

Är appen gratis?

Lärarinstruktion

Det här är ett material från ECC-nätverket som Konsument Europa är en del av. Vi hjälper konsumenter som har problem vid gränsöverskridande handel.

Lärarinstruktion

Är appen gratis?

Uppgift

Eleverna får reflektera över olika situationer som de kan hamna i när de spelar online.

Om lektionen

Många barn spelar på mobiltelefonen, surfplattan eller datorn på sin fritid. Barnen är online för att spela och leka, men kan snabbt hamna i konsumentsituationer som kan vara svåra att förstå och att hantera.

Den här lektionen är uppdelad i tre delar och bygger på filmen *Är appen gratis?* Dina elever får följa de tre barnen Theo, Andreas och Anna när de spelar online och hamnar i olika situationer.

Genom att följa de tre barnen får dina elever diskutera och reflektera över, vad man ska vara uppmärksam på när man är online.

De tre delarna är:

1. Är spelpengar riktiga pengar?
2. Abonnemangsfällor
3. Köpa spel - vad betalar du med?

Du hittar instruktioner för lektionens genomförande under varje delavsnitt på nästkommande sidor.



Del 1: Spelpengar är riktiga pengar

1:53 minuter

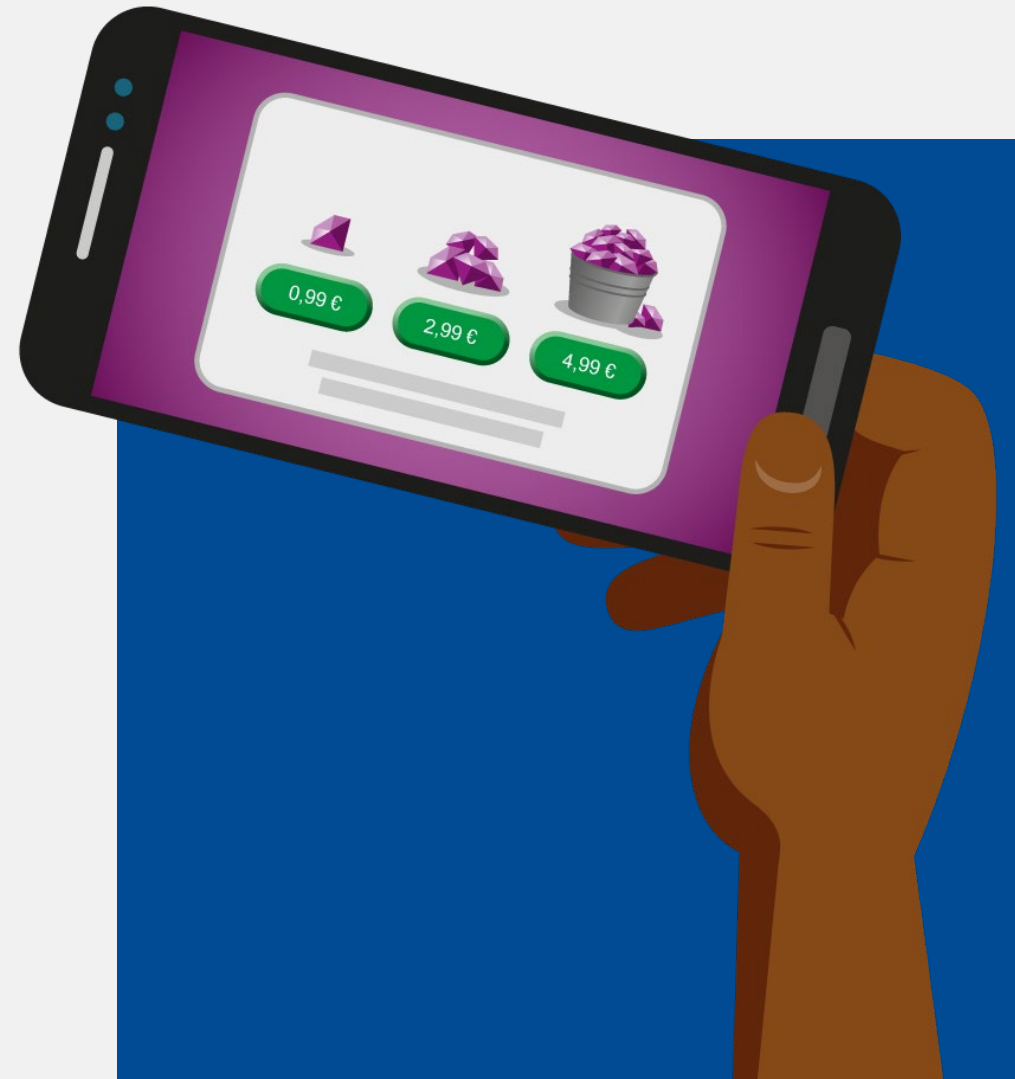
Ord som är bra att kunna för eleverna

- Spel är programmerade = spel är gjorda.
- Spelvalutor = betalningsmedel i spel, tex. diamanter, guldstjärnor.

