

FC 4-Syd Mediepædagogik

Indhold

Indledning.....	2
FC 4-Syd Mediegruppe.....	2
Pædagogiske overvejelser omkring børnenes brug af digitale enheder	2
Forklaring af de forskellige digitale begreber i FC 4-Syd	2
Pædagogiske overvejelser omkring børnenes brug af Smartphones i FC 4-Syd.....	3
Hvorfor Computere i FC 4-Syd?	3
Det sociale aspekt i og omkring computerrum i FC 4-Syd	3
Hvilke computerspil vægter vi i FC 4-Syd?.....	4
Digitale enheder/medier i FC 4-Syds aktiviteter.....	4
Regler og retningslinjer	4
Tidsbegrænsning for FC 4-Syd og børnenes egne tablets, computere, samt spillekonsol.....	4
Tidsbegrænsning for børnenes brug af smartphones	5
Særlig opmærksomhed ved tegn på overdrevent computer/mobilbrug	5
Internettet	5
Særlig opmærksomhed på E-Sports spil	5
Computercafé.....	6
Film	6
Gode råd til forældre og medarbejdere i FC 4-Syd.....	6
Gode råd til forældre angående deres børns onlinevaner (<i>medierådet 2019</i>)	6
Aldersmærkning og indholdsikoner	6
Aldersvarende spil med PEGI.....	6
Beskrivende indholdsikoner	7
Sådan opsættes aldersbegrænsninger på iPhone og Android	7
FC 4-Syd anbefaling er, at forældre:	9
Links og kilder – gode råd og vejledning	9

Indledning

FC 4-Syds mediepædagogik beskriver og vejleder om, hvordan medarbejdere i FC 4-Syd skal håndtere børnenes brug af digitale enheder. Dokumentet er udarbejdet på baggrund af debatter på FC 4-Syds fælles personalemøder, på Temadag for Fritidscentre på Amager og i mediegruppe i FC 4-Syd (etableret i år 2018).

Vi har deltaget i forskellige faglige arrangementer med bl.a. Børns Vilkår (forældreperspektiv) til et forældremøde på Dyvekeskolen, temadag om digitale medier med Professor Anne Mette Thorhauge og ungeseminar med Søren Østergaard.

Den største udfordring ved udarbejdelsen af FC 4-Syds mediepædagogik, er ønsket om ensartede regler i FC 4-Syd for de forskellige digitale enheder/medier, og vi har også haft diverse debatter om dette. På den anden side er der en bred enighed blandt medarbejdere i FC 4-Syd omkring, at vi ønsker at tage stilling til børnenes stadig stigende brug af digitale enheder, da vi har måtte sande, at det er en udvikling vi ikke kan ignorere. FC 4-Syd mener, at der ligger en digital dannelsesopgave for alle medarbejdere i fritidsregi, hvor de skal have mulighed for at møde børnene hvor de er, igennem aktiviteter med digital inddragelse, og via mødet med børnenes brug i den pædagogiske hverdag. Mere om dette i afsnit om de pædagogiske overvejelser. Se side 2.

På baggrund af det har vi lavet nogle regler og retningslinjer som har været afprøvet i tre måneder, hvorefter vi evaluerede i personalegruppen, og med børnene på de ugentlige børnemøder, samt med forældrene på KBH. Den blev herefter vedtaget og fungerer fint i de forskellige afdelinger. Se side 3

FC 4-Syd Mediegruppe

Med udgangspunkt i en af FC 4-Syds værdier i *bevægelse*, skal vores pædagogiske overvejelser om vores tilbud som vedrører børnenes brug af digitale enheder/medier, ses som en beskrivelse af hvor vi er lige nu. Vi bestræber os på at være fagligt opdaterede, når det gælder den gængse viden og forskning på området.

