



Spilpolitik i Søndre Skoles SFO

Børn og unges medievaner har ændret sig igennem årene. Ved siden af tv og spillefilm udvikler computerspillene sig til et af de væsentligste medier i børn og unges kulturforbrug. Der er sket en voldsom stigning i spillenes udbredelse på pc, spillekonsoller og internettet.

For en stor del af børn og unge er computerspil en dybt fascinerende aktivitet, en integreret og populær beskæftigelse i deres hverdagsliv. Børn bruger computerspil til underholdning, udvikling af kompetencer, tidsfordriv og til at skabe et socialt netværk. Med alderen i højere grad et element i drengekulturen end i pigekulturen.

SFO'en betragter spil som et fænomen som er nødvendigt at forholde sig til. Computer og konsolspillet har fundet sin faste plads i børns og unges medielandskab og er foretrukne aktivitet i hverdagen. Vi opfatter spil som nyt og positivt element i børns og unges hverdag. Børn og unge bruger i høj grad computerspil til at skabe et socialt netværk. Vi oplever at børnene udbygger deres indbyrdes relationer og at børn der ellers måske er udsatte, kan vise andre at de også kan noget. Vi mener at børn kan igennem forskellige spil udvikle forskellige evner som koncentration, overblik, planlægning, problemløsning m.m.

PC og konsolspil er som aktivitet og underholdning generelt det største medie der er tilgængeligt for børn i SFO'en. I SFO'en er spil én aktivitet blandt mange.

Pædagogiske principper for valg af spil i SFO:

Spil indkøbes efter børnenes forespørgsel og de voksnes kendskab til markedet

Vi vurderer og overvejer hvert enkelt spil, med nogle pædagogiske kriterier som:

Sværhedsgrad: Vi vurderer om spillet er egnet til den gruppe børn vi har. F.eks. kan et 3+ spil godt være for svært, ikke udfordrende eller uinteressant for børnene.

Socialaspekt: Vi vægter spil, der kan spilles af flere på en gang, højt. Spil kan skabe relationer på tværs af køn og alder, og kan i nogle tilfælde, give de "svage" en mulighed, for at komme ind i gruppen. Nogle børn søger også fællesskabet ved blot at være tilskuer til et spil.

Kreativitet/fantasi: Spil vi vælger, skal være med til at udvikle børnenes kreativitet og fantasi, og give dem forståelse, for forskellen mellem virkelighed og fiktion.

Konkurrence/samarbejde: Vi mener at dette er en vigtig del af børns udvikling, og igennem de spil vi vælger, får de mulighed for at udvikle sig.

Motorik: Igennem spil får de mulighed for at udvikle deres fin- og grovmotorik.



I SFO'en har vi respekt for PEGI-vejledningen på spil. PEGI (Pan European Game Information) - mærkningen er en vejledende spilmærkningsordning, som bruges i hele Europa. . PEGI-aldersmærkerne står på for- og bagsiden af emballagen, og der inddeles i følgende aldersgrupper: 3, 7, 12,16 og 18.

Vi vil som udgangspunkt holde os til vejledningen, men også selv vurdere indholdet og tage stilling til de enkelte spil.

Dispenserer der i SFO'en fra aldersmærkningen, skal dette ske ud fra pædagogiske overvejelser og en samlet vurdering af spillets indhold af den pædagog som har ansvaret i området. Vi har i hver afdeling en pædagog der har ansvaret for opdatering og udvikling af området.

0. - 2. klasse:

Vi følger denne vejledning, med enkelte der ligger i en rating der hedder 7+.

3. klasse og op:

Interessen for spil, der har en PEGI rating på 18+ er stor hos 3. klasse og op. Vores brug af digitale spil afspejler børnenes interesser, og vurderes ud fra aktuelle pædagogiske hensyn, der vejer tungere end PEGI-vurderingen for de enkelte spil.

For spil vurderet til 18+ spil, har vi udarbejdet en forældresamtykkeerklæring på lportalen, hvor forældrene kan give deres børn lov til at spille disse. Foreligger samtykke ikke, må børnene ikke være i lokalet, hvor disse spilles.

Ved undren, eller lignende, angående spilpolitikken rettes henvendelse til SFO'en.

Er det skadeligt at spille?

I forskningen af computerspils eventuelle skadelige virkning har der især været fokus på forholdet mellem voldelige computerspil og øget aggression hos spillerne, men forskningsresultater peger ofte i forskellige retninger. Hvor nogle forskere mener at have fundet klare tegn på afledt aggressiv adfærd, har andre forskere med samme metoder ikke fundet tilsvarende resultater. Samtidig har nogle forskere leveret en kraftig kritik af de anvendte undersøgelsesmetoder.

Hidtidige danske undersøgelser af børn og unges holdninger til og anvendelse af computerspil har vist, at spillene opfattes anderledes end film og tv. Børnene skelner mellem fiktion og virkelighed. Spillene ansues af børnene som leg, og det har på denne baggrund været vurderingen, at computerspil ikke har den samme potentielle skadevirkning som film og tv.
(*citater fra medierådet*)