

**Format**  
Gruppearbejde (3-4 pers.)

**Tid**  
45-90 min.

**Målgruppe**  
5.-7. klasse

**Materiale**  
Explain Everything

## Forøvelse: Appen der vil vide alt

### Formål

Formålet med denne øvelse er, at eleverne skal gøre sig nogle overvejelser om, hvor mange oplysninger man afgiver om sig, hvis man ikke er opmærksom på, hvad man siger 'ja' til og stiller sig kritisk overfor om de oplysninger, der efterspørges, er nødvendige for at bruge appen. Opgaven kan gennemføres som et gruppearbejde på 45 min., hvor eleverne koncentrerer sig om at beskrive appen gennem få ord. Der kan også afsættes 90 min. eller mere, hvor eleverne fremlægger deres produkt for resten af klassen, med brug af et digitalt værktøj, fx 'Explain Everything'.

### Sådan gør I

Eleverne skal i denne forøvelse designe en app, der suger oplysninger ud af brugerne. Nogle elever kan opleve, at det er svært at finde på og beslutte, hvilken type app de vil designe. Derfor kan det være en hjælp, at beslutningen er taget på forhånd af læreren.

- Forestil jer, at I er iværksættere og skal designe en app. Det kan fx være en app, der er en lommelygte eller en app, der holder styr på træning eller et nyt socialt medie. Start med at beslutte formålet med appen og lav så en liste over, alle de informationer og adgange som brugeren skal give til appen. Overvej om appen er gratis eller om den skal koste penge. Hvad kunne være interessant at vide om brugeren og fx brugerens kontakter?
- Præsenter jeres app og brugerbetingelser for klassen
- Diskussion i klassen efter hver præsentation
- Vil I bruge denne app? Hvorfor/hvorfor ikke?