Digitale enheder/medier er i en konstant og hurtig udvikling og derfor skal vi også være indstillet på, at vi fra tid til anden må genoverveje den tilgang vi som pædagoger har til vores mediepædagogik. Dette dokument er derfor tiltænkt som et dynamisk dokument som opdateres jævnligt af FC 4-Syds *Mediegruppe*, ud fra de udfordringer og muligheder som vi i centeret møder i takt med den teknologiske/digitale udvikling.

Mediegruppen består af medarbejdere fra hver afdeling og pædagogisk leder, og gruppen mødes cirka to gange årligt. Mediegruppen vil bestræbe sig på at mødes efter behov, hvis medarbejdere eller forældre sætter en særlig problematik/udfordring på dagsordenen.

Hvis en afdeling oplever et behov/ønsker et mindre tiltag i forhold til de allerede besluttet regler og retningslinjer, kontaktes pædagogisk leder. Mindre tiltag kan variere, efter de forskellige afdelingers fysiske rum, børnefremmøder og generelle oplevelser af hverdagen.

Hvis en afdeling oplever større udfordringer og ønsker at tilrettelægge forsøg med henblik på eventuelle mediepædagogiske tiltag, til gavn for hele FC 4-Syd, skal en grundig beskrivelse af baggrund og det ønsket udførte forsøg, sendes til pædagogisk leder, som sørger for videreformidling til hele FC 4-Syd. Medieudvalg og forældrebestyrelse skal inddrages ved større mediepædagogiske forsøg/tiltag. Endelige tiltag besluttet fælles af Medieudvalget efter endt forsøgstid. Forsøgstid anbefaler medieudvalget er to-tre måneder.

Pædagogiske overvejelser omkring børnenes brug af digitale enheder

Forklaring af de forskellige digitale begreber i FC 4-Syd

Digitale enheder skal forstås bredt, og dækker over FC 4-Syd, og børnenes egne computere/ tablets. Herunder også børnenes egne smartphones. FC 4-Syd skelner mellem afdelingernes og børnenes digitale enheder, hvoraf medarbejderne ikke har mulighed for at rammesætte, hvilke apps børnene har på deres medbragte enheder (fx computere, tablets og Smartphones). FC 4-Syd har derfor en forventning til, at forældre i samarbejde med deres børn, har et overblik over hvad deres børn har på deres digitale enheder, og vi anbefaler forældre at apps/medier er alderssvarende (Se s. 6 for vejledning). Medarbejdernes opgave er at vejlede børnene og kontakte forældre, hvis en særlig digital adfærd giver grund til bekymring.

Digitale medier dækker over at børn og unge via de digitale enheder har mulighed for, at kommunikere med andre, lade sig underholde og søge viden når de har lyst. Det er FC 4-Syds oplevelse at børnenes optagethed af forskellige apps og medier, hurtigt udvikler sig, og hvad der er fedt i dag, er ikke nødvendigvis fedt i morgen. Medarbejdere i FC 4-Syd bestræber sig på at holde fingeren på pulsen, ved nysgerrigt at forholde sig til, og spørge ind til børnenes daglige brug.

Pædagogiske overvejelser omkring børnenes brug af Smartphones i FC 4-Syd

FC 4-Syd vil være medvirkende til at udvikle børns gode mobilvaner. Vi beskriver gode mobilvaner ved, at børnene udvikler deres selvbevidsthed omkring deres digitale brug, har situationsfornemmelse og er til stede i de fællesskaber der er i FC 4-Syd. Børnene skal have mulighed for at begå sig undersøgende og kritisk i det digitale univers. FC 4-Syd vil gerne skabe trygge rammer for børnenes brug, som motiverer børnene til at have samtaler om det som de oplever på de digitale enheder.

Vi vil skabe mulighed for sammen med børnene aktivt at bruge Smartphones i pædagogiske aktiviteter.

