

V2's mediepolitik

Computerrum

I fritidsklubben har alle en konto med to timer på om ugen, som bliver nulstillet hver mandag. Børnene kan spille en time ad gangen. De skriver sig selv på tavlen. Man må ikke slette andre end sig selv. Efter afsluttet spil, må man skrive sig på igen.

Computerspilspolitik

Vi har valgt at kigge på politikken i flere dele, bl.a. om brugen af klubbens computerrum, og om brugen af elektroniske medier, generelt i klubben.

Fascinationen af spil på div. Medier.

Børnenes aktiviteter omkring spil, på de forskellige medier; PC, Smartphone, IPAD, og lign. er i høj grad sociale.

Elektroniske spil er en integreret del af børns legekultur. Børn og unge bruger elektroniske spil til underholdning, udvikling af kompetencer, tidsfordriv og til socialt samvær. Børn synes det er sjovt at spille elektroniske spil, og de er gode til det.

Som voksne oplever vi, at børn og unge har let ved at navigere rundt i menuer, spilkommandoer og grafiske miljøer uden brug af manualer. Deres overlegne brug af mediet skal dog ikke forhindre os i at engagere os i deres (spil)verden

Der findes mange forskellige spilgenrer, som appellerer til forskellige typer af spillere. Strategispil og action spil appellerer typisk til drengene, mens virtual life, som spillet "Sims" appellerer primært til pigerne.

"Netværksspil" hvor mange pc-ere spiller sammen i det samme spil, er genstand for en høj grad af kommunikation, samarbejde og problemløsning børnene imellem. Børnene spiller mod hinanden, i hold, eller på samme hold mod en computerstyret modstander. De lægger strategier, laver rollefordeling og resurseanalyser.

Børnene taler om spillene, også når de ikke spiller. Der udveksles erfaringer, de kommer med gode råd, tricks og metoder til at avancere i de forskellige spil.

Det forekommer også ofte, at børn som ikke er socialt stærke får succesoplevelser med spillene, da de ofte er dygtige til dem, og derigennem får kontakt til andre børn

I nogle spil er det hurtighed, hånd- øje koordination og det at mestre teknologien, der er i fokus. I andre er det strategisk tænkning, og i andre igen er det omsorg for computerkaraktererne eller muligheden for at udtrykke sig selv gennem spillet, der gør det sjovt at spille. Fascinationen af computerspil er lige så mange facetteret som fascinationen af spil og leg i almindelighed.

De bestemmer selv handlingen.

Forskellen på at se fjernsyn/film og at spille elektroniske, spil er interaktionen. Når man spiller elektroniske spil kan man interagere med elementerne i den virtuelle verden. Det betyder, at spilleren kan påvirke handlingen, så spillet er forskellige alt efter, hvem der spiller. Forløbet afhænger altså af de valg, du træffer og det, du kan præstere undervejs. Det er måske denne grad af aktiv deltagelse i spilsituationen, der er baggrunden for, at elektroniske betager og fastholder mange børn og unge.

Når børn og unge spiller elektroniske spil konkurrerer de også, mod eller med hinanden. Det er sjovt at konkurrere om at være den bedste, og derfor udfordrer mange sig selv, ved at spille en helt masse for at blive bedre, og nå op på et højere level (niveau).

Når medarbejderne spiller computer.

Det er langt sjovere at dele oplevelser med hinanden. At spille elektroniske spil med børn er en anerkendelse og accept af deres naturlige nysgerrighed, og det giver os muligheden for, at hjælpe

børnene med at forholde sig realistisk til det, de ser og hører.

Børnene synes, at det er udfordrende, at spille mod og med de voksne, præcis lige som ved andre aktiviteter i klubben.

Retningslinjer.

Med hensyn til indholdet i spillene, læner vi os, op ad den fælleseuropæiske mærkningsordning kaldet "PEGI".

Det er et fast regelsæt for aldersmærkning af spil, som hovedparten af EU-landene har tilsluttet sig.

I Danmark er alle spil der kommer på markedet PEGI mærket. Udover selve aldersmærkningen, kan man også se på spillene, hvilke kriterier spillet er blevet bedømt efter. Der er forskellige symboler der fortæller om spillet indeholder f.eks vold mod fantasifigurer, vold mod mennesker, elementer af frygt, racistiske eller kønsdiskriminerende elementer osv.

Spillene kan blive mærket egnet fra 3-7-12-16 og 18 år.

I vores computerrum kan der spilles pc-spil op til 12+ i fritidsklubben. Det betyder blandt andet, at der ikke bliver spillet Counterstrike, i fritidsklubben.

Der kan spilles pc-spil op til 16+ i ungdomsklubben og juniorklubben.

Årsagen til at aldersgrænsen for spil går op til 12 år i fritidsklubben og 16 år i ungdomsklubben skyldes, at børn lettere kan adskille pc-spil fra virkeligheden.

I ferier hvor ungdomsklubmedlemmer må komme i fritidsklubben, spilles der FK-spil.

Smart/Mobiltelefon:

"Generation Online"

Telefonen er et vigtigt kommunikationsredskab, mellem børnene og deres venner, og deres forældre.

Børnene må gerne medbringe og benytte deres mobiltelefoner i klubben. Det forventes af børnene, hvis de ringer, eller bliver ringet op, går hen et sted hvor de kan tale, uden at forstyrre de andre der er i rummet. Har man ikke en telefon selv, eller er løbet tør for strøm, kan man altid låne børnetelefonen, og forældre kan altid ringe og få fat i deres barn på børnetelefonen.

(tlf.nr. 45 85 57 29.)

Vi opfordre dem også til at spørge os voksne først, om de må ringe til en forælder, da vi oplever, at hvis det handler om en konflikt, kan forældre ikke løse den igennem telefonen og konflikter er noget vi kan hjælpe med at løse, her og nu.

Det er medlemmernes eget ansvar, at passe på deres telefoner.

Smartphone

De fleste børn har, i dag, Smartphones, med mange flere muligheder, end telefonopkald.

PT. Har vi valgt at smartphones, skal blive i lommer. Der er rigeligt mulighed for at spille på de øvrige medier vi har i klubben. Skal man ringe, eller finde oplysninger til en tegning/mønster/opskrift eller lign. kan man selvfølgelig bruge sin smartphone.

Men det at sidde og spille og se film, må man gøre, når man ikke er i klubben.