

IT & Mediepolitik

Puk Fritidsklub



Indholdsfortegnelse

Forord.....	Side 3
Computerspil.....	Side 3-4
Forældreaftaler.....	Side 4
Computerrummet.....	Side 4-5
PEGI Mærkning.....	Side 5-6
Computerregler.....	Side 7
Brug af internettet.....	Side 7-8
Sociale medier og net-etikette.....	Side 8-10
Computeren som kreativt redskab.....	Side 10
Kilder.....	Side 11

Forord

IT-området, spilkonsoller, mobiltelefoner, iPads, Facebook osv. er under konstant udvikling og det kræver derfor sin mand at være med på noderne på samme måde, som de unge er. Hvis vi skal have en chance for at præge medlemmernes brug af medierne, kræver det som minimum, at vi som pædagoger ved, hvordan de bruges. Vi bestræber os på altid at have en voksen tilstede i computerrummet.

Formålet med denne mediepolitik er at synliggøre dét arbejde, der foregår med computere og medier i klubben, samt at gøre rede for de pædagogiske overvejelser bag computer-aktiviteterne over for forældre, lokalpolitikere, kollegaer og andre interesserede.

Computerspil

Det at lege har altid været en god og positiv måde at lære sociale kompetencer på, men som børn helt naturligt bliver ældre, mindskes lysten også til at lege. Samfundets udvikling har gjort, at vi modnes tidligere, så fravalget af legen sker desværre også tidligere. Set i dette lys kan computeren være et redskab til at bibeholde legen og de gode muligheder for personlig udvikling og socialt samspil, som legen medfører. De fleste spil, der kan spilles her på Puk, er spil som skal spilles sammen med andre, dvs. multiplayer spil fremfor singleplayer. Det er vigtigt, at spillene kan fremme de sociale fællesskaber, fordi det oftest er sjovere at sidde i samme rum og spille sammen eller mod hinanden, end at sidde derhjemme og spille alene med computeren som modstander. Lege som 'røvere og soldater', 'cowboy og indianere' osv. er rykket ind på computeren, men har fulgt udviklingen og tidens retorik og er blevet til 'terrorister og anti-terrorister' som i fx Counter Strike. Der spilles også en del små flash-spil, som kan findes gratis på nettet. F.eks. spilles www.gratisspil.dk ofte og også Facebook har mange

små spil, som spilles mod hinanden, hvor det gælder om at overgå kammeraternes highscore, som nemt sammenlignes online osv. I Puk har vi valgt i klubben at overholde Facebooks' aldergrænse på 13 år. Dvs. at man ikke må være på Facebook i Puk hvis man ikke er fyldt 13 år også selvom man har tilladelse fra forældrene.

Forældre aftaler

Der er vidt forskel på forældres holdninger til deres børns brug af computere.

Nogle forældre mener at for meget spil skader barnet, andre er bare ærgerlig over at de bruger tiden i PC-rummet i stedet for at bruge tiden på nogle af de mange andre tilbud klubben tilbyder.

Det kan derfor være en god ide som forældre at lave en tydelig aftale med deres barn om hvor meget de må spille.

Har man indtryk af at barnet ikke kan administrere aftalen, kan pædagogerne i klubben blive inddraget, for at hjælpe med at aftalerne bliver overholdt.

Computerrummet

I Puk har vi pt. 12 stk. tidssvarende computere i computerrummet samt et lille antal høretelefoner og spilkonsoller (controllere). Idet vi i stigende grad oplever at børnene selv kommer med deres bærbare computer, har vi gjort plads og mulighed for at børnene også kan bruge dem i computerrummet. Selve styringen og muligheden for at spille på computerne foregår ved, at hvert barn skriver sig på en computer tids-liste. Det er muligt at reservere en computer én time ad gangen. Efterfølgende er det muligt igen at reservere en ny tid på en computer. I dagtimerne er der så mange børn i computerrummet at det næsten aldrig vil være muligt at kunne booke sig ind på en computer to timer i træk hvilket gør at et barn aldrig vil kunne sidde og spille rigtig mange timer i træk. Hvis de voksne observerer at et barn bruger usædvanligt mange

timer i computerrummet uden at foretage sig andet, vil der evt. blive taget kontakt til forældrene for at løse et muligt overforbrug. Det er en vurdering som vil blive taget fra barn til barn.

