

# MEDIE POLITIK



TRYGGEHVILE  
FRITIDSKLUB

## Indholdsfortegnelse

Forord	Side 2
Computerspil	Side 2
Computerregler	Side 3
Afhængighed	Side 3
Computertilladelse	Side 4
PEGI-mærkning	Side 6
eSport	Side 6
Bruger dit barn penge på spil?	Side 8
Playstation	Side 8
Brug af Internettet	Side 9
Brug af mobiltelefoner	Side 11
Sociale medier	Side 12
Digital mobning	Side 13
Aula	Side 15
GDPR	Side 16
Computeren som kreativt redskab	Side 16
Kilder og links	Side 17



## **Forord**

Internettet, sociale medier, spilkonsoller, smartphones, tablets osv. er under konstant udvikling, og det kræver en indsats af klubpædagogen at være med på noderne på samme måde, som de unge naturligt er. Hvis vi skal have en chance for at præge medlemmernes brug af medierne, kræver det som minimum, at vi i klubben ved, hvordan de bruges. Derfor har vi i Tryggehvile Fritids- og Ungdomsklub uddannet en medarbejder som medie coach ved Ungdomsringens kursus på Gaming School i København samt løbende deltaget i konferencer ang. børn og unges digitale liv. såsom ”*Unge Digitale Trivsel*” afholdt af Generator. Vi har desuden sparret lidt med nogle af Hummeltofteskolens IT- og AKT- (adfærd, kontakt og trivsel) vejledere.

Formålet med denne mediepolitik er at synliggøre dét arbejde, der foregår med computere og andre medier i klubben og at gøre rede for de pædagogiske overvejelser bag computeraktiviteter og regler overfor især forældre, men også lokalpolitikere, kollegaer og andre interesserede.

Udarbejdet af Asbjørn B.V. Hauberg i 2009 og senest revideret i november 2023.

## **Computerspil**

Dét at lege har altid været en god og positiv måde at lære vigtige, sociale kompetencer på. Men som børnene bliver ældre, mindskes lysten også til traditionelle lege. Det er der egentlig intet nyt i. Samfundets udvikling har dog gjort, at nogle børn modnes tidligere, så fravalget af legen sker desværre også tidligere. Vi skriver desværre, idét der går nogle muligheder for læring tabt, når legen forsvinder. Set i dette lys kan telefoner, computere osv. være et redskab til at bibeholde legen og de gode muligheder for personlig udvikling og socialt samspil, som legen medfører. Dette søger vi at underbygge i computeraktiviteterne.

Derfor er de fleste spil, der kan spilles på Tryggehvile, spil, som er sjovest sammen med andre, dvs. multiplayer-spil fremfor singleplayer. Det er vigtigt, at spillene kan fremme de sociale fællesskaber, også fordi det oftest er sjovere at sidde i samme rum og spille sammen eller mod hinanden, end at sidde derhjemme og spille alene med computeren som modstander. Lege som ”røvere og soldater”, ”cowboy og indianere” osv. er rykket ind på computeren, men har fulgt udviklingen og tidens retorik og er blevet til ”terrorister og anti-terrorister” som i fx ”Counter Strike”. Disse lege er nu helt legale, uanset om man er 12 eller 18 år. Vi lægger på Tryggehvile vægt på at have multiplayer-spil, så der er et socialt aspekt i aktiviteten. Man kan indvende, at spil som ”Sims” o. lign. er one-player-spil, men især pigerne i klubben spiller ofte dette sammen om én computer og har på den måde et socialt samvær.

## **Computerregler**

I sommeren 2009 fik vi installeret et netcafé-bruger-system. I 2013 fik vi flere computere og lavede (også for at mindske støjen i stueområdet) et separat computerrum i Pejsestuen. Behovet for et brugersystem opstod pga. af to overvejende grunde:

- 1: Misbrug på Windows-systemet (ændring af koder o. lign.)
- 2: Styling af medlemmernes tid på computere.

Vi har tilknyttet en computereksperter, som yder support på klubbens computere, når det er nødvendigt. Især spillecomputere var udsat for forkert brug, så nogle strengere regler var påkrævet. Samtidig oplevede vi ofte konflikter omkring deling af computere. Princippet om, at man skiftes til at spille og giver plads til nye, fungerede ikke i praksis og det var særligt tydeligt, at de mindste i 4. kl. og pigerne fandt det meget svært at komme til. I teorien ville det være en anledning at lære medlemmerne lidt om konfliktløsning i disse situationer, men vi har desværre ikke personale til at være over det hele konstant.

**REGLER I COMPUTERRUMMET**

- INGEN SLIK, CHIPS, POPCORN, SODAVAND OSV.**
- LAD VÆRE MED AT PILLE VED COMPUTERNE**
- INGEN BØRN VED VOKSENCOMPUTEREN**
- STOLENE ER TIL DEM, DER SPILLER**
- TAL ORDENTLIGT TIL DE ANDRE**
- ALLE HAR RET TIL AT SPILLE**



Med vores brugersystem har alle fritidsklubmedlemmer en brugerprofil, oprettet med deres UNILogin-navn, som de skal logge på for at spille eller gå på nettet. De får alle 30 min. pr. dag, som de så kan forvalte, som de har lyst. Der kan ikke spares op til senere brug, så det er altså ikke muligt at sidde flere timer foran skærmen. I perioder – fx i ferier - kan de få mere tid. Man bliver skrevet op til en computer af en voksen i køkkenet. I klubben er vi altså ikke så bekymrede, hvis børnene spiller en halv til en hel time computer her. Vi bliver derimod bekymrede, hvis børnene går hjem straks efter, deres computertid er brugt, for så at spille videre derhjemme. Hvis vi oplever, at vi ikke kan aktivere dem med et spil pool, fodbold, "Partners" eller i et værksted, så er vi mere opmærksomme og så vil vi oftest kontakte hjemmet. I ungdomsklubben (UK) er computere åbne som standard og der regulerer personalet tiden (og tonen) i computerrummet.

