



KLUBBERNES IT I FREDERIKSBERG KOMMUNE



INDHOLD

Indhold	2
Forord	3
Baggrund.....	4
Arbejdsgruppens sammensætning	4
Computere i klubberne	5
Klubbernes bestand af computere	5
Figur 1 – Antal computere fordelt på alder	5
Figur 2 – Gennemsnitsalder på klubbernes computere	5
Figur 3 – Antal indmeldte medlemmer i fritids- og juniorklubben 1. januar 2008 pr. computer	6
Figur 4 – Den samlede computerbestand fordelt på typer	6
Klubbernes opkobling	7
Figur 5 – Klubbernes opkobling til nettet	7
Figur 6 – Etableret netværk i klubberne	8
Medlemmernes brug af klubbens computere.....	10
Figur 7– Klubbens brug af filtre	10
Figur 8 – Er chat i chatrooms med kendte/identificerbare brugere tilladt.....	11
Figur 9 – Er chat i chatrooms med anonyme brugere tilladt	12
Figur 10 – Hvordan udøves tilsynet	12
Figur 11 – Hvordan formidles klubbens regler, rammer og tilsyn til forældrene	12
Klubbens programmer	13
Figur 12 – Hvem beslutter valg af spil i klubben	13
Figur 13 – Følger klubben de anbefalede aldersgrænser på spillene?	15
Tildeling af tid på klubbens maskiner	16
Figur 14 – Hvor lang tid må medlemmerne spille pr. dag.....	16
Figur 15– Har klubben "spillefri perioder" i åbningstiden.....	17
Figur16 – Er der særlige ordninger for brug af computere til lektier, opgaver o.lign.	18
Andre forhold.....	19
Litteratur	20
Nyttige links	21

Forsidefoto : www.colourbox.com
Frederiksberg Kommune
Kulturdirektoratet
Rådhuset
2000 Frederiksberg
Kulturdirektoratet@frederiksberg.dk
www.frederiksberg.dk

1147-110117

Maj 2008

FORORD

Frederiksberg Kommune er på mange områder i front, når det gælder brugen af IT.

I 2007 var Den Digitale Pladsanvisning der er Frederiksberg Kommunes selvbetjeningsløsning for dagtilbud og klubber nomineret til ledelsesprisen og vandt specialprisen for sin E-valgs løsning.

Klubanalysen sætter fokus på IT i Frederiksberg Kommunes klubber. Hvilke faciliteter råder klubberne over? Hvordan bruger de unge dem? Hvilken rolle spiller de nye teknologier for de unges samværsformer? Og rejser brug af IT særlige etiske dilemmaer?

Undersøgelsen er tilrettelagt og gennemført af klubberne selv.

Kulturdirektoratet har ydet sekretariatsbistand.

Klubbernes initiativ har givet ny og værdifuld viden på klubområdet, som giver et godt afsæt for fremadrettede initiativer, der kan medvirke til at Frederiksberg Kommune fortsat er i front, når det gælder IT.

Klubberne er kommet med en række anbefalinger som vil indgå i forvaltningens arbejde herunder med sektorplanen for 2009.

Jens Hall-Andersen
Kulturchef

BAGGRUND

I august 2007 nedsatte klubberne på Frederiksberg en arbejdsgruppe, der udarbejdede de to spørgeskemaer som danner grundlag for dataindsamlingen til undersøgelsen.

Spørgeskemaet blev udsendt til klubberne den 30. november 2007 og returneret i ugerne 6-7.

Undersøgelsen skelner mellem den administrative IT-anvendelse og medlemmernes IT-anvendelse. Undersøgelsen omfatter ikke klubbernes administrative IT-anvendelse.

Undersøgelsen omfatter hele klubområdet i Frederiksberg Kommune, der består af 7 kommunale fritids- og ungdomsklubber og én selvejende klub.

ARBEJDSGRUPPENS SAMMENSÆTNING

På klubledermødet den 30. august 2007 blev der etableret en arbejdsgruppe med følgende sammensætning:

Leder Michael Vork, Fritids- og juniorklubben FILIPPA
Uffe Weber, Fritids- og ungdomsklubben HUSET
Leder Henrik René Nielsen, Fritids- og ungdomsklubben JOKEREN
Pædagogisk konsulent Lotte Birkedal, Kulturdirektoratet
Økonom Kim Røssell, Kulturdirektoratet

Arbejdsgruppen har holdt 3 møder.

Arbejdsgruppen præsenterede en foreløbig rapport med forslag til konklusioner, der blev drøftet på klubledermødet den 3. april 2008. Den endelige rapport blev godkendt på klubledermødet den 25. juni 2008.

Computere i klubberne

Undersøgelsen belyser antallet af computere i klubberne, deres alder, om de er forbundet til internettet og hvordan. Undersøgelsen omfatter ikke administrative computere.

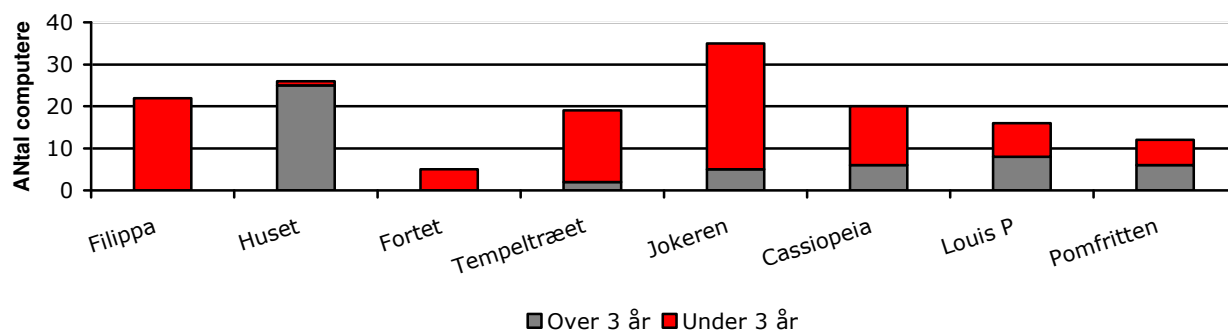
KLUBBERNES BESTAND AF COMPUTERE

Samlet råder klubberne i Frederiksberg Kommune over 165 computere svarende til 14 indskrevne medlemmer pr. computer. Ved et gennemsnitligt fremmøde på 70% vil det svare til 10 fremmødte medlemmer pr. computer.

Til sammenligning råder skolerne på Frederiksberg over 1 nyere undervisningscomputer pr. 3,5 elev på 3.-5. klassesetrin¹ medens der på landsplan er 2 elever om hver computer på samme klassesetrin.