Välj sida

Del 1

1. Börja visa del 1 av *Är appen gratis?* Pausa filmen när paustecknet visas.
2. Berätta följande för klassen efter den första delen: Filmen som vi precis såg handlar om Theo och han spelar ett spel. För att fortsätta behöver han använda sina pengar.
3. Berätta för eleverna att de nu kommer att ha några olika valmöjligheter.
4. Berätta för dem att du kommer att ställa tre frågor och beroende på vad de tycker, ska de vid varje fråga välja vänster eller höger sida av klassrummet.



Fråga 1: Tycker du Theo ska köpa de lila diamanterna?

Del 1

Vänster sida av klassrummet:

Ja, Theo borde köpa de lila diamanterna.



Höger sida av klassrummet:

Nej, Theo borde inte köpa de lila diamanterna.



Diskutera med klassen om de val de gjorde.

Fråga 2: Är det okej att betala för att fortsätta spela ett spel?

Del 1

Vänster sida av klassrummet

Ja, jag tycker det är okej att betala pengar för att fortsätta att spela.



Höger sida av klassrummet

Nej, jag tycker inte det är okej att betala pengar för att fortsätta att spela.



Diskutera med klassen om de val de gjorde.

Fråga 3: Har du någonsin köpt saker i ett spel?

Del 1

Vänster sida av klassrummet

Ja, jag har köpt saker i ett spel.



Höger sida av klassrummet

Nej, jag har inte köpt saker i ett spel.



- Vänd dig till gruppen som sa ja och fråga om de tycker att det var dyrt.
- Vänd dig till gruppen som sa nej och fråga varför de valde att inte köpa saker.

Diskussion

Del 1

Spela upp resten av del 1, stanna vid paustecknet.

Dela in klassen i mindre grupper. Instruera dem att diskutera frågorna i en minut per fråga.

1. Många spel är utformade för att få dig att betala för att fortsätta spelet. Spelar du något spel där du måste använda dina egna pengar för att komma vidare i spelet?
2. Skulle du använda hela din veckopeng på ett spel som Theo gjorde? Varför eller varför inte?

Fråga grupperna vad de diskuterade i respektive grupp.



Del 2: Abonnemangsfällor

1:45 minuter

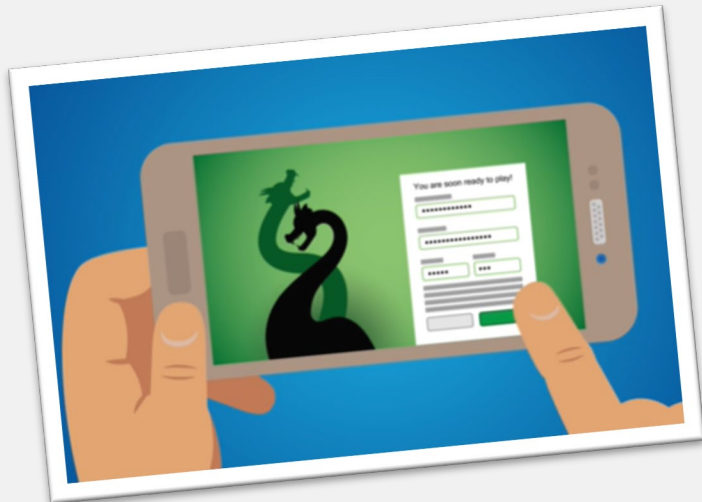
Ord som är bra att kunna för eleverna

- Abonnemang = Att betala för att använda ett spel under en längre tid.
- Annons = Ett meddelande som vill få dig att lägga märke till något.
- Provperiod = Tiden du får för att prova något.
- Registrera = Skriva in, fylla i.
- Betalkort = Ett betalningsmedel.
- Bankkonto = En plats i banken att förvara sina pengar på.
- Abonnemangsfälla = Att prenumerera på en tjänst utan att veta om det.
- Villkor = Regler som berättar vad du måste göra eller inte göra för att något ska gälla.

