



SKJERMEN VISER:	I TIMEN:										
<p>Algoritmer</p> 	<p>I dette opplegget skal vi lære korleis vi blir påverka av algoritmar i appane vi brukar i kvardagen. Vi startar med å sjå ein film som forklarar dette veldig kort og enkelt.</p>										
	<p>Opplegget her er litt annleis enn vanleg. Elevane skal jobbe i grupper (sett saman gode grupper som kan fungere godt) og vere app-utviklarteam.</p> <p>Dei skal gjere forarbeid/planlegging for utvikling av 2 ulike appar, og det er best om alle gruppene får prøve begge deler, men om de ikkje kan bruke nok tid, så kan halve klassa gjere den første oppgåva og den andre halva gjere den andre oppgåva. Så presenterer de for kvarandre og samanliknar til slutt.</p> <p>Dette er ei oppgåve som er mogleg å bygge ut over fleire timar, eller gjere raskt på ein time – alt ettersom kva de vil legge i den.</p>										
<p>Oppgåve 1: Design ein app som ungdom likar, men som dei blir lett avhengig av og eigaren kan tene masse pengar på.</p> <table border="1" data-bbox="119 817 375 1131"> <thead> <tr> <th>Kode</th> <th>Korleis vil du det?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Appen er utforma slik at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Appen er utforma slik at ungdom blir vanvond i den så lenge som mogleg.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ungdommene får sjå til 2 kjære ting som blir reklamer for other ting dei har lyst å bruke appen.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>I tillegg vil vi ...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Appen sitt namn _____</p>	Kode	Korleis vil du det?	1	Appen er utforma slik at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.	2	Appen er utforma slik at ungdom blir vanvond i den så lenge som mogleg.	3	Ungdommene får sjå til 2 kjære ting som blir reklamer for other ting dei har lyst å bruke appen.	4	I tillegg vil vi ...	<p>Oppgåve 1 – Design ein app som ungdom likar, men dei blir lett avhengig av den og eigaren kan tene masse pengar.</p> <p>Skriv ut vedlegget for oppgåva til elevane.</p> <p>No er det fint om elevane sjølve får bruke erfaringane dei har med appar dei kjenner til, og tenke ut kva som får dei til trykke seg inn igjen på favorittappen sin, kva som gjer at dei held seg der lenge, og kva som freistar dei til å bruke pengar.</p> <p>Sjå korleis dei jobbar og vurder kor lenge dei bør få halde på før dei får meir hjelp.</p>
Kode	Korleis vil du det?										
1	Appen er utforma slik at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.										
2	Appen er utforma slik at ungdom blir vanvond i den så lenge som mogleg.										
3	Ungdommene får sjå til 2 kjære ting som blir reklamer for other ting dei har lyst å bruke appen.										
4	I tillegg vil vi ...										
<p>Etter ei stund informer du elevane om at du har fått tak i ei liste over smarte ting nokre av dei store appane brukar for å nå desse måla. Les for dei:</p>											
<p>1. Appen skal få ungdom til å opne den ofte og kome tilbake fort:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sende varslar om meldingar, likes eller nye ting som har skjedd • vise at venner er aktive eller har lagt ut noko nytt • ha daglege streaks, belønningar eller ting ein kan miste om ein ikkje kjem tilbake • seie ting som “du har gått glipp av noko” eller “sjå dette no” • lære kva brukaren likar, slik at det alltid finst noko interessant når dei kjem inn <p>2. Appen skal få ungdom til å bli verande så lenge som mogleg ved å halde på merksemda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vise videoar eller postar som kjem etter kvarandre utan stopp • foreslå nytt innhald heile tida • bruke korte, spennande eller overraskande klipp • vise ting som skaper sterke kjensler (latter, sinne, sjokk eller nysgjerrigheit) • tilpasse innhaldet etter kva brukaren stoppar opp ved <p>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 liknar vanlege postar • reklamere for ting som passar til interessene til brukaren • vise produkt som venner brukar eller snakkar om • bruke tilbod, konkurransar eller “avgrensa tid” • selje ting som kan brukast inne i appen (filter, skins, ekstra funksjonar) <p>Fekk dei nokre nye idear her?</p>											

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

Oppgåve 2:
Design ein som ungdom likar og brukar, men dei blir ikkje avhengig av den, og
ingen skal beste masse pengar på den.

Med	Korleis GI vi det?
1. Appen er effektiv slik at ungdom kann gå ut på den når dei kjem på skule. Det betyr at dei ikkje pressar seg i mellom (m)	Appen har ho denne typen innhald / design / algoritmar:
2. Appen er effektiv slik at ungdom kann bli varmt til i den så lenge dei har tid. Eller ei annleis bane til.	
3. Ungdommene slapp å kjemne på kjemmen.	
4. I tillegg vil vi ...	

Appen skal nemne:

Oppgåve 2 – Design ein app som ungdom likar og brukar, utan å bli avhengig av - og ingen skal tene masse pengar på den.

Skriv ut vedlegget for oppgåva til elevane.

Her blir det ofte å bruke dei omvendte erfaringane, altså å sette «ikkje innehalde» foran det meste som var i forrige app. Så be dei prøve å kome på kva innhald appen kan ha som ungdom vil like så godt at dei brukar det utan vanedannande design.

La dei jobbe med dette ei stund før du gir meir hjelp:

Igjen har du fått tak i ei liste frå nokon som har fått til ein veldig interessant app. Denne har:

1. Innhald som er gøy og inspirerende

- korte videoar eller postar som er morsame eller kreative
- hobbyinnhald (teikning, gamingtips, sport, musikk, dans, mat)
- idear til ting ein kan lage eller prøve sjølv
- små utfordringar eller prosjekt

2. Innhald som hjelper ungdom å lære noko

- korte forklaringar på ting ungdom er nysgjerrige på
- tips til hobbyar eller ferdigheiter
- små kurs eller “slik gjer du det”-videoar
- fakta eller historier om ting dei bryr seg om

3. Innhald som handlar om fellesskap

- grupper eller rom for interesser
- samarbeid om små prosjekt
- deling av eigne idear eller ting ein har laga
- vennlege kommentarar og støtte

4. Innhald som oppmuntrar til ting utanfor appen

- forslag til aktivitetar ute eller saman med venner
- idear til kreative prosjekt
- små oppdrag eller utfordringar i verkelegheita
- ting ein kan lage, spele eller utforske

5. Innhald brukaren sjølv vel

- velje tema du vil følge
- søke etter det du faktisk vil sjå
- endre eller nullstille anbefalingar

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



Poenget med denne oppgåva er at elevane skal bli meir klar over at algoritmar påverkar kva dei ser og gjer på nett – og dermed også kan påverke korleis dei har det inni seg. Det bør reflektere litt i etterkant om korleis barn kann beskytte seg mot å bli «fanga i» innhald som ikkje er bra for dei, men som likevel kjennes umogleg å legge frå seg. Det å legge merke til at det skjer er ofte ein god start! Og kanskje er det nokre appar dei kjenner ikkje er bra for dei, og dermed bør vurdere å ikkje bruke? Eller om dei kann skru av alt av varsel for å styre meir sjølv? Og så er det viktig å ha nok tid til å gjere på ting utan skjerm, sjå kvarandre inn i augene, bruke kroppen aktivt, vere ute i dagslys og slikt.