

PENG' PONG



– SÆTTER HVERDAGSØKONOMI PÅ SKOLESKEMÆT

Undervisningsvejledning til Modul 3 – De digitale penge

Peng' Pong er et undervisningsmateriale for elever på mellemtrinnet om hverdagsøkonomi. I forløbet med Peng' Pong møder eleverne øvelser, der udfordrer dem på deres vaner, får dem til at reflektere over deres prioriteringer og italesætter dilemmaer, de kender fra deres egen hverdag. Eleverne skal undervejs tage ansvar for egne valg og prioriteringer og sætte ord på dem.

OM MODUL 3 – DE DIGITALE PENGE

I løbet af modul 3 møder eleverne en række øvelser. Øvelserne sætter fokus på penge i den digitale verden. Eleverne møder øvelser, som gør dem i stand til at begå sig fornuftigt online. De lærer at undersøge, om en hjemmeside er sikker at handle på. De får viden om, hvordan man kan undersøge, om en mail eller besked kan være falsk, og de lærer noget om, hvordan de apps de bruger i hverdagen, tjener penge på dem.

Vi har udarbejdet undervisningsvejledningen, så materialet er lige til at gå til. Til alle øvelser er der en oversigt over estimeret tidsforbrug, baggrund til øvelsen, en udførlig fremgangsmåde samt lidt om formålet med øvelsen og en oversigt over anvendte materialer.



INTRODUKTION



TID

5-10 min.

BAGGRUND

Giv en introduktion til dagens program så eleverne får et indblik i, hvad de skal igennem. Dagens fokus er på penge i den digitale verden.

Inden du går i gang med dagens program og skal til at undervise, bør du have læst hele undervisningsvejledningen grundigt igennem.

FREM GANGSMÅDE

Fortæl kort om, hvad Peng' Pong går ud på, fx:

- Hverdagsøkonomi for elever på mellemtrinnet.
- Vi skal lave øvelser, der gør os klogere på vores hverdagsøkonomi.

Vis eleverne programmet for dagen, og knyt gerne ganske kort nogle ord til de enkelte punkter.

Afspil herefter "Introduktionsvideoen" og snak efterfølgende om indholdet i videoen.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne får en fornemmelse af, hvad der skal ske i løbet af dagen.

MATERIALER

PowerPoint-slides

Introduktionsvideo



SIKKER INTERNETHANDEL

TID

30-45 min.

BAGGRUND

Onlinehandel anvendes i stadig stigende grad i samfundet. Selvom eleverne ikke nødvendigvis selv har prøvet at handle online endnu, har de sikkert set deres forældre gøre det, eller gjort det sammen med dem.

Ved onlinehandel er der en række faldgruber, man kan gå i. Nogle hjemmesider er falske, og snyder deres kunder.

Derfor er det vigtigt, at man lærer om, hvordan man kan skelne mellem sikre og usikre sider. I den forbindelse skal man vide, hvad man skal kigge efter, når man skal vurdere, om man vil købe noget online.

FREM GANGSMÅDE

Eleverne skal i denne øvelse undersøge hjemmesider, for at finde ud af om de er sikre at handle på. Start med at gennemgå øvelsesarket, hvor I snakker om hvad de enkelte punkter betyder.

- Er der kontaktoplysninger på siden?
(Virksomhedens navn, adresse og telefonnummer/mailadresse)
- Kan du finde omkostninger ved fragt?
- Er varen beskrevet tydeligt?
- Kan du finde E-mærket? (er typisk i bunden af siden)
- Kan man finde betingelser for salg, levering og reklamation, samt information om fortrydelsesret og klagemuligheder?
- Kan du finde informationer om virksomheden? Se fx efter "Om os", "historie" eller lignende.
- Er der mange stavfejl og/eller skæve priser? (Mange stavfejl, eller mærkelige sætninger, kan tyde på oversættelse. Skæve priser er priser som ikke ligner en normal varepris – fx 102,37 kr.)
- Får hjemmesiden gode anmeldelser på brugeranmeldelsessider og sociale medier? (Fx Trustpilot og Facebook)

Herefter går I ind på fx elgiganten.dk og lader som om, at I vil købe en bærbar PC. Nu leder I sammen efter svar på spørgsmålene. Tryk gerne på E-mærket når I finder det. Spørg undervejs eleverne, hvor de tror man kan finde informationerne på siden.

Efterfølgende benytter eleverne arket "Sikker internethandel" til at foretage deres egen undersøgelse.

Afslut med at samle op i plenum:

- Var siderne sikre? Hvorfor/Hvorfor ikke?
- Hvad gør siderne for at virke sikre?
- Hvad vil I være opmærksomme på næste gang I skal handle online?
- Opfordr eleverne til at snakke med deres forældre om gode råd når man handler online.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne lærer om E-mærket.