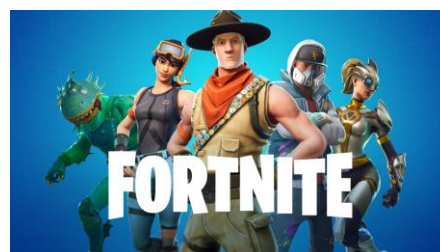
### Afhængighed

Når nogle spil bliver utroligt populære, skyldes det bl.a., at spiludviklerne har benyttet sig af forskning, for at kunne lave spil, der er så vanedannende som overhovedet muligt. De inkorporerer alt muligt fra populærkulturen (fx dansetrin fra populære rapvideoer) og sørger konstant for at opdaterespillet, så spillere hele tiden skal ind for at tjekke, hvad er nu er tilføjet af spændende ting. Noget tyder på, at det giver pote. Som Politiken skriver i klummen "Digitale Børn":

*"Danske børn bruger mere tid på at spille digitale spil end nogensinde før - faktisk er tidsforbruget så stort, at landets 11-13-årige drenge har europarekord i tid foran computeren. Og samtidig viser den seneste opgørelse af børns og unges motionsvaner fra Idrættens Analyseinstitut, at idrætsdeltagelsen for de 7-19-årige er den laveste, siden de begyndte at lave undersøgelsen i 2007."*

En mor, Anne Søgaard, skriver i et debatindlæg om hendes søns afhængighed:

*"Det havde måske heller ikke været så slemt, hvis min søn ikke var blevet så afhængig af Fortnite. Men en time blev til to, og pludselig blev det til tre og fire, til aftener og weekender, til morgener kl. 5.30, hvor han pludselig var stået op. Han kunne dårligt gå i skole uden at få symptomer på afhængighed, da Fortnite trak. Han ville ikke gå i seng, han ville dårligt til fodbold, som han ellers elsker."*



Der er ikke som sådan noget nyt i, at spil- eller appudviklere gerne vil gøre brugerne afhængige af deres produkter, men det er sjældent, at det rammer så meget plet, som det er tilfældet med Fortnite. Det er også tænkeligt, at når dette dokument læses, så er det ikke længere Fortnite, men et nyt spil, som hitter i hele landet. Fortnite skal altså ses som et eksempel på disse meget afhængighedsskabende spil. Sidst vi i klubben oplevede en lignende landeplage, var det i 2016 med Pokemon GO! og der må man jo trods alt fremhæve det positive, at det fik børn (og voksne) op fra stolen og ud at vandre. Hvis vi i klubben fx havde svært ved at få børn med på en tur, så kaldte vi det bare en "Pokemon GO!-tur" og så var der masser af interesserede. I tilfældet med Fortnite har Mikkel fra SFOen og Nicolas fra Tryggehvile faktisk lavet stikbold med Fortnite-regler og kaldt det "Fortnite-Stikbold". Det bruges ofte i bevægelsestimerne på skolen og børnene synes, at det er fantastisk! På samme måde blev spillet "Among Us" populært på telefonerne, hvilket betød, at børnene selv spillede det i virkeligheden, som en slags udvidet "morderleg" (som så igen senere blev til et show på TV-2).

### Computertilladelse

Det er klart, at et barns afhængighed kan betyde, at computerspil bliver forbudt i hjemmet. Det har vi bestemt forståelse for – det er jo forældrene, som har det bedste overblik over hele barnets liv og må regulere, hvor det er nødvendigt. Vi synes også, at det er ærgerligt, når vi hører, at en hel gruppe drenge er holdt op med at spille fodbold eller komme i klubben, fordi de sidder derhjemme og spiller. Alligevel mener vi ikke nødvendigvis, at totalforbud er den rette måde at lære børn en fornuftig brug af spil, mobiltelefoner, Internet, osv. Vi vil hellere skabe nogle sjove alternativer til, at den enkelte sidder alene, fordybet i sin egen skærm. Det er bl.a. derfor, at vi har multiplayer skydespil i computerrummet. De er dog ikke tilgængelige for børnene som standard. For at få adgang skal forældrene underskrive en slip, aflevere den i klubben og så ændrer en voksen adgangen for barnet. I kan til enhver tid ændre mening igen og så flyttes barnet tilbage til den alm. gruppe.

<b>COMPUTER TILLADELSE</b>	<b>MIT BARN MÅ GERNE SPILLE PEGI +12 SPIL (FX FORTNITE)</b>	
	JA <input type="checkbox"/>	NEJ <input type="checkbox"/>
	<b>MIT BARN MÅ GERNE SPILLE PEGI +16 SPIL (FX COUNTER STRIKE)</b>	
	JA <input type="checkbox"/>	NEJ <input type="checkbox"/>
NAVN:	EFTERNAVN:	KL:
FORÆLDREUNDERSKRIFT:		

Mange vil gerne spille Counter Strike (CS), skønt det er ved at være et gammelt spil. Den allerførste version af CS så dagens lys i juni 1999, så der er altså nok en del forældre til børn i klubben, som selv har spillet det, da de var unge. De mange års erfaring med computerspil gør, at vi godt kan begrunde det fagligt, når vi lader vores medlemmer spille spil såsom Counter Strike i klubben, skønt det er mærket til min. 16 år. Dels er spillet ikke særligt realistisk udformet og dels har den massive forskning, som feltet har været underlagt i de seneste år, ikke givet evidens for at sige, at det at spille voldelige computerspil giver anledning til stigende aggressivitet eller voldelighed (se kilder bagerst). I en tysk undersøgelse, som blev afsluttet i 2017, kom man frem til samme resultat. Det beskrev Simone Lundt og Mathias Tuxen i MetroXpress d. 15/3/2017:

Blod, splatter, lig og store våben i computerspil gør ikke hardcore-spillerne mere voldelige i det virkelige liv.

Det viser en undersøgelse, der blandt andet er foretaget af forskere ved psykiatriafdelingen på medicinstudiet i Hannover i Tyskland.

'Forbindelsen mellem voldelige medier som voldelige film og spil og aggressioner og vold i det virkelige liv har været diskuteret og analyseret, så længe den type medier har eksisteret. Indimellem har det haft karakter af mediehysteri,' hedder det blandt andet i resultaterne, hvor forskerne fremhæver, at de er blandt de få, som baserer deres konklusioner på et studie af langtidseffekten ved at spille voldelige spil.

### LÆS OGSÅ: 19-årige danske Michaela lever af at spille Counter-Strike

Adjunkt og forsker i spil og psykologi på Aarhus Universitet Andreas Lieberoth har ikke nærstuderet det nye forskningsprojekt, men han bekræfter, at der ikke er grund til bekymring, hvis du selv, dit barn eller din partner bruger fritiden på voldelige computerspil.

- Der er ikke nogen fare ved, at almindelige mennesker spiller voldelige computerspil. Derfor skal man ikke være nervøs for, at computerspil kan gøre folk voldelige, fortæller Andreas Lieberoth.