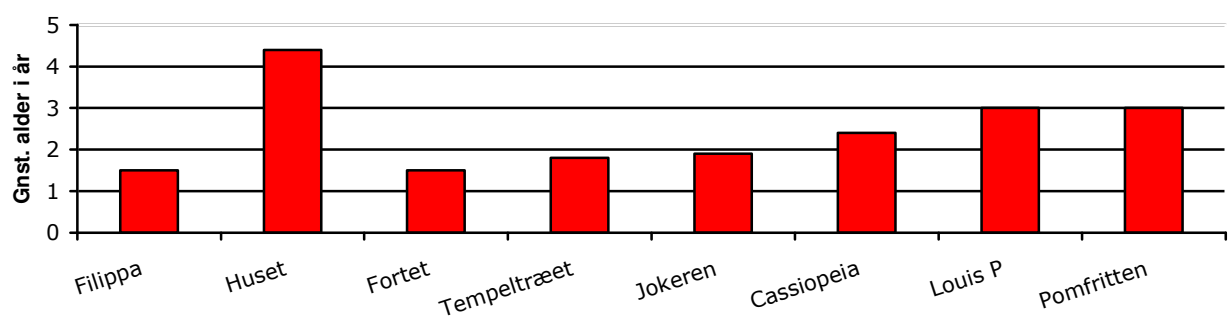
Mellem klubberne er der en betydelig

Figur 1 – Antal computere fordelt på alder



Af den samlede bestand er 2/3 af computerne under 3 år gamle. Til sammenligning er 76% af computerne i skolerne på landsplan under 4 år gamle.

Figur 2 – Gennemsnitsalder på klubbernes computere

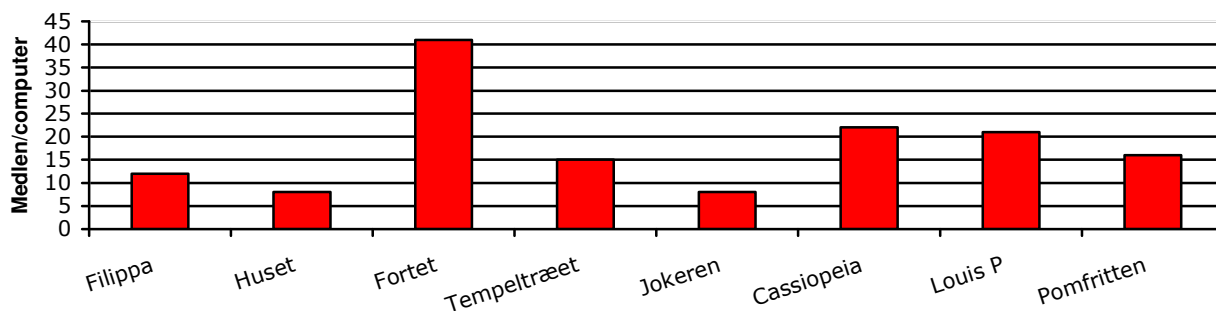


Klubbernes computere er i gennemsnit 2,6 år gamle.

¹ www.cis.emu.dk

Gennemsnitsalderen varierer fra over 4 år til knap 1,5 år. Der er nogen variation mellem klubberne, der afspejler klubbernes prioritering.

Figur 3 – Antal indmeldte medlemmer i fritids- og juniorklubben 1. januar 2008 pr. computer



Antallet af medlemmer pr. computer varierer fra under 10 til godt 40 medlemmer pr. computer. Forskellene afspejler bl.a. klubbernes prioritering og de fysiske rammer.

Den unge skal tilbydes et klubmiljø der afspejler samfundets virkelighed.

Klubberne skal derfor spejle en samfundsudvikling hvor computeren spiller en stadig større rolle. Klubberne i de større byer udsættes i stigende omfang for konkurrence fra internetcafeer, hvor der ikke er pædagogisk opsyn og miljøet i nogle sammenhænge vurderes som hårdt.

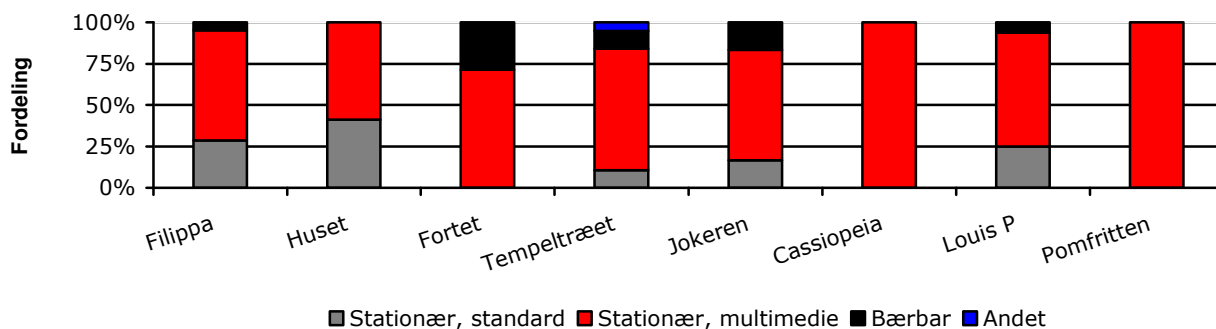
Alle unge på Frederiksberg bør, uanset hvilken klub man er tilknyttet, have et kvalificeret tilbud om adgang til en computer, i et pædagogisk samspil med uddannet personale. Samtidig bør de unge ikke opleve et markant spring mellem skole og klub når det gælder adgangen til tidssvarende computere.

Klubberne anbefaler derfor, at der fastsættes en nedre grænse for antallet af computere pr. medlem der løbende vurderes i forhold til udviklingen på skoleområdet samt klubbernes fysiske og økonomiske muligheder.

Det er meget komplekst at skabe et sammenligningsgrundlag mellem forskellige typer af computere. Hvilken processor? Processorhastighed?, RAM?, Harddisk og hastighed? Lydkort? o.s.v.

Arbejdsgruppen har på den anden side vurderet, at det er vigtigt, for at få et retvisende billede, at fordelingen på forskellige typologier af computere.

Figur 4 – Den samlede computerbestand fordelt på typer



Af den samlede bestand af computere udgør stationære multimediemaskiner 70 %. Bærbare computere står for godt 7 % af bestanden.

De unge medbringer kun i meget begrænset omfang egne bærbare computere i dag, blandt andet fordi klubberne meget tydeligt informerer om, at klubben ikke kan påtage sig noget ansvar overfor computeren ved tyveri.

Arbejdsgruppens 1. anbefaling

Klubberne anbefaler, at unge på Frederiksberg, uanset klubtilhørsforhold, sikres rimelig mulighed for adgang til en tidssvarende computer i klubberne, ved at der fastsættes en nedre grænse for antallet af computere pr. fremmødt medlem på højst 10 medlemmer pr. computer i fritids- og juniorklub.