Eleverne lærer noget om hvilke ting man skal være opmærksom på, når man handler online.

Eleverne lærer redskaber til at undersøge om en hjemmeside er sikker at handle på.

MATERIALE

Arket med øvelsen "Sikker internethandel" (print 1 pr. elev)

Mobiltelefon eller computer

TID

35 min.

BAGGRUND

Phishing foregår typisk på e-mail eller SMS, men kan også være på sociale medier eller falske hjemmesider.

Typisk lokkes man til at trykke på et falsk/ondsindet link og udlevere personfølsomme oplysninger, eller ens computer bliver hacket.

Forsøgene på phishing er ofte forbundet med, at man har "vundet" en eller anden konkurrence, eller det kan være at man bliver bedt om at bekræfte sit brugernavn, password eller sine kreditkortdetaljer.

FREM GANGSMÅDE

Læreren gennemgår slides, om hvad man skal være opmærksom på, for at spotte falske e-mails.

Herefter gennemgås de enkelte mails. Eleverne snakker sammen to og to, om hver enkel mail. Læreren samler op ved hver mail.

– Hvilke fejl finder de?

– Hvorfor er den falsk?

Den sidste mail er ægte, og eleverne skal her ikke kunne finde nogle fejl/fælder.

Til sidst laver eleverne deres egen falske e-mail på opgavearket, hvor de inkorporerer alle fejltyperne. Læreren vurderer om eleverne skal arbejde i par eller individuelt.

De skal sætte rød ring omkring det, der afslører at det er en falsk e-mail. De falske e-mails kan hænges op i klassen, så eleverne kan gå rundt og se hinandens eksempler.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne bliver bevidste om nogle opmærksomhedspunkter, de kan bruge til at navigere i mails.

Eleverne bliver kritiske undersøgere og analyserende modtagere.

MATERIALE

Powerpoint

Skabelon-ark til falske e-mails. (1 pr. person/gruppe)



BAGGRUND

Stort set alle apps er udarbejdet med det formål at tjene penge.

Der findes selvfølgelig undtagelser herfra, særligt for nye apps, kan det gøre sig gældende, at de først ønsker at opbygge en stor brugerbase, inden der ændres på appens indhold og funktioner for at tjene penge.

Det er vigtigt, at man er bevidst om, at apps stort set altid forsøger at tjene penge. Dermed kan man bedre forholde sig til, hvordan man betaler for sin brug af app'en, og om man ønsker at bruge penge på den.

Der findes flere forskellige måder, som apps tjener penge på, hvor dem der fortrinsvis relaterer sig til de apps som unge møder, er forklaret under "Fremgangsmåde".

FREM GANGSMÅDE

Eleverne starter med at få udleveret arket "Mine apps".

De skal nu med hjælp fra arket undersøge en af deres egne apps. Eleverne bør som udgangspunkt kunne udfylde arket uden brug af telefon. Hvis der er nogle opklarende spørgsmål, bør telefonen tages i brug efter aftale med læreren.

Når eleverne er færdige, gennemgår læreren i plenum de 5 forskellige måder, som apps kan tjene penge på. Der findes også andre måder, og nogle apps tjener penge på kombinationer af de forskellige muligheder. På de tilhørende slides er der eksempler på apps der bruger de forskellige fremgangsmåder.

Freemium:

App'en er gratis at hente, men kan kun bruges i begrænset omfang. Der er dele af programmet, der kun kan bruges, hvis man betaler for at få fuld adgang. Det kan fx være, at man kun kan prøve bane 1 og skal betale for at låse resten af app'en op.

Premium:

App'en koster penge at downloade, men til gengæld har man det fulde program til rådighed. Man ved fra starten, hvad app'en kommer til at koste.

In-app køb:

App'en er normalt gratis at downloade og bruge. Man kan bruge app'en fuldt ud, uden at bruge penge, men der er mulighed for at tilkøbe ekstra ting inde i app'en for penge.

In-app reklamer:

App'en er typisk gratis at bruge, men man "betaler" ved at skulle se reklamer en gang imellem for at spille videre.

Videresalg af data:

App'en koster normalt ikke penge at bruge, men man "betaler" ved at give app'en adgang til at bruge og videresælge ens data og informationer til andre virksomheder. Det kan fx være billeder, lokation, alder, køn mm., som virksomheder er interesseret i, for at vide mere om brugerne. Dette så de kan målrette bedre i forhold til fx produkter, reklamer og udvikling. Det kan være svært at gennemskue om en app videresælger data, men et godt udgangspunkt er, at apps der ikke benytter sig af de andre metoder til at tjene penge, videresælger data.