Medierådets rapport *"Det er bare noget, der er lavet"* konkluderede også, at børnene vurderer vold i TV, film og video som langt værre og mere voldsom, voldelig og realistisk end vold i computerspil. Det kan skyldes, at det psykologiske niveau i forhold til de fiktive figurer og personer ikke har samme karakter i computerspil som på film. Som følge heraf er vi også langt mere varsomme med, hvad børnene ser af film eller på TV, når de er i klub. Det er også vigtigt at understrege, at vi mener, at der er forskel på, hvad børnene kan spille om dagen i en klub omgivet af klassekammerater og pædagogisk personale og hvad de bør spille fx sent om aftenen, når de er alene.

### PEGI-mærkning

Vi overvejer nøje alle spil inden de købes til klubben. I den sammenhæng er vi naturligvis opmærksomme på aldersmærkningssystemet PEGI (Pan-European Game Information). PEGI blev oprettet for at hjælpe europæiske forældre med at træffe informerede beslutninger i forbindelse med køb af computerspil. Det blev lanceret i foråret 2003, hvor en række nationale aldersmærknings-systemer blev erstattet af ét system, som nu anvendes i det meste af Europa. Siden hen er der også oprettet PEGI-Online, der tager et kig på de mange gratis spil, som findes på nettet. Her følger eksempler på PEGI-mærkning.

### Om undersøgelsen

- Forskningsprojektet undersøgte, om mange års forbrug af voldelige computerspil kan lede til voldelig adfærd.
- Den ene gruppe på 15 testpersoner havde spillet voldelige computerspil mindst to timer dagligt de sidste fire år.
- Den anden gruppe på 15 testpersoner havde aldrig spillet voldelige computerspil og spillede generelt ikke computerspil ofte.
- Begge grupper blev udsat for billeder, som viste en voldelig situation og en ikke-voldelig situation, mens deres hjerner blev scannet.
- Begge testgrupper havde samme reaktion i hjernen, og forskerne fandt ud, at gamerne havde samme niveau af empati og voldelig adfærd, som dem der aldrig spillede.

Kilder: *Frontiers in Psychology* og *Mail Online*.

### Playstation

Just Dance	3+
Rocket League	3+
FIFA (fodboldspil)	3+

### PC

Minecraft	7+
Fortnite	12+
The Sims	12+
Counter Strike	16+

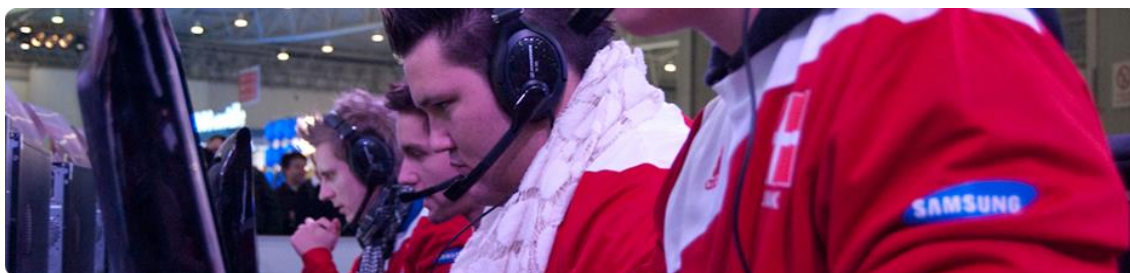


Det er vigtigt at understrege, at PEGI-mærkning ikke er lov, men en vejledende hjælp til folk, der ikke kender spillene. At spil som "The Sims" har 12+ kan man fx undre sig lidt over. Overholdelsen af disse spil ville medføre, at det kun var 6. klasses medlemmer og ungdomsklubben, der kunne få glæde af dem og illustrerer således, at man bør tjekke spillene og børnenes brug af dem selv og ikke blindt følge PEGI-mærkningen. På samme måde anbefaler vi altid forældre, at de læser andre familiers erfaringer med et spil, inden de bestemmer sig for, om de vil købe det eller ej.

### **eSport**

Når vi er begejstrede for computerspil såsom Counter Strike skyldes det også, at det er et formidabelt holdspil, hvor man skal tænke strategisk og arbejde sammen for at vinde runden. Det kan sammenlignes med en fangeleg, hvor man skal erobre modstanderholdets flag. Det er med andre ord ikke uden grund, at eSport som begreb vinder frem og at der findes landshold indenfor fx Counter Strike. eSport er i en rivende udvikling, fordi det tiltaler mange på tværs af alder, sprog, kulturelle forskelle etc. Her er et eksempel på dette fra en artikel på DR.dk:

*"BLAST Pro Series indtog i november 2017 et fyldt Royal Arena i København med en turnering i Counter-Strike. Eventet, der trak 12.000 tilskuere, blev gentaget i 2018 og ser nu ud til at være en fast del af årets esports-kalender. På samme måde har turneringsserien ESL i både december 2017 og 2018 afholdt sæsonfinaler i Odense foran 5.000 tilskuere, mens eSuperligaen for første gang kort inden jul fyldte Forum op."*



På eSport Danmarks hjemmeside, kan man læse nærmere om formålet med at fremme computerspil, hvor de bl.a. gerne vil "... være med til at fremme sociale aktiviteter og have fokus på etik og moral." Og de vil via "... eSporten og lokale klubber integrere unge og minoritetsgrupper, som f.eks. handicappede og danskere med anden etnisk baggrund end dansk."

Den inklusion, som beskrives her, oplever vi også i klubbens computerrum. Der kan ligefrem ske en nedbrydning af de eksisterende grupperinger og klikedannelser, der eksisterer: En dygtig fra 4. kl. spiller pludselig på lige fod med dem fra 6. kl., den ”nørdede dreng” spiller med ”fodbold-drengene”, den erfarne kan hjælpe den mindre erfarne osv.