KLUBBERNES OPKOBLING

Frederiksberg Kommune råder over et fibernet, der er ført frem til alle større kommunale bygninger. I fibernet opdeles signaler i tre net, "Det administrative net", "Undervisningsnettet" og "Det offentlige net". Adskillelsen sker i den switch der er placeret i bygningen.

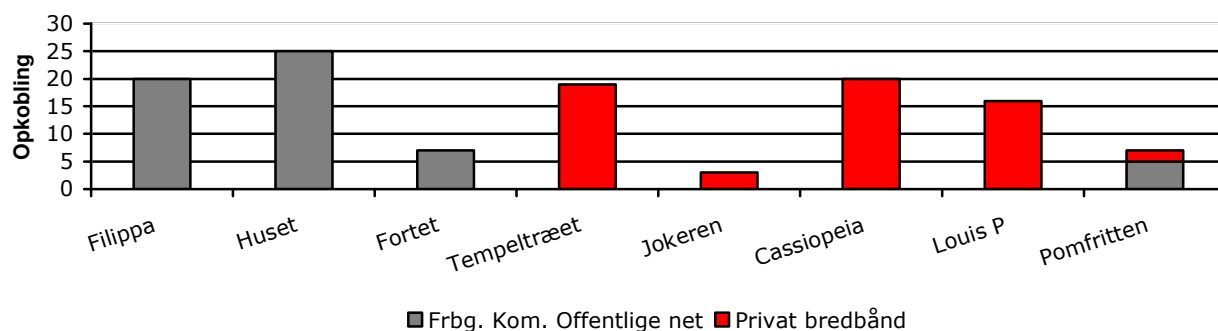
De tre net er driftsmæssigt separeret af sikkerhedshensyn.

Alle klubberne har adgang til kommunens fibernet til brug for deres administrative systemer. Klubbernes medlemscomputere kan tilsluttes Frederiksberg Kommunes "Det offentlige net" gennem samme fibernet, ved programmering eller udskiftning af eksisterende switch i bygningen.

Klubbernes aktuelle valg af net, afspejler historiske forhold, ønsket om et bestemt serviceniveau, tekniske eller andre forhold.

Det vil som hovedregel være hensigtsmæssigt, at opkoble klubbernes medlemscomputere til internettet gennem Frederiksberg Kommunes offentlige net, da kablingen allerede findes i huset i forvejen. På sigt vil det samtidig give mulighed for, at der fra klubben kan etableres adgang til Frederiksberg Kommunes undervisningsnet i klubbens lektiecafé.

Figur 5 – Klubbernes opkobling til nettet



Klubområdet i Frederiksberg Kommune

Undersøgelser² viser, at 84 % af drengene og 70 % af pigerne har egen computer på eget værelse, opkoblet til internettet. Omvendt viser samme undersøgelse, at 32 % af unge med anden etnisk baggrund end dansk ikke har eget værelse med egen computer. Der ligger et stort integrationspotentiale for denne gruppe i, at etablere adgang til undervisningsnettet i klubbernes lektiecafeer.

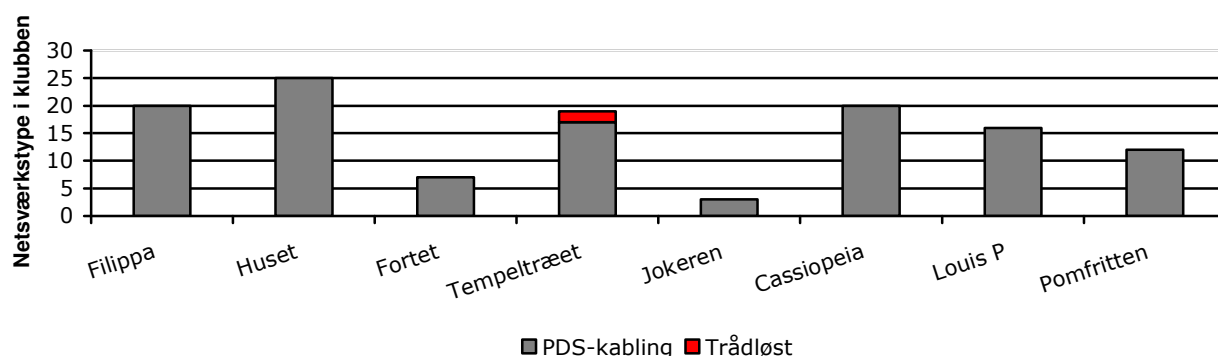
Klubberne råder over 120 computere, hvorfra der er adgang til internettet. Det svarer til 2/3 af klubbernes computere. Der er således stadig 1/3 af klubbernes computere hvorfra der ikke er adgang til Internettet.

Opkoblingen til Internettet er nogenlunde ligeligt fordelt mellem Frederiksberg Kommunes offentlige net og private udbydere hvor Cybercity, Tele2 og YouSee er leverandører.

Arbejdsgruppens 2. anbefaling:

Klubberne anbefaler, at opkobling til internettet sker fra en af Frederiksberg Kommunes tre net således at der på sigt kan ske opkobling til undervisningsnettet. Opkoblingen må ikke forringe klubbernes nuværende serviceniveau.

Figur 6 – Etableret netværk i klubberne



Klubbernes computere er altovervejende forbundet internt og til Internettet gennem fysiske kabler til et krydsfelt i klubben.

Klubberne oplever i dag, at medlemmerne i begrænset omfang medbringer bærbare computere, som de ønsker at koble på nettet, og hvor de har en forventning om at det kan ske trådløst.

Den fysiske kabling har nogle fordele, blandt andet hastighed og stabilitet. Omvendt er fysisk kabling dyr, og uflexibel, i forhold til skiftende anvendelse af klubbernes lokaler.

Trådløst netværk i standarderne 802.11 a/b/g med en kapacitet på 54 mbit/sek er i dag en standardvare, som også kendes fra mange private hjem.

² "Unge tryghed og trivsel i Frederiksberg Kommune", CEFU, 2008

Til institutionsbrug skal der imidlertid tages højde for en række sikkerhedsmæssige forhold, ligesom de færreste standardløsninger i dag kan håndtere f.eks. 40-50 samtidige brugere i klubben uden markant tab af ydelse.

Frederiksberg Kommune gennemfører på Ny Hollændervej Skole et pilotprojekt, med fremtidens standard for trådløse netværk – 802.11n hvor kapaciteten er mangedoblet til 300 mbit/sek

Klubberne oplever et stort behov for, at kunne følge op på den markante indsats der er gjort omkring IT i folkeskolen og på SFO'erne, så de unge ikke oplever et markant niveauspring i overgangen fra SFO til klub. I fremtiden forventes behovet for at medlemmerne kan bruge egne medbragte computere også at vokse.

