

Format
Frugtsalat-leg

Tid
15-20 minutter

Målgruppe
3.-4. klasse

Materiale
Udsagn fra dette dokument

Del 1: Startøvelse

Formål

I denne del bliver eleverne sporet ind på, at der skal arbejdes med digitale medier. Der fokuseres på apps, da eleverne kender til og bruger apps. Aktiviteten er startskuddet til de følgende opgaver, hvor eleverne får mere viden om personoplysninger og skal forholde sig til denne viden.

Sådan gør I

Klassen samles i en rundkreds. Læreren læser udsagnene op et ad gangen. Hvis eleverne kan svare ja, rejser de sig op og bytter plads med hinanden. Tillægsspørgsmålene kan stilles til alle, når der er byttet plads. Der skal ikke fjernes stole, som i den klassiske udgave af legen 'frugtsalat'.

Udsagn:

- Jeg kan godt lide at spille online-spil
- Jeg spiller på en telefon eller tablet
- Jeg kan finde ud af at sende en sms
- Jeg kan finde ud af at tage et billede med en telefon
- Jeg kan sende billeder fra en telefon
- Jeg ved, hvad en app er (Tillægsspørgsmål: Hvad er en app?)
- Jeg bruger apps på en telefon eller tablet (Tillægsspørgsmål: Hvilke apps bruger I?)
- Jeg får hjælp af mine forældre til at downloade apps.
- Jeg må bruge alle de apps, jeg har lyst til (Tillægsspørgsmål: Siger jeres forældre nogle gange 'nej' til, at I må bruge en bestemt app? Hvorfor siger de 'nej'? Hvad mener du om det?)
- Jeg oplever nogle gange reklamer i de apps, jeg bruger.
(Tillægsspørgsmål: Hvad gør I så? Hvilke reklamer? Hvorfor tror I, der er reklamer?)
- Jeg bruger apps, som er gratis (Uddybende forklaring: Hvis det ikke koster penge at downloade en app, kan det være fordi man skal betale inde i appen, fx for at komme på næste niveau i et spil, eller at der reklameres for ting i appen, som dem der laver appen regner med, at man gerne vil købe).

App er forkortelse for applikation. Det er et lille softwareprogram, som kan downloades til fx smartphones og tablets. Apps tilbyder forskellige funktioner og muligheder, fx underholdning, shopping, kommunikation, kortlæsning og meget andet. Nogle apps koster penge at bruge, og andre betaler man ikke penge for. Hvis en app er 'gratis', betaler man med sine data (de oplysninger, man afgiver) og præsenteres fx for reklamer.

Når man bruger en app, kan der dukke reklamer op på forskellige måder, afhængig af hvilken app, browser, m.m. man bruger. Der kan dukke et lille banner op, som reklamerer for noget man har googlet tidligere på dagen, eller en YouTube-video kan blive afbrudt for at vise en reklame for en film eller et produkt. Måske kan man ikke komme videre i sit telefonspil, før man har set en reklame.

Inden en app downloades og tages i brug, bør man undersøge, hvilke data der opsamles, hvordan de behandles og hvordan man indstiller privatlivsindstillinger. Informationen og indstillingsmulighederne findes ofte under 'Vilkår og betingelser', 'Privatliv' eller 'Indstillinger'.