Den interesse, som der i de seneste år har været for eSport, kan man også se afspejlet i de dokumentarserier, som DR har lavet omkring sporten. DR har fulgt det danske hold, Astralis, som er et af verdens bedste Counter Strike hold. Her får man et glimt af, hvor seriøst sporten bliver taget og hvor mange penge, der er på spil. De har også fulgt de håbefulde unge, som prøver at slå igennem eller de få piger, som kæmper for anerkendelse i en sportsgren, som er domineret af hankøn. Man får i serierne også et indblik i, hvordan man kan tjene penge på at være gamer. Det er nemlig ikke kun ved at reklamere for ”fitness drinks” som på eksemplet her (fotograferet på Vesterport St.). Derfor er det er nok punkt, som det er værd at ophøje til sit eget afsnit:



### **Bruger dit barn penge på spil?**

De populære gamere tjener penge, hver gang de sælger skins eller deres autografer, ligesom de livestreamer, når de spiller og så køber interesserede sig adgang til at følge med. Men der er også mere u håndgribelige måder, hvorpå børnene kan bruge penge. De fleste voksne har nok hørt historierne om små børn, som var kommet til at bruge mange tusinde kroner i apps, fordi de bare troede, at det var ”smølfepenge”. Det kan lukkes ned i appen, men det er stadig en udfordring for forældre, for spiludviklerne benytter sig i stigende grad af denne indtjeningsmodel: Det er simpelthen det mest rentable. Fortnite kostede fx oprindeligt 40\$, men er nu gratis, da de tjener langt mere ved disse mikrotransaktioner. Som det er beskrevet i en artikel på Finans.dk (d. 8/8/18):

*”51 kr. koster det dig at få adgang til huladansen, så du kan håne din besejrede fjende. Og 128 kr. vil det koste dig at gøre det i et lyserødt bamsekostume. 125 mio. unge som gamle spillere af computerspillet Fortnite bruger til sammen 16,7 mio. kr. om dagen på, at deres spil karakterer kan lave sejrdsdansen og gå rundt i specielle udklædninger.”*

Vi hører jævnligt om børn, som har brugt flere tusinde kroner på ”skins” (nye dragter til spillerne) eller sejere våben. Disse eksempler har ikke en reel indflydelse på spillet (man kan ikke købe sig bedre), men spillere køber sådanne ting, for at sætte deres præg på deres ”Avatar”, altså karakteren, som de spiller med. I Politikens ”Digitale Børn” kan man fx møde en mor, der prøver at forstå, hvorfor hendes søn vil bruge en masse penge på virtuelle våben (og hvordan han ender med at blive snydt af en sælger). Vi vil nødig male fanden på væggen, men også hér kan det nok betale sig, at man som forælder tager en stille og rolig snak med sit barn og får dannet sig et overblik over, om der bliver brugt penge på den slags.

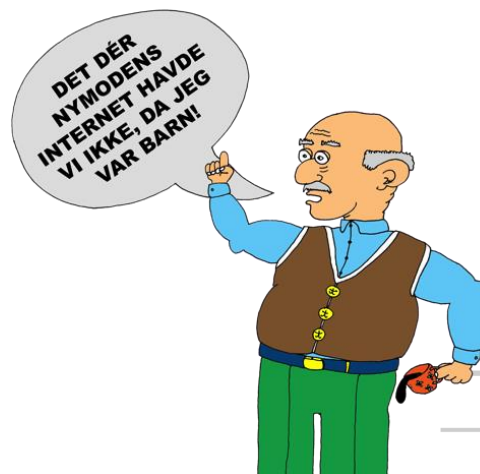
### **Playstation**



På Trykgehvile har vi PlayStation i 6.-7. klassesrummet på 1. sal, én i poolrummet i stueetagen og én ved airhockeyrummet. I 6.-7. klassesrummet regulerer de selv tiden og ved pool og airhockey er der en tidsbegrænsning på 30 min. Her bliver man skrevet op af en voksen i køkkenet som til computerrummet. De spil, som spilles mest, er FIFA (fodboldspil), Rocket League (bilspil), Brawlstars (platformspil) og Just Dance (dancespil). Især pigerne er vilde med Just Dance og vi appellerer også til dem om at komme med flere forslag til spil, som de synes er sjove, da det ellers ofte bliver drengene, som dominerer skærmene i huset.

### Brug af internettet

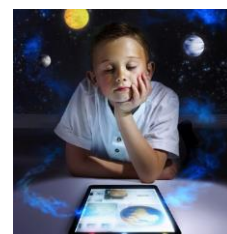
Vi lever i en ny, konstant omskiftelig tid, hvor spil og medier spiller en gigantisk rolle for børn og unge - nok en langt større rolle end de gjorde for de fleste forældre og i hvert fald de fleste ansatte på Trykgehvile. Vi blev eks. lidt paf over at se en gruppe drenge, som så YouTube med en fyr, som sidder og spiller Minecraft. "Hvorfor spiller I ikke bare selv?" var det – for os – oplagte spørgsmål. Men ved nærmere refleksion, så er der vel ikke så meget forskel på dét og så en voksen, som sidder i sofaen og ser fodbold? Hvorfor spiller personen ikke bare selv fodbold?



Altså skiftede vi strategi og prøvede med nysgerrighed at finde ud af, hvorfor det er sjovt at se en anden spille computer og - skønt vi måske ikke selv begynder at se Minecraft videoer på YouTube - så kunne vi bedre forstå, hvad de ville have ud af det. Det var fx for at få tips og tricks eller ren og skær nydelse at se, hvor dygtige andre er til noget, som man selv bruger en masse tid på. Internettet er jo en helt naturlig del af børn og unges liv: De har aldrig oplevet, at det ikke var der og de kan (absolut!) ikke forestille sig, at det ikke skulle være der.

På Trykgehvile har vi som nævnt computerrummet, hvor der er adgang til internettet. Vi har nogle bærbare computere, som kan bruges overalt og så er der vores store TV i køkkenet, som rigtigt ofte bruges til at se musik og klip på YouTube. Vi har LTK Air WiFi, så de kan være på nettet på deres smartphones og tablets via deres UNI-login. Men hvad bruges tiden foran skærmen så til? I en stor forskningsrapport fra Sverige (Olle Findahl, okt. 2012) kortlægges de svenske børns brug af nettet:

*"Daily Internet use has increased among all age groups except the elderly. The greatest increases occurred among school children aged 9-11. Younger and younger children are using the Internet and in 2012, half of all three-year-olds and 40 percent of two-year-olds used the Internet."*



Dette er interessant: Ikke alene bliver internettet brugt af yngre og yngre børn, men det er også præcis vores alderstrin i fritidsklubben, der fremhæves som de nye "stor-forbrugere". Og disse tal er nok kun blevet højere siden 2012, så vi er tvunget til at være opmærksomme på deres brug af nettet og hjælpe dem til at få det bedste ud af deres tid med skærm. Kuno Sørensen fra Red Barnet siger:

"...at lade et barn på ni år være alene på nettet, er det samme som at lade det være alene på Rådhuspladsen i to timer og sige: "Held og lykke"."

Det er dog ikke fordi, at vi skal lave skræmmebilleder, for de fleste børn bruger tiden på harmløse ting. Som Christian Mogensen, Center for Digital Pædagogik, udtrykker det:

"Der er ikke nødvendigvis tale om misbrug. Jeg er ikke så bekymret for vores tid foran skærmene. Det er langt vigtigere, hvad vi bruger skærmene til. Og den udvikling, vi ser er, at skærmkvaliteten er blevet højere."