For at skabe sammenhæng i forløbet, bør mulighederne for, på en fleksibel måde at give medlemmerne adgang til deres personlige profil på Frederiksberg Kommunes skolenet undersøges. En undersøgelse fra DPU viser, at 25% af de unge på 4., 7. og 9. klassetrin logger på skolens elevintranet dagligt³

Arbejdsgruppens 3. anbefaling:

Klubberne anbefaler, at der parallelt med forsøget på Ny Hollændervej Skole gennemføres et pilotprojekt i 2008 med trådløst netværk, der kan danne grundlag for en gradvis overgang til tidssvarende trådløst netværk i klubberne.

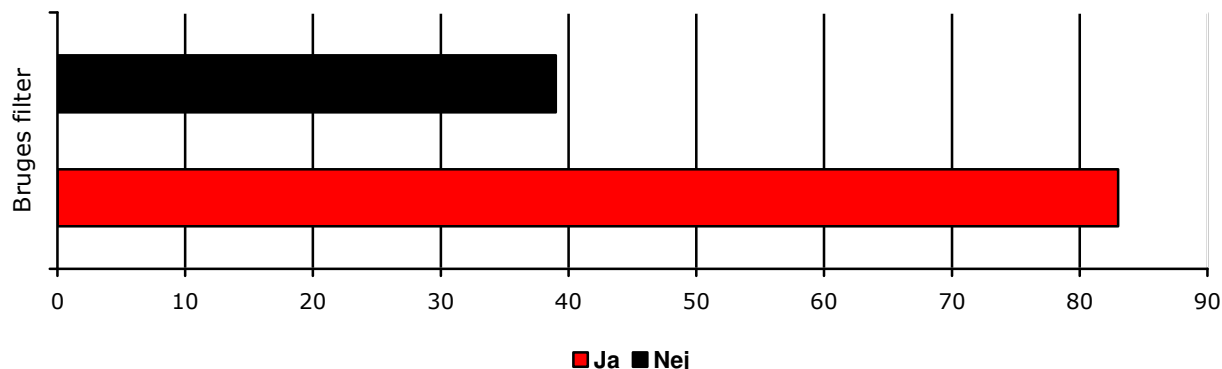
³ Børn og Unges brug af internettet, Lektor Pernille Rattleff, 23. april 2007, Danmarks Pædagogiske Universitet (DPU)

Medlemmernes brug af klubbens computere

Arbejdsgruppen har belyst rammerne for medlemmernes brug af klubbens computere, Hvem må bruge computerne? Hvad må computerne bruges til? og Hvordan formidles rammerne til medlemmernes forældre?

Klubbens medlemmer er i alderen fra 10-14 år i fritids- og juniorklubben og fra 14-18 år i ungdomsklubben. Undersøgelsen viser, at der generelt ikke er begrænsninger på, hvilke medlemmer i klubberne der må anvende Internettet.

Figur 7– Klubbens brug af filtre



Arbejdsgruppen har belyst klubbens brug af filtre, der begrænser adgangen til bestemte sider på internettet.

Alle klubberne bruger det "filter" der er integreret i styresystemet. Herudover har 75 % af klubberne filtre, der blokerer adgangen til bestemte IP-adresser (hjemmesider), som personalet vurderer at medlemmer ikke skal have adgang til. Det er primært hjemmesider med pornografisk indhold, meget voldelige sider eller sider med spil der retter sig mod ældre aldersgrupper som filtrene scanner for.

Det er klubbens erfaring, at elektroniske filtre og regler om brug af bestemte dele af nettet ikke kan stå alene.

Klubberne vægter derfor generelt det pædagogisk samspil med personalet (voksne) om brugen af internettet herunder chatrooms højt. En enkelt klub har fravalgt filtre, og ser det som en pædagogisk opgave at lære medlemmerne, at der er ting på nettet man ikke gør selvom man har muligheden for det. Derigennem får man samtidig en debat med medlemmerne om porno, vold m.v.

Generelt orienteres forældrene om reglerne for brugen af internettet på informationsmødet hvor erfaringsmæssigt 95 % af forældrene møder op. Det giver ofte anledning til en god diskussion. Herefter træder dialogen med forældrene i baggrunden, og erstattes af løbende generelt orientering kombineret med en løbende dialog med medlemmerne.

Arbejdsgruppens 4. anbefaling:

Klubberne anbefaler generelt, at der bruges filtre. Hvis der ikke bruges filtre, skal beslutning herom træffes i klubbestyrelsen og kombineres med en konkret beskrivelse af den pædagogiske praksis der erstatter brugen af filtre

Undersøgelsen belyser medlemmernes adgang til at bruge chatrooms i klubben.

I undersøgelsen skelnes mellem chatrooms hvor brugerne er kendte, f.eks. MSN, e-mail og lignende, kaldet "sikre" og chatrooms hvor brugerne er anonyme som f.eks. ARTO. En helt ny undersøgelse⁴ viser, at knap 50% af pigerne i aldersgruppen 12-16 på Frederiksberg har en profil på ARTO og 40 % af drengen har. 29 % af pigerne har haft en profil og kun 21 % har aldrig haft en profil på ARTO.

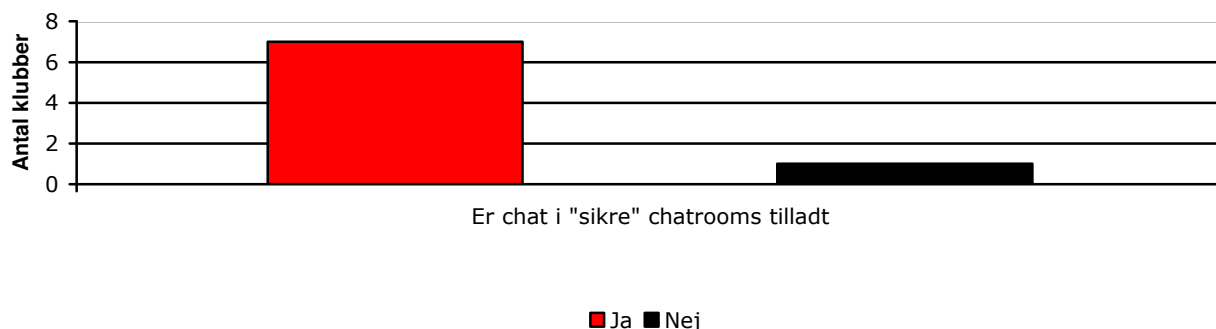
Langt de fleste unge bruger chatrooms. De unge har derfor stort behov for at lære at bruge disse chatrooms i samspil med voksne. Derigennem kan mobning og ubehagelige oplevelser af seksuel karakter bedre forebygges. Her løfter klubberne i dag en vigtig opgave.

