

# MEDIEPOLITIK

UNG  
EGEDAL



KLUB EGEDAL



MEDIE  
POLITIK

# MEDIEPOLITIK I KLUB EGEDAL

Klubberne i klub Egedal vil være ambitiøse inden for tilbuddene vedrørende computere og IT blandt børn og unge. Vi vil bestræbe os for konstant at have fingeren på pulsen, når det gælder om at stimulere børn og unges nysgerrighed inden for computer- og AI (viden, kreativitet, innovation og science).

Mediepolitikken er konstant i udvikling, og i dette lys er dette dokument i konstant forandring.

Formålet med denne mediepolitik er også, at kunne komme misforståelser og spørgsmål blandt forældre og øvrige interessenter i forkøbet. Man er naturligvis altid velkommen til at kontakte sin klub for at få uddybet relevante punkter.

I klubberne tilstræber vi at arbejde aktivt med at nedbringe distraktion fra skærme og finde en god balance i udbuddet af aktiviteter – også de digitale.

Vi ønsker i Klub Egedal at styrke børnene som kompetente online borgere med digitale færdigheder og dannelse.

Vi vil i denne politik tage afsæt i anbefalingerne fra Børne- og Undervisningsministeriet samt fra Ungdomsringen som er landorganisationen for Fritids- og Ungdomsklubber i Danmark.

Styrelse for undervisning og Kvalitet under Undervisningsministeriet har følgende anbefalinger som vi henholder os til:

- Fritidstilbud skaber fælles rammer for skærmbrug.
- Begrænser distraktion fra privat brug af mobiltelefoner og andre skærme.
- Tager pædagogisk begrundede valg om, hvornår skærme til- og fravælges.

## DIGITAL DANNELSE

I Klub Egedal har vi fokus på at fremme vores medlemmers digitale dannelse i det daglige pædagogiske arbejde. Digital dannelse indebærer færdighederne til at navigere ansvarligt og sikkert online med en kritisk evne til indhold, andre brugere og deres intentioner.

Gennem dialog arbejder vi med at udvikle børnenes forståelse af hensigtsmæssig adfærd og sociale spilleregler i en digital kontekst. Dette er med henblik på, at ruste vores medlemmer bedst muligt til at kunne forholde sig reflekteret til digitalt indhold, og udvise respektfuld og acceptabel online adfærd over for andre. Samtidig ønsker vi at fremme børnenes kendskab til sikker omgang med billed- og videomateriale, personlige oplysninger og data. Vi opfordrer børnene til at fortælle hvad de oplever online, og inddrager det der udspiller sig digitalt i det pædagogiske arbejde.

## KLUB EGEDALS MOBILPOLITIK

I Klub Egedal understøtter vi børn og unges digitale liv og dannelse. Det betyder at mobile devises er tilladt i klubberne, og at de indgår i dagligdagsaktiviteterne og det pædagogiske arbejde i klubberne. Vi bruger mobile devises til f.eks. Pokemon Go, Evotag, Find2learn, quizzer og TikTok dans, hvor det sociale sammenspil er i fokus. Vi laver musik og videoer og lærer at skrive sangtekster, filmproducere og arbejder i indspilningsprogrammer som udvikler deres teknologiforståelse. Vi er nysgerrige på- og taler med vores børn og unge om deres digitale liv og tager del i deres færd på digitale platforme.

