

Rev. Sept 2016.

IT POLITIK KLUB

Det er vigtigt for os at understrege at det på ingen måde er vores hensigt at lade elektronikken overtage vores andre gode aktiviteter. Blot supplere op med noget der er yderst relevant, spændende og udviklende for børnene.

Idégrundlag

Vores mål er at skabe "verdensmestre" der kan forholde sig til verden omkring dem – samt være i stand til at indgå i fællesskaber i så mange forskellige arealer som muligt.

Der er mange der er gode til sport, kreative værksteder og musik – men vi er også opmærksomme på at der uden tvivl vil være børn, hvis rette element, er den elektroniske legeplads. Flere års erfaring har vist, at hierarkierne kan bevæge sig, alt efter hvad børnene foretager sig, og at der kan dannes nye venskaber, fællesskaber og legepladser ved at implementere det elektroniske element i det pædagogiske og læringsmæssige arbejde med børn.

Inventar i klubben:

Klubben har 8 spille-PC'ere, og kører et lukket system, udelukkende med tilgang til de spil som vi besluttet efter nøje afprøvning og pædagogiske overvejelser. Herudover har klubben en Wii, en Playstation 4 og 3 iPads som er tilgængelige i forbindelse med kreative aktiviteter eller til musikafspilning.

Retningslinjer:

Vi ønsker at stimulere børnene på en aktivitet, som er yderst relevant for dem, og derved være med til at skabe et forhold til computerspil som er fornuftigt, og på ingen måde skaber et overforbrug. Derudover har vi en dedikeret medarbejder (Florian), som delvist er ansat til, at skabe en god ramme for børnene at færdes i omkring spillekultur *Gaming*verdenen. Florian har taget Ungdomsringens medievejleder-uddannelse. Dette mener vi er en forudsætning, for at kunne benytte sig af computere som pædagogisk redskab. Alle husets medarbejdere har fokus på både indhold, tone og forbrug hos børnene når de er i rummet. Vi spiller aldrig online i klubtiden.

I klubben spiller børnene KUN lokalt på computere. Dvs. at de spiller mod hinanden i to hold, og har en aktivitet sammen når de spiller. Vi har udelukkende spil hvor børnene spiller med hinanden, netop for at gøre computerspil til en social aktivitet, og ikke et sted man søger hen for at lukke sig selv inde. Vores mål med at have computere er, at tilbyde børnene noget som fylder meget hos dem, og via aktiviteten trække dem med ud i fællesskaber udenfor computerrummet.

Vi holder øje med børnenes adfærd, og giver dem pause, hvis spilleriet begynder at påvirke deres humør og opførsel. Det er dog aldrig sket. Alle medarbejdere i klubben har mere end ti års erfaring med netop disse spil som pædagogisk aktivitet med fritidsklub-aldersgruppen.

OBS:

Klubben tilbyder spillet Counter-Strike, som er et skydespil, hvor man spiller hold mod hold med henblik på at skyde spillerne fra det andet hold for at vinde runden. Counter Strike Source er mærket PEGI 16, grundet sit voldelige tema og indhold. Vi har forholdt os til dette i vores arbejde med spillet.

Derudover tilbyder vi tre strategispil, som ligger i PEGI 12. PEGI anbefaler, at forældre holder tilsyn med deres børn, såfremt man vælger at lade dem spille spil der overskrider deres aldersmærkning. Forklaring af PEGI nederst.

RETNINGSLINJER FOR BRUG AF PC'ERE I KLUBBEN:

- **Spilletiderne er 30 min. ad gangen. Man skriver ikke to tider på ad gangen og kan max spille to spilletider om dagen – 60 min.**
Vi vil gerne bruge computerspillene til at både samle børnene, og tage dem med videre i fællesskabet bagefter. Dette er en hjælp til mange børn som er bedst bekendt med at sidde ved skærmen.
- **Børnene vil altid guides af en professionel vejledende voksen.**
Vi ønsker at sikre, at børnenes samvær under "gaming" er hensigtsmæssig – ganske som på boldbanen, i gymnastiksalen og resten af huset. Spil skal være sjovt og en oplevelse på tværs af både køn, alder og evner.
- **iPads bruges ikke til spil, men udelukkende til musik og kreative aktiviteter.**

MOBILTELEFONER I KLUB:

Børnene bliver bedt om at lægge deres telefoner i deres tasker i klubtiden. Vi ønsker, at de bruger tiden på fællesskabet, og ikke på at stå til rådighed. Klubben kan altid træffes på tlf: 89 70 26 22, og børnene må altid ringe ud fra telefonen.

Vi har et ønske om at konflikter og anden kontakt til forældre **altid** går gennem personalet, og derfor skal alle børn i klubben komme til en voksen, hvis der skal ringes hjem, og IKKE gå i egen taske for at ringe.

Peter Green
Fritidsleder

Skægkærskolens Fritidsdel



Hvad er PEGI?

PEGI-systemerne giver forældre og andre med ansvar for børn udførlige retningslinjer, hvad angår spilindholds egnethed til forskellige aldersklasser i form af mærker og beskrivelser på spillenes emballage. PEGI (Pan-European Game Information) blev oprettet for at erstatte eksisterende, nationale aldersklassificeringssystemer med ét, identisk system til brug i det meste af Europa.

Hvordan klassificeres spillene?

