



## Mediepolitik for Klubben, Søndersø

Klubben er en fritidsklub hørende under dagtilbudsloven. Fritidsklubben er åben hver eftermiddag fra mandag til fredag for børn i 3. til 6. klasse kl. 13.00 til 17.00. Klubben afholder aftenklub for 5. + 6. kl. én aften om ugen i perioden oktober til april + pigeaftener én gang om måneden fra oktober til maj.

### Formål:

Medier indgår som en integreret del af børn og unges hverdag og udvikling. De spiller en væsentlig rolle i mange børn og unges socialisering og udvikling og ikke mindst som kilde til underholdning. Derfor er det nødvendigt, at vi som klub har en holdning til brug af medier, samt aktivt er med til at skabe nogle rammer, indenfor hvilke børnene trygt kan udfolde sig.

Formålet med Klubbens mediepolitik er at anskueliggøre, hvilke overvejelser vi har gjort, og hvilke holdninger vi har dannet i forhold til de medier, der er adgang til her i klubben. Da der er en rivende udvikling inden for dette område, må en mediepolitik nødvendigvis tilstræbe at følge med. Således er det planen, at Klubbens mediepolitik i samarbejde med klubbens brugerbestyrelse løbende vil være til debat og revidering.

### Computere:

Klubben råder i øjeblikket over otte computere, som børnene har adgang til at bruge. 5 computere i et computerrum i hovedbygningen, som både drenge og piger må benytte og 3 computere kun til piger i et andet lokale. Computerne er beskyttet med programmet "Deep Freeze", så det ikke er muligt for børnene at installere eller slette noget på computerne. På denne måde sikrer vi, at det er os der bestemmer, hvad der skal ligge på maskinerne. Alle computere har internetadgang, ligesom de er koblet sammen i et lokalt netværk, et såkaldt "LAN", således, at der kan spilles med og imod hinanden.

Udgangspunktet, for at vi har valgt at have computere her i klubben, er, at de som nævnt har stor betydning i børnenes hverdag. Yderligere er ikke mindst computere og IT generelt blevet en så integreret del af vores samfund, at vi ser det som en absolut nødvendighed, at børnene får et hensigtsmæssigt forhold til disse medier og lærer at bruge dem kritisk.

Vi oplever, at det er udbytterigt at have computere i klubben. Ofte har børnene et positivt samvær omkring spillene. De oplever et fællesskab omkring det at spille, som både de der spiller, men også tilskuerne, er en del af, og ofte bærer fællesskabet videre ud over selve spillet og giver anledning til samtaler omkring et givent spil, samvær omkring andre aktiviteter samt mulighed for udvikling af nye venskaber. Det er kendetegnende for de fællesskaber, som opstår omkring spillene, at de ofte både er på tværs af alder samt uafhængige af, hvilken skole eller klasse børnene går i. Selvom der i mange spil spilles imod hinanden, foregår dette ofte i "hold", hvor det er essentielt at kunne samarbejde med hinanden for at opnå succes. Yderligere oplever vi, at børnene i mange spil aktivt hjælper hinanden og giver gode råd, også selvom man "bare" er tilskuer. Eller også sidder børnene flere sammen om en computer og spiller i fællesskab.

Som voksne har vi ligeledes en unik mulighed for et samvær med børnene om fælles interesse, hvor det ofte er børnene, der er de kompetente og har erfaringerne, og det er os, der skal lære. Dette danner grobund for en mulig opnåelse af "det fælles tredje", hvor voksne og børn er sammen om en aktivitet, uden hensyntagen til hvilken rolle den enkelte ellers har i klubben.

### **Computere skaber udvikling:**

Endelig er det også vores opfattelse, at børnenes brug af computere er med til at styrke deres kognitive udvikling. Megen tekst og tale er på engelsk og er dermed medvirkende til at udvikle deres sprogkundskaber. Mange spil forudsætter, at man kan skabe sig et overblik, kan tænke analytisk og logisk samt være i stand til at planlægge, hvad der er hensigtsmæssigt at gøre i en given situation. Det kan være nødvendigt at kunne handle hurtigt i stressede og pressede situationer og tage de rigtige beslutninger. Ligeledes er der mange spil, hvor der skal løses gåder og opgaver eller interageres med spilpersoner for at opnå progression i spillet, hvilket kan være med til at styrke børnenes evne til problemløsning.

Samlet set er muligheden for brug af computere i klubben indenfor nogle af os fastsatte rammer, efter vores mening med til styrke børnene og de unges fortrolighed med dette medie og kvalificere dem til at kunne håndtere det i andre sammenhænge.

### **Spilletid:**

I fritidsklubben har vi et system, hvor børnene skriver sig på en liste ved de enkelte computere og er kun tilladt at spille max. 1 x 30 min. pr. dag. Dette praktiserer vi for at sikre, at ingen sidder ved computerne hele tiden uden at deltage i andre aktiviteter, samt for at skabe mulighed for at alle, der har lyst til at bruge computerne, også har en mulighed for dette.

