



FILMFAKTA

Ämne	Samhällskunskap
Ålder	Från 10 år (M, H)
Speltid	9 minuter
Språk	Svenskt tal med svensk text
Produktion	Kunskapsmedia i samarbete med Medieinstitutet
Filmnr	1822KM

På handledningens sista sida finns en länk till ett **quiz**, där du kan testa elevernas kunskaper efter filmen.



OM FILMEN

”Från snäckor till bitcoins” tar dig med på en resa genom historien och in i framtiden. Med stopp i bland annat Kina, Mesopotamien och hos sjömännen längs Indiska Oceanen får du veta hur det vi idag kallar pengar har sett ut. Tillsammans med en nyfiken berättare tas du med in i nutiden och till den digitala valutans värld. Där får du träffa Rickard Grassman (lektor Sthlm Universitet) som reder ut vad digital valuta är, hur vi använder den och spekulerar hur våra pengar kommer att se ut i framtiden. Du får även möta Totte Löfströ (VD Trijo, ett kryptovaluta-företag) som ger en pedagogisk genomgång av vad krypto-valuta är – närmare bestämt bitcoins.

Det här är en film för elever i mellanstadiet men främst högstadiet som lär sig om digitaliseringens betydelse i ämnet samhällskunskap.

LÄROPLANSMÅL

Samhällskunskap (åk 4–6)

Samhällsresurser och fördelning

- Digitaliseringens betydelse för individen, till exempel ökade möjligheter till kommunikation och elektronisk handel.

Samhällskunskap (åk 7–9)

Samhällsresurser och fördelning

- Digitaliseringens betydelse för samhällsutveckling inom olika områden, till exempel påverkan på arbetsmarknad och infrastruktur samt förändrade attityder och värderingar.

INNAN FILMEN

Vad vet eleverna redan?

Be eleverna skriva ned eller fundera enskilt kring vad de vet om pengar och digital valuta.

Låt dem sedan diskutera och jämföra sina svar i grupper om 2–3. Be grupperna att berätta sina svar inför klassen, medan du sammanfattar på tavlan.

Utgå gärna från de här frågorna:

- Vad är ett betalningsmedel?
- Vad är en digital valuta?
- Vem bestämmer värdet på pengar?

Ordlista

Diskutera och förklara begreppen i ordlistan med eleverna före filmen.

Pengar
Kontanter
Mynt
Sedlar
Kort
Digitalt
Valuta
Mesopotamien
Lydien
Kryptering
Kryptovaluta
Bitcoin
E-krona
Värde

Diskutera gemensamt era förklaringar samt skriv upp det ni kommer fram till på klassrummets whiteboard/digitala verktyg, för att gå igenom igen efter filmen.

UNDER/EFTER FILMEN

Diskussionsfrågor till filmen

Läs först själv igenom frågorna och planera för hur du ska hantera elevernas svar och diskussioner.

Låt gärna eleverna svara på frågorna under filmens gång, enskilt eller i grupper om 2–4. Låt eleverna skriva klart sina svar efter filmen, innan du går igenom dem gemensamt och sammanfattar på tavlan.

- Vad menas med byteshandel?
- Hur användes silverstavar som betalningsmedel?
- Hur kommer det sig att det kinesiska tecknet för pengar är en snäcka?
- Det första myntet uppfanns i Lydien 640 före vår tideräkning. Vilka var fördelarna med mynt?
- Under 900-talet uppfanns sedlarna. Vilka var fördelarna med sedlar?
- Vad menas med "digital valuta"?
- Ge några exempel på digitala valutor.
- Vad är kryptovaluta?
- Vad menas med "kryptering"?
- Vad är bitcoin?
- Vad är "mining" för något?
- I filmen säger man att bitcoin endast kommer att finnas i maximalt 21 miljoner exemplar. Varför då? Varför kan man inte producera fler bitcoins?
- Vad är en e-krona?
- Hur skiljer sig e-kronan från bitcoins?
- Har du lärt dig någonting nytt efter att ha sett filmen?
- Hur tror du att framtidens valutor kommer att se ut? Diskutera tillsammans i klassen.

EFTER FILMEN

Vad visste eleverna innan?

Visa sammanfattningen från "Vad vet eleverna redan?". Låt eleverna jämföra vad de visste innan med vad de vet nu. Undersök om det är något de fortfarande är osäkra på och behöver undersöka vidare.

Ordlistan

Gå på nytt igenom ordlistan. Be eleverna ge exempel från filmen som kan fördjupa förståelsen av begreppen. Fråga om de behöver lägga till ord eller begrepp i listan, eller ändra på några förklaringar.

Fördjupning om ett betalningsmedel

Dela in eleverna två och två eller flera i varje grupp och låt dem arbeta vidare kring olika betalningsmedel. Varje grupp väljer ett betalningsmedel från listan nedan, eller tar reda på mer om en speciell valuta som de själva är intresserade av.

