

Medie og Spilpolitik i Juniorklubben, Sorø Borgerskole.

Forord

Formålet med at have en medie- og spilpolitik i klubben, at vi for så vidt muligt ønsket om at synliggøre de pædagogiske overvejelser der er i forbindelse med valg af spil til både PC og konsol. Det er samtidig vigtigt, at forstå, hvorfor vi har tilladt de forskellige digitale medier og platforme i klubben, herunder f.eks. smartphones og tablets.

Målet med dette er, at komme misforståelser og spørgsmål i forkøbet. Medie- og spilpolitikken er konstant under revurdering, for at den bedst muligt kan følge med den digitale udvikling.

Vigtig info til forældre:

Det er jeres ansvar at melde jeres børn fra, hvis i ikke synes jeres barn skal have lov til at spille disse spil.

En beskrivelse og vores overvejelser og årsager til at vi benytter disse spil i klubben.

Spilpolitik

Udvalget af spil er mange og tit meget uoverskueligt. Derfor har PEGI (Pan European Game Information), som er en sammenslutning mellem 16 europæiske lande, udviklet en aldersmærkning, der figurerer på alle spil. Det er vigtigt at vide, at denne mærkning kun er vejledende og at den kun viser, hvilke u hensigtsmæssige elementer, der kan forekomme i spillet, men intet om hvilken brugbare elementer spillet har at byde på.

PEGI´s egen rådgivning til forældre er:

PEGI rådgiver om spils egnethed til en specifik aldersgruppe, men ikke alle børn er ens.

Derfor er det op til Jer forældrene at beslutte, hvad Jeres børn må se eller opleve.

Her er et par gode råd:

- Kontroller altid aldersmærkerne på spillets emballage eller via søgefunktionen på dette websted.
- Forsøg på forhånd at definere, hvor længe og hvornår dine børn må spille. Forklar årsagerne til din beslutning, hvis de ikke er enige.

- Kig efter et resumé eller en anmeldelse af spillets indhold, eller spil selv spillet først, hvilket er det allerbedste.
- Spil sammen med dine børn, hold øje med dem, når de spiller, og tal med dem om det. Forklar, hvorfor nogle spil ikke er egnede.
- Tilskynd dine børn til at kommunikere og dele deres oplevelser.
- Vær opmærksom på, at onlinespil kan gøre det muligt at overføre ekstra software, som kan ændre spillets indhold og dermed også spillets aldersklassifikation.
- Onlinespil spilles normalt i virtuelle fællesskaber, hvor spillerne spiller med ukendte medspillere. Fortæl dine børn, at de ikke må udlevere personlige oplysninger, og at de skal anmelde upassende opførsel.

Som det kan læses, er det ikke alle børn der er ens og derfor følger vi ikke udelukkende PEGI's mærkninger, når vi vælger spil, men tager den selvfølgelig med i vores samlede overvejelser. Vi kigger bl.a. på hvilken gevinst spillet kunne have for vores børnegruppe. Det kan være spillet handler om at skulle samarbejde i hold, lægge taktiske planer eller måske skal der løses en opgave på tid. Børnene er altid velkomne til at komme med ønsker til spil, men den endelige beslutning foretages naturligvis af personalet. Spille- ne som skal vælges, vil altid blive på personalemøder.

Nogle spil kræver en onlinekonto for at kunne spilles. Disse kontoer, må ikke oprettes i klubben, men skal oprettes derhjemme i sammenråd med forældre. Klubbens mediekyndige personale, er altid klar til at give en hjælpende hånd.

Planen er, at der på sigt vil forefindes en pædagogisk redegørelse over de spil som der spilles i klubberne. Ikke kun spil, hvor PEGI's aldersmærkning er højere end børnenes i klubberne. Men også på spil som er populære, f.eks. Minecraft.

Formålet med computer og konsolaktiviteten

Computer og konsolspil, skal ikke kun ses som tidsfordriv eller som en digital barnepige. Vi oplever at den styrker relationer, ikke kun mellem børnene, men også barn til voksen. Udover det tydelige sociale aspekt, kan børn og unge også opbygge andre kompetencer. Det kunne bl.a. være Sociale færdigheder, samarbejde, demokratiske processer, overblik, taktisk forståelse, planlægning, problemløsning, sproglig udvikling og bedre koncentration. Samt selvfølgelig at styrke kompetencen i almen brug af computer og IT.

Et andet mål vi har med denne aktivitet, er at den skal kunne foregå på tværs af klubberne i åbningstiden. På denne måde vil man også skabe nye relationer på tværs af Kommunen og holde nogle årlige arrangementer.

Regler i computerrummet

- Facebook er tilladt for alle klubbens medlemmer. Det er vores opfattelse af sådanne profiler er oprettet derhjemme i samtykke med forældrene. Vi mener at vores rolle er at vejlede børn og unge i et ansvarsbevidst og sikkert brug af de sociale medier. Vi mener også, at det for os som institution, er et enestående kommunikations redskab, når vi skal nå ud til flest muligt børn og unge i kommunen.
- Hjemmesider med gratis spil er tilladt. Vi er beviste om, at der kan forekomme spil med meget grimt sprog, sex, unødigt vold og blod. Disse spil er ikke tilladte og der vil blive drøftet med barnet, om hvorfor dette ikke er tilladt.
- YouTube er tilladt. Vi er opmærksomme på, hvilken musik og hvilke videoer, der afspilles samt i at det er vores opgave, at vejlede i brug af dette medie.
- Al download og installation på computere og spillekonsoller, kan kun foretages af en pædagog.
- Vi er opmærksomme på, at børn hvis billeder og videoer ikke må deles, ikke bliver lagt på Facebook.

