

Bruger mange penge i spil | Verdensmesterskaber i skills for praktiske fag



Udarbejdet af Karin Dyrendom, KP

Målgruppe: 3.-7. klasse

Bruger mange penge i spil | Verdensmesterskaber i skills for praktiske fag

Beskrivelse

Mange børn oplever, at de skal betale dyrt for bl.a. skins, når de spiller online-spil. Der har været VM for praktiske fag som fx murerfaget, hvor både en ung dansk kvinde og en ung dansk mand har vundet medaljer.

Pædagogisk note

1. indslag i udsendelsen kan anvendes i undervisningen, når eleverne arbejder med teknologiforståelse, særligt i forhold til at forstå, hvordan spil skaber et behov for at købe ting inde i spillet. Den kan være et springbræt til videre undersøgelser, hvor eleverne kan reflektere over deres egne erfaringer med køb i spil. Efter at have set udsendelsen kan man gennemføre en undersøgelse blandt eleverne om deres egne køb, og bruge dette som grundlag for en diskussion om, hvordan man kan undgå unødige køb og blive mere opmærksom på mekanismerne bag spillenes økonomiske systemer.

2. indslag i udsendelsen handler om lanceringen af en særlig Instagram-profil for børn og unge, som kan beskytte børn bedre. Indslaget kan bruges for at tale om hvorfor det kan være nødvendigt at lave disse profiler, og starte samtaler om hvorfor firmaerne bag gør det.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Køb i spil og Instagram for børn og unge

01:	Køb i spil	00:00:00
02:	Instagram for børn og unge	00:03:37