## **Netadgang:**

Computerne har som nævnt adgang til Internettet. Dette har vi valgt, fordi Internettet i form af chat, e-mail og spil har stor betydning for børnene. Yderligere har de herigennem også en god kilde til alle typer af viden, som, vi finder, er vigtigt at kunne navigere i. I forhold til kommunikation med andre på Internettet, har vi den tilgang, at det er i orden, så længe den kommunikation foregår med andre børn og unge, som de kender i forvejen. Yderligere gælder vores "nul tolerance" overfor mobning i lige så høj grad i forbindelse med den digitale kommunikation som i alle andre sammenhænge i klubben og tages ligeså alvorligt af personalet.

## **Ingen internet begrænsning:**

Vi har valgt ikke at benytte nogen former for internetfiltre på vores computere. Vi har debatteret muligheden, men er kommet til den konklusion, at vi ser det som en vigtig pædagogisk opgave, at børnene lærer at bruge internettet kritisk og bliver i stand til at sortere i hvilke internetsider og hvilke informationer, der er rimelige for dem at bruge, og hvilke der ikke er. Vi diskuterer dette med børnene for at lære dem selvjustits og medvirke til, at de opbygger en ansvarsfølelse, således de også kan hjælpe hinanden med at sortere. I øvrigt findes der ikke nogen internetfiltre, der er fuldstændig sikre, hvilket dermed kan være med til at give en falsk tryghed, ligesom børnene ikke opnår nogen læring i forhold til at navigere hensigtsmæssigt i internettets mange muligheder, hvis meget er sorteret på forhånd.

## **Internet regler:**

Konkret er vores regler udmøntet således, at børnene naturligvis ikke må færdes på internetsider med seksuelt, voldeligt, racistisk eller lignende indhold. Hvis de uforvarende havner på sådanne sider, ved de, at de øjeblikkeligt skal lukke for siden, og er de i tvivl om en given side er ok, skal de bede én af de ansatte om en vurdering. Hvis et barn med fortsæt færdes på uacceptable hjemmesider, tager vi en snak med vedkommende, hvorefter vi informerer forældrene om episoden, således at de har en mulighed for at tage en snak med deres barn. Vi praktiserer sjældent karantæne fra computere idet vi helst vil løse sådanne situationer pædagogisk, men vi forbeholder os muligheden, hvis vi oplever gentagne overtrædelser af vores regler.

Vi oplever ikke ret mange problemer med, at børnene og de unge ikke overholder vores computerregler. De er gode til selvjustits og gode til at minde hinanden om, hvad der er i orden, og hvad der ikke er.

## **Computerspil:**

På vores børnemøder og idé-kasse har børnene mulighed for at komme med forslag til indkøb, aktiviteter mv., som de godt kunne tænke sig i klubben. Dette er naturligvis også gældende i forbindelse med indkøb af spil, og er en vigtig del af vores virksomhed og børnenes mulighed for medbestemmelse i forhold til klubbens dagligdag. Som hovedregel tager vores indkøb udgangspunkt i det, der optager børnene og de unge, samt de ønsker de fremkommer med.

Alle computerspil, der sælges i Danmark er aldersmærket efter PEGI standarden (Pan European Game Information), som er en fælles aldersklassifikation af spil i Europa. Denne aldersmærkning er vejledende i forhold til hvilken alder indholdet er vurderet hensigtsmæssigt til. Idet PEGI mærkningen er en vejledning, og idet mærkningen er et kompromis mellem flere europæiske lande, er det ikke altid sikkert, at den pågældende aldersmærkning er præcis nok og repræsenterende for, hvad der er rimeligt for danske børn at spille. Ud fra den betragtning har vi valgt at anvende den påtrykte aldersmærkning på et givent spil som en vejledning i forhold til indkøb, men derudover laver vi en individuel vurdering af spillets indhold i relation til den aldersgruppe, der kan benytte klubben. Således kan vi godt vælge at købe spil, der umiddelbart har en høj aldersmærkning, hvis vi vurderer, at det er et spil, vi pædagogisk kan stå inde for.

## **Film:**

Computere er naturligvis ikke de eneste medier, børnene og de unge har adgang til og bruger i klubben. I klubben viser vi film mindst én gang om måneden. I den sammenhæng bruger vi ligeledes aldersmærkningen som vejledning for vores vurdering af, hvilke film vi viser. Derudover tilstræber vi, at de film, vi viser, har mulighed for dansk tale, idet alle børn helst skal kunne følge med i filmens handling.

## **Yderligere information om børn, unge og medier:**

Generel information og anbefalinger vedrørende børn, unge og medier kan findes på nedenstående internetlinks:

Medierådet : <http://portal.medieraadet.dk/>

Spilpolitik : <http://www.spilpolitik.dk/>

PEGI : <http://www.pegi.info/da/>

Klubben

Ullerupvænget 1

5471 Sønderød

Tlf. 64 82 84 64

[www.klubben-nordfyn.dk](http://www.klubben-nordfyn.dk)

mail: [laas@nordfynskommune.dk](mailto:laas@nordfynskommune.dk)