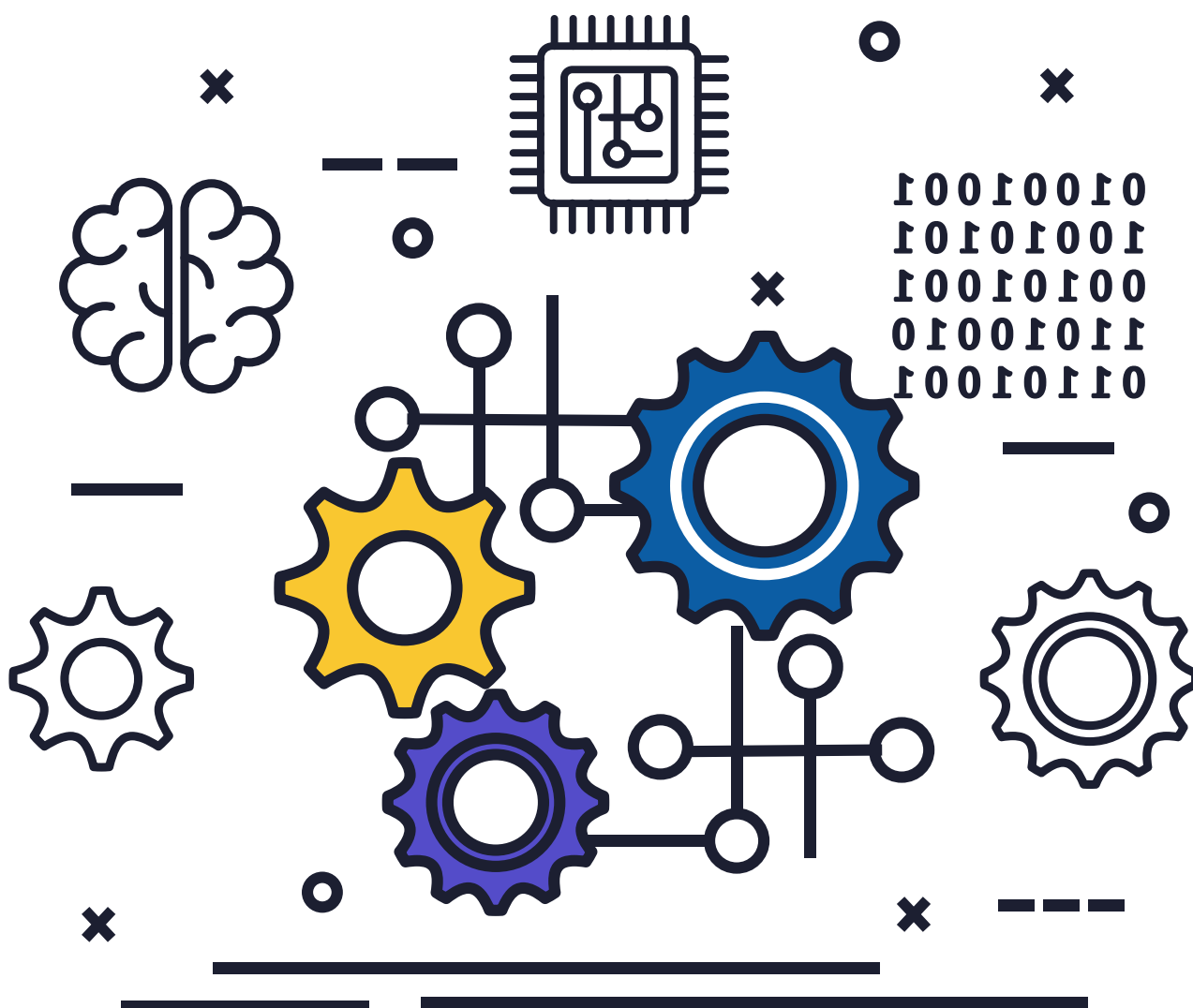


# Hekta? Et kodekammer om din digitale hverdag

Lærerveiledning



## Lærerveiledning: Hekta? Et kodekammer om din digitale hverdag

Her får du en gjennomgang av kodekammeret "Hekta?" og tips til gjennomføring av undervisningsopplegget.

["Hekta?" Et kodekammer om din digitale hverdag](#)



Foto: Tom Knudsen. CC BY-SA.