Vi vil give børn og unge muligheder for at fordybe sig uden digitale forstyrrelser- smartphones skal også lægges væk! Ved disse aktiviteter, er digitale enheder enten på lydløs, slukket eller lagt i tasken. I denne forbindelse skal aktivitet forstås bredt fx er det når vi spiser sammen, når der er børnemøde, ved aftenåben, eller hvis børnene deltager i en aktivitet i aktivitetsperioden. Gode mobilvaner ser vi således også er at lægge sin smartphone væk og være nærværende sammen med sine kammerater og de voksne.

Hvorfor Computere i FC 4-Syd?

Computere henviser til afdelingernes egne computere, hvor medarbejderne fastsætter en ramme for hvilke spil børnene har til rådighed ud fra PEGI-vejledning om alder og andre pædagogiske hensyn som fx, hvor mange børn kan deltage af gangen. For nyligt har FC 4-Syd oprettet CounterBlox, som er en digital verden hvor kun FC 4-Syds indmeldte børn og medarbejdere har adgang til at spille mod og med hinanden i fælles aktiviteter som fx turnering (LAN event).

- Computere kan være med til at skabe venskaber og vende op og ned på børnenes sociale rangstige.
- Computere kan skabe og understøtte læring.
- Computere kan give børn kompetencer som de kan bruge i deres voksen- og arbejdsliv.
- Computere kan give børn mulighed for at kommunikere med andre og derved øge deres sociale netværk.
- Computere er en væsentlig del af såvel børns som voksnes hverdag. Derfor er det vigtigt at kunne begå sig på en fornuftig måde.
- De fleste børn er nysgerrige på computere og IT.
- Computere og i høj grad internettet, giver børn indblik i andre kulturer og forståelse for andre måder at leve på.

Det sociale aspekt i og omkring computerrum i FC 4-Syd

Mange børn og unge bruger en del af deres fritid på at spille computer. Ofte er det online multiplayer spil, hvor de kommunikerer med andre spillere, både positivt og negativt. Nogle børn sidder alene derhjemme og spiller online og reflekterer ikke nødvendigvis over den interaktion de har online med medspillere/modspillere.

I computerrummet i klubben får børnene mulighed for, i trygge rammer, at prøve kræfter med de sociale aspekter i det digitale univers. Her er der altid en voksen som kan guide børnene i deres adfærd, sprog og leg med hinanden, både i det fysiske rum og det digitale univers. Det trygge rum skal motivere og opfordre børnene til at komme til de voksne, hvis børnene selv oplever, eller hvis børnene oplever andre, som bliver udsat for negativ digital adfærd, fx groft sprogbrug, mobning, eller hvis børnene har behov for hjælp til konfliktløsning.

I computerrummet er der hele tiden et samspil mellem børnene og de unge når de spiller. Alle snakker sammen på kryds og tværs og lægger strategier for hvordan de klarer den "næste bane" eller "dræber det næste monster". Det er FC 4-Syds oplevelse at børn her kommer med i legen og derigennem danner nye eller stærkere relationer til de andre børn i rummet.

Det vil være forskelligt hvordan hver enkelt medarbejder i FC 4-Syd, har erfaring med et konkret computerspil som spilles. Dog gælder det for alle medarbejdere når de befinder sig i computerrummet, at de skal være opmærksomme og arbejde ud fra pejlemærkerne om *sociale relationer, inklusion og fællesskab, sprogindsatsen og forældresamarbejdet*.

FC-4Syd opfordrer forældre der har børn som bruger meget af deres fritid hjemme på at spille computerspil til at støtte op om, og motivere børnene til at komme i FC 4-Syd og spille sammen med andre klubkammerater.

*Børn er ikke holdt op med at lege – deres lege ser bare anderledes ud. Stine Liv Johansen, lektor, ph.d.
Institut for Kommunikation og Kultur.*

Hvilke computerspil vægter vi i FC 4-Syd?

