



INTRODUKTION TIL
SAMTALESALON

NÅR PENGE ER DIGITALE

Et redskab til at styrke unges kompetencer i forbindelse med **digital økonomi**. Samtalesalonen skaber dialog om, hvordan **digital økonomi** påvirker hverdagen, og hvilke udfordringer dette kan skabe for den unge.



LIGEVÆRD



DIGITALISERINGSSTYRELSEN

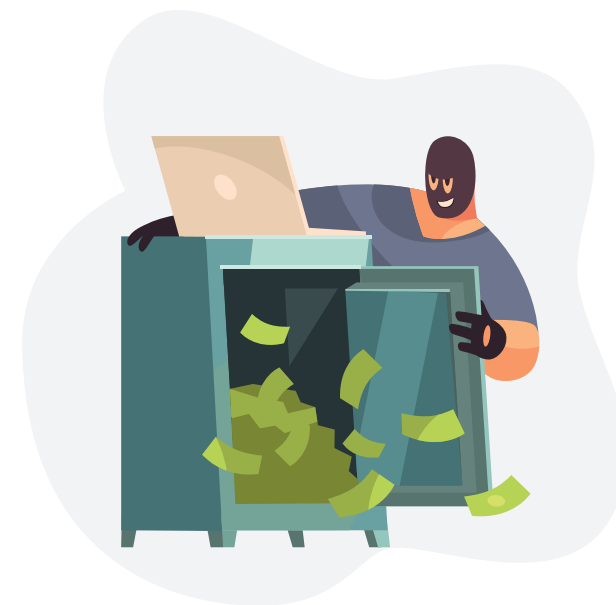


NÅR PENGE ER DIGITALE

Penge er blevet digitale. Det påvirker vores hverdag, den måde vi flytter penge på, og skaber nye udfordringer i forhold til at være ekstra opmærksom på, hvordan vi passer på vores personlige oplysninger.

UNDERVISNINGSMATERIALET INDEHOLDER:

- Guide til afvikler af samtalesalon
- Samtalesalonen "Når penge er digitale"
- JA og NEJ skilte



Undervisningsmaterialet skaber rammen for en dialog om digital økonomi. Deltagerne får i fællesskab viden om digital økonomi og får talt om de udfordringer digital økonomi kan medføre. Materialet er opbygget som en samtalesalon. Samtalesalonen er en styret samtale, hvor deltagerne hele tiden ved: Hvad der tales om, hvem der tales med og hvor længe. Derved får deltagerne mulighed for at udforske og undersøge et emne sammen.

Samtalesalonen skaber et trygt rum, hvori der kan tales om emner, som det kan være svært at sætte ord på. Deltagernes aktive deltagelse i videndelingen styrker deres mulighed for at kunne genkalde sig den tilegnede viden. Målet med undervisningsmaterialet er at styrke IT-udfordrede unges kompetencer i forbindelse med digital økonomi. Deltagerne taler om digital pengeforståelse og får bevidsthed om, hvordan digital økonomi påvirker deres hverdag samt risikoen for at blive bedraget. Igennem samtalsalonen opbygger de i fællesskab ny viden om digital økonomi og en sund skepsis over for svindlere.

Foreningen Ligeværd har udviklet undervisningsmaterialet i samarbejde med Digitaliseringsstyrelsen. Ligeværd arbejder for børn, unge og voksne med særlige behov og har erfaring med at bruge samtalsaloner som redskab til at støtte unge med særlige behov i at tilegne sig viden og dele de udfordringer, de møder. Undervisningsmaterialet er udviklet på baggrund af den viden, der findes hos Ligeværds medlemmer om støtte af unge med særlige behov i at have pengeforståelse og forstå digital økonomi. Læs mere om Ligeværd på www.ligevaerd.dk

↓
NÅR PENGE
ER DIGITALE

GUIDE TIL AFVIKLER AF SAMTALESALON

Samtalesalonens forløb:

Samtalesalonens behandler emnet digital økonomi i **4 samtalerunder**:

1. At bruge digitale penge
2. At holde styr på penge – også når de er digitale
3. Hvad kan være svært ved, at penge er digitale?
4. Hvad gør man, hvis skaden er sket?

Hver samtalerunde indholder tre samtaler. Samtalerne indledes med et eksempel efterfulgt af et spørgsmål. Eksemplerne konkretiserer emnet, som deltagerne skal tale om. Der kan evt. bruges andre eksempler, der passer til deltagernes hverdag. Til hver samtalerunde er det beskrevet, hvordan deltagerne inddeles i grupper.