Diskutera två och två

Del 2

1. Visa del två av filmen som handlar om abonnemangsfällor. Stanna vid paustecknet.
2. Inled med att återkoppla till filmen i helklass: Filmen vi precis såg handlar om Andreas som ville spela ett coolt spel som han hittade på nätet. För att kunna spela var hans mamma tvungen att fylla i information från sitt betalkort för att bekräfta provperioden som var gratis. Det visade sig till slut att det inte var gratis utan ett abonnemang som de inte ville ha.



Para ihop eleverna två och två. Låt dem tillsammans diskutera:

1. Berätta för klassen: Om något låter för bra för att vara sant, så är det troligen just det. Det betyder att om något sägs vara gratis, så är det kanske inte det eftersom du kan få betala på andra sätt.

Fråga: Tror du att det finns det något som är en gratis provperiod?

2. Berätta för klassen: Ett abonnemang eller en prenumeration kan vara något bra och roligt, men om ett spelbolag lurar dig att teckna ett abonnemang på något, som för Andreas och hans mamma, kan det kosta mycket pengar.

Fråga: Tycker du att det är okej att företag online använder sig av (dolda) abonnemang?

Be grupperna att kort presentera vad de pratade om.

Diskussion

Del 2



Spela resten av del två, stanna när paustecknet visas. Ha sedan en diskussion med hela klassen:

- **Har du eller någon du känner ett abonnemang på något?** Det kan till exempel vara en tidskrift eller ett abonnemang på Netflix eller Disney+ eller kanske ett spel som du gillar.
- **Har du någonsin erbjudits en gratis provperiod för ett spel eller något annat?**
Förklara för eleverna; en gratis provperiod är inte alltid gratis. Det finns naturligtvis spel som du inte behöver betala pengar för att spela, men då kanske du måste titta på annonser istället för att fortsätta spela.
- **Vet du vad villkor och bestämmelser är?**
Förklara för eleverna; när du registrerar dig för något, online eller i verkliga livet, måste ofta företagets villkor godkännas om det ska gå att pröva deras produkt. Det är viktigt att läsa villkoren så att du och dina föräldrar/vårdnadshavare vet vad man går med på. Be alltid en vuxen om hjälp.

Del 3: Köpa spel – vad betalar du med?

2:21 minuter

Ord som är bra att kunna för eleverna

- Reklam = meddelanden som vill få dig att lägga märke till något.
- Data = Information, uppgifter.
- Personuppgifter = Information om dig själv, till exempel din adress eller ditt namn.
- Uppgradera = Förbättra, till exempel att en karaktär i ett spel blir starkare.