- Spil, der vægter samarbejde med andre spillere (multiplayerspil).
- Spil, som børnene kender i forvejen, interesserer sig for og spiller derhjemme.
- Spil, hvor strategi, taktik og kommunikation indgår

Digitale enheder/medier i FC 4-Syds aktiviteter

Hvis en medarbejder vil benytte digitale enheder/medier i en pædagogisk aktivitet, skal en beskrivelse af dette, som en naturlig del, indgå i en SMTTE-model, som medarbejderne udarbejder. Det kan fx være en aktivitet som er en del af aktivitetsperioden, særlige arrangementer ved aftenåben, turneringer i FC 4-Syd som minder om E-Sport/gaming.

I nogle tilfælde vil det kræve en særlig tilladelse fra forældre. Som udgangspunkt skal medarbejderne benytte alderssvarende computerspil ud fra PEGI-vejledning, eller apps som er anbefalet aldersmærket ud fra Google Play(Android), eller Apple App Store. Vores pædagogiske overvejelser er dog, at børnene skal have mulighed for at deltage i fælles aktiviteter, som kan være på kryds og tværs af de forskellige afdelinger/alder. Hvis der er børn som befinder sig under aldersgrænsen, skal forældre tilladelser indhentes før en eventuel aftenåben/arrangement, så alle de interesserede børn, kan deltage på lige fod i fællesskab.

Der findes en mere uddybende beskrivelse af PEGI. Se afsnit om *Gode råd til forældre og medarbejdere – Aldersmærkning og indholdsikoner*. Side 6.

Regler og retningslinjer

I FC 4-Syd er regler og retningslinjer gældende efter klassetrin, da børnene skal have mulighed for at være sammen om forskellige digitale aktiviteter. Dette foregår oftest med dem man går i klasse med. Fx når børnene spiller computerspil sammen, eller ser YouTube-videoer via deres Smartphones i afdelingens cafe.

Tidsbegrænsning for FC 4-Syd og børnenes egne tablets, computere, samt spillekonsol

Fritidsklub (FK: 3. 4. og 5. kl.): Tablets, computer, spillekonsol som PlayStation eller Wii.

30 minutter om dagen på enten tablets, computer eller spillekonsol. Dette gør sig gældende på

alle fire FK-afdelinger. Der kan gives dispensation til længere spilletider ved f.eks. andre

voksenstyrrede aktiviteter som f.eks. turneringer eller aftenåbent.

Juniorklubben (JK: 6. og 7. kl.): Her gælder også tidsbegrænsning for brug af de digitale enheder. Men medarbejderne italesætter i endnu højere grad, dagligt sammen med børnene forskellige overvejelser omkring børnenes eget brug af spilletider. På disse klassetrin får børnene således friere rammer som skaber eftertanke omkring børnenes egen selvforståelse, men også i forhold til sociale aspekter, som inkludering af alle i gamerrummet. Det vil sige at både børn og medarbejdere sammen vurderer, om det giver mening at børnene få mere spilletid ud fra forskellige kriterier som vægtes ud fra, at børnene er sammen om en aktivitet. Målet er at børnene opnår mere bevidsthed/selvstændighed i forhold til deres brug af computer og spilletider.

Ungeværk (UV: fra 8. kl. til 18 år): Her er reglerne igen anderledes end i FK og JK-Huset og der er ikke tidsbegrænsning på computerne i aften timerne. Computerrummet kan dog af praktiske årsager først tilgås fra klokken ca. 18:00.

Reglerne er løsere i Ungeværket, for at give de unge mere ansvar og mulighed for, at lære at navigere i deres spilletid. Det giver også personalet mulighed for, at tale med de unge hvis nogle viser tegn på at have det ekstra svært ved dette.

Tidsbegrænsning for børnenes brug af smartphones

Begrænsning af børnenes brug af mobiltelefoner er et tiltag med formål at fremme de sociale fællesskaber og deltagelse heri. Det har også til formål at arbejde med digital dannelse ved at introducere børnene for succesoplevelser i aktiviteter og fællesskaber der ikke involverer mobiltelefonen.

Tiltaget bygger blandt andet på personalets egen pædagogiske undersøgelse, herunder strukturerede børneinterviews og observationer.