### Oversikt

Kodekammeret "Hekta?" gir elevene grunnlag for å diskutere kritiske problemstillinger knyttet til alt fra sosiale medier til søkemotorer, spill, apper og kundeklubber. Vi har valgt ut fire perspektiver som er tema for fire ulike rom i kodekammeret:

1. Bussen: Teknologien
2. Klasserommet: Hjernen
3. Kantina: Det sosiale
4. Kiosken: Pengene



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet



NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA

Målet med kodekammeret er at elevene skal bli bevisste på disse ulike perspektivene. Kodekammeret tar opp ulike dilemmaer og situasjoner knyttet til bruk av mobilen og sosiale medier i hverdagen. Spillet er et utgangspunkt for videre fordypning og diskusjon rundt konkrete caser.

### Lite tid? Forslag til tilpasninger

Du trenger trolig 3–4 skoletimer for å gjennomføre hele opplegget. Det er mulig å dele opplegget i to:

1. Spill spillet og snakk sammen i klassen om de ulike perspektivene (2 timer).
2. Jobb med puslespilloppgavene (2 timer).

En løsning kan også være å gi den individuelle delen av puslespilloppgavene i lekse. Hvis du ikke har mulighet til å sette av såpass mye tid til dette, kan en hoppe over hele puslespillopplegget og heller bruke tiden på å løse casene i grupper. Da kan det være en fordel å oppsummere de fire perspektivene i plenum før man setter i gang med casene.

### Gjennomgang av kodekammeret

For å regulere tidsbruken i selve spillet er det viktig å gi hint til de som henger etter. Hvis noen ikke har kommet seg videre etter 7–8 minutter, bør de få et hint. Det er en fordel å ha spilt gjennom kodekammeret på forhånd. Her kommer en beskrivelse av hvordan du løser de ulike rommene og forslag til hint du kan gi hvis elevene sitter litt fast:

### Bussen

I bussen er temaet teknologi. På vinduene henger det plakater med informasjon om vaksine mot "rotteinfluensa". Passasjerene på bussen får ulik informasjon på telefonene sine om denne vaksinen. Informasjonen de får, er styrt av algoritmer basert på persondata i søkemotoren de bruker. På skjermen som henger i taket, finner du en video som forklarer nærmere hvordan dette fungerer.



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet



NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA

For å komme deg ut av bussen må du løse et kryssord. Kryssordet finner du via QR-koden som dukker opp når du klikker på den eldre mannen som sitter og løser kryssord. For å løse kryssordet må du lese om de ulike passasjerene og se videoen. Når du har løst ferdig kryssordet, dukker det opp et løsningsord som vises under kryssordet. Dette er koden for å komme videre.

Forslag til hint: Gjør oppmerksom på at det er et løsningsord som står under kryssordet. Når løsningsordet begynner å bli fylt med bokstaver, er det lov å gjette det endelige ordet. Noen vil også trenge hjelp til å løse selve kryssordet.

## Løsningsord: teknologien

### Klasserommet

I klasserommet er det hjernen som er tema. Hvis du klikker på hodet til dokka, får du opp en video som forklarer sentrale begreper knyttet til temaet. På tavla står det tre ord som kan kobles til tre av elevene i klasserommet. Hvis du ser nøye på disse elevene, ser du at de har bokstaver på klærne sine. Det ligger også et hint om dette på en lapp under døra. Når du har koblet riktig ord til riktig elev, og satt bokstavene på klærne deres i riktig rekkefølge, får du løsningsordet.

Forslag til hint: Gjør dem oppmerksom på lappen under døra. Be dem klikke på teksten på tavla og lese nøye.

## Løsningsord: dop

(NB: Det er planlagt noen endringer i dette rommet, så løsningsordet vil trolig bli noe annet etter hvert).

### Kantina

I kantina er det sosiale i fokus. Dette rommet er det mest kompliserte i spillet. Det er tre interaktive oppgaver i rommet som må løses for å få tre ord, som så skal settes sammen og stokkes om til et nytt ord. Oppgavene ligger under pluss-ikonene. En er plassert på bordet med jentene rundt, en er på Inga som står og tar selfie, og den siste oppgaven finner du hvis du klikker på Geir med den svarte hettegenseren.



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet



NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA

Oppgaven på bordet handler om hva som skjer rundt bordet. Her er løsningen på oppgaven:

Guro skal ha fest. Alle som er med i snap-gruppa, føler seg inkludert. Frida / frida føler seg ekskludert. Dette er et eksempel på at sosiale medier kan føre til utenforskap / utestenging / utestengelse.

