

VESTERBRO
UNGDOMSGÅRD

MEDIEPOLITIK

LEG OG LÆRING I FRITIDEN

Vesterbro Ungdomsgårds mediepolitik afspejler samfundsmæssige krav og tendenser, og understøtter børn og unges interessefelter og læring.

Formålet med at lave en mediepolitik for computer, tablets, mobiltelefoner, spillkonsoller og film/tv er at vi vil synliggøre vores pædagogiske overvejelser i forbindelse med typer af spil og børn og unges spillebane, og at få læring sat på dagsordenen. Mediepolitikken er konstant i udvikling, og i det lys er mediepolitikken i konstant forandring.

Formålet med mediepolitikken er også, at kunne komme misforståelser og spørgsmål blandt forældre og øvrige interessenter i forkøbet.

Vi vil på Vesterbro Ungdomsgård forpligte os til at følge tidens trends både pædagogisk og teknologisk, bl.a. gennem uddannelser og kurser som eksempelvis Ungdomsringens "Mediecoach" uddannelse. Mediepolitikken er opbygget således, at de generelle pædagogiske overvejelser er beskrevet nedenfor med angivelser af internetadresser for yderligere information.

Hvorfor computere i klubben

- Computere og IT skaber og understøtter læring.
- Computere og IT giver børn kompetencer.
- Computere og IT giver børn mulighed for at kommunikere og samarbejde med andre.
- Computere og IT er en del af såvel børns, samt voksnes hverdag.
- De fleste børn synes computere og IT er spændende i kraft af deres nysgerrighed.
- Computere – specielt internettet kan give børn indblik i andre kulturer, samt forståelse for andre måder at leve på, - indblik i hvor lille verdenen er (blevet).

Gode råd til børn og unge

Vesterbro Ungdomsgård vil tilstræbe, at vores IT-aktiviteter er rustet til, at understøtte læring. Vi vil tilslutte at så mange medarbejdere, som muligt er i stand til at "gå ved siden af" eller "gå foran" børnene. Der vil ikke altid være en medarbejder i nærheden af vores film- og medierum og computercafeer. 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 karantæne fra computermiljøerne, og i sidste konsekvens inddragelse af forældrene.

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



Regler for brug af computere i klubben

Vesterbro Ungdomsgård har følgende regler for brug af computere:

- Man har muligheden for en computer i 30 minutter én gang om dagen på sit eget Uni-login.
- Deltager man i de voksen-styrede aktiviteter har man mulighed for at fordybe sig i længere end de 30 min.
- Kl. 18.00-19.00 er der fri PC-tid fordi Ungehuset åbner for de ældre medlemmer. Her har de yngre medlemmer stadigvæk mulighed for at være i klub og har derved en time hvor de kan spille frit.

- Man skal ved computerne overholde de normale regler for adfærd/kammeratlighed, som gælder alle andre steder i klubben.

Ungehuset

I Ungehuset kan reglerne være anderledes end i fritidsklubben. Der er ikke nødvendigvis tider hver hele og halve time. Disse skift aftales indbyrdes blandt de unge og medarbejderne. Reglerne er løse, fordi de netop er modne til at tage ansvar og udføre en høj grad af selvjustits med mindre grad af voksenstyring. Desuden hænger det sammen med de pædagogiske overvejelser, hvor de unge også kan bruge computerrummet som et sted man "hænger ud" sammen.

Esport

Esport er på verdensplan og i Danmark på vej frem og derfor har det en stor interesse hos mange af vores børn og unge. Vi vil som fritids- og ungdomsklub gerne følge med udviklingen og hjælpe medlemmerne til at blive dannet i at begå sig i denne verden.

Esport har mange forer som andre sportsgrene ikke besidder, f.eks. har det et fællesprog på tværs af kulturer og landegrænser, og er ikke køns-, fysisk- eller aldersbetinget. Det betyder at medlemmerne får en platform for at danne relationer som de ikke ville få mulighed for andre steder - da lille som stor har mulighed for at være på samme niveau. Her lærer medlemmerne gennem samtale, diskussioner og argumenter at have forståelse for og tage hensyn til hinanden på tværs af alder.