- Byteshandel
- Silverstavar, Mesopotamien
- Snäckor, Indiska oceanen
- Mynt, Lydien
- Sedlar, 900-talet
- Bitcoin
- E-krona

Hjälp eleverna att hitta mer information med hjälp av internet, böcker och tidskrifter. Eleverna gör sedan en artikel om det betalningsmedel de har valt. Uppmuntra gärna eleverna att vara kreativa och att använda till exempel faktarutor och bilder i sin artikel. Artiklarna kan sedan samlas till ett faktahäfte för klassen.

Fördjupning om pengar

Dela in eleverna två och två och låt de fundera kring frågorna nedan. Diskutera sedan i helklass vad ni har kommit fram till.

- Skulle vi kunna ha byteshandel i dag? Varför/varför inte?
- Hur kommer det sig att pengar har en sådan central del i vårt samhälle?
- Skulle vi kunna ha ett fungerande samhälle utan pengar?

QUIZ

A.

VAD HAR DEN HÄR FILMEN HANDLAT OM?

1. Betalningsmedel
2. Internet
3. Kakor
4. Jul

B.

NÄR ANVÄNDS BEGREPPET PENGAR FÖR FÖRSTA GÅNGEN?

5. Ca 5 000 år f.v.t
6. Ca 2 500 år f.v.t
7. Ca 500 år f.v.t
8. Ca 900-talet

C.

INFORMATION SOM ÄR KRYPTERAD KAN JÄMFÖRAS MED...?

1. Vanliga sedlar
2. Korsord
3. Rövarspråk
4. Byteshandel

D.

HUR ANVÄNDES SILVERSTAVAR SOM BETALNING?

1. Man klippte av en bit som vägdes
2. Den andra personen fick slicka på den
3. Den person som kunde kasta den längst slapp betala
4. De användes inte, man använde mynt

E.

VAD BETYDER "MINING" INOM DIGITAL VALUTA?

1. Att man säljer sin bitcoin
2. Att man betalar med bitcoins
3. Gruvarbete
4. Att fiska

F.

VAD ÄR BYTESHANDEL?

1. Att du har öppet köp
2. Att du har bytesrätt
3. Att du byter någonting mot någonting någon annan har
4. Det finns inte

G.

VID INDISKA OCEANEN ANVÄNDES FÖRR DETTA SOM BETALNINGSMEDEL

1. Stenar
2. Kvistar
3. Sjöstjärnor
4. Snäckor

H.

VAD ÄR EN E-KRONA?

1. Digital svensk valuta
2. En kryptovaluta
3. Valuta i Spanien
4. Det finns ingen e-krona

QUIZ - FACIT!

A.

VAD HAR DEN HÄR FILMEN HANDLAT OM?

1. Betalningsmedel - **RÄTT SVAR**
2. Internet
3. Kakor
4. Jul

B.

NÄR ANVÄNDS BEGREPPET PENGAR FÖR FÖRSTA GÅNGEN?

5. Ca 5 000 år f.v.t
6. Ca 2 500 år f.v.t - **RÄTT SVAR**
7. Ca 500 år f.v.t
8. Ca 900-talet

C.

INFORMATION SOM ÄR KRYPTERAD KAN JÄMFÖRAS MED...?

1. Vanliga sedlar
2. Korsord
3. Rövarspråk - **RÄTT SVAR**
4. Byteshandel

D.

HUR ANVÄNDES SILVERSTAVAR SOM BETALNING?

1. Man klippte av en bit som vägdes - **RÄTT SVAR**
2. Den andra personen fick slicka på den
3. Den person som kunde kasta den längst slapp betala
4. De användes inte, man använde mynt

E.

VAD BETYDER "MINING" INOM DIGITAL VALUTA?

1. Att man säljer sin bitcoin
2. Att man betalar med bitcoins
3. Gruvarbete - **RÄTT SVAR**
4. Att fiska

F.

VAD ÄR BYTESHANDEL?

1. Att du har öppet köp
2. Att du har bytesrätt
3. Att du byter någonting mot någonting någon annan har - **RÄTT SVAR**
4. Det finns inte

G.

VID INDISKA OCEANEN ANVÄNDES FÖRR DETTA SOM BETALNINGSMEDEL

1. Stenar
2. Kvistar
3. Sjöstjärnor
4. Snäckor - **RÄTT SVAR**

H.

VAD ÄR EN E-KRONA?

1. Digital svensk valuta - **RÄTT SVAR**
2. En kryptovaluta
3. Valuta i Spanien
4. Det finns ingen e-krona

KUNSKAPSQUIZ ONLINE

Vi har i november år 2020 skapat en delad Kahoot! som du gärna får använda så länge länken fungerar:
<https://create.kahoot.it/share/digital-valuta-fran-snackor-till-bitcoins-1822km/b72602d9-527a-4e4d-aaab-a2f945f165c1>

För att använda quiz:et, klicka på knappen "Play as guest" om du inte har någon inloggning.

