DIGITAL DANNELSE GENNEM FRITIDSKLUB:

Vi mener at børn skal røttes til at kunne navigere i det digitale samfund, på samme vis som vi gennem dannelsens dyder forsøger at skabe fundament for børns demokratisk medborgerskab, ét, ansvar og myndighed. Det krever nogle bestemte kompetencer at kunne navigere i den digitale verden, bl.a. for at kunne håndtere de sociale udfordringer, som i særdeleshed møder større børn og unge på de digitale medier. Behovet opstår i altia med, at børn bliver ældre og får et større og friere råderum over brugen af egne digitale medier – eksempelvis private smartphones – og fordi den "ansigtstående" kommunikation i sig selv kan give anledning til diverse sociale udfordringer.

Selvom digitale medier medfører nye sociale udfordringer, så ser vi ikke mening i at forsøge at afskærme barn fra den digitale verden. I stedet vil vi som fagspecialister aktiv hjælpe børn med, hvordan de navigerer i den digitale verden. Vi skal støtte op om udviklingen af sundt menneskelige værdier i forbindelse med børns færdighed på de digitale medier, hvor der ligesom i den "analoge" verden bør udvikles empati, respekt for privatliv og gennem tilfælde mellemmenneskeligt. Vi tror på at alt med måde er vores tilbud, hvor vi igennem rammemøde, dialog og vejledning gerne vil skabe sundt værld omkring brugen af digitale enheder, så børnene hjælper til at udvikle sine fælleskaber og varemotorer.

Vi er de pedagogiske førstebolde i den digitale danselov, hvor vi bruger flere spill og medier som redskab til at arbejde med sammenhængskraften i medlemens gruppen.

Ved computeres samarbejde børnene eksempelvis i Fortnite eller Counter-Strike, hvor samarbejde, ansvarlighed, rolleudfordeling og kommunikation er nøglepunkter. Vi ser børn på tværs af klasset, kan og øvrige interesse felter, der findes et fælleskab, der er ret unikt.

Et fælleskab, hvor der er muligt med succesøvelser for de medlemmer, der ikke nødvendigvis oplever dette i vores andre aktivitetsområder.

Kommunikationen er en vigtig del af spill-forrummet, hvor vi tilskynder en ordentlig tone og har mulighed for at arbejde med børnene fælles værdier i den retning. Tomen kan blive hård, som i så mange andre konkurrencesammenhænge, og det er et pedagogisk læringsfelt, at børnene lærer at navigere i fælleskabet på en respektfuld måde.

Vi har et mantra i klub tilfældet der hedder, "plads til alle men ikke til alt!". Dette gælder også når vi udvalger hvilke spill, musik og kommunikationsplatforme vi vil tillade i vores praksis. Vi vurderer tingene ud fra faktisk indhold, PEGI mærkning og hvilken kontekst tingene skal bruges i vores praksis. Nogle spill kan godt være aldersklassificeret ens, hvor vi alligevel tillader et spill men ikke et andet. Mere om hvorfuer vi gør dette og ikke nødvendigvis altid følger den europæiske vejledning, i det nedenstående.
COUNTER-STRIKE:


Med millioner af spillere på alle niveauer på verden, er Counter-Strike blevet den moderne form for soldater og røvere. Spillet er blevet en del af den internationale spillemiljø, hvor spillerne kan forsøge at vende tilfælde af kæmpen.

Vi har i klubben bl.a. disse retningslinjer for at sørge for en positiv og anerkendende spillevelfer:

- **Spiller**: Kun DE (demolition) baner. I disse baner kan vi spille en bombe på f.eks. en forladt bygning. En af de ting der trækker PEGI-ratingen op på 18 år for Counter-Strike, er vold mod uskyldige – dette undgår vi i disse baner.

- **Medlemmerne**: Kan højst spille computer en halv time om dagen hos os. Der er mulighed for at skrive sig på en af de tre tidslinjer vi udbyder pr dag.

- **Computer**: Står i et rum med god plads og god belysning – og der er desuden altid luftfriskere i lokalen samt mulighed for udluftning.

- **Baner**: Der henvender sig til ældre spillere og som også trækker aldersmærkningen op pga. upassende nødhjælpgraffiti på væggene, er ikke tilladt at spille i klubben.

- **Spillemiljø**: Spillemiljøet skal være udsat for et hyggeligt og positivt spillevelfer.

Vi har haft spillet i klubben i mange år og vores faglige vurdering er, at spillet ikke har skadelig påvirkning, når det spilles under ovenstående afspædte vilkår i vores spilrom. Det skaber derimod en positiv atmosfære.

Vi ser spillet som en omgang moderne røvere og soldater leg, som ikke adskiller sig væsentligt fra det at tage en halv rollespil krig udenfor, når vi taler skydespilværk.

Vi ser spillet som som et omgang moderne røvere og soldater leg, som ikke adskiller sig væsentligt fra det at tage en halv rollespil krig udenfor, når vi taler skydespilværk.