Hver samtalerunde kan bruges enkeltstående. For eksempel kan samtalesalonens startes ved samtalerunde 3, hvis der er behov for at tale om "Hvad kan være svært ved, at penge er digitale?".

5. Opsamlingsrunde

Samtalesalonens afsluttes med en **opsamlingsrunde**, hvor temaerne, som deltagerne har talt om i de 4 samtalerunder, skal italesættes i fællesskab. Til denne hører et JA og NEJ skilt. Skiltene findes på de sidste to sider i materialet. Disse skal printes ud til brug i opsamlingsrunden.

SAMTALESALONENS VARIGHED:

Ca. 45 minutter

ANTAL DELTAGERE:

Mindst 6 personer



↓
NÅR PENGE
ER DIGITALE

GUIDE TIL AFVIKLER AF SAMTALESALON

Rollen som afvikler af samtalesalonen:

Afvikleren skaber rammen for den gode samtale og har følgende opgaver:

1 INDLED MED INTRODUKTION TIL EMNET: NÅR PENGE ER DIGITALE. DU KAN FOR EKSEMPEL SIGE:

Penge er blevet digitale. Det betyder, at vi ikke så tit bruger kontanter, men betaler og overfører penge via internettet. Det er også blevet muligt at købe noget, som kun findes på internettet. Den måde at bruge penge på påvirker vores hverdag, og det er blevet meget vigtigt at vide, hvem man må dele sine personlige oplysninger med.

2 FORTÆL OM SAMTALESALON. DU KAN FOR EKSEMPEL FORTÆLLE:

Vi skal nu tale sammen om, hvad der sker, når penge er digitale. Det er mig (Afvikler), der styrer samtalerne. Jeg fortæller:

- hvad I skal tale om
- hvem der taler sammen
- hvor længe I taler sammen

3 FØLG BESKRIVELSEN I SAMTALESALONEN:

- a. Bland deltagerne som anvist på samtalesalonen
- b. Start samtaler ud fra beskrivelsen i samtalesalonen
- c. Hold styr på tiden

Alle tidsangivelser er estimater. Hvis samtalen går i stå fortsættes til næste samtale, og hvis samtalen er godt i gang, kan tiden forlænges. Det er vigtigt at være opmærksom på, at hele samtalesalonen ikke bliver for lang.


DELTAGERNES ROLLE:

1. At følge afviklers anvisninger
2. Deltage aktivt
3. Dele viden
4. Det er ikke muligt at være tilskuer til en samtalesalon. Alle i rummet deltager.

↓
NÅR PENGE
ER DIGITALE

SAMTALE SALON

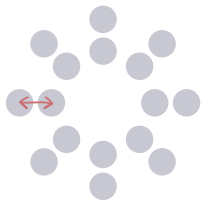
1. At bruge digitale penge
2. At holde styr på penge – også når de er digitale
3. Hvad kan være svært ved, at penge er digitale?
4. Hvad gør man, hvis skaden er sket?
5. Opsamlingsrunde



Nogle gange kan
jeg komme til at bruge
for mange penge, når jeg
handler på nettet, fordi...

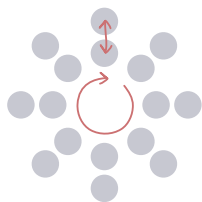
↓
SAMTALE
RUNDE I

AT BRUGE DIGITALE PENGE

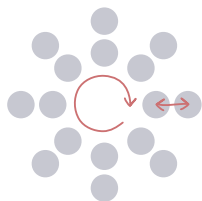


Deltagerne står i to cirkler (en indre og en ydre cirkel). Inderste cirkel flytter to personer til højre mellem samtaler.

Tal sammen med den, du står over for.



Den inderste cirkel rykker to personer til højre. Tal sammen med den, du står over for.



Den inderste cirkel rykker to personer til højre. Tal sammen med den, du står over for.

1 Ida bruger MobilePay og kreditkort, når hun betaler.

Tal sammen om, hvilke andre måder I kender til, at man kan betale digitalt.

1 min.

2 Peter køber sportstøj på nettet.

Tal sammen om, hvad I kan købe på nettet, som bliver sendt med posten.

1 min.

3 Lone spiller computer. Hun køber nyt tøj til sin figur/avatar i spillet. Derfor køber hun en vare, som er digital.

Tal sammen om, hvilke andre ting I kan købe, som er digitale.

1 min.

↓
SAMTALE
RUNDE 2

AT HOLDE STYR PÅ PENGE – OGSÅ NÅR DE ER DIGITALE



Deltagerne sidder ved borde i grupper på tre. Der er en, som starter samtalen ved hvert spørgsmål.

En person i gruppen starter samtalen.



En anden person starter samtalen.



