

Mediepolitik TPHU

Klubben Thomas P. Hejle ønsker med vores mediepolitik at tydeliggøre og rammesætte vores pædagogiske overvejelser, samt spejle de samfundsmæssige tendenser og krav der er. Vi vil også gerne med vores mediepolitik understøtte vores medlemmers læring og interessefelter. Derfor er vi oftest på forkant med teknologien, spil, film og andet der fylder i børne- og ungelivet.

SoMe og Gaming-verdenen er noget der fylder både hos vores medlemmer og på verdensplan. Hermed har det et stort interessefelt, som vi løbende er nødsaget til at sætte fokus på og arbejde med pædagogisk. Vi ønsker at være nysgerrige omkring SoMe og gaming og gå i dialog, fremfor at udelukke. Dog ønsker vi også samtidigt et begrænse forbruget, da vi har mange muligheder i vores værksteder, både kreativt og bevægelse. Vi vil gerne have at klubben er et af de steder, hvor vi taler om de forskellige interesser og dermed kan klæde vores medlemmer bedre på, når de færdes online. Vi vil som fritids- og ungdomsklub gerne kunne følge med i denne udvikling og hjælpe vores medlemmer i at navigere i den digitale verden, som de, i større eller mindre grad, er en del af, hver dag.

Computer og PlayStation:

Klubben har to rum, hvor vores medlemmer kan få en spilletid. Det ene rum er vores computerrum, hvor der her er 8 computere. Det andet rum er vores PlayStationrum, hvor der her er en PlayStation 5 med fire controller. Du kan enten spille alene eller med tre andre. Vores FK-medlemmer har mulighed for at spille 30 min. på hhv. computer og/eller PlayStation, som er aftalt med vores forældrebestyrelse. Måden hvorpå dette udspiller sig er, at der er en fysisk computer- og PlayStationseddel, hver dag. Her kan medlemmerne skrive deres navn og klubnummer, og dermed booke en tid.

Vi er løbende opmærksomme på de medlemmer der bruger computer- og PlayStationrummet, herunder sprog, adfærd, kammeratskab m.m. Hvis vi vurderer, at medlemmet har brug for en pause, på grund af gentagende brud på regler, uhensigtsmæssig adfærd eller andet, kan der være en konsekvens i form af karantæne. I som forældre vil altid blive orienteret og inddraget, hvis vi er bekymret eller har tænkt os at give karantæne til dit barn/gruppen.

Hvorfor har vi et computer- og PlayStation rum:

- Skaber og understøtter læring
- Giver og udvikler sociale kompetencer og læsefærdighed
- Finmotorik og reaktionsevne
- Kommunikation
- Samarbejde
- Nysgerrighed
- Indblik i og forståelse af "andre verdener".
- Fællesskab
- Lærer at indgå aftaler og forpligte sig hertil

- Styrker koncentrationen og opmærksomheden
- Kreative problemløsninger
- Bevidsthed omkring vinder/taberkultur

Regler for vores computer og PlayStationrum:

Der er forskellige regler og forventninger, når man som medlem opholder sig i disse rum:

- Der tages hensyn til de andre i rummet
- Ingen chikane
- Ingen råben, skrigen eller grimt sprog
- Du bruger ikke andres konti eller ødelægger spillet
- Det er ikke muligt at tilkøbe sig ting (bruge rigtige penge/dankort) til sin konto f.eks. skins m.m.
- Rydder op efter sig selv
- Indtager ikke mad, slik og væske i rumme

Der er altid minimum en voksen i nærheden – der er aldrig tomt i vores fællesrum.

Vejledning og spil:

Når spil udkommer, står der altid en anbefaling og rating. Vi kigger naturligvis på den anbefaling og vejledning der er på spillet (PEGI-rating). 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, herunder primært rettet mod forældre.

Visse spil er klart grænseoverskridende ift. gameplay og grafik, og disse mener vi naturligvis ikke hører hjemme i klubben. Vi vælger ikke spil med meningsløs vold, racisme, krænkende eller pornografisk indhold. Hele personalegruppen er ansvarlige for, at ethvert spil, på forhånd bliver vurderet, om det er pædagogisk forsvarligt at have i klubben. Her vil der bl.a. været fokus på fællesskaber, interesse, grafik, indhold m.m.

Hvilke spil har vi i klubben:

Roblox:

Det er ikke et spil i sig selv, men en platform med mange forskellige spil. Du kan enten spille et af de mange spil der er eller designe dit eget. Det er dog ret svært at designe sit eget spil.

De spil der bl.a. er meget populære her, er Adopt Me, som handler om at samle på flotte kæledyr. Et andet populært spil er, Arsenal, som handler om en verden, hvor der skydes, minder om Fortnite.

Der kommer ofte nye og forskellige spil, som fanger medlemmernes interesse. Det er ofte spil, som er forbundet med problemløsninger, gåder og kreativitet.

Fortnite:

Spillet Fortnite er det mest downloadet og spillet spil nogensinde. Spillet handler om en verden, hvor der spilles på en øde ø. Man kan enten spille alene, med en makker eller være 4 spillere. Teamet skal hjælpe hinanden med at holde sig i live. Samarbejdet er altafgørende og man er derfor afhængig af sine venner, hvis man skal få en sejr i hus. Spillet handler både om at bygge og skyde. Fortnite er meget fleksibelt og inkluderer forskellige spilleformer, herunder lego-bygning. I spillet udforsker man forskellige områder og verdener. Vi oplever ofte mesterlæring og at børnene gerne vil, lærer fra sig, både over for voksne og børn. Dermed oplever barnet succes.

