

Spil om algoritmisk literacy	2
Materialer	2
Antal spillere	2
Sådan spiller man	2
Differentieringsmuligheder	2
Cases til slides om algoritmisk literacy	3
Vide: Kognitiv dimension	3
Kende - Case 2	3
Forstå - Case 5	3
Opmærksom på - Case 6	3
Dyb indsigt i - Case 9	3
Føle: Emotionel dimension	4
Fornemme - Case 7	4
Påvirke - Case 10	4
Værdsætter - Case 1	4
Modstand - Case 4	4
Gøre: Adfærdsmæssig dimension	5
Handle - Case 11	5
Interagere bevidst - Case 8	5
Færdigheder - Case 3	5

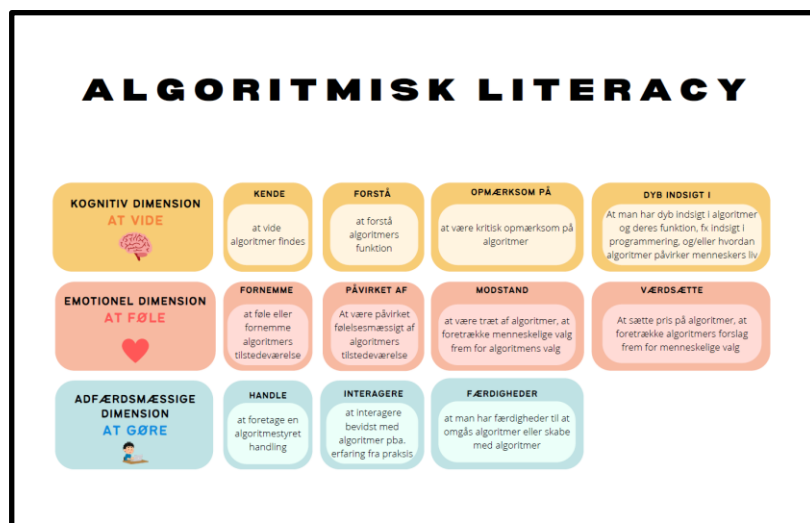
Spil om algoritmisk literacy

Materialer

- Slides til læreren med 11 cases
- Én spillebrik pr. gruppe (gerne en legomand, så man spiller med et "menneske")
- Én spilleplade pr. gruppe (findes i PDF, som kan printes i A3 og evt. lamineres)

Antal spillere

En klasse inddelt i grupper af ca. fire elever +/-, som det kan passe med klassen.



Sådan spiller man

- Eleverne arbejder i grupper, og hver gruppe har en spilleplade med algoritmisk literacy og én spillebrik.
- Læreren viser på et slide én case ad gangen for klassen.
- Eleverne diskuterer i grupperne, hvilke dimensioner af algoritmisk literacy hovedpersonen besidder.
- Eleverne lægger deres spillebrik på den dimension, de mener, hovedpersonen besidder, og forbereder sig på at kunne argumentere for deres svar.
 - Enten kan eleverne lægge sin brik på hovedkategorien *vide*, *føle* eller *handle*, som giver 1 point
 - De kan også vælge at lægge en brik på en af underkategorierne, som giver to point. De vælger selv, om de vil lægge én eller to brikker.
 - De får point, hvis rammer rigtigt. Hvis de rammer forkert, får de ét minuspoint for hovedkategorien, to minuspoint for underkategorien.
- Læreren hører først alle gruppernes forskellige svar og argumenter herfor (deres svar er låst, så her må de ikke ændre svar, selvom de andre grupper kommer med argumenter)
- Herefter afslører læreren, hvilket svar der er i lærervejledningen og giver grupperne point.

Differentieringsmuligheder

Hvis man vurderer, at klassen har bedre af ikke at konkurrere, kan spillet udføres som et samtale spil, hvor eleverne placerer en eller evt. to brikker på de dimensioner, de synes, træder frem i casen uden at de får point. De forskellige placeringer åbner for en samtale om dimensionerne af algoritmisk literacy, og hvordan nogle af dimensionerne i nogle af casene er tæt forbundne. Fx vil casen med *færdigheder* under den *adfærdsmæssige dimension - at gøre* ofte hænge sammen med at have *dyb indsigt i* algoritmer som tilhører den *kognitive dimension - at vide*.

Cases til slides om algoritmisk literacy

Vide: Kognitiv dimension

Kende - Case 2

Chang sidder ved sin PC og ser videoer på Youtube. Han søger efter forskellige fodboldvideoer og videoer med sjove trickskud. Han ved godt, at Youtube præsenterer ham for flere og flere videoer med samme slags indhold, men ved ikke helt hvorfor.

Forstå - Case 5

Alma ser reels på Instagram. Hun får vist mange sjove ting, som hun godt kan lide. Hun ved også godt, hvorfor hendes feed ser ud, som det gør. Hun har jo set mange af den slags videoer, så hun ved godt, at hendes feed viser hende det, hun kan lide. Hun ved nemlig, at algoritmerne, der styrer Instagram, fungerer sådan.

Opmærksom på - Case 6

Max ser reels på TikTok. Han får vist vildt mange sjove reels, hvor folk laver skøre ting. Det er fordi han har brugt lang tid på at se lige netop den slags reels. Nogle gange liker han en sjov reel, andre gange deler han dem med sine venner. Han er ret opmærksom på ikke at se reels med indhold, han ikke gider. Han ved godt, at hans feed bliver anderledes, hvis han begynder at klikke på eller dvæle ved alt muligt tilfældigt. Derfor svarer han altid nej, når en af vennerne spørger, om han vil se noget bestemt, for han gider ikke have ødelagt sit feed.