PEGI Mærkning

Vi har i klubben nøje overvejet valg af spil, og i de fleste tilfælde kender vi spillet inden det købes. Vi er opmærksomme på PEGI-aldersmærkningssystemet (Pan-European game Information), som blev oprettet for at hjælpe europæiske forældre med at træffe informerede beslutninger i forbindelse med køb af computerspil. Det blev lanceret i foråret 2003, hvor en række nationale aldersmærknings-systemer blev erstattet af ét system, som nu anvendes i det meste af Europa. Der er også kommet PEGI-Online til siden hen, som tager et kig på de gratis spil, der findes på nettet. For os er det vigtigt at understrege, at PEGI ikke er lovgivende, men derimod vejledende. Vi kan derfor godt begrunde det fagligt, hvis vi lader vores medlemmer spille specifikke spil. Vi spiller eks. Counter Strike i klubben, skønt det er mærket til min. 16 år. Der er dog forskel på børn, og det er i sidste ende forældrene, der bedst ved, hvad børnene kan tåle. Vi er dog ikke bekymrede for en negativ effekt af dette, hvilket bla. skyldes den massive forskning, som feltet har været underlagt i de seneste år (som primært har været fokuseret på vold - se kilder bagerst i dokumentet). Der er offentliggjort utallige undersøgelser, men der findes ingen beviser for, at det at spille "voldelige" videospil på langt sigt eller permanent giver anledning til stigende aggressivitet eller voldelighed. Derimod er det konkluderet i adskillige undersøgelser fx "*Man bliver ikke voldelig af at spille computerspil*" og "*Smitter vold af på børn der spiller computerspil?*" at børnene vurderer vold i tv, film og video som langt værre og mere voldsom, voldelig og realistisk end vold i computerspil. Dette kan skyldes, at det psykologiske niveau i forhold til de fiktive figurer og personer ikke har samme karakter i computerspil som på

film. Som følge heraf er vi også langt mere varsomme med, hvad børnene ser på film eller TV, når de er i fritidsklub og vi følger aldersgrænserne når vi tager på tur i biografen osv.

Her følger eksempler på PEGI-mærkning på de spil der spilles i Puks computerrum:

- Sims 12+
- League og Legends (LOL) 12+
- Counter Strike Source 16+
- Fortnite 12+
- Roblox +7
- Minecraft +7

Vi har fravalgt spil som Call of Duty Black Ops, Grand Theft Auto idet vi har vurderet at grafikken og selve spilformen er for realistisk og voldsom for vores aldersgruppe



Computerregler

Vi har tilknyttet en computereksperter i klubben, som yder support på klubbens computere, når det er nødvendigt. For at vedligeholde vores computerrum og mindske konflikter omkring deling af computerne, har vi opsat et regelsæt som skal overholdes når man befinder sig i rummet. Hvis man ikke overholder reglerne, kan det medføre karantæne fra computerrummet.

Når man befinder sig i computerrummet, må man ikke:

1. Spise og drikke
2. Slås og løbe rundt
3. Rode ved computerne (flytte rundt på tastaturer, mus og netstik)
4. Installere egne spil uden tilladelse fra de voksne
5. Downloade ulovlige musikprogrammer og filesSharingsprogrammer
6. Surfe og se porno på nettet (vi har sat filtre på, men der er altid smuthuller)
7. Være på Facebook hvis du ikke er fyldt 13 år
8. Reservere tid på computeren for dine venner

Brug af internettet

I Puk har vi som nævnt 12 spillecomputere, der også har adgang til internettet. På alle vores computere er der installeret kommunens cybersolution – F-secure. Dette program sørger for at blokere adgangen til diverse hjemmesider som ikke er egnede for børn – et såkaldt forældrefilter. Det betyder også indimellem, at computerne er forment adgang til websider selvom de er uden skadeligt indhold.

I samme forbindelse har vi også sat os lidt ind i, hvad tiden foran skærmen reelt bruges til. Det opsummeres ganske fint i ”Børn og unges brug af internettet” af Pernille Rattleff for Medierådet for børn:

”Godt en tredjedel af respondenterne (34,5%) bruger nettet til at søge efter hjemmesider til lektie-brug.

Knap en tredjedel (30,2%) bruger internettet til at søge efter hjemmesider inden for interesser.

Godt halvdelen (54,3%) af respondenterne bruger internettet til at chatte

Hele 71% spiller online-spil via internettet.

En del ser billeder (31%), hører musik (57%), ser film/video (37%) og downloader (35%).

En fjerdedel (25,6%) af respondenterne logger på skolens elev-intra via internettet”.

Undersøgelsen er foretaget i 2007, så det er nok ikke en forkert antagelse, at i hvert fald de unges brug af musik og filmklip via nettet er steget betragteligt med eks. YouTube, Google Video og lignende hjemmesider.