De fleste elever bruger chat...

82% af de adspurgte børn og unge chatter. Det svarer til, at ca. 8 ud af 10 børn i alderen 12-17 år kommunikerer næsten dagligt med venner og bekendte via nettet.

Kilde : "Chat, chikane og mobning blandt børn og unge"
af Cand. Comm. Dorthe Rasmussen og Cand. Jur. Helle Rabøl Hansen

Figur 8 – Er chat i chatrooms med kendte/identificerbare brugere tilladt

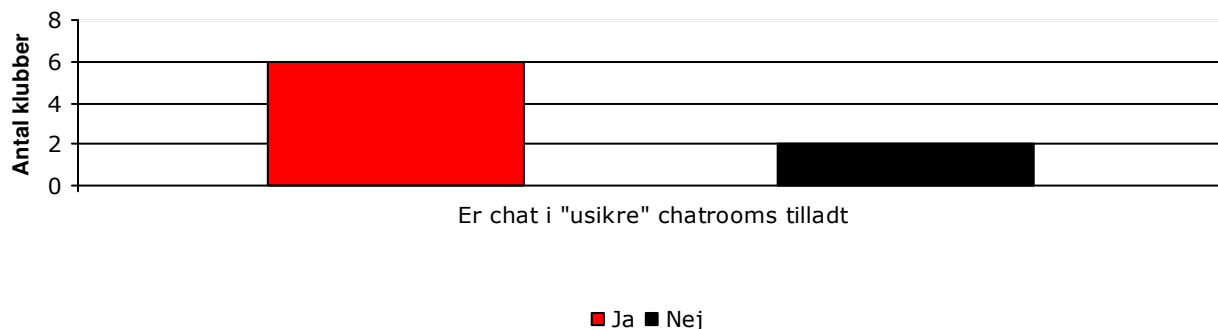


Generelt har klubberne ikke særlige regelsæt for de to typer af chatrooms.

Klubberne har en løbende og tæt dialog med medlemmerne om brugen af chatrooms, herunder gode råd om adfærd i chatrooms, som f.eks. aldrig at opgive sin adresse, brugen af billeder m.v.

⁴ "Unge tryghed og trivsel i Frederiksberg Kommune", CEFU, 2008 (side 29)

Figur 9 – Er chat i chatrooms med anonyme brugere tilladt



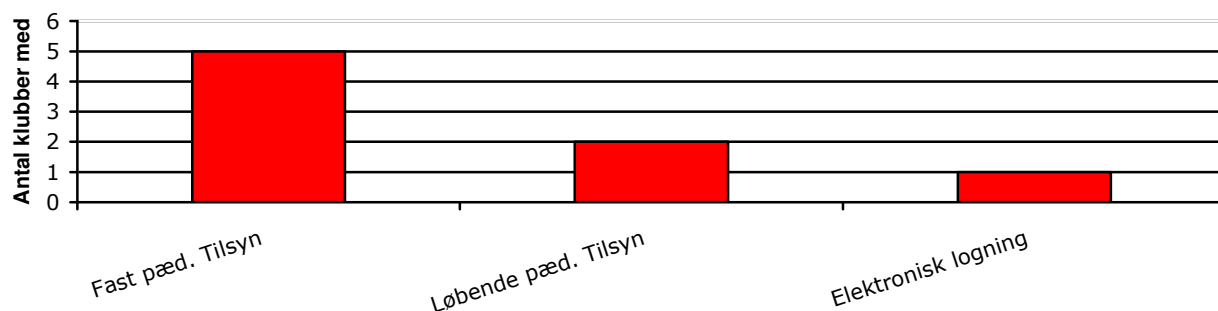
Undersøgelsen belyser hvordan klubberne gennem tilsyn følger op på reglerne.

Tilsynet kan bestå af video-overvågning som det kendes fra net-caféer, pædagogisk tilsyn i rummet, elektronisk logning eller en kombination.

Alle klubberne har en form for overvågning i tilknytning til computerne. En klub har valgt at dele tilsynet, således at det alene omfatter opkoblede maskiner.

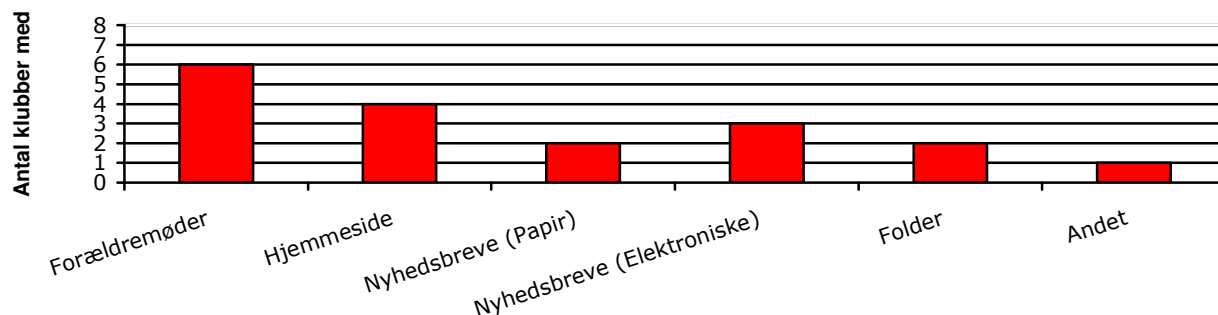
Undersøgelsen viser, at der pædagogiske tilsyn, hvor en medarbejder er tilstede og står til rådighed i computerrummets åbningstid er det mest brugte. En klub supplerer med anvender elektronisk logning (Keylog-SClog).

Figur 10 – Hvordan udøves tilsynet



Klubberne formidler de fastlagte retningslinier bredt, både i forhold til medlemmerne og deres forældre. Dialogen på forældremøderne er vigtig, og suppleres løbende af hjemmeside, nyhedsbreve og dialog med forældrene i afhentningssituationen.

Figur 11 – Hvordan formidles klubbens regler, rammer og tilsyn til forældrene



Arbejdsgruppen 5. anbefaling:

Klubberne anbefaler, at alle klubber fastsætter regler for brugen af computere i klubben og disse formidles bredt.