Og Andreas Lieberoth fra Aarhus Universitet følger op:

"Hverdagsteknologien har helt sikkert sine problemer inklusive overvågning og udfordringer med at finde den rigtige skolepolitik. Og man skal helt klart balancere skærmene med resten af døgnets timer, ligesom man som forældre bør tage aktiv stilling til sine ungers adfærd, hvilket inkluderer at forstå børns teknologibrug fra et hverdagspraktisk synspunkt."

An infographic with a red background and white text boxes. At the top left is a yellow laughing face emoji. The title 'GODE RÅD PÅ INTERNETTET' is in large, bold, white letters. Below it are five white boxes with black text: 'FACEBOOK, INSTAGRAM, SNAPCHAT OSV. ER SJOVT, MEN DU SKAL LAVE AFTALER MED DINE FORÆLDRE OM DU MÅ', 'TÆNK OVER, HVAD DU SKRIVER PÅ NETTET: HUSK PÅ, AT DER ER ET RIGTIGT MENNESKE I DEN ANDEN ENDE', 'HVIS DU SELV OPLEVER NOGET UBEHAGELIGT PÅ INTERNETTET, SÅ TAL STRAKS MED EN VOKSEN', 'SPILLER DU ONLINE-SPIL, SÅ HOLD ØJE MED, OM DU EVT. KAN BLIVE AFKRÆVET BETALING', and 'DEL IKKE DINE PASSWORDS MED ANDRE OG HUSK NU AT LOGGE AF COMPUTEREN'. At the bottom is a white box with black text: 'GIV IKKE TLF. NR., ADRESSE OSV. TIL FOLK, SOM DU IKKE KENDER'. On the left side, there are icons for WhatsApp, Facebook, YouTube, Instagram, and Twitter, along with the word 'MINE RÅD' in a stylized font.

Der er altså (heldigvis) mange professionelle som følger med, så hvis I savner yderligere inputs og læsning, så har vi samlet en masse nyttige links sidst i dokumentet. Og så anbefaler vi endnu engang forældre at være nysgerrige og spørge åbent ind til, hvad det er, børnene laver. Vi oplever i hvert fald, at de ofte gerne vil fortælle om det og det kan være ganske sjovt, når rollerne byttes om og de unge skal forklare tingene for de ældre.

### Brug af mobiltelefoner

Mange har en mobiltelefon, når de starter i fritidsklubben og næsten helt sikkert alle, når de stopper. På Trykgehvile har vi vedtaget, at mobilerne skal blive i tasken eller lommen til kl. 15.00. Medlemmer på 3. og 4. årgang skal lade dem være i hele klubtiden. Hvis de starter klubtiden med at lade mobilen ligge i tasken, så er der bedre sandsynlighed for, at de laver noget andet end at kigge på Tik-Tok, spille spil alene el.lign. De må naturligvis stadig gerne skrive eller ringe hjem (kort), ligesom den i særlige tilfælde kan indgå som redskab til leg eller værksted.

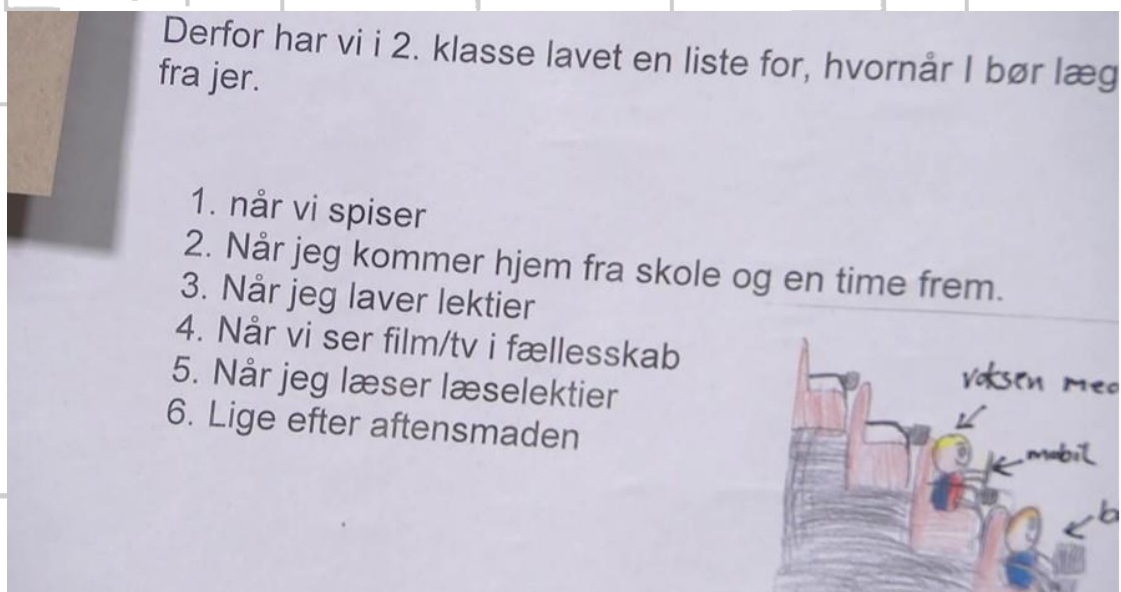
Er der behov for ekstra styring, er det vigtigt, at forældrene selv kommer på banen og laver aftaler med deres børn om, hvor meget de må være på mobilen. Ligesom med slikaftaler osv. kan det være smart, at forældregruppen i klassen aftaler, hvornår og hvor meget børnene må bruge skærm.



Foto fra Politikens "Digitale Børn"

Vi hjælper gerne, hvis der er lavet nogle klare aftaler, ligesom vi nogle gange også kommenterer på det, når vi synes, at en gruppe børn har været lige lovligt længe afskåret fra omverdenen (altså *omverdenen* forstået som klubben og deres *fysiske* venner). Der er nok ingen tvivl om, at mobilafhængigheden har fat i mange voksne såvel som børn. Politiken skriver d. 21/1-2019, at hvis dit barn bruger for lang tid foran skærmen, gør du det formentlig også. En undersøgelse fra det canadiske University of Guelph kom frem til, "*...at forældres adfærd i høj grad påvirker, hvor længe børn bruger foran skærmen. Men måske det er på tide, at vi fokuserer på, hvad vi laver sammen i stedet*".