Vi tillader visning af YouTube, da siden selv udøver justits mht. indholdet på hjemmesiden. At der måske kan forekomme klip, som alligevel er røget gennem nåleøjet, kan nok ikke undgås. Hvis nogle forældre har specielle ønsker til deres børns færden på nettet, hører vi meget gerne fra dem, så vi sammen kan overholde de aftaler, der er lavet omkring denne færden. Det skal dog nævnes, at vi umuligt kan kigge alle børn over skulderen, når de bruger computerne, så vi opfordrer alle forældre til også selv at snakke med deres børn om deres brug af Internettet.

Sociale medier og net-etikette

De sociale medier (community websites), chatsider o.lign. har fået et veritabelt gennembrud i løbet af 00'erne. Med de senere Instagram og Facebook (som pt. er nummer 2 og 1 over mest populære sociale sider) kom mange flere med på bølgen, således at der nu er 2,2 mil. danske brugere ud af 350 mil. på verdensplan af

sidstnævnte. Puk gør også brug af denne sociale tjeneste, og vil gerne argumentere for, at det er et brugbart redskab i arbejdet med børn og unge (som nævnt tidligere er Puks holdning dog stadig at man skal være 13 år for at være på Facebook).

Ved alle sociale medier er der en risiko for, at der kan opstå mobning. Det er en sag, som skal tages meget seriøst i arbejdet med børn og medier. I den sammenhæng byder Medierådets førnævnte rapport på følgende tal:

”Direkte adspurgt angiver 6,7% af respondenterne, at de er blevet mobbet på internettet.

Hele 91,1% angiver, at de ikke er blevet mobbet på internettet, mens de resterende 2,1% har svaret ’Ved ikke’.

En lidt større andel (8,6%) angiver omvendt, at de selv har mobbet andre på internettet.

Hele 87,1% angiver, at de ikke selv har mobbet andre på internettet, mens de resterende 3,1% svarer ’Ved ikke’.

I alt angiver 15,1%, at de har modtaget e-mails eller chat-besked, der har gjort dem kede af det eller i dårligt humør, mens 8,3% angiver, at de har modtaget e-mails eller chat-besked, der ligefrem har gjort dem utrygge eller bange.

Desuden angiver 20,4%, at de har skrevet eller sagt noget grimt til nogen på internettet, mens 21,6% har angivet, at nogen har skrevet eller sagt noget grimt til dem på internettet”

Det er desværre ikke ualmindeligt, at vi hører om mobning eller problematisk adfærd på Internettet og via mobilen. Oftest skyldes det, at man ved det skrevne ord kan tillægge sig en noget hårdere attitude end man ville have, hvis man stod og talte sammen ansigt til ansigt. Trusler og sure sms'er kan derfor blive opfattet som hårdere, end de var ment.

Dette undskylder dog ikke afsenderen, og vi tager altid hånd om de tilfælde vi hører om. Hvis forældre oplever mobningen først, opfordrer vi til, at de først tager kontakt til den modsatte parts forældre, for at høre hvor alvorligt sagen bør tages. Er det svært at opnå enighed omkring en løsning af konflikten, hører vi naturligvis meget gerne fra forældre, og vi har også et godt samarbejde med skolen omkring disse situationer, som ganske givet opstår på alle klassetrin i disse børne- og ungdomsår.

Computeren som kreativt redskab

I Puk er computeren meget mere end blot en spillemaskine, og det betyder, at vi i flere værksteder gør brug af computeren på anderledes vis. Vi har et kreativt værksted på 1. sal, hvor computeren sammen med en farveprinter leverer materiale til en lang række produkter. Børnene lærer at finde motiver på nettet, medbringer egne familie billeder, som de så kan redigere og beskære med det formål at lave T-shirt tryk, nøgleringe, kalendere, punge og meget andet. I musikrummet er der stillet en bærbar computer op, som primært fungerer til musikindspilning via det professionelle studie-program Garageband. Interesserede medlemmer kan sammen med den musikansvarlige sidde og komponere, indspille og producere musikken til et færdigt produkt. Brugere af musikrummet kan også her finde instrumentale versioner af deres yndlingsange, som de derefter kan synge til via mixeren i musikrummet.

Kilder og links

Man bliver ikke voldelig af at spille computerspil

<https://www.dr.dk/nyheder/viden/teknologi/endnu-en-undersogelse-af-computerspil-du-bliver-ikke-voldelig-af-gaming>

Medierådets hjemmeside

<http://www.medieraadet.dk/>

PEGI Mærkning og information

<https://pegi.info/page/pegi-online>

Skolebørnsundersøgelsen 2018

<https://www.hbsc.dk/rapp-downl.htm>

Smitter vold af på børn der spiller computerspil?

<https://www.dr.dk/nyheder/viden/naturvidenskab/smitter-vold-i-computerspil-af-paa-dit-barn>