Hvorfor er det viktig at studenter har kompetanse innen personvern?

Å behandle personopplysninger riktig er en del av kvaliteten på arbeidet innen de fleste studier og yrker. Både studenter og læresteder sparer mye tid og ressurser på at man gjør dette riktig fra start. Feil behandling av personopplysninger kan føre til store konsekvenser for den registrerte, og det er spesielt viktig å være varsom når man jobber med utsatte grupper som barn, pasienter, flyktninger etc. Brudd på personvernlovgivningen kan føre til tap av tillit og omdømme, samt gi økonomiske konsekvenser for virksomheten.

Hva lærer studentene ved å spille Personvernspillet?

Personvernspillet gir studenter en grunnleggende kompetanse i å håndtere personopplysninger, både i forbindelse med oppgaveskriving, i praksis og i jobb etter endt utdanning.

Spillet er laget av sikresiden.no, i samarbeid med personvernombud og -koordinatorer ved norske universiteter og høgskoler. Spillet er laget med utgangspunkt i problemstillinger og spørsmål vi vet studenter og ansatte har. Spillet er delt inn i moduler som tar for seg forskjellige tema innen personvern. Studentene får tilgang til grunnleggende moduler med følgende tema:

- Hvorfor har vi personvern?
- Roller og ansvar
- Vurdere risiko
- Mitt ansvar og mine rettigheter
- Lovlig grunnlag
- Personvernprinsippene
- Helseopplysninger
- Deling og utlevering av data
- Anonymisering av data
- Personvern i undervisning og arrangementer

I tillegg får studenter tilgang til moduler som er rettet spesielt mot studenters hverdag:

- Når du skriver en studentoppgave
- Ulike typer data om mennesker
- Anonymisering av personopplysninger
- Deling, gjenbruk av samarbeid
- Oppstart, lagring og opprydning

Aktiv læring på en morsom måte

I spillet må studentene selv ta **aktive valg**, og får svar med en gang på hva som er riktig. Man trenger ingen forkunnskaper, men tilegner seg kunnskap ved å repetere modulene flere ganger. Svaralternativene presenteres randomiser og fremstår litt forskjellig når man spiller modulene på nytt. Studentene har spillet tilgjengelig på mobilen sin, og kan spille når det passer dem, i korte eller lengre tidsbolker. Så lenge man har fem minutter til rådighet, kan man ta frem mobilen og spille.

Spillet har også en **ressursbank** med lenker knyttet til personvern.
Spillet får svært gode tilbakemeldinger fra dem som bruker det. De synes det er en **morsom måte å lære nyttige ting** på.

Resultater, poeng og sertifisering

Det gis poeng for riktig svar og etter hvert også for raske svar. De 20 med flest poeng kommer på **high score-listene** som ligger inne i spillet. High score-listene er på 3 nivå: Nasjonalt (hele landet), Regionalt (Lærestedet), Lokalt (Spillgruppen (f.eks. fakultet eller studiested)). Det er high score-lister både per modul og samlet for hele spillet. Man blir **sertifisert** i en modul i appen når man får 4 av 5 stjerner i modulen, dvs. 80-99% riktige svar. Man kan be studenter om dokumentasjon på at de er sertifisert i modulene som dere ønsker at de skal ta, ved at de tar screen shot av poengene sine (stjerner og pokaler) og sender inn. Det er også mulighet for å skrive ut diplomer til dem som er sertifisert.

Hvordan bruke spillet?

Det anbefales å laste ned spillet i plenum og spille første modul sammen for å få studentene i gang. Her er en presentasjon du kan bruke når du skal få studentene i gang med spillingen. Personvernspillet kan brukes som et læringsmiddel på ulike måter i undervisningen. Det kan brukes som:

- et middel for *egenlæring* som gir kunnskap som vil være nyttig både i og etter utdanning. Dette kan f.eks. være i tillegg til å lese Lovdata og modul 2 i DigSam.
- et utgangspunkt for *gruppediskusjoner i seminarer*. Her kan studentene spille moduler sammen og diskutere spørsmålene som dukker opp underveis.
- en *øving/obligatorisk oppgave* som ikke trenger ytterligere vurdering av underviser. Dette kan dokumenteres ved at studentene tar screen shot av poeng/resultat og sender det inn for å vise at de har 4 stjerner (og pokal) i alle moduler (4 stjerner tilsvarer 80 - 99 prosent riktige svar).
- en *sertifisering* av studenter som et krav før de skal skrive oppgaver eller skal ut i praksis der de vil håndtere personopplysninger. Studentene tar en screen shot av poeng/resultat og sender inn for å vise at de har 4 stjerner (og pokal) i alle moduler.
- konkurranser med premier. Da er det lurt med en avgrenset spillperiode f.eks. en dag eller en uke. De som vil være med i konkurransen tar screen shot av poeng/resultat og sender inn, også trekkes det premier blant de som har oppnådd et visst nivå f.eks. 4 stjerner (og pokal) i alle eller utvalgte moduler.

Be studentene ta kontakt med deg hvis de har spørsmål til spillet. Hvis det er tekniske utfordringer du ikke kan svare på, ta kontakt med den som har ansvar for bruk av Personvernspillet i virksomheten din.

Hvordan kan mine studenter spille Personvernspillet?

Personvernspillet må bestilles av lærestedet som ønsker å tilby det til sine ansatte og studenter. Her er mer informasjon om hvordan man får tilgang til spillet og oversikt over hvilke læresteder som foreløpig har bestilt det.