Mobilerne indgår også i diverse voksenstyrede aktiviteter samt som inspirationsværktøj til de kreative værksteder.

Regler og rammer angående smartphones og andre digitale enheder i klub, varierer afhængig af, om det er FK (3.-5.), JK (6.-7.) eller UV (8. klasse – 17 år).

Hvis børn, der har været i en konflikt, ringer til deres forældre, opfordrer vi til, at forældre henviser til medarbejderne. Vi vil nemlig gerne være medvirkende til at løse konflikter, der hvor de opstår.

FK: Børnene kan bruge mobiltelefonen i en halv time i fritidsklub. Denne halve time ligger i et fast tidsrum, men kan variere mellem afdelingerne, og vurderes ud fra den enkelte afdelings dagligdag, rum og aktiviteter.

Børnene må naturligvis altid ringe og/eller skrive til sine forældre, men det er god klub stil, at fortælle medarbejderne at man ringer/skriver til sine forældre, inden man tager sin mobil frem.

Reglerne for mobilbrug skal kendes af alle børn og der skal synliggøres gennem opslag, som man kan henvise til, hvis børnene glemmer dem.

Vores overvejelser skal ligeledes kendes af forældrene, som vi opfordrer til at tale med deres børn om FC 4-Syds regler. Vi opfordrer forældrene til at lave aftaler om hvornår det er i orden at ringe/skrive til dem. Forældre må meget gerne lave aftaler om at man ringer til cafeen i afdelingen i stedet, så børnene ikke behøver at have sin smartphone på sig, når de deltager i aktivitet. Det er FC 4-Syds oplevelse at børnene oftere lader sig forstyrre af notifikationer og opkald, når de har deres smartphone i lommen/håndtasken frem for i tasken.

JK-Huset

Her er der også tidsbegrænsning på brug af mobiltelefonen, men i JK-huset kan børnene bruge mobilerne i en time frem for en halv. Tidsrammen er dog den sidste time af åbningstiden, altså 16:30-17:30. Rammerne er således friere, og motiverer til, at både medarbejdere og børn/unge har samtaler og reflekterer om børnenes/ de unges selvforståelse af deres mobilbrug, deres situationsfornemmelse når de benytter deres mobiler, at de benytter smartphone/internettet undersøgende og kritisk, og ikke mindst benytter de voksne i afdelingerne, hvis børnene/de unge oplever situationer som er ubehagelige – som f.eks. groft sprogbrug eller mobning. Samtalerne kan også omhandle spørgsmål til privatsikkerhed. Samtalerne skal være guidende og kan omhandle alt som optager børn/de unge på deres smartphones. I afsnit om *Links og kilder* findes henvisning til slettevejledninger og andet brugbart inspiration til samtaler med børnene/de unge (side 9).

Ungeværket

I Ungeværket er der ikke tidsbegrænsning på mobiltelefonerne. Der er tildelt et større ansvar hos de unge til selv at kunne navigere i deres brug af mobiltelefonen.

Personalet har fokus på de unges digitale trivsel og færden - specielt på sociale medier.

Særlig opmærksomhed ved tegn på overdrevent computer/mobilbrug

Hvis det vurderes i egen afdeling at et barn/ung har tendens til et overdrevent computerbrug/mobilbrug/, og oftest vil sidde alene og spille, tages en samtale med barnet om baggrunden til dette, samt alternative handlemuligheder. Forældre kontaktes og inddrages i samarbejde hvis der er behov/bekymring.

Internettet

Vi har ligesom de fleste andre fritidsklubber, gængse etiske regler for brug af internettet som naturligvis skal overholdes. Internetsider som indeholder sex, vold, racisme eller anden diskrimination tolereres ikke og vil i givet fald afstedkomme at forældre bliver kontaktet. Det skal naturligvis være en bevidst handling fra barnets eller den unges 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 FC 4-Syds computere.

