Underviservejledning

Introduktion



Børn og unge er i dag storforbrugere af digitale medier. De deler oplysninger om sig selv og andre – uden nødvendigvis at vide, at der er tale om deling af personoplysninger. Generelt har det digitale univers så meget at byde på, at det kan være svært at navigere i. De fleste er tilbøjelige til at give sit samtykke til forskellige udbydere – uden at læse brugerbetingelserne - fordi de ønsker at komme hurtigt videre. Men tit ved de ikke, hvad det indebærer eller hvad de har givet samtykke til.

Datatilsynet har derfor valgt at sætte fokus på børns behandling af personoplysninger og anvendelse af digitale medier. Formålet er at kaste lys over de helt almindelige udfordringer, der kan opstå ved børns behandling af personoplysninger. Datatilsynet ønsker at gøre opmærksom på børn og unges rettigheder, når det gælder deres personoplysninger. Formålet er også at give børn og unge indsigt i de vigtigste begreber inden for databeskyttelse, for både at give dem en grundlæggende viden inden for databeskyttelse og for at skabe de bedste rammer for forståelsen af spillets indhold.

Målgruppe

Undervisningsmaterialet er rettet mod 10-12 årige elever på mellemtrinnet (4.-6. klasse).

Læringsmål

Undervisningspakken er målrettet til sprog- og samfundsfag. Derudover kan pakken også med fordel bruges i en temauge, hvor der sættes fokus på et specifikt emne.

Eleverne skal som udgangspunkt lære at:

- Forstå korte instruktioner, spørgsmål og beskrivelser
- Forstå hovedindholdet i korte fortællinger

<u>Grundlæggende forståelse af rammerne om databeskyttelse</u>

- Eleven kan på et helt grundlæggende plan redegøre for, hvad databeskyttelse overordnet handler om
- Eleven kan på et overordnet plan forstå og forklare begrebet "den dataansvarlige" og begrebet "den registrerede"

<u>Grundlæggende forståelse af personoplysninger</u>

- Eleven kan identificere, hvad en personoplysning er
- Eleven kan vise, at der findes flere kategorier af personoplysninger og beskrive dem

Grundlæggende forståelse af rettigheder

- Eleven kan på et overordnet plan forstå og forklare, hvad en rettighed er
- Eleven ved og kan forklare, at der er forskellige rettigheder og hvordan de kan anvendes

Opbygning af undervisningspakken

I denne undervisningspakke finder du:

- Lærervejledning
- PowerPoint med slides, der kort gennemgår nogle af de vigtigste begreber inden for databeskyttelse, som kan give eleverne en grundlæggende viden før spillets begyndelse
- Digitalt spil
- Facitliste over spillet med bemærkninger, der forklarer formålet med opgaverne inkl. juridiske forklaringer og forbehold



Pakken er bygget op således, at det kan gennemføres på to lektioner af 45 minutter.

Vi forestiller os, at der bliver brugt 30 minutter på at gennemgå PowerPointen med de vigtigste begreber, så eleverne er godt rustet til spillet. Eleverne skal bruge ca. 30-40 minutter på at gennemføre spillet på en computer og den resterende tid kan bruges på at tale om de rigtige svar, hvad eleverne kom frem til mv.

Det digitale spil kan enten gennemføres i grupper eller individuelt. Umiddelbart vil vi anbefale, at eleverne bliver inddelt i grupper, da det bedre kan give anledning til en god og faglig snak.

Spillet kan både køre i Chrome og Safari. Spillet er ikke udviklet til en telefon.

Spillets opbygning

Nedenfor uddybes, hvordan I kommer i gang med spillet, hvad spillet indeholder og en beskrivelse af spillets elementer.

Hvor ligger undervisningspakken?

Du kan finde den fulde pakke på vores hjemmeside: www.datatilsynet.gl / https://da.datatilsynet.gl/

Hvad skal eleverne bruge for at tilgå spillet?

- Eleverne skal bruge en computer pr. gruppe.

Hvordan er spillet bygget op?

Samtykke

Før spillet påbegyndes, skal den elev, hvis computerspillet afvikles på, give et samtykke, der er helt frivilligt. Samtykket handler om, at Datatilsynet gerne vil registrere oplysninger om, hvor langt eleverne er kommet i Datadysten. Det gøres med en cookie. Formålet med cookien er, at eleverne kan afbryde spillet og senere fortsætte, hvor de stoppede. Datatilsynet indsamler ikke andre

oplysninger eller deler oplysninger om, hvor langt eleverne er nået i spillet med andre. Hvis eleverne vil give lov til, at Datatilsynet må indsamle oplysninger om, hvor langt de er nået i spillet, skal de trykke "Ja." Eleverne kan også vælge at trykke "Nej" og begynde spillet. Hvis nogle af eleverne har trykket "Ja" eller "Nej" og fortryder, kan de altid trække deres samtykke tilbage eller give det. Det kan de gøre, ved at trykke på cookieindstillingen nede i venstre hjørne og ændre svaret.



Vi gør opmærksom på, at der i spillet indgår opgaver om sociale medier som Snapchat, Facebook mv., hvor aldersgrænsen er 13 år. Vi opfordrer til, at eleverne sættes ind i brugervilkårene for de forskellige kanaler. Det er vigtigt at understrege, at de sociale mediers medvirken i spillet ikke er en opfordring til at oprette en konto. De nævnte kanaler er udelukkende brugt som eksempler på hverdagssituationer i spillet. Læs mere i facitlisten → begreber → opgave 8.

Baner

Spillet er delt op i tre baner – **Begreber**, **Rettigheder** og **Avanceret**.

Er der en bestemt rækkefølge?

Eleverne skal først igennem banen "**Begreber**" for at opbygge en grundlæggende viden om databeskyttelse, der vil give dem en større forståelse for de næste to baner.

Når de har gennemført den første bane, kan de hoppe videre til banen "**Rettigheder**", hvor opgaverne er bygget op om dagligdagssituationer, som eleverne kan relatere til.

Banen "**Avanceret**" stiger i sværhedsgraden og er lidt mere tricky end de to foregående baner. Bemærk, at man skal gennemføre banerne i den ovenstående rækkefølge for at komme videre.

Svarmuligheder

Svarmulighederne ved opgaverne varierer. Ved nogle af opgaverne skal eleverne "vælge alle de rigtige svar" – hvor der er mere end ét rigtigt svar.

Der vil også være svarmuligheder, hvor eleverne skal "matche" svarene med hinanden – dvs. sammensætte svar i forskellige kategorier.

Endelig er der også "sandt/falsk" svarmuligheden, hvor eleverne skal sortere sandt/falsk svar fra hinanden.



Hvad sker der, når man har gennemført banerne?

Når eleverne har gennemført en bane, får de point efter antal rigtige svar. Det vil resultere i enten en guld, sølv eller bronze pokal.

Kan spillet gemmes?

Hvis eleverne ikke når at færdiggøre spillet, skal de ikke starte forfra, næste gang computeren og spillet åbnes. Det kræver dog, at de trykker "Ja" i cookien, der popper op før spillets start. Det er frivilligt!