

Är appen gratis?

Elevinstruktion

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

Spela online

Brukar du spela på mobiltelefonen, surfplattan eller datorn på din fritid? Du ska nu få se på en film som visar situationer som kan uppstå när du spelar online.

Till filmen finns frågor som du kommer att få svara på. Försök att tänka på vad du skulle göra om något liknande hände dig. Det finns inga svar som är rätt eller fel.

Säg hej till Theo, Andreas och Anna – de kommer att visa vad som hände när de spelade online.



Del 1: Spelpengar är riktiga pengar

1:53 minuter

Ord som är bra att kunna

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

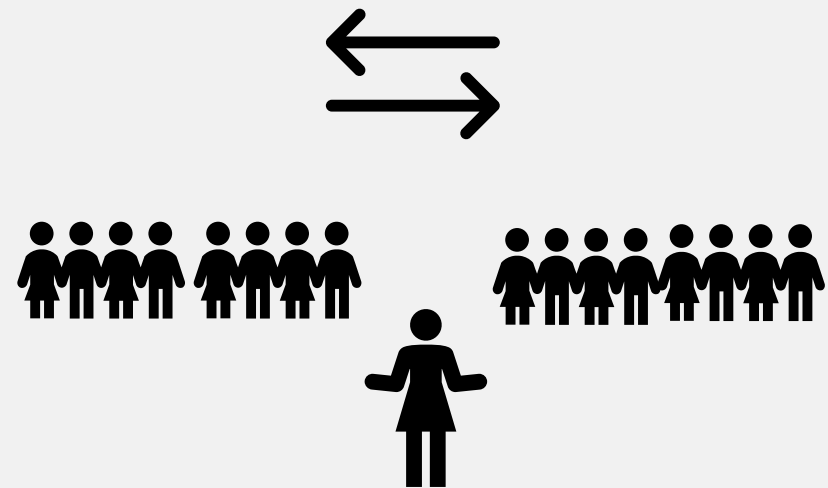
Gör ett val

Del 1

Din lärare kommer att ställa några frågor till dig efter att du har sett den första delen av det första avsnittet. Beroende på vad du tycker väljer du vänster eller höger sida av klassrummet. Försök att tänka på varför du gjorde de val du gjorde.

1. Tycker du Theo ska köpa de lila diamanterna?
2. Är det okej att betala för att fortsätta spela ett spel?
3. Har du någonsin köpt saker i ett spel?

Om du har köpt saker i ett spel, tyckte du att det var dyrt?
Om du inte har köpt saker i ett spel, varför valde du att inte köpa något?



Diskussion

Del 1

Titta på resten av del 1

Diskutera följande två frågor med dina gruppkamrater.

1. Många spel är utformade för att få dig att betala för att fortsätta spela spelet. Om du spelar ett sådant spel, måste du betala med dina egna pengar då?
2. Skulle du använda hela din veckopeng på ett spel som Theo gjorde? Varför eller varför inte?
3. Bestäm vad ni vill berätta från er diskussion för resten av klassen.



Del 2: Abonnemangsfällor

1:45 minuter

Ord som är bra att kunna

- 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.

Diskussioner två och två

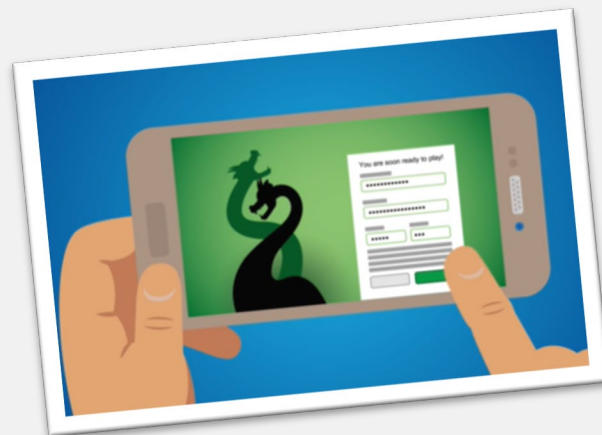
Del 2

1

Titta på den andra delen av *Är appen gratis?*

Ni ska nu parvis samtala om följande:

1. Finns det något sådant som en "gratis" provperiod?
2. Tycker du att det är okej för ett spelföretag att använda (dolda) prenumerationer?
3. Bestäm vad ni vill berätta från er diskussion med resten av klassen.



2

Nu kommer ni att se resten av del två av filmen. Efter det bör du förbereda dig på att ha en diskussion med hela klassen om följande frågor:

1. Prenumererar du på något? Det kan till exempel vara en tidning eller ett streamingtjänst som Netflix eller Disney+ eller kanske ett spel som du gillar.
2. Har du någonsin blivit erbjuden en gratis provperiod av ett spel eller något annat?
3. Vet du vad villkor och bestämmelser är?

Del 3: Köpa spel – vad betalar du med?

2:21 minuter

Ord som är bra att kunna

- 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.