Vi ser spillet som en omgang moderne røvere og soldater leg, som ikke adskiller sig væsentligt fra det at tage en halv rollespil krig udenfor, når vi taler skydespilværk.

Vi ser spillet som en omgang moderne røvere og soldater leg, som ikke adskiller sig væsentligt fra det at tage en halv rollespil krig udenfor, når vi taler skydespilværk.
KLUB VEST PÅ SOCIALE MEDIER:
I Klub Vest er vi aktive på flere forskellige sociale medier og andre kommunikationsplatformer.
* Vi har en Facebookside, Klub Vest Fritidsklub, hvor man kan finde forskellige informationer om vores aktiviteter og se billeder af ting der sker i klubben.
* Vi har en Discord server, Klub Vest Fritidsklub, hvor vi spillere computere, Pokémon, PlayStation, osv. Vi bruger den derudover til at hætke medlemmerne med børn der ikke har mulighed for at komme fysisk i klubben (eksempelvis Corona).
* Vi har en Instagram til vores fritidsklub, klubvest, hvor vi lægger billeder op af aktiviteter og nyheder.
* Vi har en Instagram til vores ungdomsklub, Klubvestuk, hvor vi lægger billeder op af aktiviteter og nyheder.
* Vi har en messengergruppe til vores ungdomsklub, som vi bruger til at kommunikere med de unge.
* Vi bruger aktivt Aula til at kommunikere med både forældre og børn i fritidsklubben – her formidler vi vores ugeplan samt info om medlemmer til vores aktioner og arrangementer. Tag gerne kontakt til klubben, hvis du ikke modtager Aula beskedet fra os.

Vi bestræber os på at være tilgængelige på alle vores platforme ugentligt, dog weekenden undtaget.

MOBIL I KLUBBEN:
Det er ikke forbudt at medbringe eller bruge sin private telefon i klubben. Det skal dog ske underhøistesympati og forøge med respekt for andres færden, trivsel og privatliv. Vi går i dialog med børnene omkring dilemmaer som spille og udtogning til sociale medier, tage fotos, mobil mobning etc.
Vi er opmærksomme på det enkelte barns brug af mobiltelefoner og går i dialog med børnene, hvis vi oplever at det går ud over barnets sociale færden i klubben.

Vi bruger aktivt mobiltelefonen som et pædagogisk redskab i klubben for at styrke barnes aktive og reflekterende færdigheder igennem apps som TikTok og Pokémon GO.

OVERORDNEDT OM MEDIE BRUG I KLUBBEN:
De medie- og regler der er beskrevet nedenfor, er også gældende for at øvrig mediebrug.

I klubbro som YouTube, konkurrence, post mv. Vigtigt at emner og på en hensigtsmæssig og tilsyneladende at mediebrug.

Vi tager herunder disse regler og enhver medlemmer i klubben og sørger for, at de ikke udsættes for missbrug eller omissbrug.

Vi står inde for det medie udbudd vi tilsiger og sætter det som en vigtig baggrund i at bruge og omsve på medlemmerne om god oplevning af de medieproduktioner, der ligger spørgsmålet, eller vi gerne vil have mere om lækkede pædagogiske muligheder at spil som Counter Strike har, er du velkommen til at kontakte klubben.

AFSLUTNING:
Vi vil endvidere gerne opfordre forældre til at engagere sig i børnenes brug af medier.

ANGI Nordic – medierådet for børn og unge, har opstillet nedenstående 8 gode råd om børn, unge og computere:

**ENGAGER DIG**

**LÆR AF DIT BARN**
Ved computere er det ofte børnene, som er eksperter. Du kan også lære af dit barn, som ved meget fra kammersætningerne og skolen.

**LAV AFTALER**
Lav aftaler sammen med dit barn om hvor meget, der må spilles. Indfør fx spilletop på en tid for endelig tilbage til spillet.

**STIL COMPUTEREN FREMMER**
Stil computeren eller spillemaskinen i salen eller stuen. Så kan du bedre tage del i dit barns interesse, og du ved, hvad der bliver spillet.

**LAV ANDRE Aktiviteter**
Det er godt at holde pause fra skærmen. Spiller barn i mange timer, har de brug for at røre sig. Barn, som keder sig uden computere, har brug for andre ting, så spændende aktiviteter i deres fritid.

**KEND SPILLENE**
Tjek aldersmærkninger og sæt grænser for, hvilke typer af spil, du synes, dit barn må spille. Rådfør dig med andre, som kender til spil og husk at praksis kan ikke være aldersmærkede.

**TAL MED ANDRE FORÆDLERE**
Tal med andre forældre om deres holdninger til og regler for computere. Del erfaringer om spillevæsner og spilpolitik med hinanden.

**VÆR ET FORBILLEDE**
Selvom du ikke selv spiller, kan du godt være et forbillede. Dan dig en holdning om spil og tal med dit barn om det.