

## RETNINGSLINJER FOR BRUG AF MEDIER UngiAarhus SYD

### Formål med en mediepolitik

Medier spiller en væsentlig rolle i børn og unges socialisering, læring og udvikling og ikke mindst som kilde til underholdning. Da medier indgår som en integreret og naturlig del i børn og unges hverdag og udvikling, er det nødvendigt, at vi som klub har en fagligt funderet holdning til brug af digitale medier.

Formålet med en tydelig mediepolitik er at synliggøre vores pædagogiske arbejde med digitale medier og digitale platforme i klubben.

Mediepolitikken skal gøre det tydeligt og overskueligt for børnene/de unge i klubben at forstå de pædagogiske beslutninger, der er truffet i forbindelse med brug af digitale medier og platforme. Samtidig skal politikken give tryghed for forældre.

Med en tydelig mediepolitik er det vores mål og ønske at skabe tryghed om og indsigt i, hvordan digitale medier og Gaming danner ramme om gode, sunde aktiviteter sammen med og blandt børn og unge i vores klubber. Vi ser brugen af medier og Gaming som en aktivitet på lige fod med alle andre pædagogisk igangsatte aktiviteter i klubben.

Med mediepolitikken sætter vi spot på, hvordan vi arbejder sundt og etisk med onlineverdens tilbud.

### Pædagogiske overvejelser

Det er vores opfattelse, at børnenes brug af digitale medier kan være med til at styrke deres udvikling og trivsel, når der er et pædagogisk, stærkt fokus på, hvordan medier bruges.

Vi har fokus på at styrke børnenes digitale kompetence: at det enkelte barn forstår at bruge sine digitale færdigheder i en værdiskabende sammenhæng med andre.

Klubben sætter rammer for, hvordan digitale medier anvendes for at sikre, at det enkelte barn og gruppen styrkes.

Vi har pædagogisk særligt fokus på sociale færdigheder, trivsel, samarbejde og demokratiske processer:

- Digital dannelse: Hvordan behandler man hinanden ordentligt og med respekt? Her er der fokus på både skriftlig og visuel kommunikation (herunder billeder/video)
- Respekt og grænser: Hvad er OK – hvad er ikke OK? Hvordan er man den bedste kammerat? Hvad er konsekvensen for dig selv og andre i forhold til det, du gør online?
- Forpligtende fællesskaber: Hvad skal du være opmærksom på online for at være den bedste kammerat?
- Problemløsning/konflikt håndtering: Hvordan kommer man videre, når man selv eller andre føler sig uretfærdigt behandlet eller, når man ikke er enig i andres brug af medier?

Med vores pædagogiske fokus på ovennævnte, opnår alle – hver for sig og sammen - læring og udvikling særligt inden for følgende områder:

- Stærke, sunde relationer (netværk)
- Kritisk og sund tilgang til den digitale verden
- Etik og moral

### Forældreansvar

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.

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

### **Gaming – hvad kan det?**

Vi ser Gaming som en god og givende aktivitet på lige fod med alle øvrige aktiviteter, der tilbydes i klubben. Gaming handler om leg, kammeratskab, kreativitet og fordybelse præcis som alle andre aktiviteter.

Klubbens aktiviteter omkring spillene har stærkt fokus på:

- Det sociale aspekt; hvor børnene/de unge snakker sammen og hjælper hinanden, og derved opnår relationer via samspil
- Det motoriske aspekt; hvor både stærke og ikke så stærke børn/unge kan bruge deres krop på en for dem spændende og udviklende måde
- Det personlige aspekt; hvor børn med lavt selvværd eller status kan opnå en følelse af at kunne noget, at være vigtig i de andres øjne

Inden for klubbens pædagogiske ramme er computer- og PlayStation aktiviteter stærkt forbundet med socialt samvær. Når man spiller sammen, skal der tages mange fælles beslutninger (fx hvem skal være på hold sammen i multiplayer-spil, hvilken bane/level skal spilles, og hvilken taktik skal anvendes). Det giver træning i sociale færdigheder, samarbejde og demokratiske processer. Samtidig styrker mange spil koncentrationsevne, koordination, overblik og taktisk forståelse, planlægning og problemløsning. Mange spil har et fortællende og lærende historieforløb, som stimulerer lærelyst og fantasi.

