

Case-arbete i grupper

Eleverna arbetar med case i grupper. Använd gärna samtalsmallen för deliberativa samtal. Låt grupperna sammanfatta vad de pratat om i helklass. Du som lärare väljer om varje grupp får varsitt case, eller om du väljer ut case och att alla grupper diskuterar samma.

Case 1 - Loot box köpet

Salma spelar ett populärt spel. Hon vill få ett särskilt sällsynt skin. Hon köper därför flera loot boxes för sina sparpengar men får inte det hon vill ha.

Diskutera:

- Varför fortsätter Salma att köpa?
- Är det rättvist att innehållet i loot boxes är slumpmässigt?
- Vem har ansvaret; Salma, hennes vårdnadshavare eller spelföretaget?
- Vad skulle du ha gjort i Salmas situation?

Case 2 - Influencers rekommendation

En influencer med många unga följare säger att ett nytt mobilspel är fantastiskt. Senare visar det sig att influencers fått betalt för att göra reklam.

Diskutera:

- Är influencers skyldig att berätta att det är reklam?
- Spelar det någon roll om influencern faktiskt gillar spelet?
- Hur påverkas följarna?
- Hur kan man vara källkritisk?

Case 3 - Algoritmens påverkan

Adam tittar på ett klipp om spel på TikTok. Efter några dagar får han nästan enbart spelreklam, speltips och erbjudanden i sitt flöde.

Diskutera:

- Varför blir det så?
- Hur påverkar det Adam och hans val?
- Vilka fördelar och nackdelar finns med algoritmer?
- Kan man själv påverka sitt flöde?