Under skrivningen af dette afsnit tog jeg lige en hurtig runde i stueetagen: 25 ud af 30 svarede "Ja" til spørgsmålet om, hvorvidt de synes, at deres forældre bruger for meget tid på mobil/iPad/bærbar PC, når de er hjemme. "*Hun skal altid lige læse mails*" eller "*min far skal hele tiden tjekke ét eller andet*" var blandt de uddybende svar. Det er ikke fordi, der nu skal gå "forældre-bashing" i Mediepolitikken, men det er jo tankevækkende, at de dårlige, digitale vaner er blevet så svære at komme af med. Her er nogle regler, som en 2. klasse lavede som udkast til et regelsæt for familien:



Derfor prøver de voksne i klubben også at være rollemodeller for de unge (selvom nogle af os er lige så mobilafhængige i vores fritid). Medlemmerne skal ikke opleve, at de ikke kan komme i kontakt med en voksen og hvis vi skal bruge mobilen, så går vi så vidt muligt afsides, så vi ikke sender de forkerte signaler.



### Sociale medier

De sociale medier chatsider o. lign. fik et veritabelt gennembrud i løbet af 00'erne. Børnene var faktisk "first-movers" og kom på banen tidligt med sider som Habbohotel, Arto, MSN etc. Med den senere ankomst af MySpace, Skype, Facebook, YouTube, Google+, Snapchat, Twitter, Vine, WhatsApp, TikTok og Instagram osv. kom mange flere med på bølgen og i dag har alle virksomheder med respekt for sig selv nærmest en "SoMe-afdeling". Den sideløbende udbredelse af smartphones med netadgang har desuden gjort, at alle er på langt oftere og i længere tid. Men hvordan bruger børn og unge så tiden på de sociale medier? Følgende er hentet ved Hummeltofteskolens årlige forældremøde for 3.-4. årgang vedr. fællesskaber og digital kultur:

Her er der altså også en grund til at følge med, for der sker enormt meget, som de voksne ikke nødvendigvis ser. Eksempel med de 125% facebook-profiler genkender vi også fra klubben: De unge har én profil, som er "ven" med mor og far og så har de den "rigtige" profil, som er med dér, hvor de "sjove" ting foregår.

Det er stort set umuligt at gennemgå alle sociale platforme (fx fordi der konstant kommer nye til), men to gode råd, som vil gå igen omkring dem alle er:

### Statistik DK sociale medier og mobil

- ▶ 97 % af 13-årige bruger sociale medier
- ▶ På Facebook skal man være 13, men mange har alligevel en profil.
- ▶ 12 % af danske børn mellem 9-16 har oplevet ubehageligheder på nettet.
- ▶ 12 % af danske 9-16 årige har mødtes med en "netven" i virkeligheden
- ▶ 95 % af forældrene tror, at deres barn aldrig har mødtes med en "netven".
- ▶ 125 % af de 13-17 har en facebookprofil.
- ▶ 72 ud af 75 gymnasieelever har deres FB-profil tændt i undervisningen, fordi de er bange for at gå glip af noget.
- ▶ 66 % af de 4-6 årige vil hellere sidde med en iPad end lege med jævnaldrende kammerater.

1) Forældre bør gennemgå barnets apps og sociale medier og se, hvordan indstillinger m.v. er sat op. Vi anbefaler at gøre profilerne så private som de kan være og fx slå lokalitetstjenester o.lign. fra.

2) Husk på den ”gamle” IT-tommelfingerregel, der lyder: ”Hvis noget er gratis, så er det DIG, der er produktet.” Og det kan godt være, at man skal være lidt kritisk, når en meget populær app som ”TikTok” (tidligere ”Musical.ly”) får en bøde på 38 millioner kroner for ulovligt at indsamle data om børn. Der er et sted mellem 100.000 og 200.000 brugere i Danmark.

I klubben har vi en Facebookside og en Instagramprofil. Facebook bruges som en virtuel opslagstavle for ungdomsklubben. Vi skriver ud, hvad der er på menuen til fællesspisning eller reklamerer for aktiviteter og ture. Instagram er mest til at gøre reklame for aktiviteter og fjollerier. Der er dog stadig ”hard copy” reklamer, såsom plakater, i klubben og på skolen, ligesom man også kan tilmelde sig til ting i klubben og via telefon. Man er altså på ingen måde afskåret fra alt det sjove, bare fordi man ikke lige er på Facebook eller Instagram eller glemmer at tjekke Aula. Sådan bliver det ved med at være!

### Digital mobning

I virkeligheden er det ukorrekt at tale om ”digital mobning”. Hvis en ung ikke kender sine plageånder på nettet, er der tale om chikane og ikke mobning. Mobning via digitale medier såsom sociale tjenester, SMS o. lign. er slet og ret mobning og skal håndteres med de involverede i de kredse, hvor mobningen foregår.

Når vi nu alligevel benytter overskriften, er det fordi der ved alle sociale medier er en risiko for, at der kan opstå mobning og at eksisterende konflikter kan få nyt liv. Det er en sag, som skal tages meget seriøst i arbejdet med børn og medier. I kassen til højre giver en rapport fra Medierådet nogle tal, der kan være med til at understrege vigtigheden af, at vi ved, hvad vores børn og unge foretager sig på nettet. Vores digitalpædagogiske opgave er således uændret for som Naja Kinch Sohn, antimobbekonsulent hos Red Barnet, siger i Politikens Digitale Børn d. 14/10/18.

*Direkte adspurgt angiver 6,7% af respondenterne, at de er blevet mobbet på internettet*

*Hele 91,1% angiver, at de ikke er blevet mobbet på internettet, mens de resterende 2,1% har svaret 'Ved ikke'*

*En lidt større andel (8,6%) angiver omvendt, at de selv har mobbet andre på internettet*

*Hele 87,1% angiver, at de ikke selv har mobbet andre på internettet, mens de resterende 3,1% svarer 'Ved ikke'*

*I alt angiver 15,1%, at de har modtaget e-mails eller chat-beskeder, der har gjort dem kede af det eller i dårligt humør, mens 8,3% angiver, at de har modtaget e-mails eller chat-beskeder, der ligefrem har gjort dem utrygge eller bange*

*Desuden angiver 20,4%, at de har skrevet eller sagt noget grimt til nogen på internettet, mens 21,6% har angivet, at nogen har skrevet eller sagt noget grimt til dem på internettet*



*”Tidligere var mobningen begrænset til, når børnene fysisk var i samme rum. Det gav som minimum børnene et pusterum, når de var derhjemme. Men sådan er det ikke længere. Telefonen og sociale medier gør børnene i stand til at mobbe hele tiden og alle steder.”*