KLUBBENS PROGRAMMER

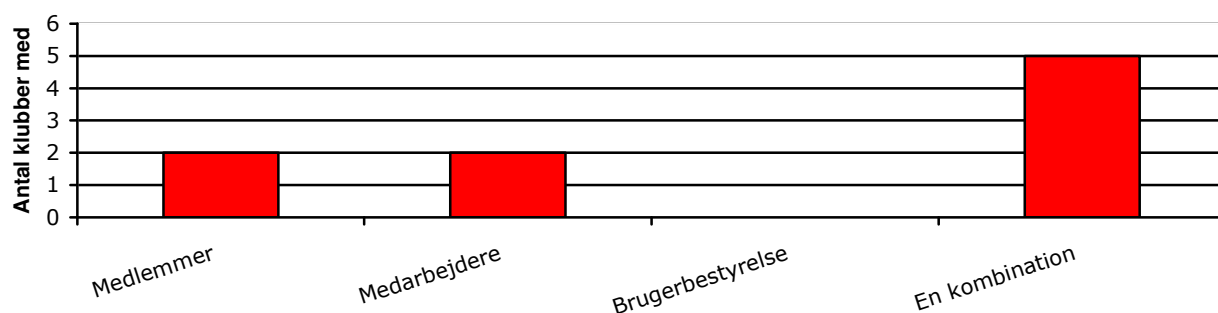
Undersøgelsen belyser hvilke spil klubberne bruger, hvem der vælger dem og hvor lang tid de anvendes.

Carsten Jensen, der forsker på Innovation Lab siger om spil:

"Computerspil har generelt en høj oplevelsesværdi for brugeren, f.eks. i forhold til indhold på TV, fordi spilleren sættes i centrum af handlingen og får en aktiv følelse af at skabe spillets fremdrift. Kombineret med det faktum, at børn og unge i mindre grad end tidligere får deres informationer fra traditionelle medier, kan computerspil være en god platform for udforskning af komplekse problemstillinger."

Det er således positivt, at de unge bruger spil i klubberne, hvor der er mulighed for pædagogisk samspil med voksne.

Figur 12 – Hvem beslutter valg af spil i klubben



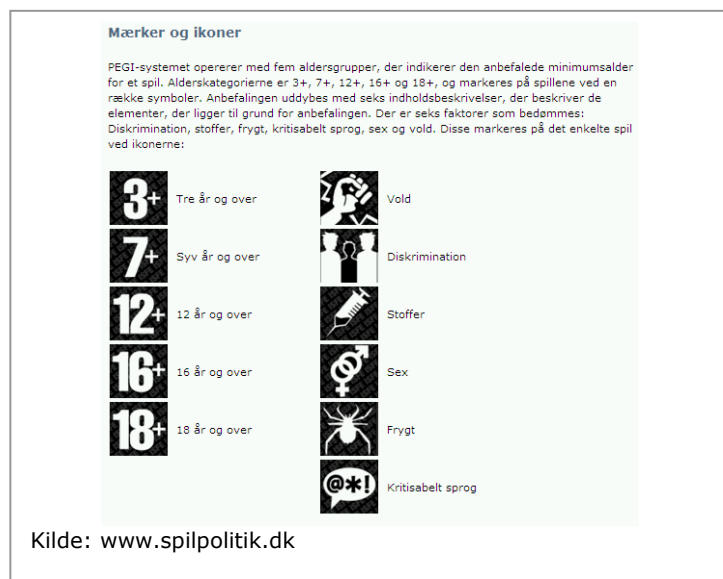
Generelt vælges spil i et samspil mellem medlemmerne og personalet.

Brugerbestyrelsen spiller ikke nogen rolle i de konkrete beslutninger om indkøb af spil.

En undersøgelse fra DPU viser, at 71 % af de unge på 4., 7. og 9. klassetrin spiller on-line spil via internettet⁵.

Klubberne oplever at on-line spil er populære. De kan betyde skel mellem de unge, da spil som f.eks. "World of Warcraft" er omfattet af brugerbetaling. Det betyder at den unge hjemmefra opretter en konto, der så bruges i klubben sammen med kammeraterne.

⁵ Børn og Unges brug af internettet, Lektor Pernille Rattleff, 23. april 2007, Danmarks Pædagogiske Universitet (DPU)



En række spilproducenter har vedtaget en mærkningsordning på spil (PEGI) der mærker spillene med anbefalede aldersgrænser, spillets typologi m.v. Mærkningen er tæt knyttet til spillenes emballage/medie. Det betyder, at der ofte ikke foreligger nogen PEGI-mærkning for spil der downloades.

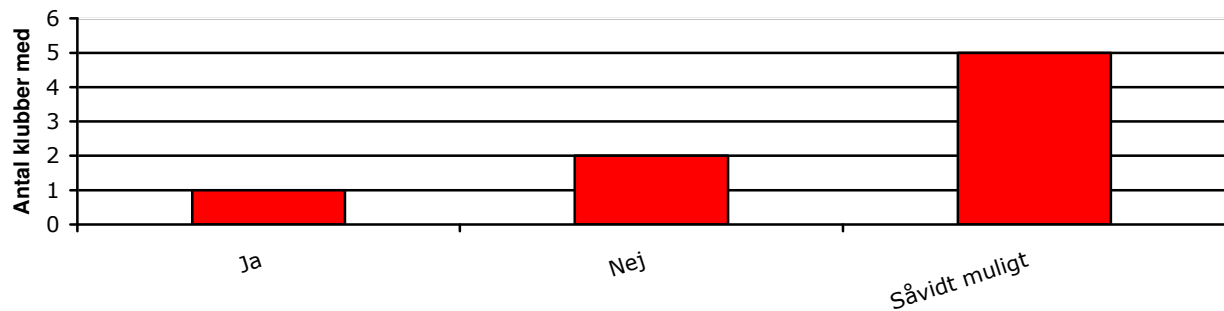
Klubberne har generelt valgt at tage mærkningen som en anbefaling, der suppleres med det pædagogiske samspil mellem medarbejdere og børn.

Der kan, særligt i fritidsklubberne, være stor spredning i det enkelte medlems modenhed og udvikling. Spil som Counterstrike, Sims eller World of Warcraft er eksempler på spil, som generelt kan anvendes af spillere der er yngre end PEGI-mærkningen anbefaler.

Omvendt vurderer klubberne at spil som GTA eller Hitman af etiske grunde slet ikke tillades, uanset mærkningen.

I klubbernes drøftelser med forældregruppen ved intro-møderne, er det ofte bekymringen for voldelige spil der træder frem i debatten.

Figur 13 – Følger klubben de anbefalede aldersgrænser på spillene?



Unge er trætte af TV

Spørger man de 12-20-årige, kan 'Hokus Krokus', 'Kontant' og 'Hvem vil være millionær' ikke konkurrere med populære internetsider som YouTube, MySpace og Arto.