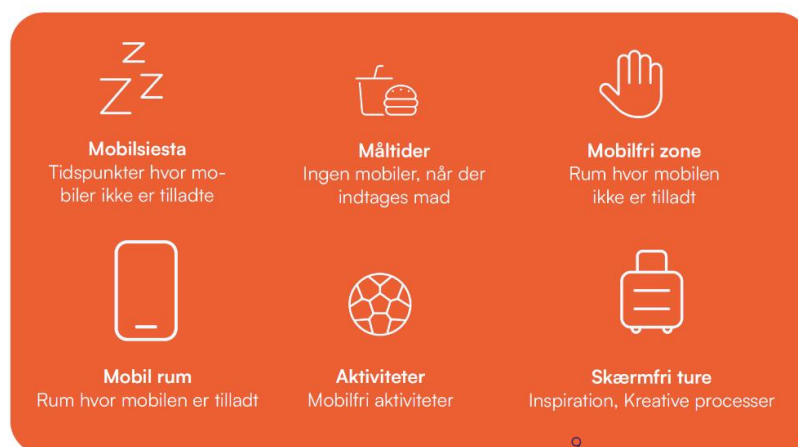


Vi forholder os til, at der skal være en fornuftig balance i børn og unges brug af skærme samt vi understøtter nærværet med vennerne og tilstedeværelsen i aktiviteterne. Derfor har vi i Klub Egedal nogle fælles overordnede rammer for brug af skærme, som har til formål at begrænse passiv scrolling og distraktion fra privat brug af mobile devises. Vi tager pædagogisk begrundede valg om, hvornår skærme til- og fravælges i klubberne.

Alle klubberne i Egedal har udarbejdet specifikke retningslinjer i samarbejde med børn, unge og forældre. I nogle klubber udmunder det sig i mobilfrie zoner, mobil siesta, skærmfrie aktiviteter, kolonier og ture mv.

Vi er undersøgende på hvad der virker og derfor er vores politik dynamisk. Vi følger med udviklingen og er opmærksomme på nye tendenser blandt vores børn og unge.

Klubberne i Klub Egedal har hver især regler og retningslinjer der forholder sig til nedenstående



I klubberne i Klub Egedal, er der computere, tablets, konsolspil, mm., som børn og unge kan benytte sig af. Computerne vil som udgangspunkt stå, så skærmen peger ud i rummet, således at det hele tiden er synligt for forbipasserende hvad det er der forgår på de enkelte computere.

### **MEDARBEJDERE I LÆRINGSPROCESSER OG I COMPUTERAKTIVITETEN:**

Klub Egedal vil tilstræbe, at vores IT-aktiviteter er rustet til, at understøtte læring som beskrevet i Egedal Kommunes Medielæringsstrategi. Vi vil tilsigte at så mange medarbejdere som muligt er i stand til "gå ved siden af" eller "gå foran" børnene. Vi skal kunne gå forrest i forhold til vores lokale indsats vedrørende medielæringsstrategien

Der vil ikke altid være en medarbejder i vores computerrum. Det er derfor vigtigt, at medlemmerne kan leve op til vores tillid samt, at der er konsekvens når dette ikke sker.

Konsekvensen ved overtrædelse af reglerne er naturligvis en pædagogisk snak med det enkelte barn og ved grovere overtrædelser en potentiel karantæne fra computermiljøerne og en inddragelse af forældrene.

Nogle af reglerne bliver løbende justeret, men dette selvfølgelig først efter input/samtaler med børnene. De til enhver tid gældende regler vil være ophængt i computer-miljøerne.

### **REGLER FOR BRUG AF COMPUTERE I KLUBBEN**

De enkelte klubber vil løbende i dialog med deres lokale forældreråd tilpasse reglerne for brug af computere i den enkelte klub.

Eksempel fra en fritidsklub:

- Man har en computer 30 minutter ad gangen.
- Man kan skrive sig på til max. 2 tider om dagen.
- Man skal ved computerne overholde de normale regler for adfærd/kammeratlighed, som gælder alle andre steder i klubben.

### **UNGDOMSKLUBBER OG UNGEHUSE.**

I ungdomsklubberne og Ungehusene kan reglerne være anderledes end i fritidsklubberne. Der er ikke nødvendigvis tider hver hele og halve time. Disse skift aftales indbyrdes blandt de unge og de voksne i løbende dialog. Reglerne er løsere i ungdomsklubber/aftenklubber, fordi de unge er modne og skal til at tage ansvar og udføre en høj grad af selvjustits med mindre grad af voksenstyring i klubben. Desuden hænger det sammen med de pædagogiske overvejelser, hvor de unge også kan bruge computerrummet som et sted man "hænger ud" sammen.



