

Klub Måløvs mediepolitik.

Formål med mediepolitik.

Børns brug af medier vokser stødt og er i dagens Danmark ikke til at komme uden om. Derfor bliver vi, de voksne i børnenes liv, nødt til at tage stilling til dette. Vi ser det i høj grad som klubbens opgave at være tilstede, hvor børnenes fælles "medieunivers" foregår. Vi vil her forsøge at synliggøre vores børns brug af medier i klubben. Derudover vil vi beskrive, hvordan vi i klubben hjælper og støtter børn i denne proces.

I Klub Måløv har vi en fælles mediepolitik, som i høj grad er baseret på erfaring og sund fornuft. Vi læner os ligeledes op ad de råd og vejledninger som ungdomsringen/medierådet angiver.

Computerpolitik.

Pædagogiske overvejelser.

Vi har i Klub Måløv valgt at have computere som en naturlig del af klubtilbuddet. Vi arbejder løbende med at være en del af børnenes sociale mediefællesskab. Vi ved at flere og flere børn vælger at sidde derhjemme, alene, og spille computer. Det vil vi gerne gøre noget ved. Vi vil gerne hjælpe børnene til at indgå i forskellige sociale sammenhænge, hvor børnene mødes i interessefællesskaber.

Det er vores erfaring, at de forskellige spiltyper der findes, appellerer til noget forskelligt i spil-kunnen. Derfor arbejder vi hen imod at introducere forskellige spiltyper for børnene med de muligheder/udfordringer, der ligger i spillene. (Strategi, first person shooter, far-mor-børn-spil, hack'n'slash, legespil/fantasispil/logikspil, platformspil, bilspil, sportsspil, rollespil, windowsspil, tidens onlinespil, kampspil.) Børnene skal lære at sortere i de spil, der findes, og vi kan se, at det gør de bedst i dialog med voksne, der kender spillene, og som de "kan snakke med".

Når nye børn starter i klubben, handler det meget om at vejlede børnene i at begå sig i mediernes verden og lære dem de sociale spilleregler, der gælder, når de spiller sammen med andre.

Det er derfor vigtigt for rigtig mange børn, at rammerne/reglerne i computerrummet er synlige. Når det lykkes, kan børn, som har svært ved større sociale fællesskaber, pludselig sidde og være med på lige fod. Nogle kan ligefrem få højere status ved deres kunnen. Voksne, som har ansvaret med computere, arbejder både med fællesskabet og med de børn, der kan have brug for en ekstra hånd.

Vi oplever, at computere kan hjælpe børn til større fordybelse og engagement.

Aktiviteten kan i høj grad bidrage til et større socialt netværk. For at mange af spillene kan gå i gang, kræver det eksempelvis en tydelig fordeling af roller. Vi arbejder med begreber som gode tabere/vinderne, og det kan vi selvsagt kun ved at være tilstede, hvor det foregår.

De voksne, som kan spillene, agerer som rollemodeller og er sammen med børnene med til at hjælpe med aktuelle ting, der fylder hos barnet/børnene. Vi arbejder bl.a. med børns indbyrdes hierarkier, accept af hinandens forskelligheder, og alt hvad der fylder og kommer til udtryk, når vi spiller sammen.

Alder og spil.

Når vi i klubben har nye spil, foregår det bl.a. i samspil med børnene. Men det er de voksne, der træffer de endelige beslutninger. Som udgangspunkt skal spillet være børneegnet. Men hvad er det? Vi starter med at kigge på PEGI-aldersmærkningen. Og den er som regel enten 12 eller 16 år på de spil, som klubbens børn interesserer sig for. Derfor gør vi i klubben det, at vi selv prøver at spille pågældende spil for at få en fornemmelse af det. Er det for svært eller for uhyggeligt, eller er der andre ting i spillet, som gør det uegnet? Men spillets egnethed bygger i høj grad på vores viden og erfaring.

Da vi gerne vil have at børnene spiller computer i deres klub, er vi nødt til at have spil, som de vil spille.

Derfor er det en fin balance, mellem hvilke spil børnene vil spille, og hvad vi kan udsætte dem for. Vores erfaring siger os, og den er understøttet af både Medirådet og Ungdomsringen, at børn som udgangspunkt sagtens kan skelne mellem deres egen virkelighed og virkeligheden i spillene. PEGI's anbefalinger mht. alder synes vi som udgangspunkt er sat højt, men de giver et glimrende overblik over indholdet i spillet f.eks.: vold, groft sprogbrug, sex eller andet.

Vi vil aldrig vælge et spil hvor PEGI's aldersvejledning siger 18+ til vores fritidsklubbørn, og vi vil heller ikke have spil, hvor børnene alene oplever en uhyggelig stemning.

Vi betragter PEGI-mærkningen som et vigtigt redskab, og vi medtænker den naturligvis i vores valg af spil. I de spil vi bruger, hvis det handler om et "skydespil", er der mulighed for at sætte spillet op på en sådan måde, at særlige effekter (lyde og blod...etc.) bliver bortcensureret. På den måde fremstår spillet ikke "voldsforherligende".

Film

Hvad angår film, både i biografen og hvad der vises i klubben, følger vi altid Medierådets anvisninger.

Der kan være undtagelser, men i disse tilfælde beder vi altid om forældrenes accept.

Per Axholt
Klubleder