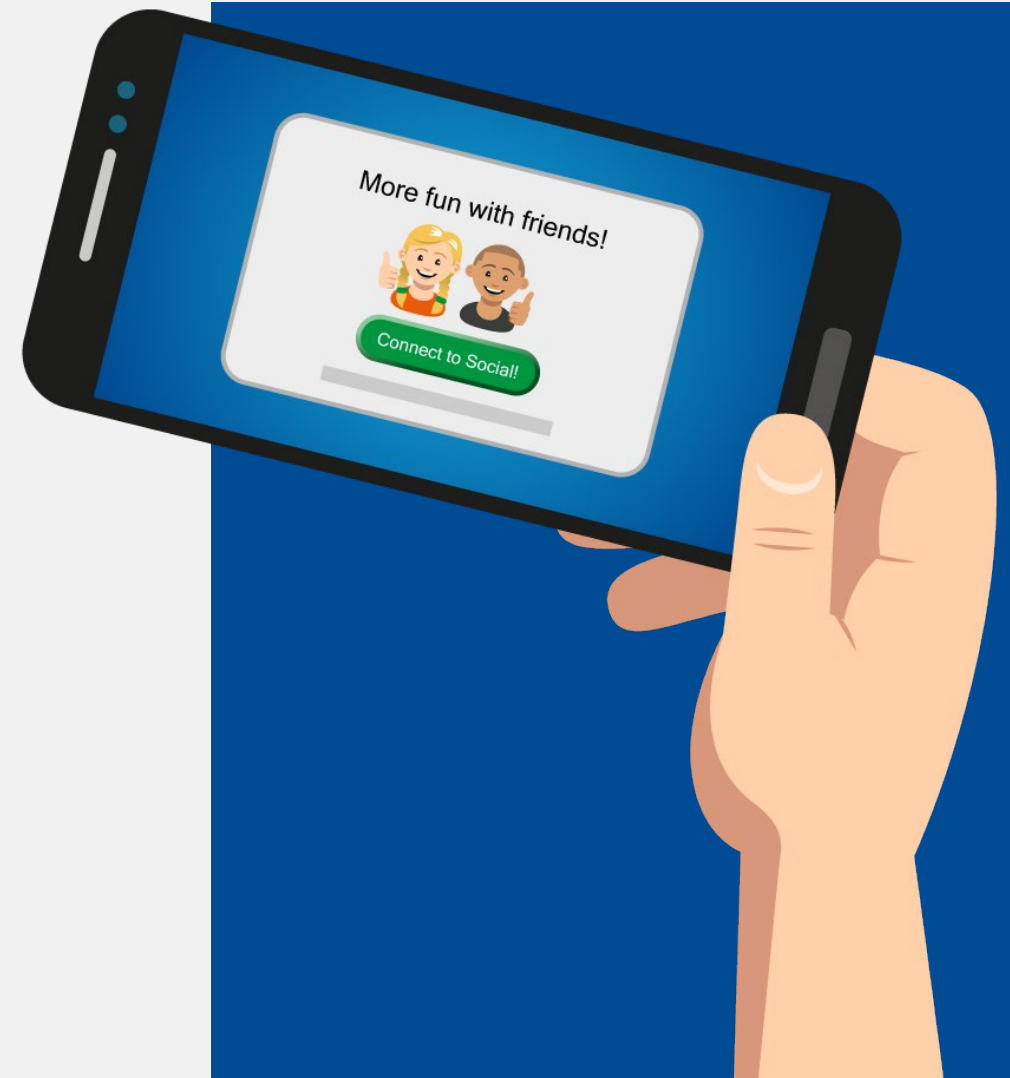
Diskutera i grupp

Del 3

Titta på den sista delen av filmen.

Du kommer att placeras i en grupp. Diskutera:

1. Vad betalade Anna egentligen för spelet?
2. Har du någonsin tänkt på att det finns olika sätt att betala för ett spel?
3. Bestäm vad ni vill berätta från er diskussion för resten av klassen.



Debatt i två grupper

Del 3



Klassen kommer att delas in i två grupper. De två grupperna kommer att ha två olika åsikter om det är bra eller dåligt att spendera pengar på spel. Din lärare kommer att tala om för dig om du kommer att vara med i gruppen som är för eller emot.

- **Grupp A** kommer att vara för att betala för spel. Det betyder att den här gruppen inte har något emot att dela personuppgifter eller lägga tid på att titta på annonser. Kom på några argument för att stödja gruppens ståndpunkt. Varför är det bra att betala för ett spel eller dela din data?
- **Grupp B** kommer att vara emot att betala för ett spel med både pengar, tid och personuppgifter. Gruppen tycker att alla spel alltid ska vara gratis. Kom på några argument till varför du aldrig ska behöva betala för ett spel på något sätt. Varför är det dåligt att betala för spel eller dela din data?

Diskutera i din grupp i några minuter. Grupp A kommer att börja och får förklara varför det är bra att betala för ett spel på något sätt.

Sedan får grupp B förklara varför man aldrig ska betala för något i ett spel.

När båda grupperna har berättat för klassen vad de tycker, kommer ni att ha en gruppdiskussion där ni försvarar er ståndpunkt inför den andra gruppen.

Exit-ticket

Vad lärde du dig?

- Lärde du dig något nytt av filmen?

Följ din lärares instruktion om vad du ska göra.

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.