Individuelt udvikler gamere desuden kompetencer som selvtillid, at kunne være fleksibel, lysten til at eksperimentere og at trives med udfordringer. I fællesskab med andre kræves blandt andet samarbejde, kommunikation, "gruppen frem for en enkelte" og respekt for andres evner. Disse erfaringer som medlemmerne gør sig i Esport bringer de videre med sig til andre platforme. Vesterbro Ungdomsgård ønsker at sætte ovenstående i spil ved at afholde diverse voksen-styret aktiviteter og selv være aktivt deltagende og engageret i disse.

NYT: I løbet af efteråret 2017 vil vi i Fritidsklubben og Ungehuset udbyde eSports-hold man kan tilmelde sig og gå fast til.

Computerspil

Mht. til spil, vil vi naturligvis kigge på den rating der er på spillet (PEGI-rating). Denne rating er en fælles-europæisk (se evt. 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.

Medierådet anbefaler at der er mere fokus på hvad der sker i aktiviteten og hvordan spillene bruges.

PEGI-ratings er således ikke lov eller forbud men er blot ment som retningslinjer, - primært rettet mod forældre. Visse nyere spil er klart grænseoverskridende m.h.t. gameplay og grafik, og disse mener vi naturligvis ikke hører hjemme i klubben. Vi vælger ikke spil med meningsløst vold, racisme eller pornografisk indhold. CS-GO er et af de mindst virkelighedstro spil og derfor bruger vi dette i klubben.



Den ansvarlige computermedarbejder vil ved ethvert spil på forhånd vurdere om spillet er pædagogisk ansvarligt.

Derudover er Medierådet meget optaget af udfordringer vedrørende spil hvor man kan købe sig bedre økonomisk. Dette er selvfølgelig en udfordring i forhold til at forebygge ludomani, men det kan i hverdags-tilfælde også være en udfordring at barnet bruger penge som de tror er opdigtet, men i realiteten bruges fra forældre bankkontoer.

Ipads/tablets

iPads/tablets er en enestående mulighed for at få IT og science serveret, så det bliver spændende for de fleste børn og unge. I klubber der har taget iPads/tablets til sig, er der desuden erfaringer for, at pigerne er ligeså meget på banen som drengene. Dette er i givet fald første gang der er en sådan 50/50 fordeling af kønnene inden for computere og IT i klubregi.



iPads/tablets kan selvfølgelig bruges til at spille på, men vores mål er at skabe aktiviteter som fremmer børn og unges kreativitet, nysgerrighed og skabertrang, således at vores iPads/tablets bliver seriøse indspark i forhold til målsætninger om læring, innovation og kreativitet på børne/unge området.

Vesterbro Ungdomsgård vil i stigende grad satse på brugen af iPads/tablets for at styrke vores IT profil, samt for at understøtte Københavns kommunes målsætning om IT og læring i fritidstilbuddene. Vesterbro Ungdomsgård har computere, tablets, konsolspil, mm., som børn og unge kan benytte sig af. I Medierummet arbejder vi blandt andet meget i iMovie og klipper og redigere de film og billeder vi tager. I Opfinderiet bliver tablets fx brugt i forbindelse med stop-motion film og i Krea-afdelingen er det den hurtige dokumentering af projekter som bruges.

Internettet

De gængse etiske regler for brug af internettet skal naturligvis overholdes. Dvs. sider indeholdende porno, vold, racisme, nazisme mm. vil ikke blive tolereret, og vil afstedkomme bortvisning/evt. karantæne fra computerne. Det skal naturligvis være en bevidst handling fra medlemmets 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 klubben løsningen som nogle kalder blufærdigheds-filtret. Da alle skærme er synlige for andre, vil det næsten altid være pinligt for medlemmet, hvis der bliver surfet 'urent'. Dette virker udmærket - det er ikke sikkert en voksen ser det, men så skal andre børn nok opdage det og fortælle videre om hændelsen.