Dyb indsigt i - Case 9

Ellen sidder på Youtube og ser videoer af forskellige youtubere, hun følger. Hun er ret optaget af det content, de laver, og hun synes, det er sjovt. Ellen har liket en del af videoerne, og hun har også delt dem med sine venner. Engang skrev hun også mange kommentarer i kommentarsporet, og der var faktisk en af youtuberne, der svarede hende. Det var en ret fed oplevelse. Ellen har en derfor en følelse af, at hun kender youtuberne ret godt. Til gengæld ved hun også, at youtuberne tjener penge på at lave content og ved at få følgerne til at like og subscribe. Ellen så nemlig engang en video, hvor der var en, der forklarede, at jo mere interaktion der er med youtubernes videoer, jo mere får de deres content ud. Det gør de, fordi det sociale medie, de poster på, er styret af algoritmer. Algoritmerne sørger for, at det content, der har flest interaktioner bliver vist til flere. Jo flere, der får vist og interageret med youtubernes content, jo flere penge kan youtuberne tjene på reklamer og samarbejde. Ellen ved derfor udmærket godt, at youtubernes content er designet til at få hende til at like, dele eller kommentere – fordi algoritmerne "hjælper" youtuberne med at tjene penge. Hun overvejer derfor, om hun overhovedet kender de rigtige mennesker bag youtuberne?

Føle: Emotionel dimension

Fornemme - Case 7

Benjamin er ny på sociale medier, og han kan godt bruge lang tid på at doomscrolle på TikTok. Pludselig fornemmer han, at hans feed ændrer sig, efter at han har set på ny musik, inden for de genrer han kan lide, indholdet er lidt vildere og hårdere, næsten bandeagtigt. Det synes han alligevel er mærkeligt, for han havde jo ikke søgt på noget med bander.

Påvirke - Case 10

Karen er så træt af sin krop for tiden. Alle andre piger ser så godt ud. Hun tænker, at hun kan høste nogle gode slankeråd på TikTok, for på TikTok er der mange, der godt tør lave content, selvom de er lidt anderledes. Efter at have siddet hele eftermiddagen på TikTok, er det som om Karens indhold ændrer sig, og der er ret mange meget tynde piger, der taler om, hvordan man hurtigt kan tabe sig ved kun at spise en særlig suppe i en hel uge eller faste systematisk. Karen kommer til at klikke på en profil, og der dukker videoer op med regulær selvskade og cutting. Alt vender sig i Karen, det virker helt crazy. Tænk, at man vil gøre det mod sin krop, og tænk, at man på en helt almindelig eftermiddag kan møde sådan noget indhold på sin telefon. Næste dag kan hun stadig se videoerne for sit indre blik, gad vide om TikTok overhovedet er et fedt sted for hende at være, når de ikke har mere tjek på deres indhold?

Værdsætter - Case 1

Kasper sidder på nettet og googler. Han søger efter forskelligt gamerudstyr, som han kan ønske sig til sin fødselsdag. Pludselig falder han over et fedt trådløst headset, som han klikker på. Han søger videre på nettet for at se, hvor han kan købe det billigst. Senere samme aften tænder han sin computer for at game. Næsten uanset, hvilken side han går ind på, bliver han spammet med reklame for præcis det headset, han synes er fedt. Kasper synes, det er så dejligt, at han får vist reklamer for headsettet, for så er der større chance for at han ser et vildt godt tilbud, han kan sende til sin mor.

Modstand - Case 4

Sille sidder på sin telefon og søger efter noget bestemt tøj på en shopping-app. Hun falder over et par fede sneaks, som hun vil købe for sine hårdt tjente penge fra arbejdet i kiosken. Hun tager en spontan beslutning og bestiller dem med det samme. Skoene kommer tre dage senere med posten, og Sille er lykkelig. Dog er hun også ret irriteret. Selvom hun har købt skoene, og de allerede er kommet med posten, får hun stadig reklamer på Instagram for de samme sko. Sille synes, det er vildt irriterende, at Instagram viser hende de sko, hun allerede ejer.

Gøre: Adfærdsmæssig dimension

Handle - Case 11

Marcus klikker rundt på Youtube. Han finder en video, han godt kan lide, så han vælger at subscribe til kanalen.

Interagere bevidst - Case 8

Oliver er garvet Spotify-bruger og han laver også musik med sine kammerater. De er store på sociale medier og har nu fået udgivet en rap på Spotify. Oliver har bevidst kortet deres nummer ned, fordi et stream på Spotify tæller, selvom brugeren kun lytter 30 sekunder. Han har også gjort en del for at få nummeret med på playlister som #emo-rap #vaportrap #electrofox. Efter nummeret har været oppe i en uge, tjekker han data og finder ud af, hvad brugernes skip-rate er. Folk lytter overvejende til hele nummeret. Det ser godt ud.

Færdigheder - Case 3

Samia arbejder med Scratch i matematik. Hun er blevet stærk i programmeringssproget, og har også lavet små maskinlæringsalgoritmer og masser af små spil. Hun beslutter sig for at lave en maskinlæringsalgoritme, så hun med sit ansigtsudtryk kan styre et af de spil, hun har udviklet. Det tager tid, men det er fedt. Hun er ret stolt, da hendes skolekammerater grinende afprøver hendes algoritme med skøre ansigtsudtryk. Hun forklarer dem, at de skal bruge fire ansigtsudtryk for at styre bilen...