Den sidste person i gruppen starter samtalen.

1 Det er den 20. i måneden. Josef modtager en regning. Han har ikke penge til at betale den.

Tal sammen om, hvordan man er sikker på at have penge til alle sine udgifter.

1,5 min.

2 Louise vil gerne have en ny kjole. Hun tjekker sin netbank for at se, om hun har penge nok til at købe kjolen.

Kender I andre måder til at finde ud af, om man har penge til noget, som man ikke plejer at købe.

1,5 min.

3 Hans vil gerne have en ny PlayStation. Han finder en på tilbud, men han er i tvivl om det virkelig er et godt tilbud.

Hvordan finder I ud af, om noget er billigt eller dyrt?

1,5 min.

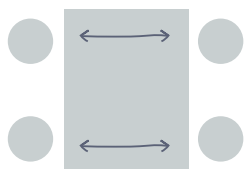
↓
SAMTALE
RUNDE 3

HVAD KAN VÆRE SVÆRT VED, AT PENGE ER DIGITALE?

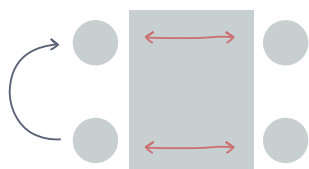


Deltagerne sidder ved borde i grupper på fire og taler sammen to og to. Ved hvert spørgsmål taler to nye sammen.

Tal sammen to og to.



Tal sammen to og to.



To af deltagerne bytter plads.

Der tales sammen to og to.

- 1** Petra har en internetkæreste, som hun er kommet til at låne penge. Nu er kæresten væk, og Petra kan derfor ikke få sine penge tilbage. Petra er blevet snydt.

Kender I til andre måder, man kan blive snydt på nettet?

1,5 min.

- 2** Lise køber et streamingabonnement. Det er gratis den første måned. Hun opdager efter noget tid, at hun har glemt at melde det fra igen. Det har kostet hende 500 kr.

Kender I andet, man kan købe, som man tror er gratis, men som viser sig at koste penge?

1,5 min.

- 3** Det er den 5. i måneden. Søren har spillet computer og købt flere ting i spillet. Nu har han ikke penge til at betale sine regninger.

Hvem kan man tale med, hvis man er kommet til at bruge for mange penge?

1,5 min.

↓
SAMTALE
RUNDE 4

HVAD GØR MAN, HVIS SKADEN ER SKET?



Deltagerne blander sig i nye grupper på tre personer. Der er en, som starter samtalen ved hvert spørgsmål.

En person starter samtalen.



En anden person starter samtalen.



Den sidste person i gruppen starter samtalen.

1

Karen opdager, at hun skylder penge på et lån, men hun har ikke selv lavet det. Der er nogen, som har stjålet hendes NemID og bankoplysninger.

Hvordan kan du hjælpe, hvis en ven er blevet snydt på nettet?

2 min.

2

Anders' ven hjælper ham med at logge på netbank. De skal se om Anders har penge til nye sko. Et par dage senere opdager Anders, at nogen har brugt hans personlige oplysninger til at låne penge. Anders er blevet snydt.

Hvordan passer man godt på sine personlige oplysninger?

2 min.

3

En fra kommunen har ringet til Trine og bedt hende sende foto af sit ID. Hun kom til at sende fotoet, og nu har de, der ringede, tømt hendes bankkonto. HUSK, at kommunen, SKAT og politiet ALDRIG ringer og beder dig sende personlige oplysninger.

Hvad gør man, hvis ens personlige oplysninger bliver stjålet?

2 min.

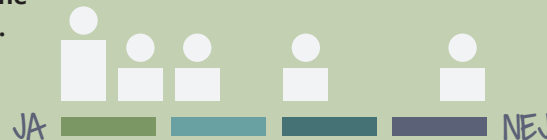
↓
OPSAMLING
RUNDE 5

BAROMETER JA - NEJ



Placer JA og NEJ skilt sådan, at deltagerne kan placere sig på en linje mellem dem.

Deltagerne svarer ved at stille sig mellem JA og NEJ.



Deltagerne svarer ved at stille sig mellem JA og NEJ.



Deltagerne svarer ved at stille sig mellem JA og NEJ.



1 Har du talt om budget i dag?

Er der nogen, som har lyst at fortælle, hvad I talte om?

2 Har du talt om noget, man skal være opmærksom på, når man køber abonnementer?

Er der nogen, som har lyst at fortælle, hvad I talte om?

3 Ved du, hvordan dine personlige oplysninger kan blive stjålet, og hvad du gør, hvis det sker?

Er der nogen, som har lyst at fortælle om, hvad de ved?

JA

NEW