



GRATIS APPER:

Mange tredjepartsapper viser reklamer i appen. (eks. 1)

Hva: Persontilpasset reklame for produkter og tjenester.

Hvor: Ved bruk av appen.

Når: I løpet av hele skoledagen og ved leksearbeid.



BETALTE APPER:

Flere betalte apper tilbyr ulike kjøp i app og reklame for egne produkter og tjenester.

Hva: Reklame for egne produkter og tjenester.

Hvor: Ved bruk av appen.

Når: I løpet av hele skoledagen og ved leksearbeid.

REKLAMESKOLEDAGEN

Hvordan blir elever eksponert for reklame via digitale læremidler?

NB: Alle eksemplene i oversikten gjelder eksponering i vanlig undervisning

1. REKLAME via APPER



2. REKLAME via NETTLESER



3. ANNEN FORM FOR REKLAME

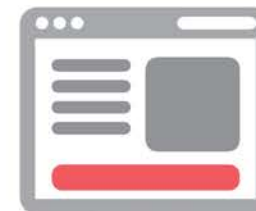
ANNEN REKLAME - NOEN VIKTIGE EKSEMPLER

- De digitale læringsmidlene åpner for uregulert bruk: på skolen, skolebussen, i forbindelse med lekser m.m. – Youtube, Youtube Shorts, TikTok og div spillnettsteder, fanger lett oppmerksomhet og eksponerer for reklame og betalt innhold.
- Plattformopplæringen, dvs. grunnleggende opplæring i et digitalt økosystem, er verdifull produkt plassering og gir fremtidig kundelojalitet. I Norge er det tre hovedaktører/systemer: Apple, Microsoft og Google.
- Indirekte reklame for Facebook, Instagram, Youtube o.l. via linker i innkjøpte læremidler. (eks. 5)

NETTLESER

Banner-reklame

forekommer i alle nettlesere på barnas læremidler. (eks. 2, 3)



Hva: Persontilpasset reklame basert på tidligere bruk.

Hvor: Ved all bruk av nettleser: Feks ved googlesøk og oppgaveløsning, eller ved bruk av ulike nettressurser som temaoppgaver, quiz, språkspill o.l.

Når: I løpet av hele skoledagen og ved leksearbeid.

NETTLESER

Youtube-reklame

forekommer i alle nettlesere på barnas læremidler. (eks. 4)



Hva: Persontilpassede reklamefilmer basert på tidligere bruk.

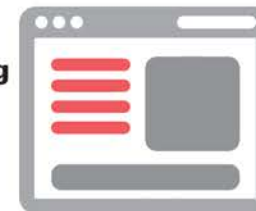
Hvor: I ulike nettressurser som brukes i undervisningen, underholdning i matfri m.m.

Når: I løpet av hele skoledagen og ved leksearbeid.

NETTLESER

Innholdsmarkedsføring

forekommer i alle nettlesere på barnas læremidler.



Hva: Plassert betalt innhold.

Hvor: I forbindelse med søk etter fakta.

Når: Ved oppgaveløsning.

Eks 1: Reklame for slankepiller i tredjeparts-app på skoleipad til jente, 7. trinn.

The image shows a screenshot of a calculator application on an iPad. The status bar at the top displays the time 15:53, the date 'tor. 5. mai', a lock icon, and a battery level of 30%. The calculator's display shows the number '15'. The keypad includes a red 'C' button, a square root button, a plus-minus button, a percentage button, and numeric keys 0-9, a comma key, and arithmetic operators: division, multiplication, subtraction, and addition. At the bottom of the screen, there is an advertisement for 'Best i test slankepiller'. The ad features a photograph of a woman's midsection in jeans, with the text: 'Best i test slankepiller', 'Oppnå din drømmevekt med slankepillettene alle snakker om. Craveless tar Norge med storm!', and 'Prøv Craveless i dag'. A blue 'Åbn >' button is located to the right of the text. A small 'x' icon is in the top right corner of the ad.

Eks 2: Reklame i engelsk nettressurs på skoleipad til gutt, 4. trinn.

Reklamebanneret er utformet som knapper med en rekke kjente spill-ikoner. Bl.a. Grand Theft Auto (som har 18 årsgrense)

Online ESL Games

Future

Going to

Practice future tense sentences with 'Going To'.

TONIGHT


She is going to

Perfect Tense

Practice making sentences in perfect tense.