Siden 2000 er de unges TV-forbrug faldet med næsten 20 procent, skriver 24timer. Samtidig er deres internetforbrug steget, så de i dag bruger mere tid på internettet end på TV.

Det viser en undersøgelse, som mediebyureauet PHD har lavet.

Christian Schwarz Lausten, videnschef i Innovation Lab - der forsker i nye medier, forklarer, at de unge bliver tiltrukket af internettets muligheder for at kommunikere, kommentere og indgå i fællesskaber med andre unge.

"Internettet forbinder mennesker, mens TV'et er envejskommunikation. Det er for mig den banale forklaring på udviklingen," siger han.

Kilde: BØRSEN 19. juni 2007

TILDELING AF TID PÅ KLUBBENS MASKINER

Undersøgelsen belyser hvordan tid på klubbens maskiner fordeles mellem medlemmerne.

Børn og unge bruger stadig mere tid foran computeren. Formand for medierådet Karsten Gynther mener dog, at der er tegn, som forældre, lærere og pædagoger kan være opmærksomme på: *"Hvis børnene kombinerer deres store tidsforbrug med, at de ikke længere passer det, som vi voksne vil forstå ved et almindeligt barneliv. Altså hvis computerspil er deres eneste aktivitet, hvis de kommer i konflikt med deres omverden, hvis de ikke kommer ind til maden, ikke passer deres lektier, pjækker fra skole, isolerer sig fra kammeraterne og kun er alene på værelset, så skal man til at holde øje."*⁶

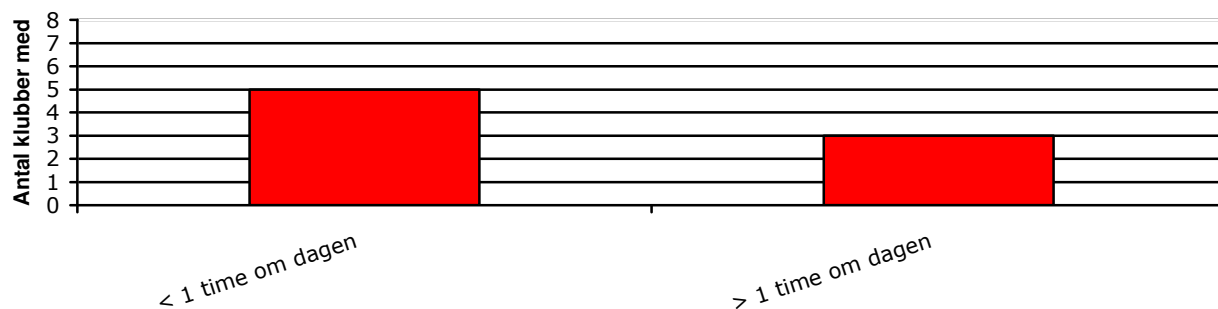
Medlemmernes tidsforbrug på computere, udgør formentlig kun en lille fraktion af den unges samlede tidsforbrug. En undersøgelse fra DPU viser, at unge på 4., 7. og 9. dagligt bruges 2,1 time/dag ved computeren⁷.

En helt ny undersøgelse af unge på Frederiksberg⁸ viser, at halvdelen af både piger og drenge bruger mellem 1-2 timer dagligt på computer, men at 13 % af drengene bruger 5 timer eller mere.

Klubben repræsenterer en unik mulighed for medlemmerne til at dyrke samværet med vennerne i en pædagogisk ramme og dermed indlære sociale kompetencer.

Det, kombineret med et begrænset antal computere, betyder at alle klubberne har lagt loft på det enkelte medlems tidsforbrug på computer i klubben.

Figur 14 – Hvor lang tid må medlemmerne spille pr. dag



Tiderne tildeles ved, at de unge skriver sig på bookinglister. Medarbejderne følger op på den enkeltes samlede tidsforbrug.

I én klub, har man et særligt program, hvor der "popper" et vindue op når der er gået 30 minutter.

I to klubber har man særlige "pigedage" hvor computere er reserveret piger. Klubberne vurderer at reguleringen er nødvendig fordi drengene ellers dominerer computerrummet. Når pigerne prioriteres, viser erfaringerne at de begynder at spille nogle af de spil som drengene ellers

⁶ Børn & Unge, 24/2004

⁷ Børn og Unges brug af internettet, Lektor Pernille Rattleff, 23. april 2007, Danmarks Pædagogiske Universitet (DPU)

⁸ "Unge trivsel og tryghed i Frederiksberg Kommune", CEFU, 2008

dominerer, f.eks. counterstrike, men at de normalt ikke spiller det sammen med drengene. Pigerne vælger i stedet The Sims.

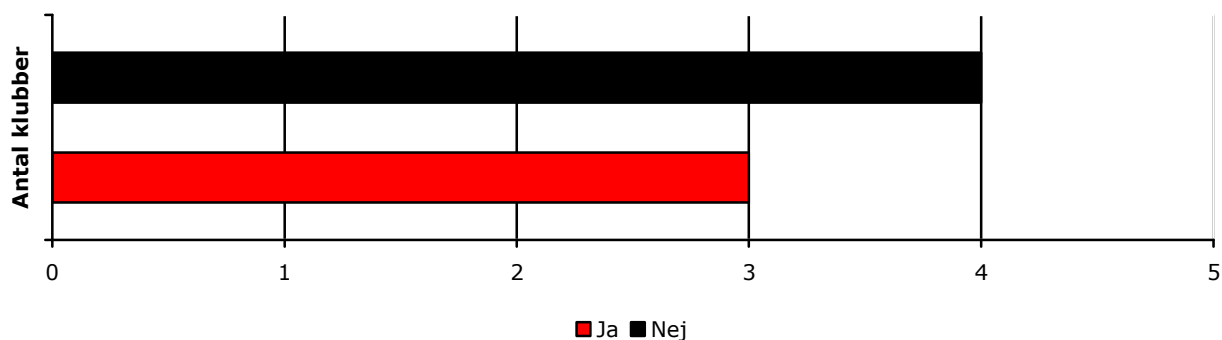
Klubberne finder, at alle medlemmer bør sikres lige adgang til computerne i klubben, og vurderer at det er nødvendigt at prioritere pigerne særligt, for at nå denne målsætning.

"Drengene konkurrerer i multiplayerspil og engang imellem dyster vi mod andre klubber. Det giver en god holdånd som i en fodboldkamp. Pigerne bruger også computerne i social leg, hvor de skaber virtuelle familier i spil som The Sims," fortæller Henrik Seidenfaden

Kilde : www.spilpolitik.dk

I halvdelen af klubberne har man indført "spillefri" perioder, hvor medlemmerne ikke kan bruge klubben computere. Overordnet finder klubberne, at andre aktiviteter skal gøres så attraktive, at de "vinder" konkurrencen med computerne. Det skal være sjovere at være med i et rollespil, end at sidde oppe i computerrummet.

