

| <b>SKJERMEN VISER:</b>  | <b>I TIMEN:</b>   |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
|---|---|-------------------|---|--|---|--|---|---|---|----------------------|---|
|   | <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 som forklarer dette veldig kort og enkelt.</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. 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><b>Oppgave 1:</b><br/>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> </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> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Appen er utformet slik at ungdom blir vant til å bruke den som vanlig.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ungdommene (5-10 år) kjøper ting som blir reklamer for eller ting det har vært å bruke appen.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>I tillegg vil vi ...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Appen ditt navn _____</p>  | Kode  | Spørsmål til deg? | 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 å bruke den som vanlig. | 3 | Ungdommene (5-10 år) kjøper ting som blir reklamer for eller ting det har vært å bruke appen. | 4 | I tillegg vil vi ... | <p><b>Oppgave 1 – Design en app som ungdom liker, men de blir lett avhengige av den og eieren kan tjene masse penger.</b></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 de får mer hjelp.</p> |
| Kode  | Spørsmål til deg?   |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
| 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 å bruke den som vanlig.  |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
| 3   | Ungdommene (5-10 år) kjøper ting som blir reklamer for eller ting det har vært å bruke appen.   |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
| 4   | I tillegg vil vi ...  |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
| <p>Etter en stund informerer du elevene om at du har fått tak i en liste over smarte ting noen av de store appene bruker for å nå disse målene. Les for dem:</p>  |   |                   |   |  |   |  |   |   |   |                      |   |
| <p><b>1. Appen skal få ungdom til å åpne den ofte og komme tilbake fort:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sende varsler om meldinger, likes eller nye ting som har skjedd</li> <li>• vise at venner er aktive eller har lagt ut noe nytt</li> <li>• ha daglige streaks, belønninger eller ting man kan miste om man ikke kommer tilbake</li> <li>• si ting som “du har gått glipp av noe” eller “se dette nå”</li> <li>• lære hva brukeren liker, slik at det alltid finnes noe interessant når de kommer inn</li> </ul> <p><b>2. Appen skal få ungdom til å bli værende så lenge som mulig ved å holde på oppmerksomheten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vise videoer eller poster som kommer etter hverandre uten stopp</li> <li>• foreslå nytt innhold hele tiden</li> <li>• bruke korte, spennende eller overraskende klipp</li> <li>• vise ting som skaper sterke følelser (latter, sinne, sjokk eller nysgjerrighet)</li> <li>• tilpasse innholdet etter hva brukeren stopper opp ved</li> </ul> <p><b>3. Appen skal få ungdom til å kjøpe ting eller trykke på reklame ved å:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vise reklame som ligner vanlige poster</li> <li>• reklamere for ting som passer til interessene til brukeren</li> <li>• vise produkter som venner bruker eller snakker om</li> <li>• bruke tilbud, konkurranser eller “begrenset tid”</li> <li>• selge ting som kan brukes inne i appen (filter, skins, ekstra funksjoner)</li> </ul> <p>Fikk de noen nye ideer her?</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.

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

| Mål  | Kriterier til det?   |
|--|--|
| 1. Appen er relevant på et ungdomsarena på et tema som de har lyst til å bruke. Det betyr at det skal være noe som de vil bruke (ikke masse penger). | Appen har et design som viser innhold / design / oppgaver. |
| 2. Appen er relevant på et ungdomsarena på et tema som de har lyst til å bruke. Det betyr at det skal være noe som de vil bruke (ikke masse penger). |  |
| 3. Ungdommene slipper å kjempe på kjempe.  |  |
| 4. Et tillegg til et ...   |  |

Appen ett navn:

## 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 gir mer hjelp:

**Igjen har du fått tak i en liste fra noen som har fått til en veldig interessant app. Denne har:**

### 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.