Særlig opmærksomhed på E-Sports spil

E-sport (elektronisk sport) er en betegnelse, der refererer til udøvelse af computerspil på konkurrenceplan.

Aktiviteten finder sted via internettet eller over LAN. E-sport er i dansk regi, såvel som på verdensplan, inde i en eksplosiv udvikling, og der findes adskillige websider, der har til formål at bringe nyheder om e-sport og som samtidigt fungerer som sociale fora for udøvere af e-sport. Der er de seneste år kommet flere efterskoler i Danmark med fokus på e-sport, der styrker børns indlæring, kreativitet og strategiske tænkning.

<https://da.wikipedia.org/wiki/E-sport>

De spil som bruges til E-sport har ofte en højere PEGI mærkning (+16) og som hovedregel spilles disse spil ikke FC 4-Syd. For tiden tager vores E-Sport aktivitet udgangspunkt i CounterBlox, på servers som kun FC 4-Syds indmeldte børn og medarbejdere har adgang til.

LAN-party / Computercafé

Vores pædagogiske overvejelser omkring computercafé er, at det afholdes i FC 4-Syd, hvor medarbejderne har mulighed for at rammesætte ud fra det som er aftalt i FC 4-Syd. PC-Café kan afholdes på Jens Warmingsvej, hvor der er mange computere, og hvor aktiviteten er tilrettelagt af medarbejderne i FC 4-Syd.

Særligt i Juniorklubben afholdes der ca. 4 LAN-parties om året.

Film

I forhold til hvilke film, vi ser sammen med børnene skeles der naturligvis også her til aldersmærkningen for de enkelte film. Dette gælder både i FC 4-Syd og ved turer til biografen og lignende.

Gode råd til forældre og medarbejdere i FC 4-Syd

Denne vejledning til forældre og medarbejdere skal tydeliggøre og anskueliggøre hvilke overvejelser som FC 4-Syd gør sig i forhold til medbragte digitale enheder. Afsnittet har desuden til formål at give forældre gode råd til børnenes brug af digitale medier, så forældre får de bedste forudsætninger for at støtte op, og samarbejde om FC 4-Syds mediepædagogik.

Gode råd til forældre angående deres børns onlinevaner (*medierådet 2019*)

1. Interesser dig for dit barns "online liv" ved at spørge ind til det og følge med.
2. Husk at børn grundlæggende bruger medier til det samme som voksne: At søge informationer, læse nyheder, løse opgaver, lade sig underholde, spille, slappe af og være i kontakt med vennerne.
3. Anerkend at digitale og sociale medier for børn er en adgangsbillet til fællesskabet.
4. Overvej at indføre tidsbegrænsninger for online brug og medie fri zoner.
5. Vær selv en god rollemodel i forhold til fx tidsbegrænsning og at være nærværende.
6. Lær dit barn gode online-vaner som at tale pænt, ikke dele private oplysninger som fx koder, CPR-nr. og at blokere ubehagelige personer.
7. Hjælp dit barn med at løse konflikter, ligesom du ville gøre i den fysiske verden.
8. Opsøg information om de sociale medier og de spil, dit barn ønsker en profil på.
9. Hjælp dit barn med at indstille privatindstillinger på de sociale medier.
10. Lav regler om køb af apps og køb i apps.

Guide kan downloades på følgende link: <http://issuu.com/detfi/docs/foraeldreguide?e=1006250/30827420>

Aldersmærkning og indholdsikoner

FC 4-Syd anbefaler, at børn følger de vejledende aldersbegrænsninger, "PEGI", når det gælder spil til PC og konsoller (eks. PlayStation og Wii). PEGI har fem forskellige aldersmærker: 3, 7, 12, 16 og 18 markeret med signalfarverne grøn, gul og rød. I modsætning til PC- og konsolspil, så er apps ikke mærket efter PEGI-systemet. I stedet har Apple og Google deres egne aldersvejledninger til hhv. iOS og Android, og vi anbefaler disse følges.