Mobiltelefoner/smartphones

Mobiltelefoner og smartphones er tilladte at anvende, når man er i klubben. Men som med alle andre digitale medier er der nogle regler og rammer for brug af disse.

- Man må gerne tage billeder og optage video i SFO 2'en, men gøres dette skal den/dem der tages billede af eller filmes, være indforstået og ha' givet lov til det.
- Det er tilladt at spille musik fra sin mobil. Her gælder samme regler, som hvis man hører musik på YouTube. Foregår det i fælles rum, skal der for så vidt muligt anvendes hovedtelefoner. Anvendes denne funktion uden for fællesområderne og generer andre, skrues man ned eller anvender hovedtelefoner.
- App's til smartphones er tilladte. Her gælder samme regler som ved brugen af hjemmesider i computerrummet.
- Digital mobning er noget vi er meget opmærksomme på. Hvis det imod al forventning skulle forekomme, vil der blive taget hånd om dette.

Tablets

På baggrund af Sorø kommunes beslutning om udlevering af tablets til samtlige elever i folkeskolerne, har vi besluttet, at tablets indgår i institutionen på lige vilkår med smartphones. Selvfølgelig gælder samme regelsæt som for mobiltelefoner og smartphones.

Endvidere ligger vi vægt på, at institutionen besidder trådløst internet netop for, at alle brugerne har mulighed for at komme på nettet, både med deres smartphones og deres tablets. Da alle tablets er udleveret af kommunen, og indgår som skoleredskab, skal vi selvfølgelig ikke begrænse brugen i af dem, både ift. lektiehjælp, men også til almen brug.

Pædagogisk redegørelse over spil

Minecraft

Beskrivelse:

Minecraft er et sandkasse-computerspil, hvor man styrer en virtuel person/figur, som kan ødelægge eller placere blokke, lave nye blokke, konstruere bygninger, opfinde kreationer og bygge kunst og angribe hinanden, enten alene eller med andre spillere. Det overordnede mål i spillet er, at samle ressourcer og bygge ting, bygninger, eller hvad man finder på, for at overleve mod monstre der kommer frem i mørket.

Pædagogiske overvejelser:

- Samarbejde
- Kreativ udfoldelse
- Taktisk forståelse
- Brugen af fantasien
- Forståelse af materiel udvikling
- Kreere
- Digital socialisering

Bekymringer:

Vi har umiddelbart ingen bekymringer angående Minecraft. Skulle disse forekomme hos en forældre eller andre interessenter, opfordrer vi til, at man henvender sig til personalet med bekymringen, så dette kan tages op på et personalemøde.

Counter-Strike: Global Offensive

Beskrivelse:

Counter-Strike er et "first person shooter" (FPS), der foregår i forskellige baner, hvor man indtager rollen som terrorist eller counter-terrorist. Hvilket i bund og grund vil sige røvere og politi. Disse forskellige baner kan også indeholde forskellige mål for sejr, så som i Arms race der er en udfordring i at kommer hurtigst igennem alle våbnene, hvilket fratager en stor del af samarbejdselementet, men da det forgår på mindre baner, kræver det større spilforståelse og taktisk overblik. Et andet eksempel kunne være Demolition, hvor det er sammenarbejdet der er i højsædet.

Pædagogiske overvejelser:

- Samarbejde
- Taktisk overblik og forståelse
- Kommunikation
- Det sociale element
- Bedre reaktionsevne
- Hurtigere finmotorik
- Øje til hånd koordination

Bekymringer:

Da dette er et skydespil, er vi opmærksomme på at der forekommer episoder med "voldelige" & dødelig elementer. Vi oplever dog ikke disse, som værende hovedtemaet i spillet. Ydermere findes en funktion, hvor man ikke "dør" når man bliver skudt. I stedet sætter ens figur sig på knæ og giver op, så det på den måde virker mindre virkelighedstro.

Diablo 3:

Beskrivelse:

Diablo er et "action role-playing hack and slash", det vil i bund og grund sige at det er et spil der går ud på at samarbejde om at gennemgå en masse forskellige udfordringer, som giver exp og ting til en mand der bliver stærkere. Man kan spille alene, men spillet er tilegnet til at blive spillet sammen med andre, da det er betydeligt lettere at spille sammen om at nå igennem de samme udfordringer.

Pædagogiske overvejelser:

- Samarbejde
- Kreativ udfoldelse
- Taktisk forståelse
- Forståelse af materiel udvikling
- Kommunikation
- Digital socialisering

Bekymringer:

Da Diablo er "hack and slash" vil der forkomme voldlige ting, men da spillet er så langt fra virkeligheden og da det forgår i en mængde som næsten fremkommer komisk, ser vi det ikke som årsag til bekymring.

HUSK

Giv besked til klubpersonalet, hvis dit barn ikke skal spille disse spil som beskrevet.

Sorø Borgerskoles juniorklub