M.h.t sociale medier holder vi hvert år et mini-kursus/møde for de nye medlemmer om, hvorledes man bærer sig ad, og specielt de faldgruber man skal passe på. Vi har desuden opslag hængende over computerne som på udmærket vis illustrerer hvordan man chatter. Disse er lavet af sikkerråd og af medierådet.

<https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/>

http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet-for-Boern-og-Unge.aspx

Kopiering

Det er naturligvis forbudt at kopiere filer eller programmer der er ophavsmæssigt beskyttede. Dvs. kopiering og downloading af filer og programmer fra klubbens computere på eksempelvis USB-stick ikke er tilladt. Det er heller ikke tilladt at medbringe egne medier og installere disse på klubbens pc'er, da det medbragte medie kan indeholde virus.



Film og tv

Klubben har investeret i en licens MPLC Umbrella Licence, så vi kan vise/købe film i klubben.

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

Mobiltelefoner

Mobiltelefoner er en integreret del af børn og unges sociale liv og kommunikation.

Vi har i klubben ikke restriktioner i forhold til børn og unges brug af mobiltelefoner. I nogle tilfælde vil vi henstille til, at børnene/de unge lader mobilen ligge i jakken/tasken, så en aktivitet kan gennemføres så uforstyrret som muligt.



På ture i fritidsklubben pointerer vi over for børnene, at hvis de skal have deres mobil med på tur, skal denne bruges på en ansvarsfuld måde, og skal eksempelvis ikke bruges til at løse eventuelle konflikter med forældrene derhjemme. Dette er naturligvis en opgave for de medarbejdere der er med på turen.

Grunden til at vi ikke ønsker at være særligt restriktive over for mobiltelefoner på vores ture er, at vi oplever et større kommunikationsbehov fra forældre og børn, samt at vi

oplever at de i stigende grad bliver brugt af de unge til spil, at se film på og høre musik, som kamera, mm. Klubbens rolle er altså en dannende og opdragende rolle i denne sammenhæng.

Gode råd om sociale medier

- Lad være med at bagtale og afsløre hemmeligheder.
- Husk at ting der skrives, ofte virker hårdere, end når de siges – du kan ikke se mimik, kropssprog eller høre tonefald.
- Hvad er et godt chatroom? Indfør fælles "net-etikette" med dine venner og bekendte når I chatter. "Hvad bruger vi chatten til, og hvad bruger vi den ikke til".
- At stjæle en andens profil og andres billeder, eller hacke sig ind på en andens profil, er imod god chatetik.
- Husk at det er forbudt at true andre med vold og død - også selv om det bare er "for sjov".
- Overvej om dit profilbillede og andre billeder viser dig, som du har lyst til at blive opfattet - billeder kan kopieres og bruges af andre til negative ting.
- Lad være med at sende en besked, når du er vred. Vent til du har tænkt over det og er rolig. Vrede beskeder fortryder man ofte, men de kan ikke gøres om. Lavinen ruller og konflikten og chikanerierne optrappes.
- Hvis du oplever ubehagelige ting, som chikane og mobning - så fortæl det til forældre, pædagoger og kammerater.
- Når pædagoger eller forældre ikke kan se, at én mobbes, er det dit ansvar at fortælle det – du hjælper et menneske som har brug for din hjælp.
- Skriv aldrig navn, adresse og telefonnummer.
- Lav svære koder (password), som kun du selv kender.
- Kig på www.sikkerchat.dk, og læs mere om, hvordan du kan beskytte dig selv over for dem, du ikke kender i chatrooms.
- Husk! Det er dig der styrer - både hvad du skriver og hvad du sender.

