







PÅ SKJERMEN:	I TIMEN:
<p>Algoritmer</p> 	<p>I dag skal vi jobbe med påverknad på nett. Kvar dag blir vi påverka av mange ting: venner, familie, reklame, nyheiter og det vi ser på sosiale medium. Ofte merkar vi det ikkje ein gong, men på nett er det ikkje berre menneske som påverkar oss – det er også algoritmar, altså system som bestemmer kva vi får sjå meir av i feeden vår. Desse systema legg merke til kva vi likar, ser på og deler, og så viser dei meir av innhald som liknar. Det betyr at det som skaper reaksjonar ofte blir spreidd til fleire.</p> <p>Vi skal starte med å sjå ein liten film om det:</p>
<p>No skal de prøve å tenke som dei som vil påverke andre. De skal lage ein plan for korleis de kunne fått flest mogleg elevar til å stemme på eit bestemt forslag til ny kantine på skulen. Målet er ikkje å lære å lure nokon, men å forstå korleis påverknad fungerer, og korleis algoritmar kan bidra til å spreie bestemte budskap. Når vi forstår det, blir det også lettare å vere merksame på påverknad i kvardagen. Og korleis vi sjølv blir påverka av dette. Så her kjem oppdraget vi skal jobbe med.</p>	
	<p>Skulen vår har liksom vore så heldig å bli valt ut som pilotskule for eit prosjekt med gratis mat til alle elevane i 2 år. Prosjektet har ein verdi på 3 millionar i året, og dette skal dekke både maten og utgifter til å drifte det.</p> <p>Det er bestemt at for å sikre at elevane faktisk nyttar seg av dette tilbodet så skal dei få velje mellom tre ulike måtar å organisere dette på. Sjølve valet blir demokratisk og alle elevar skal få stemme. Men det er no 3 månadar til valet, og i tida fram til det så er det mogleg å påverke meiningane til elevane ganske mykje. Så no skal de jobbe i grupper som skal designe påverknadskampanjen til dei ulike alternativa.</p> <p>Først dei tre alternativa:</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kantina tilset ein kokk som lagar eit varmt måltid til alle kvar dag. Det blir kun 2 rettar å velje mellom, og det blir enkle rettar som suppe, pasta, gryterettar og pizza. Maten skal lagast av gode ingrediensar og vere sunn og god.
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kantina får kald buffé med brødmatt, pålegg og salatbar. Det blir omtrent det same kvar dag. Elevane forsyner seg og set saman den maten dei vil ha sjølv.
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kantina blir utstyrt med automatar med ferdigmat som yoghurt, smoothie, wraps, bagettar, pastasalat og påsmurte matpakkar. Maten er ikkje like fersk, men blir tilgjengeleg over lengre tid.
<p>Etter dette må du som lærar velje om elevane sjølv skal få velje kva prosjekt dei vil jobbe for, eller om du deler dei inn i dei tre gruppene sjølv. Skriv ut eller vis oppgåva i pdf.</p>	
<p>Berekn tid på slutten av timen til at elevane får presentere opplegga sine for kvarandre. Legg merke til, eller be elevane legge merke til, kva dei ulike har inkludert som kan aktivere algoritmar.</p>	
	<p>Det viktigaste i slike digitale kampanjar er dessverre ikkje at dei har gode argument for saka si, men at dei får målgruppa til å sjå lenge på innlegga og helst dele, trykke på noko eller produsere eige innhald som også kan bli sett og spreitt.</p> <p>På dette bildet var det automat-kampanjen som vann – fordi den vart mest vist.</p>

Refleksjon etterpå:

I dette tilfelle var det tre ganske gode alternativ å velje mellom, og då er det kanskje ikkje så viktig kven som vinn? Men i røynda kan folk bli påverka til veldig mykje gjennom algoritmar som kanskje ikkje er bra for dei.

- Kan elevane kome på eksempel på korleis algoritmar har påverka reelle val?
- Eller kva anna algoritmar påverkar hos ungdom?

Snakk saman om kva dei har lært om korleis menneske blir påverka av algoritmar, og om det er noko dei sjølve vil vere meir bevisste på frå no av, eller gjere annleis, på grunn av dette.



Under tittelen Digital detox, ligg eit felles opplegg for alle 3 trinna som handlar om å hjelpe elevane med små, enkle eksperiment for å redusere tid dei brukar på appar – om dei har lyst til det. Det er viktig at det er frivillig og kjem frå eigen motivasjon.

Start med ei slik innleiing medan elevane ser på bildet:

Dei siste åra har mange vaksne og forskarar diskutert korleis mobil, appar og sosiale medium påverkar ungdom. Nokre peikar på at mange unge i dag opplever meir søvnproblem, meir einsemd, meir konsentrasjonsvanskar og fleire psykiske plager enn før. Denne utviklinga har skjedd samstundes med at smarttelefonar og sosiale medium har blitt ein fast del av kvardagen til ungdom.

Samtidig viser forskning at ungdom som brukar mykje skjerm ikkje har det verre enn dei som brukar mindre. Ein grunn kan vere at appar og sosiale medium har blitt ein viktig del av fellesskapet.

Mange ungdommar seier likevel at dei ønskjer seg mindre skjerm i kvardagen – og meir tid til andre ting. Derfor vel nokre å teste små pausar frå enkelte appar eller frå mobilen i periodar. Ikkje fordi mobil nødvendigvis er "farleg", men for å finne ut om mobilbruken påverkar korleis ein fungerer og har det i kvardagen.

Snakk saman:

- Kvifor trur de mange ungdom og vaksne prøver å ta pausar frå enkelte appar eller redusere skjermtida si?
- Kva håper dei vil bli betre av det?
(Søvn, meir tid til andre ting, betre konsentrasjon, mindre stress og samanlikning, ha det betre saman med venner og familie)

Eksempel på kva mange testar:

Det kan vere lurt å lage mindre inngripande forsøk, ikkje «no skal eg slutte med sosiale media og slette alle appane mine» eller «eg bytter til dum telefon frå no av», men små ting som:

Ingen mobil den siste timen før leggtid, mobilen ligg i eit anna rom når du gjer lekser, skru av varslar frå nokre appar, ikkje bruke mobil dei første 30 minutta etter du vaknar, ein skjermfri kveld i veka, slette éin app i ei veke, legge mobilen bort når du er med venner, ei heil helg utan sosiale medium, ei veke utan ein bestemt app, fast mobilfri tid kvar dag

Gi elevane kvar sitt ark med «Ditt eksperiment» som dei fyller ut.

FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT	FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT	FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT	FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT
NAVNET DE BRUKER			
SIKKE			
PROBLEMET DU ØNSKER Å LØSE			
ØNSKET DU Å TESTE I EN VEKE			
FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT			
FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT			
FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT			
FOR DITT EKSPERIMENT MED DITT			

De kan gjerne også bruke dette vedlegget for å gjere elevane meir medvitne kva dei brukar tid på på nett, og kva det gjer med dei.



I løpet av timen eller ein annan gong kan de godt bruke denne øvinga for å passe på nakken sin

Gjer øvinga saman. Dette er ei øving som kan vere fin å gjere innimellom dersom dei unge er plaga med stiv nakke eller hovudverk.