

Mediepolitik for computere, elektroniske spil og mobiler

Vores syn på computere og computerspil i Klub Vest

I Klub Vest betragter vi computere og spillekonsoller som legetøj. Men ikke bare et hvilket som helst stykke legetøj – det er tidens sjoveste legetøj. Og det er et legetøj, som rummer mange muligheder.

Computerrummet er et aktivitetsrum, hvor digitale medier danner rammen for aktiviteten. Computer aktivitet er primært spil, og computerspil er i klubben en meget social aktivitet – spillerne er ikke isoleret foran skærmen. Computerspil er altså sociale på samme måde som de andre brætspil de spiller i klubben. For omkring computerne er der altid en del børn, som kigger på og altså ikke selv spiller, men som alligevel er en deltager i aktiviteten og er en del af fællesskabet. De bidrager med kommentarer, bemærkninger, opmuntring, hjælp og liv omkring skærmene. Den type spil, som spilles mest, ligger i sig selv op til social interaktion, forstået på den måde, at man spiller sammen over netværk, oftest klubbens eget lokale opsatte netværk, hvor flere computere spiller samme spil – altså multiplayer-spil.

Hvad kan spillene?

Computerspil spiller en central rolle i børn og unges mediekultur, og gaming bliver i stigende grad anerkendt på niveau med en idrætsgren. De kan blandt andet:

Give socialt samvær.

Træne sociale færdigheder.

Styrke koncentrationsevnen.

Fokuserer på samarbejde, koordination, overblik, taktisk forståelse, planlægning og problemløsning. Bryde sociale mønstre blandt børnene op.

Skabe fokus på hvad der er accepteret færden på nettet.

Spillene i klubben

Aldersmærkningen på spil (PEGI) er kun en vejledning, der bidrager til vurderingen af et spils egnethed for bestemte aldersgrupper. Vi forholder os til de forskellige spils aldersmærkninger, når vi vurderer deres egnethed for vores børn. I særlige tilfælde tilbyder vi dog helt op til PEGI 18-spil grundet det enkelte spils betydning for den kultur, læring og sociale dannelse, der er forbundet hermed. Udover PEGI 12 spil beder vi altid om en underskrevet blanket, som kan påvise forældrenes samtykke.

Nogle gange anskaffer vi nye spil uopfordret, men oftest er det på baggrund af ønsker fra børnene, så her kommer medbestemmelse altså ind i processen. Vi som voksne har det endelig ord, om et spil skal købes eller ej, men ofte foregår udvælgelsen i samråd med børnene.

E-sport- Kommende tiltag 2023

Betegnelsen E-sport står for 'Electronic Sport' og dækker over konkurrencer i computerspil. I 2023 vil vi i klubben arbejde mere målrettet med E-sport. Vi er igang med at lave et partnerskab med en af de lokale E-sportsforeninger.

Et af formålene med at arrangere E-sport i klub Vest er at få de børnene ud af deres værelser og ind i et sundt og lærende fællesskab med andre unge, der deler deres gamer-interesse.

E-sports forløb er altid guidet af en voksen i klubben eller en ekstern E-sports træner.

Der er altid helt klare mål, for hvad forløbene fokuserer på:

Taktisk forståelse.

Kost og motion.

Kommunikation og sprogbrug.

Kreativitet og innovation.

Problemløsning.

Vi skelner i klubben imellem den daglige, uformelle Gaming og vores E-sports forløb.

Computertider og -regler

For at støtte et sundt medieforbrug har vi begrænset børnenes tid foran computeren.

Vi har jævnligt "skærm frie perioder", hvor der er lukket for computere, mobiler og spillekonsoller. Børnene ved ikke på forhånd hvornår der er skærmfri.

Kendte problematikker ift. computere, tablets og mobiltelefoner

Som i så meget andet leg kan der opstå drillerier.

Vi har oplevet, at sprogbrugen på nettet kan blive for barsk.

Vi ser også med computerspil en risiko for, at nogle børn kan få en ensidighed i deres aktivitetsvaner. I klubben har vi mulighed for at reagere og støtte børnene i at tiden på nettet forbliver en positiv oplevelse, samt at veksle mellem aktiviteter. Det gør vi ved at være til stede og sammen med børnene i aktiviteterne. Hvis der opstår mobning eller anden uhensigtsmæssig opførsel, kontakter vi ligeledes forældrene.

Samarbejdet omkring opgaven

I klubben guider og støtter vi børnene/de unge til en ansvarlig og fornuftig etisk tilgang til medier/spil.

Vi anser det for et vigtigt forældreansvar løbende at være i dialog med deres børn og unge om til- og fravalg på de sociale medier, valg af spil og chat rooms, sprogbrug, normer og etik – herunder brug af fotos og video. Klubben kan i denne sammenhæng også være behjælpelig med at få løst diskussioner og mobning på de sociale medier. Både når de sker blandt vore egne børn, men også i forhold til relationer med udefra kommende. Derudover hjælper vi med at forebygge og understøtte en ordentlig kultur på nettet, da vi oplever, at børnene kan glemme almindelig god adfærd, når modparten ikke er i samme rum.

Klub vest er altid til rådighed for mundtligt at uddybe vores mediepolitik, herunder vores pædagogiske og etiske tilgange til arbejdet med mobilen og Gaming, og vi er altid åbne for dialog og er behjælpelig med vejledning.

Mediepolitikken er en dynamisk størrelse....

Spilmarkedet/computermarkedet, ja faktisk hele markedet for elektroniske og sociale medier er stadig i rivende udvikling. Klubbens mediepolitik skal betragtes som dynamisk og kan ikke være statisk og evigt gyldig, men bør altid være genstand for udvikling, idet der løbende skal tages stilling til nye normer, produkter, aktivitetsformer, problematikker osv.

Vedtaget skolebestyrelsen november2022