PEGI anvender en kombination af onlineklassifikation og gennemgang af spillene til at finde frem til det rette PEGI-mærke til de enkelte spil. Som udgangspunkt udfylder spillers udgiver en onlineformular, som sendes til systemets administrator. Den udfyldte formular gennemgås og anvendes som grundlag for kontrol af spillets indhold. PEGIs brug af indholdsklassifikation er en betydelig styrke, da kun udvikler/udgiver har et fyldestgørende overblik over indholdet i spillet. Overblikket gør det muligt for administratoren at fokusere på afsnit eller aspekter i spillet, som med stor sandsynlighed vil påvirke mærkningen. Dette er mere effektivt og pålideligt, end hvis administratorer forsøgte sig med at spille hele spillet igennem (hvis muligt) som udgangspunkt for mærkningen.

Hvilke kriterier baseres mærkningerne på?

PEGI-systemet blev udviklet og baseret på eksisterende klassifikationssystemer i Europa og støttes af hovedparten af de relevante medlemsstaters regeringsorganer. For at forskellige kulturelle standarder og normer i medlemsstaterne kunne tilgodeses, deltog en lang række akademikere, forbrugere og andre interessegrupper i udarbejdelsen af vurderingsformularen og udformningen af organisationen.

Vurderes også sværhedsgraden og kvaliteten?

Nej, mærkningen tager ikke hensyn til spillets sværhedsgrad eller de kvalifikationer, der kræves for at spille et spil. PEGI informerer kun om et spils egnethed med henblik på beskyttelse af mindreårige. Et spil mærket 3 kan være for vanskeligt for et barn at spille. Vi anbefaler derfor, at oplysningerne om spillets indhold på pakken altid læses, for at fastslå spillets sværhedsgrad.

Hvor finder jeg oplysninger om et spils indhold?

Beskrivelserne af et spils indhold findes på emballagen. Der findes desuden særlige spiltidsskrifter og -websteder med scener fra spillet, anmeldelser, vurderinger og nyheder om de seneste spil. www.gamespot.com er blot et af mange eksempler

Hvem kontrollerer mærkningerne?

NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media) og VSC (Video Standards Council) administrerer PEGI-systemet. NICAM, der har eksisteret længe og er et velanset institut med mange års erfaring inden for klassifikation af audiovisuelt materiale, var rådgiver ved udviklingen af PEGI-systemet.

NICAM kontrollerer spil med aldersmærkningerne 3 og 7, mens VSC kontrollerer spil med aldersmærkningerne 12, 16 og 18. Hvis man som forbruger er uenig i en aldersmærkning, kan man kontakte administratoren og indgive en klage.

Er alle spil PEGI-mærket?

Selvom PEGI er et selvregulerende system, er alle spil fra såvel Microsoft-, Nintendo- og Sony-spilkonsoller som alle PC-spil fra de store europæiske og amerikanske udgivere PEGI-mærket. Spilforhandlerne kræver normalt, at deres produkter er mærket af PEGI, og det er derfor usædvanligt at finde et spil, som ikke er mærket af PEGI.

Skal forhandlerne tage hensyn til mærkningerne?

PEGI-mærkningssystemet er et frivilligt system. Det er kun lovpligtigt i et par lande. I andre lande betragtes PEGI imidlertid stort set som obligatorisk og indgår i næsten alle spilforhandlerens virksomhedspolitikker. Vi opmuntrer offentligheden til altid at informere butiksledelsen, såfremt deres medarbejdere åbenlyst tilsidesætter aldersmærkningen.

Hvad kan jeg gøre, hvis jeg ikke er enig i en mærkning?

Da PEGI er designet med henblik på konstant udvikling, sætter vi pris på kommentarer til eller klager over systemet eller de mærkninger, det giver.



Klager over mærkninger fra udgivere eller offentligheden, som ikke kan løses af de instanser, der administrerer ordningen, behandles af et uafhængigt klagenævn. Dette nævn omfatter eksperter inden for beskyttelse af børn, psykologi samt mere generelt af repræsentanter for et bredt udsnit af samfundet.

Klagenævnets beslutning vedrørende en aldersmærkning er endelig, og den uafhængige sammensætning af nævnet sikrer en fair og ensartet kendelse. Klager over mærkningsspørgsmål kan fremsendes via dette websted.

Påvirkes børn af spil?

Undersøgelser af videospillenes påvirkning har primært fokuseret på vold. Der er offentliggjort utallige undersøgelser, men der er ingen beviser for, at det at spille voldelige videospil på langt sigt eller permanent giver anledning til stigende aggressivitet eller voldelighed.

Sources:

- Jonathan L. Freedman , *Evaluating the Research on Violent Video Games*
- Guy Cumberbatch, *Video Violence Villain or victim?*
- Raymond Boyle and Matthew Hibberd, *Review of Research on the Impact of Violent Computer Games on Young People.*

Hvor længe må et barn spille?

Børn er forskellige, så der er ingen fast regel. Det at spille udgør som sådan ikke nogen egentlig sundhedsrisiko. Det er en fritidsaktivitet som at læse en bog eller se fjernsyn. Da det involverer brugen af synet, anbefaler vi generelt følgende retningslinjer:

- Spil altid i et rum med god belysning
- Hold jævnlige pause
- Spil ikke i timevis – uanset hvor fristende det måtte være.
- Hold en minimumafstand til skærmen.

Vidste du at ...

- Spil fremmer kreativitet og interaktion og kan spille en vigtig rolle i den sociale og intellektuelle udvikling.
- Spil kan medvirke til at indføre nybegyndere til teknologi og fremme interessen for IT (informationskommunikationsteknologi).
- Da spil forudsætter, at børnene overholder regler og instruktioner, kan de øge børns selvdisciplin og selvstændighed.
- Logiske spil, brætspil, eventyr- og søgespil giver spillerne mulighed for at udvikle deres evner til strategisk tænkning og problemløsning.

Yderligere information på:

<http://www.pegi.info/da/>

