

Mediepolitik Klub Egedal



Mediepolitik i Klub Egedal

Klubberne i klub Egedal vil være banebrydende indenfor 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 scienceområdet. (viden, kreativitet, innovation og science).

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

Vi vil i Klub Egedal konstant 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 OG IT I KLUB EGEDAL

- Computere og IT skaber og understøtter læring.
- Computere og IT giver børn nogle kompetencer.
- Computere og IT giver børn mulighed for at kommunikere 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).



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. Rundt omkring 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.

Disse iPads/tablets kan selvfølgelig også bruges til at spille på, men kunsten vil være, at vi rundt omkring i klubberne får gjort os nogle tanker om, hvad det er vi vil give de unge af kreative/science alternativer, og får ”købt ind” derefter, således at vores iPads/tablets bliver seriøse indspark i forhold til målsætningen om læring, innovation og kreativitet på børne/unge området.



Klub Egedal vil i stigende grad satse på brugen af iPads/tablets for at styrke vores IT profil, samt for at underbygge Egedal Kommunes målsætning om IT og science i fritidstilbuddene.

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 som tidligere nævnt afgang fra rummet, karantæne fra computermiljøerne og i sidste konsekvens 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 i samarbejde med deres lokale forældreråd udarbejde regler for brug af computere i den enkelte klub.

Eks. 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/aftenklubber

I ungdomsklubberne 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. Reglerne er løsere i ungdomsklubber/aftenklubber, 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.

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.



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 en fritidsklub!

Den ansvarlige computermedarbejder 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.



INTERNETTET.



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 computere. 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 omgås 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 surfet 'urent'.

Dette virker udmærket, - det er ikke sikkert en voksen ser det, men så skal andre børn nok "sladre" 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 faldgrubber man skal passe på. Vi har desuden opslag hængende over computere som på udmærket vis illustrerer hvordan man chatter. Disse er lavet af Det Kriminalpræventive Råd.

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.

Disse regler siger klart, at hvis der er tale om portrætbilleder (i modsætning til situationsbilleder), må disse kun offentliggøres på nettet hvis der foreligger en underskrift fra hjemmet om at dette er ok.

TILLADELSER:

Der er rimeligt klare regler for hvordan skoler og institutioner må offentliggøre billeder af børn og unge på internettet. Disse regler kan findes på www.datatilsynet.dk, og er naturligvis uomtvistelige!

I takt med, at der er flere og flere muligheder på internettet, bliver gråzonen mellem det 'tilladte' og det 'ulovlige' på klubbens computere større og større. På internettet tænkes bl.a. på chat, video-chat, hjemmesider eller profiler med billeder mm.

I forbindelse med disse gråzone-tilfælde, vil den enkelte lave en skræddersyet tilladelsesseddel, der skal underskrives af forældrene, så de ved helt præcist, hvad der er deres børn laver på internettet i klubben.

KOPIERING – MEDIER:



Det er naturligvis forbudt at kopiere filer eller programmer der er ophavsmæssigt beskyttede. Dvs. kopiering 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'ere, da det medbragte medie kan indeholde virus. Dog kan man efter aftale med den ansvarlige medarbejder installere spil der er gratis eller demo'er.

FILM OG TV I KLUBBERNE

Nogle klubber har investeret i en licens MPLC Umbrella Licence, så de 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 I KLUBBERNE:



Mobiltelefoner/smartphones er blevet en stor del af børn og unges sociale liv.

Vi har i klubberne ikke restriktioner i forhold til brugen af mobiltelefoner, men vil i nogle tilfælde muligvis henstille til, at børnene/de unge lader mobilen ligge i jakken/tasken, så en aktivitet kan gennemføres så uforstyrret som muligt.

På ture i fritidsklubberne pointerer vi overfor 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.