

BEGREPP	FÖRKLARING (13-17 ÅR)	EXEMPEL FRÅN VERKLIGHETEN
Pengamedvetenhet	Att förstå att pengar inte är oändliga och att varje köp påverkar vad du kan göra senare.	Du köper snacks för alla pengar och kan inte hänga med kompisar senare.
Inkomst	Pengar du får, t.ex. veckopeng, studiebidrag eller sommarjobb.	Du får studiebidrag eller Swish från föräldrar.
Utgifter	Pengar du spenderar på saker som mat, kläder, spel eller nöjen.	Du köper en hoodie eller betalar för ett spel.
Budget (enkel)	En plan för hur du ska använda dina pengar så de räcker hela perioden.	Du bestämmer att bara 300 kr får gå till shopping denna månad.
Spara vs spendera	Att välja mellan att köpa något nu eller spara till något större senare.	Köpa snacks nu eller spara till nya AirPods.
Impulsköp	När du köper något snabbt utan att tänka efter – ofta ångrar man sig efteråt.	Du köper ett skin direkt i Fortnite utan att fundera.
Målsparande	Att spara till något du verkligen vill ha, som en mobil, resa eller gamingpryl.	Du sparar i flera veckor till en ny gamingstol.
Pengar som vana	Små val varje dag gör stor skillnad över tid.	Du skippar att köpa läsk varje dag och sparar pengarna istället.
Swish / direktbetalningar	Snabba betalningar via mobilen – lätt att använda men också lätt att spendera för mycket.	Du swishar kompisar eller betalar snabbt i butik.
Prenumerationer	Tjänster du betalar för varje månad.	Spotify eller Netflix dras automatiskt varje månad.
Social påverkan	När andra får dig att vilja köpa saker du inte behöver.	En influencer visar något du vill köpa direkt.
Köp nu betala sen	Köp nu, betala senare-tjänster som gör att du får saker direkt men betalar vid ett senare tillfälle.	Du beställer kläder online och väljer “betala om 30 dagar” utan att tänka på om pengarna finns då.
Bankkonto	Ett bankkonto är en plats hos banken där dina pengar finns	Du får studiebidrag som sätts in på ditt bankkonto. När du betalar i butik eller online dras pengarna från kontot.
Bankkort	Ett bankkort är ett kort som är kopplat till ditt bankkonto och som du använder för att betala eller ta ut pengar.	Du betalar i en butik eller online med ditt bankkort, och summan dras direkt från ditt bankkonto.
Mobilt Bank ID	En app (BankID) som fungerar som din digitala legitimation så du kan logga in och skriva under säkert på nätet.	Du använder Mobilt BankID för att logga in på din bank och godkänna en Swish-betalning.
Saldo	Hur mycket pengar som finns på ditt konto just nu.	Du kollar i bankappen och ser att ditt saldo är 1 250 kr.
Faktura	En räkning som visar vad du ska betala och senast när.	Du får en faktura för mobilen som ska betalas senast den 28:e.
OCR	Ett referensnummer på en faktura som gör att betalningen hamnar rätt hos mottagaren.	När du betalar en faktura i banken fyller du i OCR-numret från räkningen.
Kontaktlösa betalningar	Att betala genom att “blippa” kortet eller mobilen mot terminalen utan att sätta i kortet – ofta utan pinkod för mindre belopp.	Du blippar ditt kort eller mobilen i kassan när du köper något snabbt.
Loot box	En digital låda eller belöning i ett spel där innehållet är slumpmässigt. Spelaren vet inte exakt vad hen får.	Du köper en loot box i ett spel som FIFA/EA FC eller Brawl Stars utan att veta vilka spelarkort eller föremål du får.
Mikrotransaktion	Små köp som görs inne i ett spel, t.ex. skins, valutor eller föremål.	Du köper ett nytt skin i Fortnite för 89 kr eller extra diamanter i Roblox.
Influencer	En person som har många följare i sociala medier och kan påverka sina följares åsikter och köpbeslut.	En populär TikTok-profil visar upp en ny vattenflaska eller hudvårdsprodukt som många följare sedan vill köpa.
Influencer marketing	Marknadsföring där företag använder sig av influencers för att nå ut till konsumenter.	Ett företag betalar en YouTuber för att testa och rekommendera deras nya hörlurar i en video.
Sponsrat innehåll	Innehåll där en person får betalt eller andra förmåner för att visa eller rekommendera en produkt.	En Instagramprofil skriver "I samarbete med..." eller markerar ett inlägg som reklam för ett klädmärke.
Algoritm	Ett system som bestämmer vilket innehåll vi får se på exempelvis TikTok, Youtube och Instagram.	Efter att du tittat på flera gaming-klipp på TikTok börjar ditt flöde fyllas med ännu fler gaming-videor.
Digitalt beteende	Hur vi agerar och fattar beslut när vi använder digitala tjänster och plattformar.	Du klickar på ett erbjudande på nätet för att det verkar brådskande, trots att du egentligen inte behöver produkten.
Målgrupp	De personer som reklam eller innehåll riktar sig till.	Ett företag gör reklam för ett nytt mobilspel på Snapchat eftersom de vill nå tonåringar.