I fællesskabet omkring spil bliver de almindelige sociale mønstre ofte brudt op, hvilket støtter gruppedynamikken i børne-/ungegruppen. Det sociale aspekt ved aktiviteten dækker ikke kun fællesskabet i selve det fysiske spil-rum. Der er også et socialt codex for færden på Internettet. Vi lægger vægt på, at børnene/de unge udvikler en sund web-etik, som afspejler den respekt, man behandler hinanden med i den virkelige verden.

Efter skoledagen har mange brug for et arenaskift, og spil-rummene kan være et godt sted at starte klubdagen. I alle enheder er der tidsbegrænsning på 30-45 minutter for, hvor lang tid man kan spille ad gangen. Dette betyder, at de børn/unge, der er interesseret i denne aktivitet i høj grad også er en del af de øvrige aktiviteter i klubben, og mange af relationerne som opstår i computerrummet afspejles i rigtig mange af de andre aktiviteter som klubben indeholder.

### **Sociale medier (SoMe)**

Sociale medier fylder meget i hverdagen – ikke mindst for børn og unge – og er blevet en afgørende del af vores kommunikation med hinanden. Sociale medier er en integreret og betydningsfuld del af unges hverdagsliv: SoMe påvirker vaner, sprog og relationer og spiller en afgørende rolle i udviklingen af børns/unges identitet.

I klubberne har vi fokus på digital dannelse: hvad er OK – hvad er ikke OK? Som udgangspunkt har vi de samme pædagogiske og etiske holdninger til sociale medier som til øvrige interaktive medier, herunder spil.

Generelt gælder det, at

- Facebook er tilladt i klubben, såfremt profilen er oprettet i samtykke med forældre og i samarbejde mellem ung og forældre
- YouTube er tilladt, såfremt man ikke afspiller/viser etisk stødende indhold. Vi er i særdeleshed opmærksomme på, hvordan dette medie bliver brugt af børn/unge, og vi differentierer mellem, hvad der er tilladt i fritidsklub-regi og i ungemiljøerne med de større unge

- Chat på nettet er tilladt, hvis chat-rummene er godkendt af personalet
- Betalingssider som betalingsspil på Facebook og hasard-sider er ikke tilladte i klubben
- Netværkssider med gratis spil er tilladt under forudsætning af, at der ikke spilles spil med anstødeligt sprog, sex og etiske dilemmaer
- Download af gratis spil til computerne skal godkendes af en voksen

### **E-sport**

Vi skelner i klubberne imellem den daglige, uformelle Gaming og vores E-sportsforløb. Betegnelsen E-sport står for 'Electronic Sport' og dækker over konkurrencer i computerspil.

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

E-sportsforløb er altid guidet af en voksen i klubben og har helt klare mål, hvor vi blandt andet fokuserer på følgende:

- Taktisk forståelse – En forståelse for spillets regler og dynamikker
- Kost og motion – Hvad skal kroppen bruge for at kunne holde fokus, når man er i konkurrence med andre igennem spil
- Kommunikation og sprogbrug – Hvordan samarbejder man bedst muligt: takt og tone
- Kreativitet og innovation – Når børnene spiller, udvikler de egne lege inden for spillets rammer og afprøver, hvad der er muligt i de forskellige spilverdener
- Problemløsning – Når børnene møder udfordringer i spillet, lærer de at udføre opgaver og løse problemer inden for de rammer, som spillet giver.

