uten å bli avhengige av den – og ingen skal tjene masse penger på den.

Skriv ut vedlegget for oppgaven til elevene.

Her blir det ofte å bruke de omvendte erfaringene, altså å sette «ikke inneholde» foran det meste som var i forrige app. Så be dem prøve å komme på hvilket innhold appen *kan* ha som ungdom vil like så godt at de bruker den uten vanedannende design.

La dem jobbe med dette en stund før du eventuelt gir mer hjelp:

Forslag til innhold for en slik app vil være:

1. Innhold som er gøy og inspirerende

- korte videoer eller poster som er morsomme eller kreative
- hobbyinnhold (tegning, gamingtips, sport, musikk, dans, mat)
- ideer til ting man kan lage eller prøve selv
- små utfordringer eller prosjekt

2. Innhold som hjelper ungdom å lære noe

- korte forklaringer på ting ungdom er nysgjerrige på
- tips til hobbyer eller ferdigheter
- små kurs eller “slik gjør du det”-videoer
- fakta eller historier om ting de bryr seg om

3. Innhold som handler om fellesskap

- grupper eller rom for interesser
- samarbeid om små prosjekt
- deling av egne ideer eller ting man har laget
- vennlige kommentarer og støtte

4. Innhold som oppmuntrer til ting utenfor appen

- forslag til aktiviteter ute eller sammen med venner
- ideer til kreative prosjekt
- små oppdrag eller utfordringer i virkeligheten
- ting man kan lage, spille eller utforske

5. Innhold brukeren selv velger

- velge tema du vil følge
- søke etter det du faktisk vil se
- endre eller nullstille anbefalinger

La elevene jobbe så lenge de er aktive eller så lang tid som dere har til dette, og så får du gruppene til å presentere app-designet sitt for hverandre.



Poenget med denne oppgaven er at elevene skal bli mer klar over at algoritmer påvirker hva de ser og gjør på nett – og dermed også kan påvirke hvordan de har det inni seg. Det bør reflekteres litt i etterkant om hvordan barn kan beskytte seg mot å bli «fanget i» innhold som ikke er bra for dem, men som likevel kjennes umulig å legge fra seg. Det å legge merke til at det skjer er ofte en god start! Og kanskje er det noen apper de kjenner ikke er bra for dem, og dermed bør vurdere å ikke bruke? Eller om de kan skru av alt av varsler for å styre mer selv? Og så er det viktig å ha nok tid til å gjøre ting uten skjerm, se hverandre inn i øynene, bruke kroppen aktivt, være ute i dagslys og slikt.



Under tittelen Digital detox, ligger et felles opplegg for alle 3 trinnene som handler om å hjelpe elevene med små, enkle eksperimenter for å redusere tid de bruker på apper – om de har lyst til det. Det er viktig at det er frivillig og kommer fra egen motivasjon.

Start med en slik innledning mens elevene ser på bildet:

De siste årene har mange voksne og forskere diskutert hvordan mobil, apper og sosiale medier påvirker ungdom. Noen peker på at mange unge i dag opplever mer søvnproblemer, mer ensomhet, mer konsentrasjonsvansker og flere psykiske plager enn før. Denne utviklingen har skjedd samtidig som smarttelefoner og sosiale medier har blitt en fast del av hverdagen til ungdom.

Samtidig viser forskning at ungdom som bruker mye skjerm ikke har det verre enn de som bruker mindre. En grunn kan være at apper og sosiale medier har blitt en viktig del av fellesskapet.

Mange ungdommer sier likevel at de ønsker seg mindre skjerm i hverdagen – og mer tid til andre ting. Derfor velger noen å teste små pauser fra enkelte apper eller fra mobilen i perioder. Ikke fordi mobil nødvendigvis er "farlig", men for å finne ut om mobilbruken påvirker hvordan man fungerer og har det i hverdagen.

Snakk sammen:

- Hvorfor tror dere mange ungdom og voksne prøver å ta pauser fra enkelte apper eller redusere skjermtiden sin?
- Hva håper de vil bli bedre av det?
(Søvn, mer tid til andre ting, bedre konsentrasjon, mindre stress og sammenligning, ha det bedre sammen med venner og familie)

Eksempler på hva mange tester:

Det kan være lurt å lage mindre inngripende forsøk, ikke «nå skal jeg slutte med sosiale medier og slette alle appene mine» eller «jeg bytter til dum telefon fra nå av», men små ting som:

Ingen mobil den siste timen før leggetid, mobilen ligger i et annet rom når du gjør lekser, skru av varsler fra noen apper, ikke bruke mobil de første 30 minuttene etter du våkner, en skjermfri kveld i uken, slette én app i en uke, legge mobilen bort når du er med venner, en hel helg uten sosiale medier, en uke uten en bestemt app, fast mobilfri tid hver dag

Gi elevene hvert sitt ark med «Ditt eksperiment».

Når skal jeg gjøre dette?	Hvor skal jeg gjøre dette?	Hvordan skal jeg gjøre dette?	Hva skal jeg gjøre med dette?

Dere kan også gjerne bruke dette vedlegget for å gjøre elevene mer bevisste på hva de bruker tid på på nett, og hva det gjør med dem.



I løpet av timen eller en annen gang kan dere godt bruke denne øvelsen for å passe på nakken.

Gjør øvelsen sammen. Dette er en øvelse som kan være fin å gjøre innimellom dersom de unge er plaget med stiv nakke eller hodepine.