Eleverne sættes sammen i grupper af 3-5 elever og placerer i fællesskab deres apps på den medfølgende plakat, på baggrund af de informationer de har fundet. Det er vigtigt at huske, at nogle apps tjener penge på flere måder. Når de er sikre på placeringen, skriver de deres app ind på plakaten, i det område som passer bedst. Hvis en gruppe er hurtig færdig, finder de i fællesskab andre apps, og placerer dem på deres plakat, inden den afslutningsvis hænges op i klassen. Efterfølgende samler I op på øvelsen i fællesskab, med hjælp fra spørgsmålene på PowerPoint.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

At gøre eleverne opmærksomme på at man altid "betaler" på en eller anden måde når man bruger apps.

At gøre eleverne opmærksomme på at deres data kan have stor værdi for virksomheder.

At eleverne lærer, at apps tjener penge på forskellige måder.

MATERIALE

Mobiltelefoner

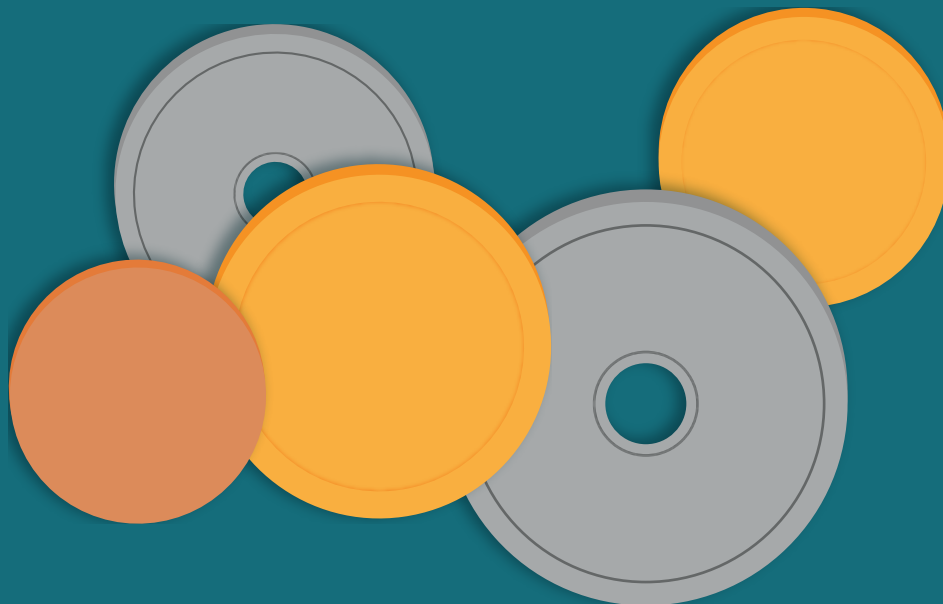
PowerPoint-slides

Arket "Mine apps" (1 ark pr. elev, samt lidt ekstra)

A3-plakaten "Mine Apps" (1 plakat pr. gruppe)

Ark til udklip af tekstbokse (print ud, så der er ca. 5 bokse pr. elev)

Saks og lim/elefantsnot



OPSAMLING PÅ DAGEN

TID

5 min.

BAGGRUND

For at viden rodfæster sig, kan det være godt med gentagelser og opsummeringer. Punktet skal sætte fokus på, hvad eleverne har lært i modulet, og gøre dem opmærksomme på, at de har mulighed for at forandre vaner og adfærd på baggrund af det, de har lært.

FREM GANGSMÅDE

Snak om spørgsmålene på slidet:

- Hvad har jeg lært i dag?
- Hvad vil jeg fortælle om dagen, når jeg kommer hjem?
- Er der noget, jeg vil gøre anderledes fremadrettet?

Kom gerne rundt om alle de forskellige øvelser, og snak om, hvad de har lært ift. sikkerhed og online handel.

Eleverne tager øvelsen "Sikker internethandel" med hjem og fortæller derhjemme, om hvad der er vigtigt når man handler online. Derudover opfordres eleverne til at tage billeder af deres plakater til "Detektiverne" og "Mine apps", så de kan fortælle hvad de har lært i øvelserne derhjemme.

Klassens lærer kan alternativt tage billeder af materialerne og sende ud til elever og forældre, sammen med et kort skriv om hvad dagen har budt på.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Opsummering af de vigtigste elementer i modulet.

At de tager deres nye viden i anvendelse i deres hverdag.

MATERIALE

PowerPoint-slide

Øvelsen "Sikker internethandel"