En del af forklaringen kan være, at man ved det skrevne ord kan tillægge sig en noget hårdere attitude end man ville have, hvis man stod og talte ansigt til ansigt. Trusler og sure SMSer kan derfor også blive opfattet som hårdere, end de var ment og konflikten eskalerer hurtigere. Dette undskylder dog ikke afsenderen, og vi tager naturligvis altid hånd om de tilfælde vi hører om. Den gængse opfattelse er måske, at det er pigerne, som er de værste til at holde hinanden udenfor og bagtale hinanden, men dette er dog ikke tilfældet. Som det beskrives i kassen i højre side, er drenge mindst lige så udsatte, men de har meget sværere ved at søge hjælp. Naja Kinck Sohn citeres yderligere i Politiken d.14/10/18. Det er et langt citat, men det er næsten for vigtigt til at udelukke noget:

*”Det er et kæmpe problem, at mange drenge gerne vil fremstå hårde, selv om de er bange og kede af det. Det kan vi mærke hos rådgivningstjenesterne, fordi drenge ikke beder om hjælp. Vi ved, at drenge er lige så udsat for mobning som piger, men vi hører ikke fra dem«, siger Naja Kinck Sohn.*

*Hun tror, at en del af ansvaret for, at mange af drengene ikke vil tale om mobning, ligger hos forældrene. For hver gang hun er ude og tale med forældre om mobning på skolerne, får hun altid det samme spørgsmål. Skal drengene ikke bare få lidt tykkere hud og lade være med at tage drillerierne så personligt?*

*Svaret er selvfølgelig et rungende »nej«. Men det siger en del om de forventninger, der er til, at drengene skal kunne holde til mere. Det er ikke bare en absurd tanke. Det er nok også det sidste, drengene har brug for i en tid, hvor de sociale medier virker som raketbenzin for mobning.*

*For selv om der ikke er noget, der tyder på, at mobning er blevet mere udbredt, har de sociale medier flyttet mobningen hen i rum, hvor der ikke er nogen voksne — der er ikke nogen gårdvagt til stede i gruppesamtalerne på Facebook eller Instagram. Og dermed kan konflikterne få lov til at flyve frit og udvikle sig til reel mobning på få timer.*

*Vi er altså i højere grad end før afhængige af, at vores børn stoler på os og fortæller os, når de har oplevet noget ubehageligt. Så lad os droppe de idiotiske kønsstereotyper og i stedet være åbne og nysgerrige over for, hvad vores børn laver på nettet.”*

### **Sådan gør du, hvis dit barn har mobbet**

1. Lyt til dit barn. Men undgå at bruge for meget tid på forklaringer og undskyldninger for, hvad der er sket. Fokuser hellere på, hvordan alle kan få det godt i klassen.
2. Vær opmærksom på ikke at gøre dit barn til 'skurken'. Børn, der mobber, er ikke onde – de prøver at overleve i en dårlig klassekultur.
3. Snak med dit barn om, hvad der skal til for at ændre den nuværende situation.
4. Hjælp dit barn med at få slettet mobning, og støt dit barn i at sige undskyld.

Kilde: Naja Kinck Sohn, Red Barnet.

### **Sådan gør du, hvis dit barn bliver mobbet**

1. Trøst dit barn og fortæl, at det ikke er dets skyld.
2. Undgå at tale grimt om de børn, der har mobbet. Det gør ikke situationen bedre.
3. Hjælp dit barn med at få slettet eller anmeldt mobningen. Du kan få hjælp til dette hos Red Barnets rådgivning SletDet. Kontakt politiet, hvis dit barn er blevet truet eller har fået delt private billeder mod sin vilje.
4. Kontakt dit barns lærer eller pædagog, hvis mobningen foregår blandt børnene i klassen.

Kilde: Naja Kinck Sohn, Red Barnet.

Vi vil i klubben naturligvis gerne høre om alle episoder - store som små - og vi har også et fint alarmberedskab med skolen omkring mobning, da det jo er noget der desværre opstår på alle klassetrin fra tid til anden. Det er heldigvis ret få tilfælde vi oplever med mobning via de digitale platforme, især når man tænker på, hvor meget tid de unge bruger på det. Vi har også stor tiltro til, at de unge godt ved, at de kan komme til os og deres forældre, hvis de føler sig udsatte. Hvis de unge ikke kan lide at gå til en kendt voksen med deres problemer, så er der mulighed for online rådgivning, som har vundet indpas de senere år. En liste over de mest benyttede findes bagerst i dokumentet under ”Kilder og links”.

### **Aula**

Aula blev i 2019 afløst for Intra som den nye kommunikationsplatform mellem skole/klub og hjemmet. Det smarte er, at Aula samler overblikket for de familier, som har børn i flere institutioner eller klasser samt at meddelelses-systemet gerne skulle fungere bedre. Ved hjælp af grupper kan man samtidig nemt få en besked givet videre til de relevante personer og vi opfordrer således forældre til at skrive til Trykkehviles personalegruppe, hvis der er beskeder vedr. børnene. På den måde er vi alle orienterede omkring fremmøde, problemer osv.

# Aula

Hvis der er tale om mere følsomt indhold, kan I naturligvis nøjes med at sende til den relevante medarbejder og huske at markere (med et tryk på hængelåsen), at beskeden indeholder følsomme oplysninger. Aula er nemlig også designet til at håndtere personfølsomme data med fx to-faktor-godkendelse (nem-ID) ved login til sikre filer. Mere om dette i næste afsnit.

### **GDPR**

Persondataforordningen trådte i kraft i hele EU i 2018 og har således fået konsekvenser for en del områder også indenfor arbejdet med børn og unge. Vi skal nu have skriftligt samtykke for at opbevare og vise fotos og videoer af medlemmer. Vi håber meget, at alle forældre tillader, at der må tages fotos og videoer af deres børn: Det er en stor del af vores arbejde, at vi kan tage fotos på en tur eller lave en sjov video som dokumentation for klubbens aktiviteter.

Disse fotos og videoer må kun optages og opbevares på klubbens udstyr eller på en sikker server. En sikker server er fx Aulas galleri og Skoletube, hvor børn og forældre kan logge ind med UNI-login og se videoer og fotos fra klubbens dagligdag, introvideo til nye medlemmer samt slideshows fra en masse forskellige ture og fester.

