

Unge og algoritmer

Tech Tactics

Kategori

Klasseaktivitet.
Gruppeorienteret spilaktivitet med efterfølgende diskussion.

Tid

90 min

Inden denne øvelse, anbefaler vi, at klassen har arbejdet med øvelse 1 "Dialog".

Introduktion

Formålet med dette spil 'Tech Tactics' er at sætte gang i en diskussion om algoritmer på sociale medier og deres indflydelse på vores liv. Vi anbefaler, at du først nyder spillet med din klasse uden at afsløre dets formål. Undervejs i spillet vil spillerne træffe nogle taktiske beslutninger, som påvirker de andre spillere. Disse beslutninger skal diskuteres efterfølgende i klassen. Spørgsmålene findes nedenfor.

Om spillet

Spillet spilles med 1-2 spillere pr. hold. Ved 2 spillere pr. hold kan de få muligheden for at samarbejde og træffe beslutninger sammen.

Hvert hold repræsenterer et it-firma, og omtales i reglerne som firma. Hvert firma finder på et navn og skriver det på budpladen. Hvert firma skal have 7 ens farvede brikker – 3 til datastatuspladen og 4 til arbejdspladen. Disse brikker markerer, hvor firmaet er placeret i spillet.

De 7 ensfarvede brikker til hvert firma kan fx være brikker, der lånes fra et andet spil. Andre muligheder er, at eleverne kan lave nogle papirkugler, der farves, eller hvis man har adgang til 3D-printer, kan man designe og printe sine egne brikker.

Kategorier

De 4 kategorier på spillepladen er: Kattevideoer, politik, gaming og kontroversiel.

1. Kattevideoerne er ment som den lette underholdning, som kan give et smil på læben for de fleste.
2. Politik er ofte holdningstungt og kan skabe debat.
3. Gaming har et stort konkurrenceelement og tiltrækker mange, der går op i at spille for sjov sammen med venner.
4. Kontroversiel er det indhold, som ofte kan opleves grænsesøgende/-overskridende. Eleverne kan være med til at vurdere, hvilket indhold der kan høre under denne kategori, inden spillet sættes i gang.

3 typer plader

- Datastatuspladen (1 fælles), hvor firmaerne optæller deres data, som er spillets point.
- Arbejdspladen (1 fælles), hvor man placerer sine programmører i hvilke af de fire kategorier, de arbejder med.
- Budpladen (1 pr firma), hvor man skriver sit bud, når man køber et eventkort.

Se bilaget "Opsætning af spillet"

Bemærkning: Vi anbefaler at alle pladerne printes og lamineres, så eleverne kan skrive på dem og viske ud og så kan man genbruge spillet på et senere tidspunkt. Størrelse på pladerne medfølger. Der skal bruges en whiteboard tusch pr. firma.

Efter spillet**Spørgsmål til klassen**

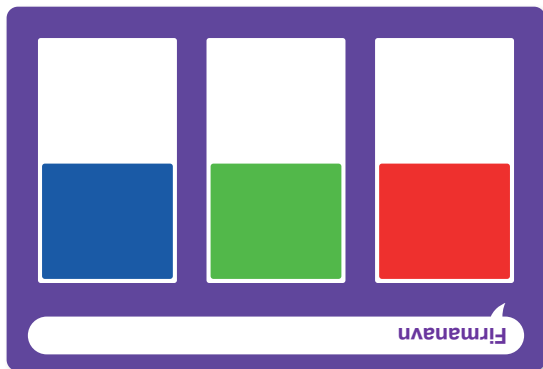
Under spillet træffer firmaerne taktiske beslutninger, der påvirker de konkurrerende firmaer. Efter spillet diskuteres disse beslutninger på klassen. Her er nogle spørgsmål, du kan overveje for at opsummere spilaktiviteten:

- Hvad var den mest effektive taktik for at vinde spillet?
- Hvordan kunne I påvirke hinanden i spillet – firma mod firma?

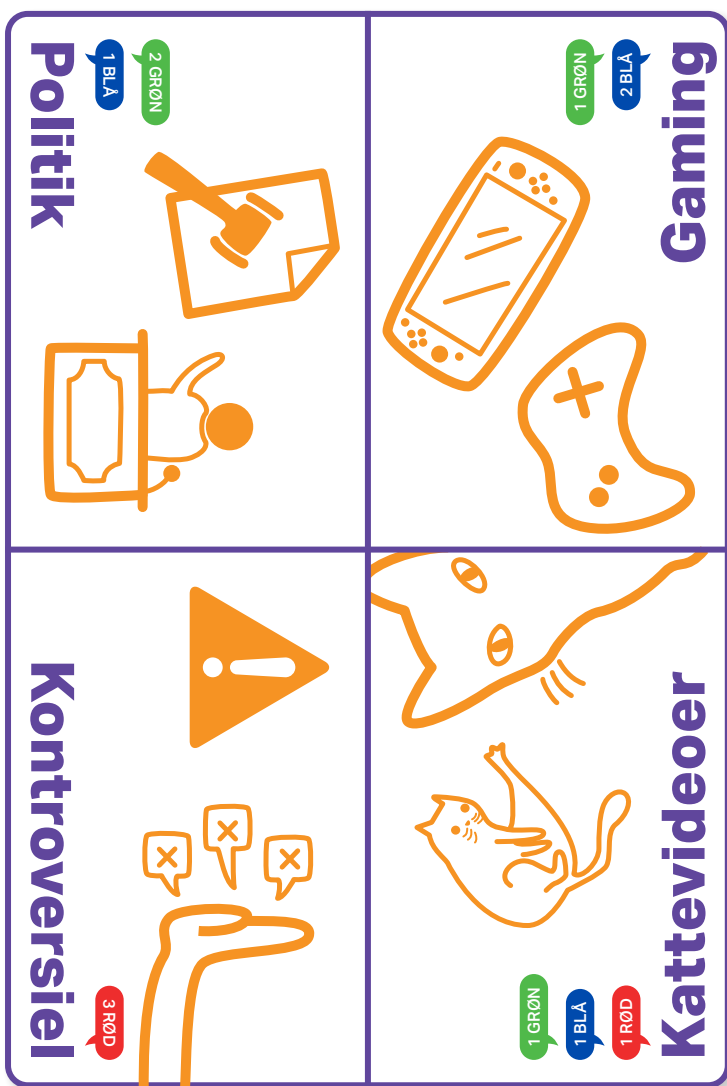
Til den sidste del af drøftelserne om spillet skal eleverne bruge den viden, de fik i øvelse 1 "Dialog" om, hvad algoritmer er og hvad de betyder for det, vi fx møder på sociale medier. Det kan være en god ide at gentage nogle pointer fra videoerne med ekspertens og de unge, inden følgende spørgsmål diskuteres:

- Hvilke sammenhænge med algoritmer kan I genkende i spillet?
- Hvordan påvirkes jeres feeds og oplevelser online? Og hvordan påvirker det jer?
- Hvad synes I om den måde, fx sociale medier indsamler og bruger data på?
- Hvad vil I gøre anderledes i jeres brug af online tjenester som fx sociale medier? Hvorfor?

Opsætning af spillet



Firma 1



Datastatusplade

35	35	35
34	34	34
33	33	33
32	32	32
31	31	31
30	30	30
29	29	29
28	28	28
27	27	27
26	26	26
25	25	25
24	24	24
23	23	23
22	22	22
21	21	21
20	20	20
19	19	19
18	18	18
17	17	17
16	16	16
15	15	15
14	14	14
13	13	13
12	12	12
11	11	11
10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1

Firma 2