SHE HAS EATEN

lunch tea



Reveal

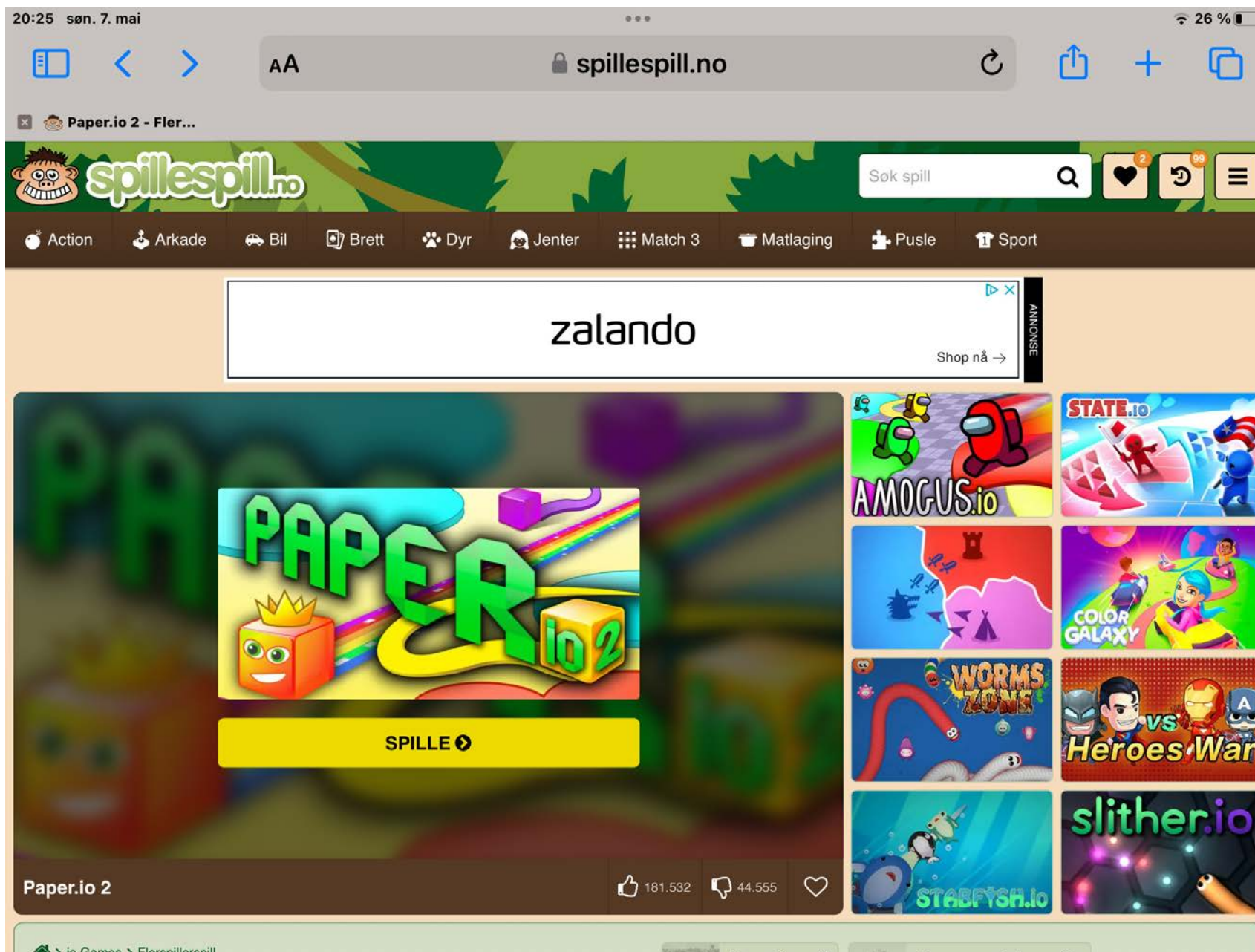
Guess the word or phrase as the image is revealed.

Monster Phrases

Look at the images and make sentences.

She He

Eks 3: Reklame i populær spillnettside på skoleipad til gutt, 4. trinn. Dette er ikke en nettressurs som brukes i undervisning, men er likevel tilgjengelig via læremidlet.



Eks 4: Reklame for spill på YouTube Shorts på skoleipad til gutt, 4. trinn.
Dette er ikke en nettressurs som brukes i undervisning, men er likevel tilgjengelig via læremidlet.
"Vanlig" YouTube brukes ofte i undervisning og inneholder reklame.

The image shows a mobile phone screen displaying a YouTube Short. At the top, the status bar shows the time 20:20, the date 'søn. 7. mai', and a battery level of 28%. The YouTube app interface is visible, with the search bar containing the text 'Søk' and a 'Logg på' button. On the left, a navigation menu includes icons for 'Startside', 'Shorts', 'Abonnement...', 'Bibliotek', and 'Logg'. The main content is a 3D game scene titled 'LEVEL 6' with a score of '1422'. The scene features a woman in a white dress, a large play button in the center, and various game elements like a red robot with a '2' and a green arrow. Below the video, the text 'Best Game Ever Played #viral #shorts' is displayed, along with the user handle '@SubRedPlay' and an 'Abonner' button. On the right side, engagement icons are shown: a thumbs-up icon with '367k', a thumbs-down icon with 'Liker ikke', a comment icon with '288', and a share icon with 'Del'. A 'Logg på' button is also visible at the top right.


Eks 5: Indirekte reklame for kommersielle tjenester som YouTube, Facebook og Instagram i Salaby – Gyldendals læringsressurs for barneskolen. Denne type linker knytter læringsressursen også opp mot kommersielle reklamenettverk som samler persondata. Nettressursen krever FEIDE-innlogging og er utviklet med støtte fra UDIR.

20:33 søn. 7. mai 22 %


skole.salaby.no

GYLDENDAL (FEIDE) ▾


| | | | |
|----------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------------|
| «Jeg vet» Livsmestring | Kodeskolen Matematikk | Grønne hacks Naturfag, samfunnsfag | Trollmannskogen Naturfag |
|----------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------------|



**Lex Fluuds
romreise**
Podkast



**Musikk i
matematikk**
Musikk, matematikk



**Hvorfor har vi
museer?**

▶ f 📷

SYSTEMKRAV SEND TILBAKEMELDING KOLOFON INFORMATION IN ENGLISH

Utviklet med støtte fra UDIR Nettstedskart Personvern

SALABY

© Gyldendal Norsk Forlag