

SKJERMEN VISER:	I TIMEN:										
	<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:</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 bli det?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Appen er utforma så at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Appen er utforma så at ungdom blir vanvanda i den så lenge som mogleg.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ungdommene får sjå til 2 kjøpe ting som blir reklamer for eller ting dei har lyst til å bruke seggen.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>I tillegg vil vi ...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Appen skal nemne _____</p>	Kode	Korleis bli det?	1	Appen er utforma så at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.	2	Appen er utforma så at ungdom blir vanvanda i den så lenge som mogleg.	3	Ungdommene får sjå til 2 kjøpe ting som blir reklamer for eller ting dei har lyst til å bruke seggen.	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 du eventuelt brukar lista under til å gi dei meir hjelp.</p>
Kode	Korleis bli det?										
1	Appen er utforma så at ungdom skal sjå den ofte og kome tilbake til den fort.										
2	Appen er utforma så at ungdom blir vanvanda i den så lenge som mogleg.										
3	Ungdommene får sjå til 2 kjøpe ting som blir reklamer for eller ting dei har lyst til å bruke seggen.										
4	I tillegg vil vi ...										
<p>Dette er vanlege strategiar i apputvikling for å sikre at desse måla blir nådd.</p>											
<p>Mål 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>Mål 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>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 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>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.</p>											

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

Mål	Korleis vil du det?
1. Appen er effektiv så at ungdom berre går inn på den når dei kjem på skule eller når dei er på skule.	Appen har berre denne typen innhald / design / oppsett.
2. Appen er effektiv så at ungdom berre blir vant til å bruke den så lenge dei har tid. Eller er kanskje kanskje tid.	
3. Ungdommane slipper å kjemne på kjøpet.	
4. Tillegg til ...	

Appen vil heite:

Oppgåve 2 – Design ein app som ungdom likar og brukar, utan å bli avhengig av - og ingen skal tenne 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 eventuelt gir meir hjelp.

Forslag til innhald for ein slik app vil vere:

1. Innhald som er gøy og inspirerande

- 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 egne 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 kan 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 kan 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.



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»

NR	DATE	TEST	RESULTAT	KOMMENTAR
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

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.