Gruppdiskussion

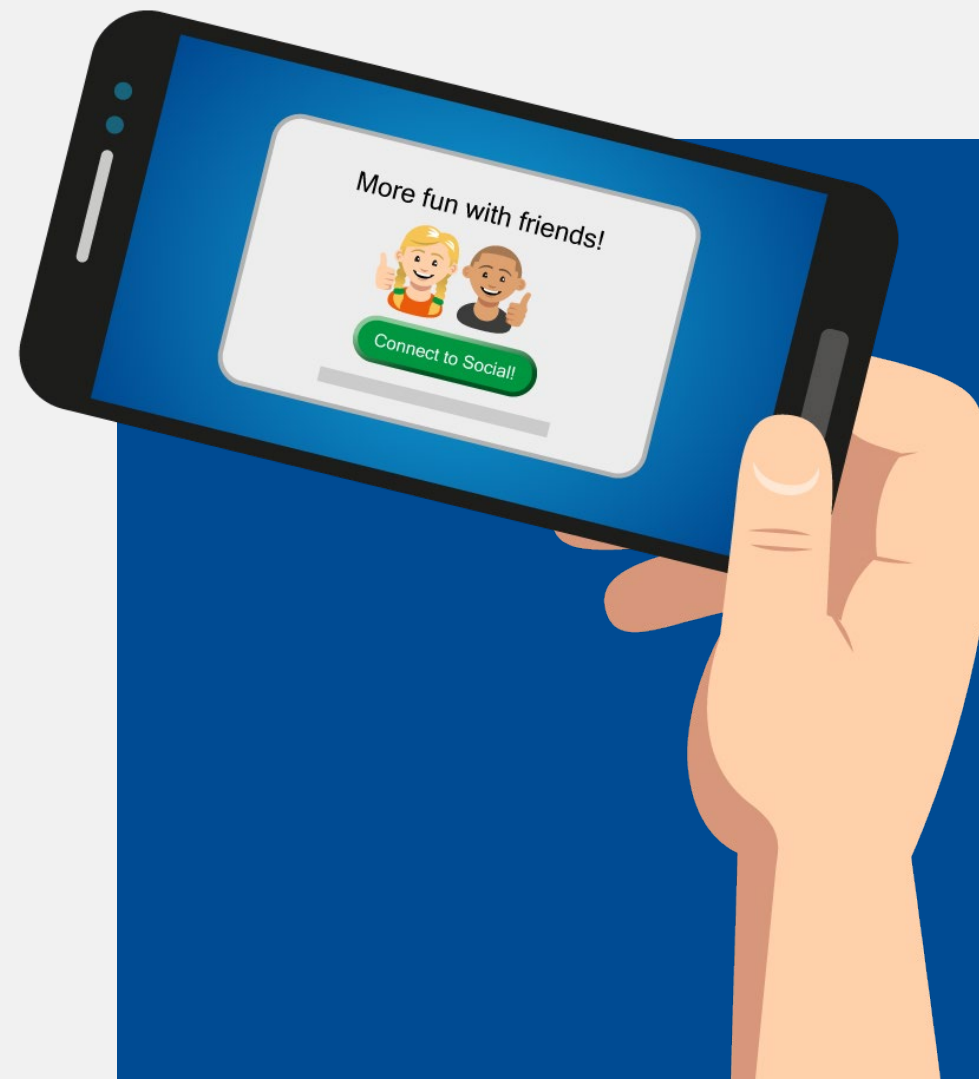
Del 3

1. Visa hela den sista delen av filmen ända till slutet.
2. Inled med att återkoppla från filmen i helklass. Filmen handlar om Anna som spelar och för att kunna fortsätta spela måste hon titta på en annons. Hon kan också välja att betala för att slippa annonserna. Spelet föreslår också att hon ska koppla sina sociala mediekonton mot appen så att hon alltid kan hoppa över annonser i framtiden.

Dela in klassen i mindre grupper. Instruera dem att diskutera frågorna i cirka två minuter.

1. Vad fick Anna betala med för spelet egentligen?
2. Har du tänkt på att det finns olika sätt att betala för ett spel?

Be grupperna kort presentera vad de pratade om.



Debatt

Del 3

Inled med att förklara för klassen att de nu ska delta i en debatt. Dela in klassen i två grupper.

Låt grupp A vara för att betala för spel: de har inget emot att dela med sig av sina personuppgifter eller att spendera tid på att titta på annonser. Låt dem komma med argument för att stödja sin åsikt.

Låt grupp B vara emot att betala för ett spel: de tycker inte att det är okej att betala med både pengar, tid och personuppgifter. De tycker att alla spel alltid borde vara gratis. Låt dem komma med argument för varför man aldrig borde behöva betala för ett spel på något sätt.

1. Låt båda grupperna hitta och bestämma argument som stödjer deras åsikt under några minuter.
2. Låt grupp A börja. Be dem förklara varför det är bra att betala för ett spel på något sätt. (2 minuter)
3. Låt grupp B fortsätta tala. Låt dem förklara varför man aldrig ska betala för något i ett spel. (2 minuter)

Led en diskussion där du bestämmer vilka elever i grupperna som får försvara gruppens åsikter.



Exit-ticketet

Vad lärde du dig?

Förklara för eleverna att ni nu ska avsluta arbetet genom att eleverna ska svara på en fråga.

Låt eleverna skriva ner sitt svar på frågan nedan på ett papper:

- Lärde du dig något nytt av filmen?

Hälsningar från ECC-nätverket



Medfinansieras av
Europeiska unionen

Konsument Europa är en del av ECC-nätverket. Vill du veta mer om ECC-nätverket? Det finns på www.eccnet.eu

Konsument Europa är också en del av Konsumentverket.

Presentationen finansierades av Europeiska unionen. Innehållet i denna presentation representerar endast författarens åsikter och det är hans/hennes eget ansvar; Den kan inte anses återspegla åsikterna hos Europeiska kommissionen och/eller Europeiska innovationsrådet och genomförandeorganet för små och medelstora företag (Eismea) eller något annat EU-organ. Europeiska kommissionen eller Eismea tar inget ansvar för hur informationen kan komma att användas.