## ADFÆRD PÅ NETTET OG SOCIALE MEDIER

De gængse etiske regler for brug af internettet skal naturligvis overholdes i klubberne. Dvs. sider indeholdende sex, vold, racisme, nazisme mm. vil ikke blive tolereret, og vil afstedkomme bortvisning/evt. karantæne fra computerne. Det skal naturligvis være en bevidst handling fra barnets side, idet vi er opmærksomme på at man kun er ét klik væk fra alting på nettet.

Der er på internettet talrige chancer for børn for at bruge penge, - enten ved en regulær handel, eller ved diverse former for spil. Det er forbudt at foretage nogen som helst form for økonomisk transaktion via internettet fra klubbens computere.

Muligheden for filtrering via software foreligger, men der er pt. ingen programmer der ikke kan omgå eller har bivirkninger. Indtil videre foretrækker vi i klubberne løsningen som nogle kalder blufærdigheds-filtret. Da alle skærme er synlige for andre, vil det næsten altid være pinligt for barnet, hvis der bliver kigget på noget uhensigtsmæssigt. Således også en del af den digitale dannelse vi skal formidle til vores børn og unge.

Mht. sociale medier holder vi hvert år en introduktion for de nye medlemmer om hvorledes man gebærder sig på disse, og specielt de faldgrubber man skal være opmærksomme på.

Det er også muligt at lave 'profiler' på internettet, hvor man kan lave en kort præsentation af sig selv, evt. med billede. Udover der gælder de samme regler for profiler som for chat hvad private data angår, så er der regler fra datatilsynet som giver retningslinjer for hvordan man må offentliggøre billeder af børn på internettet.

## FILM OG TV I KLUBBERNE

Klubberne i Klub Egedal har en fælles licens til at vise film, - en MPLC Umbrella Licence, så de kan vise/købe film i samt streame film fra de store globale streamingtjenester.

I forhold til hvilke film, der vises holder klubben sig tæt op af de anbefalinger der er på den enkelte film.



## COMPUTERSPIL – PEGI RATINGS

Mht. til spil, vil vi naturligvis kigge på den rating der er på spillet (PEGI-rating). Denne rating er en fælles europæisk rating (se evt. [www.pegi.info](http://www.pegi.info)).

PEGI er en forkortelse af Pan European Game Information. Det er den første fælles aldersklassifikation af computer- og videospil. Den vil kunne vejlede forældre, handlende og online-forbrugere i om indholdet af et spil er passende for en specifik aldersgruppe. PEGI-ratings er således ikke lov eller forbud men er blot ment som retningslinjer, - primært rettet mod forældre.



Den ansvarlige computarmedarbejder vil ved ethvert spil på forhånd vurdere om spillet er pædagogisk ansvarligt. Spillene skal være egnede til fritidsklubbens målgruppe 10-14 årige, og til ungdomsklubbens målgruppe 13-18 årige.

## RÅD FORÆLDRE VEDRØRENDE COMPUTERSPIL

**ANGI Nordic** – medierådet for børn og unge har opstillet nedenstående 8 gode råd om børn, unge og computerspil til forældre:

**ENGAGER DIG** - Engager dig i dit barns spilverden. Tal sammen om det dit barn oplever gennem computerspillet. Hjælp dit barn til at forholde sig realistisk til det, han eller hun ser og hører. Spil gerne sammen med dit barn.

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

**LAV AFTALER** - Lav aftaler sammen med dit barn om hvor meget der må spilles. Indfør fx spilstop en time før sengetid eller spillefri hygge-aftener for hele familien.

**STIL COMPUTEREN FREMME** - Stil computeren eller konsollen i køkken-alrum eller stue. Så kan du bedre tage del i dit barns interesser, og du ved, hvad der bliver spillet.

**LAV ANDRE AKTIVITETER** - Det er godt at holde pause fra skærmen. Spiller børn i mange timer, har de brug for at røre sig. Børn som keder sig uden computerspil, har brug for andre lige 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 piratkopier ikke er aldersmærkede.

**TAL MED ANDRE FORÆLDRE** - Tal med andre forældre om deres holdninger til og regler for computerspil. Del erfaringer om spillevaner 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.