Når elevene har løst oppgaven får de ordet FEST.

I oppgaven om Inga finner elevene alt de trenger i videoen. Videoen ligger på lerretet. Her er løsningen på oppgaven:

Selvpresentasjon / selvpresentasjon handler om hvordan du viser identiteten din til andre. Inga er opptatt av dette. På sosiale medier skaper hun en identitet ved å vise fram innhold som speiler hvordan hun vil at andre skal se henne. I tillegg er Inga med på å påvirke hva som er normalt og ikke.

Når elevene har løst oppgaven får de ordet ELSKE.

I oppgaven om Geir er riktig svar "Et digitalt fellesskap". Når elevene har løst oppgaven får de ordet PAL.

Når elevene har løst alle oppgavene sitter de altså igjen med tre ord: FEST, ELSKE og PAL. Sammen utgjør disse tolv bokstavene et anagram, som er løsningsordet. De kan bruke anagram-generatorer på nettet for å løse anagrammet.

Forslag til hint: Pass på at de har forstått at de skal løse tre oppgaver og ta vare på ordene de får. Det ligger et hint i bokskapene ved siden av scenen. Sjekk at de har forstått hva et anagram er. Det er lov å bruke hjelpemidler.

### Løsningsord: fellesskapet



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet



NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA

## Kiosken: I kø

I kiosken er det pengene som er i sentrum. Først står du i kø og blir bombardert av reklame for energidrikken "Trøll". På en av plakatene er det en QR-kode. Hvis du åpner den på telefonen, kommer du til en fiktiv kundeklubb-side. Hvis du registrerer deg der, får du løsningsordet og kan gå fram til kassa.

**Løsningsord: trøll247**

## Kiosken: I kassa

Når du står i kassa, skal du taste PIN-kode for å betale. Først må du finne ut hva som menes med dette hintet:

*For å få rabatt på Trøll har du gitt fra deg person\*\*\*\*.*

Her er vi altså ute etter et ord på fire bokstaver. Det står også et hint om at du bør se videoen over disken. Der finner du ut at det er snakk om persondata. "Data" er altså ordet vi er ute etter. Dette ordet må gjøres om til en pin-kode, nemlig tall. Hvis elevene ser på tallene på betalingsautomaten, ser de at det er bokstaver der. Ved å finne tallene som tilsvarer d-a-t-a får de en firesifret kode.

Forslag til hint: Mange sliter med å finne ordet "data". Ordet "persondata" blir brukt i videoen, så de bør se videoen og følge nøye med. Noen sliter også med å forstå systemet med tall og bokstaver og kan trenge litt hjelp til det. Et siste problem som kan oppstå, er at bokstaven "d" ikke synes på bildet. De fleste skjønner imidlertid at den må være på 3-tallet (alfabetet).



**Løsningsord: 3282**



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet

ndla  
NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA

## Kiosken: På vei ut

På vei ut av kiosken kommer det meldinger inn på telefonen. Elevene må klikke på informasjons-ikonet på telefonen før de svarer på oppgaven bak pluss-ikonet. De får tre meldinger og tre oppgaver før de kommer seg ut. Disse oppgavene er ganske lette og trenger som regel ingen hint.

**Løsningsord 1: godkjenn**

**Løsningsord 2: whatever**

**Løsningsord 3: frihet**

## Siste rom

I det siste rommet skal elevene koble riktig begrep til riktig rom. Her har de muligheten til å gå tilbake til de fire rommene og undersøke mer hvis de har behov for det. De må løse oppgaven bak pluss-ikonet for å få løsningsordet som tar dem ut av døra til høyre. Stort sett vil det ikke være behov for hint i denne oppgaven.

Her er løsningen på oppgaven:

- Bussen handler om teknologien
- Klasserommet handler om hjernen
- Kantina handler om det sosiale
- Kiosken handler om pengene



**Løsningsord: gratulerer**

Lykke til!

[Pressemelding: Nytt læringsopplegg skal hjelpe ungdom å forstå hvorfor de blir hektet på mobilen](#)

*Denne læringsressursen er utviklet i samarbeid med Nasjonal Digital Læringsarena (NDLA): Eivind Sehested Zakariassen og Albertine Aaberge. CC BY-SA.*



Nygata 4, 1607 Fredrikstad



69 30 12 00



post@medietilsynet.no



Medietilsynet



NASJONAL DIGITAL LÆRINGSARENA