# **Drøftende tekst: Ungdom og dataspill – skriveramme**



Prinsipp: Femavsnittsmetoden

1 Innledning

2 Positive sider

3 Negative sider

4 Drøfting

5 Avslutning/konklusjon

 © Eli Berge / Fotofil

OPPGAVE**: Drøft positive og negative sider ved ungdommers bruk av dataspill**

Skriverammen bygger på eksempelet i Signatur 1 s. 56.

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

*Innledning*

**Mange ungdommer bruker mye av fritiden sin på å spille dataspill.**

(Utdyping: Velg det eller de punktene nedenfor som passer for deg eller finn på noe selv)

* Nevn noen populære spill.
* Si noe om deg selv og dataspill.
* Fortell om venner som spiller.
* Fortell litt om ett eller to av spillene du har spilt.

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

*Første avsnitt (positive sider)*

**Det finnes mange positive sider ved å spille dataspill.**

(Utdyping: Velg det eller de punktene nedenfor som passer for deg eller finn på noe selv)

* Spillene kan gi både spenning og avkobling fra hverdagen fordi...
* Man kan lære mye av mange av dataspillene, for eksempel...
* Spillene kan øke reaksjonsevne og hurtighet, for eksempel...
* Noen spill kan brukes til å øke motoriske ferdigheter, for eksempel
* Det kan være sosialt å spille hvis man spiller med eller mot andre, for eksempel...

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

*Andre avsnitt (negative sider)*

**Men de fleste mener at det også er mye negativt og til og med farlig ved dataspill.**

(Utdyping: Velg det eller de punktene nedenfor som passer for deg eller finn på noe selv)

* Noen mener at vold i spill kan føre til vold i virkeligheten. (Eksempel?)
* Å bruke for mye tid på spill kan gi dårligere kondisjon og helse, fordi...
* Hvis man sitter mye alene og spiller, kan man få mindre kontakt med venner.
* Dataspill der penger er involvert, kan gjøre at man får dårlig økonomi. (Eksempel?)
* Man kan bli spillavhengig. (Utdyp)

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

*Tredje avsnitt (drøfting)*

**Ungdom og dataspill er et viktig tema.**

(Utdyping: Velg det eller de punktene nedenfor som passer for deg eller finn på noe selv)

* Mange unge bruker mye tid på å spille, og derfor er det viktig å kjenne til konsekvenser av dette.
* Det har mye å si hvilke spill som spilles, noen er helt uskyldige, mens andre kan være svært grove eller voldelige.
* Dersom man deler interessen med andre og deltar normalt i det sosiale livet, kan spilling være en fin hobby.
* Dersom spillingen tar overhånd og man blir ensom eller blakk, kan det bli farlig.

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

 *Avslutning/konklusjon*

**Slik jeg ser det kan dataspill være en morsom, engasjerende og lærerik hobby. Det gjelder bare å være oppmerksom på faresignalene.**

(Utdyping: Velg det eller de punktene nedenfor som passer for deg eller finn på noe selv)

* Du kan lære mye av spillene, for eksempel språk eller matematikk
* Det er gøy og sosialt å spille sammen med andre.
* For å unngå de uheldige sidene ved dataspill bør foreldrene kjenne til innhold og tidsbruk hos ungdommene sine.
* Eksperter på dataspill bør spre kunnskap om både positive og negative sider ved dette i ulike typer medier.