Vi ser også nogle af vores medlemmer spille FIFA (fodboldspil), Fall Guys (minder om Roblox, Rocket League (Bilfodboldspil), Y8 (Hjemmeside med forskellige spil)

Anbefaling:

Vi vil gerne opfordre jer forældre til at være opmærksomme på, hvis I har været med til at oprette en profil for jeres barn eller jeres barn har oprettet en selv, at der er forskellige indstillinger man kan gå ind på og dermed begrænse bestemte spil/platforme m.m.

Hvis I som forældre ikke ønsker, at jeres barn skal spille nogle bestemte spil, må I meget gerne lave en aftale med jeres omkring dette og oplyse klubben.

Film/TV og musik:

Når vi viser film i klubben, bruger vi oftest de forskellige streamingtjenester der er. Klubben har brugerprofiler på Disney+, Viaplay, Netflix, Tv 2 Play m.m. Her er samme regler gældende, som med alt andet – vi følger vejledningen og viser i Fritidsklubben film der er hhv. 0+, 6+, 7+, 9+. Der kan også vises film, som er 12+, dog er det i kategorien Pixar, Disney m.m.

I Juniorklubben og UngeVærket ser vi film, som er 12+ eller mere, da målgruppen her er ældre.

Musik:

Sangtekster og musikvideoer der har voldelige, racistiske, sexistiske, krænkende eller pornografisk indhold er ikke tilladt i klubben. Vi oplever, få gange, at enkelte medlemmer sætter lignende sange på, for at få en reaktion fra andre medlemmer og voksne. Derfor går vi også i dialog med medlemmerne omkring, hvad der er passende adfærd og hvilke reaktioner der kan komme hos andre, når man afspiller nogle bestemte sange. Vi skal alle tage hensyn til hinanden i klubben.

Mobiltelefoner:

Formålet med vores mobilpolitik er at begrænse mobilforbruget i klubben, for dermed at kunne give medlemmerne de bedste muligheder for at opsøge værkstederne og fællesområderne. Dette skaber større sandsynlighed for positiv voksenkontakt, udvikling i sociale fælleskaber gennem æstetiske og kropslige udtryksformer, samt deltagelse i både planlagt og spontane aktiviteter, lege og samtaler. Begrænsningen kan også være med til at give os indsigt i, hvilke medlemmer der har svært ved at søge fællesskaberne og hvor mange der oftest sidder alene eller ytrer, at de gerne eller heller vil være på deres telefon.

Med vores mobilpolitik, ønsker vi at sætte fokus på det legende, det kreative og det at bruge kroppen aktivt i vores aktiviteter. Vi vil gerne skabe nogle rammer og et læringsmiljø, som muliggør, at medlemmerne bliver tilbudt nære, anerkendende og omsorgsfulde relationer. Relationsarbejdet vil blive styrket, og man vil kunne opleve stærkere barn/voksen relation og især barn/barn. Dette skal være med til at skabe, at medlemmerne føler sig set, forstået og inddraget. Heri tydeliggøres et ansvar for egen læring og udvikling, samt større bevidstgørelse af alle de værksteder klubben har. Vi ønsker med dette tiltag også at skabe mange flere deltagelsesmuligheder for vores medlemmer. Oftest bliver medlemmerne begrænset i leg, aktiviteter, eftermiddagsmad og rutiner, fordi mobilen fylder så meget. Derfor indførte vi vores nye mobilpolitik pr. 1. februar 2024.

Vores nye mobilpolitik:

- Fritidsklubben er mobilfri frem til kl. 16.00.
- Børnene må gerne have mobilene på sig, dvs. i lommerne, i deres tasker eller bæltetasker.
- Mobilene må bruges, hvis de skal ringe til mor og far eller bedsteforældre. Ligeledes må børnene tage mobilen, hvis den ringer.
- Alle værksteder, fællesrum, gange, sale, foye, mm. skal derfor være mobilfri frem til 16.00.
- Har børnene brug for at søge inspiration, når de er på værkstederne, så kan man låne en iPad. Når børnene må bruge mobilen igen, efter kl. 16.00, så sker det i diskoteket.
- Der kan være specielle aktiviteter, hvor mobilen bruges aktivt. F.eks. Pokemón tur i det offentlige rum eller værkstedet har et projekt f.eks. medieværkstedet.
- Klubbens regler håndhæves ift. at medlemmerne ikke må filme eller tage billeder af hinanden, uden at have fået lov.

Det er vores ambition at fastholde Klubbens nye mobilpolitik i et længere perspektiv.

Med andre ord, den er kommet for at blive. Men der vil altid være justeringer af en art.

Vi arbejder desuden på at lave et mobilværksted. Ideen er stadig under udvikling, men det vil blive et værksted med en pædagogisk indgangsvinkel til brug af mobilen.

Husk:

Det er som udgangspunkt, ikke de digitale medier, som er problemet. Udfordringen opstår, når de forskellige platforme bruges negativt. Derfor skal vi, sammen med jer forældre, sikre os at vi i fællesskab, vejleder og klæder vores børn og unge bedst muligt på, når de færdes på de forskellige platforme. Det er oftest i dialogen med de voksne, at det bliver tydeligt for medlemmerne, hvor den etiske grænse går og om der er positive/negative mønstre i gruppen. Dette kan åbne op for nogle gode samtaleemner, som kan handle om venskaber, grænser, sprog m.m. Vores mediepolitik er under evig revidering og udvikling da hele landskabet omkring spil, mobilier m.m. er under konstant forandring. Det vil vi gerne forholde os aktivt til, derfor vil vores mediepolitik blive vurderet og revideret med jævne mellemrum.

Personale og ledelse i TPHU. Oktober 2024.