### **Valg af spil og udstyr**

Klubberne prioriterer:

- Spil hvor børnene og de unge kan spille med og mod hinanden, så de derved kan udvikle sociale netværk og relationer
- Strategispil, hvor man sammen skal finde frem til en løsning
- Spil, der styrker børnene og de unges motorik
- Spil, der styrker kundskaber inden for tal/matematik og bogstaver/læsning

Børnene/de unge kan ønske spil til klubben, men den endelige beslutning om indkøb ligger hos klubbens personale. For hvert spil, der stilles til rådighed gennem klubben forholder vi os til de konkrete aldersmærkningen ud fra vores pædagogiske betragtninger.

### **Aldersmærkning (PEGI)**

De fleste spil er mærket med aldersikoner. PEGI (Pan European Game Information) er en europæisk sammenslutning mellem 16 lande, der klassificerer spillene i anbefalede aldersgrupper. Kriterierne er udtryk for et kompromis mellem 16 lande, og er alene en anbefaling.

De fleste spil bliver indkøbt i henhold til aldersmærkningen (PEGI). Der kan forekomme spil på netværk og konsoller, som spilles af børn/de unge, hvis alder er under anbefalingen. Dette sker dog på baggrund af pædagogiske overvejelser, fx at det konkrete spil fordrer samarbejde mellem spillerne, som kan være med til at styrke sammenhold og sociale færdigheder.

Klubben kan derudover vurdere, at et konkret spil spilles så meget i børnenes/de unges hjemmeliv, at klubben kan støtte en god etisk tilgang til netop det spil. Klubben går aktivt forrest og introducerer gode alternativer til børnene/de unge for de spil, der eventuelt har præferencer for, men som er PEGI mærkede til en anden alder.

### **Mobiltelefoner og tablets**

Vores tilgang til mobiltelefoner i klubbens regi er, at det i denne alder er en stor del af de unges identitet at benytte mobiltelefoner. Vi oplever i overvejende grad, at de unge bruger deres telefoner fornuftigt.

I tilfælde af at vi får viden om mobning på de sociale medier mellem klubbens medlemmer, eller andre forhold som påvirker den enkelte negativt, vil vi håndtere dette som absolut ikke acceptabelt i fællesskabet, og forældre vil blive kontaktet.

### **Personligt udstyr**

Alle klubmedlemmer kan frit medbringe alle former for medieværktøjer med bevidstheden om, at alt medbragt udstyr er på eget ansvar. Medbragt medieudstyr skal bruges hensigtsmæssigt og i overensstemmelse med reglerne og retningslinjerne for den lokale klubs udstyr.

Medbragt udstyr skal – lige som klubbens udstyr:

- Bidrage til socialt samvær
- Bruges med omtanke
- Bruges i passende omfang
- Bruges etisk fornuftigt.

Det er et forældreansvar, hvad der er installeret på medbragte telefoner, computere og konsoller.

### **Film/biograffilm og TV**

Klubben viser ofte film. Som udgangspunkt skal film følge aldersgrænsen, hvis personalet ikke har kendskab til filmen. Det er personalet, der vurderer om filmen passer til målgruppen.

TV i klubben er tilladt, så længe at personalet kan stå inde for indholdet af det viste.

De etiske regler for film og TV følger de øvrige etiske regler i klubberne. Der må derfor ikke ses serier og film der indeholder sex, vold, umådeholden alkoholindtag eller grænseoverskridende scener. Derfor ser vi også meget af nutidens reality TV som upassende i klubregi.

Er der udtrykkelige ønsker fra børnene/de unges side, der ligger i et grænsefelt, vil de lokale forældre-ungeråd blive inddraget i drøftelser.

### **Musik og Radio**

Musik er velkomment i klubben, såfremt det ikke indeholder grimt sprog, der påvirker, hvordan omgangstonen er i klubben. Der er visse undtagelser i Ungdomsklub-regi, da mange af klubbens medlemmer hører genrer, der kan indeholde udfordrende sprog.

Alle opfordres til at være bevidste og tage ansvar med hensyn til både indhold og støjniveau.