Figur 15- Har klubben "spillefri perioder" i åbningstiden



Spillefri perioder bruges også, når medlemmerne vedtager, at klubben laver en fælles aktivitet, f.eks. at man spiser sammen. Omvendt lukker klubberne ikke bare for at lukke.

Arbejdsgruppens 6. anbefaling:

Klubberne anbefaler, at alle klubber understøtter pigerne brug af computerne, gennem prioritering af pigerne.

spilpolitik.dk
om børn, unge og computerspil

erfaringer | undersøgelser | aldersmærkning | 10 gode råd | debat | forsider | kontakt | links

velkommen til spilpolitik.dk

Med spilpolitik.dk vil Multimedieforeningen sikre, at voksne får en bred og nuanceret viden om børn og unges brug af computerspil.

Her på siderne kan du læse om aldersmærkning af computerspil, erfaringer fra forældre og pædagoger, danske undersøgelser om computerspil, og du kan teste din viden på området og deltage i debatten.

10 gode råd

1. Aftal tidsforbrug af computerspil!
2. Respektér aldersmærkningen!
3. Spil sammen med de unge!
4. Brug computerspil socialt!
5. Vurdér de unges medieforbrug!
6. Brug computerspil til indlæring!
7. Piratkopier er ikke aldersmærkede!
8. Stil computer og konsol i åbne rum!
9. Del erfaringer med andre voksne!
10. Husk afveksling i børns interesser!

[Læs mere her »](#)

ny kampagne skal hjælpe forbrugerne

Aldersmærkerne på computerspil er en grå zone for mange forbrugere. Multimedieforeningen og Medierådet for Børn og Unge lancerer nu en kampagne, der skal gøre opmærksom på mærkerne ude i butikkerne

[Læs mere her »](#)

Fakta om computerspil og dopamin

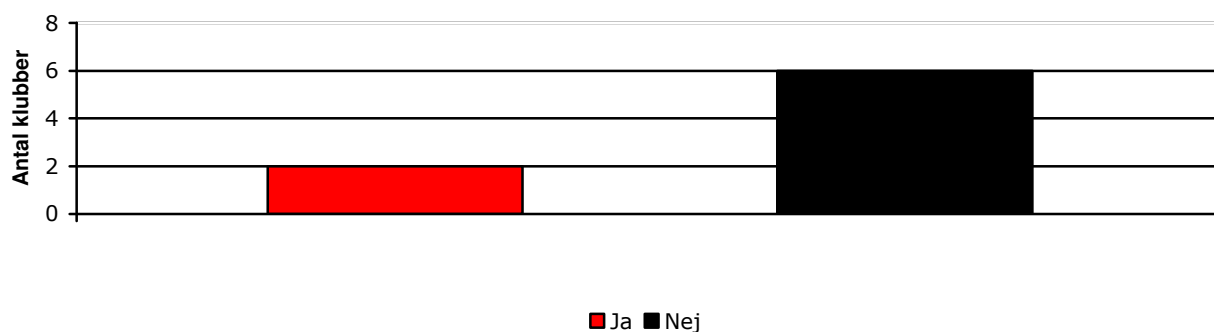
"Debatten om computerspil og dopamin er vildt overdrevet og der er ingen videnskabelige holdepunkter for, at computerspil skaber afhængighed pga. dopamin", siger professor fra Rigshospitalets Neurobiologiske Forskningsenhed.

[Læs mere her »](#)

test din viden om børn, unge og computerspil

Spilpolitik.dk er udviklet af Multimedieforeningen. [Læs mere om baggrunden her](#)

Figur16 – Er der særlige ordninger for brug af computere til lektier, opgaver o.lign.



Der er ikke noget entydigt billede i klubberne omkring lektier. I én klub har man reserveret to computere til lektier. I én anden klub prioriteres lektier ved, at man får udvidet sin tidsramme.

En anden klub har særlig fokus fra personalet på lektiehjælp, og indkøbt relevante skriveprogrammer

Arbejdsgruppens 7. anbefaling:

Klubberne noterer sig, at budgetforliget i 2007 afsatte 1,6 mill. kroner til etablering af læringsmiljøer i en fritidspædagogisk ramme (lektiecafeer) i SFO. Bevillingen understøttede det interne kontraktmål 2.20.2. I forlængelse heraf foreslås det, at klubbernes computere og miljøet omkring dem opgraderes til, at kunne understøtte disse aktiviteter efter overgangen fra SFO til klub.

Andre forhold

Alle klubber oplyser, at de har en særlig IT-ansvarlig medarbejder.

En række opgaver der er forbundet med IT-ansvaret, f.eks. vedligeholdelse af installationen, installation af nye programmer, afsøgning af markedet for programmer og undervisningstilbud, udvikling af fælles standarder, gensidig bistand ved længerevarende sygdom m.v. indikerer, at der kan realiseres effektiviseringer og synergier ved etablering af et fagligt netværk blandt de IT-ansvarlige.

Arbejdsgruppens 8. anbefaling:

Klubberne anbefaler, at der etableres et fagligt netværk blandt klubbernes it-ansvarlige. Klubledermødet fastlægger et kommissorium for netværkets arbejde. Der afsættes et centralt rådighedsbeløb til driften af det faglige netværk.

Litteratur

BØRSEN, 19.juni 2007

Børn & Unge nr. 24/2004

Undersøgelse af Lektor Pernille Rattleff, Danmarks Pædagogiske Universitet, 2007
(www.medieraadet.dk)

"Danske forældres kontrol af- og holdninger til børns og unges brug af computerspil", Stud.mag.
Anne Rahbek, Medierådet for Børn & Unge, 2006 (www.medieraadet.dk)

"Undersøgelse af forældres viden om- og holdninger til børn og unges brug af internettet", Zapera
A/S, 2007, Medierådet for Børn & Unge, 2007 (www.medieraadet.dk)

"Teenagepigens seksualiserede Artoprofiler", Mette Gram og Laura Sofie Richardt
(www.pigekultur.dk)

"All Eyez On Me" - unge pigers seksualiserede iscenesættelser på Arto", Mette Gram og Laura
Richardt
(www.pigekultur.dk)

"Unge tryghed og trivsel i Frederiksberg Kommune", Nina Bach Ludvigsen og Jens Christian
Nielsen, Center for Ungdomsforskning (CEFU), 2008

Nyttige links

www.spilpolitik.dk

Multimedieforeningens portal.
Ti gode råd om brug af nettet.

www.medieraadet.dk

Medierådet for Børn & Unge

<http://malenel.wordpress.com>

Forsker om ARTO