

Mediepolitik for Klub Takken

Klubberne er fritids/og Ungdomsklubber hørende under dagtilbudsloven.

Fritidsklubberne har åbent hver eftermiddag fra mandag til fredag for børn i 4. til 7. klasse og Ungdomsklubberne har åbent på skift om aftenen.

Formål:

Medier er en del af børn og unges hverdag.

Børn og unge vokser op i et digitaliseret samfund, det er derfor vigtigt at de lærer at begå sig i den jungle af tilbud der er indenfor dette område.

Medier spiller en væsentlig rolle i mange børn og unges socialisering, læring og udvikling og ikke mindst som kilde til underholdning.

Derfor er det nødvendigt, at vi 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 Klubbernes mediepolitik er at vise, hvilke overvejelser vi har gjort, og hvilke holdninger vi har i forhold til de medier, der er adgang til i klubberne.

Der er en rivende udvikling inden for dette område, så en mediepolitik må nødvendigvis følge med. Således er det planen, at klubbernes mediepolitik løbende vil være til debat og revurdering.

Computere:

Klubberne råder hver især over et antal computere, som børnene har adgang til.

Alle computere har internetadgang, og nogle er koblet sammen i et lokalt netværk, et såkaldt "LAN", således, at der kan spilles med og imod hinanden.

Vi har computere i klubberne, da de har stor betydning i børnenes hverdag. Computere og IT generelt er 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 både kreativt og kritisk. Vi oplever at børnene skaber et positivt samvær omkring spillene. De oplever et fællesskab omkring det at spille, både de der spiller, men også de som er tilskuere. Ofte bærer fællesskabet videre ud over selve spillet og giver anledning til samtaler omkring et givent spil.

Det skaber samvær omkring andre aktiviteter samt mulighed for udvikling af nye venskaber.

Det er kendetegnende for de fællesskaber der opstår omkring spillene, at de ofte både er på tværs af alder samt hvilken klasse børnene går i.

Selvom der i mange spil spilles imod hinanden, foregår dette ofte i "hold", hvor det er vigtigt at kunne samarbejde med hinanden for at opnå succes. Ydermere oplever vi, at børnene i mange spil aktivt hjælper hinanden og giver gode råd, også selvom man "bare" er tilskuer.

Pædagogerne har en god mulighed for et samvær med børnene om denne fælles interesse. Dette danner grobund for at voksne og børn er sammen om en aktivitet, uden hensyntagen til hvilken rolle den enkelte ellers har i klubben.

Computere skaber udvikling:

Det er vores opfattelse, at børnenes brug af computere er med til at styrke deres 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.

Spilletid:

I fritidsklubben skriver børnene sig på en liste ved de enkelte computere og det er kun tilladt at spille

i den afsatte tid (ofte ½ time ad gangen). 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.

Internettet:

Computerne har adgang til Internettet, da 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.

Der er "nul tolerance" overfor mobning i forbindelse med den digitale kommunikation som der er i alle andre sammenhænge i klubben og tages ligeså alvorligt af medarbejderne.

Internet regler:

Konkret er vores regler således, at børnene naturligvis ikke må færdes på internetsider med seksuelt, voldeligt og racistisk indhold. Hvis et barn med fortsat 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.

Computerspil:

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:

I klubben viser vi ind imellem film. I den sammenhæng bruger vi ligeledes aldersmærkningen som vejledning for vores vurdering af, hvilke film vi viser.

Kreativ brug af medier

Klubben bruger også medier til mere kreative aktiviteter såsom animation, billed /og filmredigering. I fremtiden vil der blive sat et yderligere fokus på mediernes muligheder og brug af dem, både i klubberne, men også i skolerne.

Forældreinddragelse

I 2013 blev forældre inviteret til en forældreaften med oplæg om børn, unge og medier. Sådanne aftener kan planlægges efter behov og forældreønsker.

Godkendt af områdebestyrelsen november 2013