*En forordning er ifølge EUs regler almen gyldig, ligesom den er bindende i alle enkeltheder og gælder umiddelbart i hver medlemsstat (...)*

*En forordning virker således som en lov i medlemsstaterne, og den gælder i den form, som den er vedtaget, og den må som udgangspunkt ikke gennemføres i national ret (...)*

*Danmark er således forpligtet til at indrette dansk lovgivning i overensstemmelse med forordningens bestemmelser med virkning fra den 25. maj 2018. ed forordningens bestemmelser med virkning fra den 25. maj 2018.*

Kilde: [www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/lovgivning/](http://www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/lovgivning/)

Vi beder også om skriftligt samtykke til at hænge et foto af medlemmerne på vores indkrydsningstavle – det er tilføjet i afkrydsningen på det fysiske kartotekskort, som forældre afleverer, når et barn starter i klubben. Er man ikke interesseret i dette, vil der bare være et sort felt med barnets navn. Samtykket kan til enhver tid tages tilbage og vi vil så sørge for at fjerne de fotos/vidoer, som medlemmer er med på.

Tryggehviles faste pædagoger har været gennem et GDPR-kursus og sørger for at behandle fortroligt materiale korrekt. Vi håber, at de fleste forældre synes, at det er okay, da det ellers kan blive lidt bøvlet at tage fotos og uploade på en tur med børnene. Alle øvrige oplysninger om medlemmer, såsom kartotekskort, opbevares i øvrigt i et aflåst skab.

### **Computeren som kreativt redskab**

Børn kan efterhånden håndtere computere, tablets, mobiler osv. bedre end de voksne kan på nogle områder. De er lærenemme og kreative og hvis vi bare trykker på de rigtige knapper hos børnene (for nu at holde fagtermerne), så kan vi putte masser af digital læring og pædagogik ind i aktiviteterne. Derfor er det naturligt, at computeren er meget mere end blot en spillemaskine på Tryggehvile. Det betyder, at vi i flere værksteder gør brug af computeren til at opnå et andet mål end bare underholdning her og nu. Vi har et værksted, hvor computeren sammen med en farveprinter leverer materiale til en lang række produkter. Børnene lærer at finde motiver på nettet, medbringer egne familiebilleder, som de så kan redigere og beskære til T-shirt tryk, nøgleringe, kalendere, lommebøger og meget andet. Der arbejdes både i Paint, Photoshop og Photopea (sidstnævnte er på skoletube.dk og kan også bruges hjemme).

I de to studier i musikafdelingen har vi Mac-computere, som kan bruges til musikindspilning i Pro Tools og Garageband. Vi har også et DJ-setup, hvor man kan lære at mixe musik og blive kreativ med de nyeste radiohits på en professionel DJ-controller.





Derudover laves der små film og musikvideoer, hvor medlemmerne selv deltager aktivt i at filme og redigere det hele til et færdigt produkt. Vi bruger både spejlrefleks- og GoPro actionkameraer og redigerer i Final Cut Pro, Adobe Premiere eller WeVideo (sidstnævnte på skoletube.dk). Vi har også mulighed for at bruge greenscreen, ligesom vores kæmpe kostumeafdeling med tøj, masker og parykker også er et hit. Se mange af vores kreationer på [www.skoletube.dk/group/TryggeTube](http://www.skoletube.dk/group/TryggeTube) med gæstekoden: trygge

## Kilder og links

Tryggehvile på nettet

<http://www.hummeltofteskolen.dk>

Tryggehvile på facebook

<https://www.facebook.com/tryggehvile>

Tryggehvile på Instagram

<https://instagram.com/tryggehvile>

Medierådets hjemmeside

<http://www.medieraadet.dk/>

eSport Danmark

<http://www.esportdanmark.dk>

PEGI Mærkning og information

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

Center for Digital Pædagogik / online rådgivning

[www.cyberhus.dk](http://www.cyberhus.dk)

Tuba: Chat, brevkasse og debatforum

<http://www.tuba.dk/online-raadgivning>

Red Barnet (online hjælp: BuddyGuard)

<http://www.redbarnet.dk>

Facebook statistik

<http://www.checkfacebook.com>

Danmarks Statistik

<http://www.statistikbanken.dk>

"Det er bare noget, der er lavet"

[http://www.medieraadet.dk/html/bibliotek/comp\\_rap/index.html](http://www.medieraadet.dk/html/bibliotek/comp_rap/index.html)

"Når børn og unge spiller computerspil"

[http://spil.medieraadet.dk/upload/naar\\_boern\\_og\\_unge\\_spiller\\_computerspil.pdf](http://spil.medieraadet.dk/upload/naar_boern_og_unge_spiller_computerspil.pdf)

"Computerspil gør børn sociale"

<http://ing.dk/artikel/31823-computerspil-goer-boern-sociale>

"96% af alle computerspil er velegnede for børn og unge" <http://www.96procent.dk>

Jonas Pröschild: *Digitale Børn*

[https://politiken.dk/tag/main/Digitale\\_børn](https://politiken.dk/tag/main/Digitale_børn)

Jonas Pröschild: <https://politiken.dk/viden/art6931645/Lad-ikke-Fortnite-vinde-over-fodbolden-i-fritiden>

Anne Søgaard: <https://politiken.dk/debat/art6929953/Fortnite-manden-tog-min-søn-fra-mig>

Michael Sten Jensen: <https://www.dr.dk/sporten/ovrig/esport-er-brudt-igennem-i-danmark-2019-bliver- endnu-vildere>

Finans.dk artikel vedr. Fortnite omsætning: <https://finans.dk/erhverv/ECE10786741/fortnite-saelger-for-167-mio-kr-om-dagen/?ctxref=ext>

Olle Findahl: "Swedes and the Internet 2012"

<https://www.iis.se/docs/Swedes-and-the-Internet-2012.pdf>

Børns Vilkår Nyhedsbrev nr. 3 2011

[http://www.bornsvilkar.dk/BV/~media/BV/pdf/boernsVilkaarsNyhedsbrev\\_no3\\_2011.ashx](http://www.bornsvilkar.dk/BV/~media/BV/pdf/boernsVilkaarsNyhedsbrev_no3_2011.ashx)

DR artikel vedr. mobilregler fra børn til forældre



<https://www.dr.dk/nyheder/indland/elever-sender-opsang-til-far-og-mor-vi-er-lede-og-kede-af-deres-mobiltelefoner>

Politiken artikel vedr. facerape

<http://politiken.dk/tjek/digitalt/internet/ECE1903002/drenge-faar-boede-for-at-aendre-i-piges-facebookprofil/>

Pernille Rattleff:

*"Børn og unges brug af Internettet"*

Medierådet, 2007

Kristian Lund og Louise Ørum-Petersen

*"Digital Trivsel i arbejdet med udsatte børn og unge"*

Center for Digital Pædagogik, 2012

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"*