# **Drøftande tekst: Ungdom og dataspel – skriveramme**



Prinsipp: Femavsnittsmetoden

1 Innleiing

2 Positive sider

3 Negative sider

4 Drøfting

5 Avslutning/konklusjon

 © Eli Berge / Fotofil

OPPGÅVE**: Drøft positive og negative sider ved ungdom og bruk av dataspel**

Skriveramma byggjer på dømet i Signatur 1 s. 56.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Innleiing*

**Mange ungdommar bruker mykje av fritida si på å spele dataspel.**

(Utdjuping: Vel det eller dei punkta nedanfor som passar for deg, eller finn på noko sjølv)

* Nemn nokre populære spel.
* Sei noko om deg sjølv og dataspel.
* Fortel om venner som speler.
* Fortel litt om eitt eller to av spela du har spelt.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Første avsnitt (positive sider)*

**Det finst mange positive sider ved å spele dataspel.**

(Utdjuping: Vel det eller dei punkta nedanfor som passar for deg, eller finn på noko sjølv)

* Spela kan gi både spenning og avkopling frå kvardagen fordi...
* Ein kan lære mykje av mange av dataspela, for eksempel ...
* Spela kan auke reaksjonsevne og snøggleik, for eksempel ...
* Nokre spel kan brukast til å auke motoriske ferdigheiter, for eksempel
* Det kan vere sosialt å spele om ein speler med eller mot andre, for eksempel ...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Andre avsnitt (negative sider)*

**Men dei fleste meiner at det også er mykje negativt og til og med farleg ved dataspel.**

(Utdjuping: Vel det eller dei punkta nedanfor som passar for deg, eller finn på noko sjølv)

* Somme meiner at vald i spel kan føre til vald i verkelegheita. (Eksempel?)
* Å bruke for mykje tid på spel kan gi dårlegare kondisjon og helse, fordi ...
* Om ein sit mykje åleine og speler, kan ein få mindre kontakt med venner.
* Dataspel der pengar er involvert, kan gjere at ein får dårleg økonomi. (Eksempel?)
* Ein kan bli spelavhengig. (Utdjup)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Tredje avsnitt (drøfting)*

**Ungdom og dataspel er eit viktig tema.**

(Utdjuping: Vel det eller dei punkta nedanfor som passar for deg, eller finn på noko sjølv)

* Mange unge bruker mykje tid på å spele, og derfor er det viktig å kjenne til konsekvensane av dette.
* Det har mykje å seie kva spel ein speler, nokre er heilt uskuldige, mens andre kan vere svært grove eller valdelege.
* Dersom ein deler interessa med andre og deltek normalt i det sosiale livet, kan speling vere en fin hobby.
* Dersom spelinga tar overhand og ein blir einsam eller blakk, kan det bli farleg.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *Avslutning/konklusjon*

**Slik eg ser det kan dataspel vere en morosam, engasjerande og lærerik hobby. Det gjeld berre å vere merksan på faresignala.**

(Utdjuping: Vel det eller dei punkta nedanfor som passar for deg, eller finn på noko sjølv)

* Du kan lære mykje av spela, for eksempel språk eller matematikk.
* Det er gøy og sosialt å spele saman med andre.
* For å unngå dei uheldige sidene ved dataspel bør foreldra kjenne til innhald og tidsbruk hos ungdommane sine.
* Ekspertar på dataspel bør spreie kunnskap om både positive og negative sider ved dette i ulike typar medium.