Digital vejviser til børneprofessionelle

- Træd fordomsfrit og nysgerrigt ind i den digitale kultur
- Undersøg hvordan de unge bruger mobilen og chatten
- Gå selv på nettet og kig på de unges foretrukne chatsites
- Spørg om gode og dårlige oplevelser på Facebook, beskrivelser af profiler m.m.
- Sæt tid af til snak om chat erfaringer, chat etik og "net-etikette"
- Debatter med børnene og de unge hvad der er god og dårlig chatetik

- Fortæl at man ikke må true folk på livet i en sms eller på chatten- heller ikke selv om det bare er "for sjov".
- Brug chat, tablets, mobiltelefon og anden informationsteknologi kreativt i aktiviteterne.
- Indføj god chat- og sms-etik i jeres anti-mobbeplan på institutionen.
- Definér hvilken opgave I som fagfolk skal varetage.

Husk:

- Det **ikke** er de digitale medier som er problemet – problemet er, når de **bruges** negativt.
- Ofte er det i dialog med de voksne, at det bliver tydeligere for brugerne, hvor den etiske grænse går.
- At børn og unge kan holde sig tilbage med negative oplevelser enten fordi:
 - De vil ikke sladre.
 - De er bange for konsekvenserne.
 - De vil ikke offentliggøre deres isolation.
- At de unge brugere er klar over, at voksne er uvidende og har mange fordomme om deres mobil- og pc-brug.
- At mobning ikke skyldes onde børn, men onde mønstre i gruppen.



Gode råd til forældre

1. Begynd med at give dit barn lov til at få en profil under forudsætning af, at den er lukket, og at de ikke må dele billeder, uden at I har talt om det først. Det er også en god ide, at I som voksne i begyndelsen skal godkende, hvem barnet kan blive venner med og i det hele taget følger barnets færden på de sociale medier. Debattér profilbilleder – hvad er det for signaler man sender - seksuelle, venskabelige osv.
2. Der findes sociale medier, som er lavet til børn. Det er en god ide at lade børnene snuse til dem, før de kaster sig ud i Facebook, Instagram eller snapchat. Men også på børnevenlige fora skal I som voksne være opmærksomme på hvad der foregår
3. Det skal være ligeså naturligt at snakke om de sociale medier som at snakke om skoledagen, fritidsinteresser og venner. Hvad er der sket på Instagram eller Facebook i dag? Spørg ind til dit

barns chaterfaringer og hvad dit barn kan li' ved at chatte.
Spørg om du må se dit barns foretrukne chatsider og profil.

4. Omgangstonen bør være den samme på nettet, som når man snakker med klassekammerater eller venner i klubben. Det gælder også over for fremmede, man ikke kender. De bliver også kede af dumme kommentarer og mobning.
5. Vær rollemodel - Det er vigtigt, at I tænker over jeres egen adfærd på de sociale medier. Lægger I billeder ud fra lørdag aften, hvor I ikke var helt ædru, så lærer jeres børn, at det er sjovt. Laver I grin med jeres familie og venner på Facebook, så lærer børnene, at det kan man også gøre over for sine klassekammerater og venner. Det kan føre til mobning og mistrivsel.
6. Dit barns profil bør ikke være offentlig før teenagealderen, men kun åben for venner og evt. venners venner. Beskyt børnene mod, at uvedkommende kan kontakte dem. Jeres adresse eller den skole, de går på skal ikke fremgå af profilen. Gennemgå sikkerhedsindstillingerne og fortæl dit barn hvorfor det er vigtigt at være forsigtig med dem.
7. Forøg din viden om foretrukne chatsider og det "at chatte", så dit barn kan dele sine erfaringer med dig. Debatter chatetik - Tag en snak om, hvad en god og dårlig chat er. På chatten og SMS kan man hverken se eller høre hinanden. Fortæl at det skrevne ord kan virke hårdere, når man ikke kan se mimik og kropssprog og høre tonefald.
8. Fortæl at det er ulovligt at true andre med vold, seksuel vold og død.
9. Har dit barn negative chatoplevelser med klassekammerater eller andre bekendte, bring det op på forældremøde. Ved grov chikane og mobning kontakt øjeblikkeligt skolen eller klubben.
10. I chikane og mobbehistorier kan I desuden kontakte administratorer og supportere på sitet.