Vær opmærksom på, at de spil dit barn spiller, også i FC 4-Syd, ofte bliver set af andre børn. Undlad at have spil med PEGI højere end dit barns alder, og tænk over om barnet omgås andre og måske yngre børn.

Aldersvarende spil med PEGI



PEGI 3 - Indholdet af spil med dette mærke anses for egnet til alle aldersgrupper. Der accepteres nogen vold i komisk sammenhæng (typisk de former for vold der forekommer i f.eks. Snurre Snup eller Tom og Jerry). Barnet må ikke associere figurerne på skærmen med levende figurer – der må udelukkende være tale om fantasifigurer. Spillet må ikke indeholde lyde eller billeder, der kan skræmme mindre børn. Der må ikke forekomme stødende sprog.



PEGI 7 – Spil der normalt mærkes som 3, men som indeholder scener eller lyde der kan virke skræmmende, kan betragtes som egnet i denne kategori.



PEGI 12 - Under denne alderskategori hører videospil, der viser vold af en mere livagtig karakter mod fantasifigurer og/eller vold af mindre livagtig karakter mod menneskelignende figurer eller genkendelige dyr, samt videospil der viser nøgenhed i en noget mere livagtig form. Eventuelt stødende sprog accepteres i mild grad, men må ikke indeholde seksuelle kraftudtryk.



PEGI 16 - Denne mærkning anvendes, når gengivelsen af vold (eller seksuel aktivitet) når et niveau, som ligner det, de unge oplever i det virkelige liv. Unge i denne aldersgruppe forventes at kunne håndtere mere ekstremt, stødende sprog, begreber som brug af tobak og stoffer samt gengivelse af kriminelle aktiviteter.



PEGI 18 - Voksenklassificeringen anvendes, når niveauet af vold når et stadie, hvor der afbildes grov vold og/eller elementer af specifikke typer vold. Grov vold er næsten umulig at definere, da vurderingen i mange tilfælde er subjektiv, men kan generelt klassificeres som afbildning af vold, som fremkalder en følelse af væmmelse hos den, der betragter det.

Beskrivende indholdsikoner

Beskrivelser på bagsiden af emballagen angiver hovedårsagerne til, at et spil har fået det pågældende aldersmærke. Der er otte beskrivelser: vold, stødende sprog, skræmmende, stoffer, sex, diskrimination, gambling og onlinespil med andre.



Stødende sprog Spillet indeholder stødende sprog

Diskrimination Spillet indeholder scener eller materiale, som kan virke diskriminerende eller opfordre til diskrimination

Stoffer Spillet refererer til eller viser brugen af stoffer

Skræmmende Spillet kan virke skræmmende eller angstfremkaldende på mindre børn

Gambling Spillet opfordrer til eller underviser i pengespil

Sex Spillet viser nøgenhed og/eller seksuelle handlinger eller henvisninger hertil

Vold Spillet indeholder voldelige episoder

Online Spillet kan spilles online

Sådan opsættes aldersbegrænsninger på iPhone og Android.

FC 4-Syd anbefaler, at forældre opsætter børns digitale medier med aldersbegrænsninger. Vi tager forbehold for løbende opdatering af styresystemer, og vi hører derfor gerne fra forældre hvis I oplever at vejledninger er forældet.

iOS (iPhone, iPad):

A) Giv dit barn adgang til alderssvarende spil

Du kan sætte din iPhone eller iPad op, så den kun kan hente og afvikle alderssvarende apps og spil, ved at følge denne vejledning:

- Tryk på indstillinger - Vælg Generelt
- Vælg Begrænsninger - Slå begrænsninger til
- Vælg en kode til begrænsninger
- Vælg Apps under Tilladt indhold
- Vælg en aldersgrænse

B) Begræns online-køb

På PC, iPad og iPhone kan du begrænse muligheden for indkøb i apps:

- Vælg indstillinger -> Generelt -> Begrænsninger
- Slå Køb i apps fra under Tillad

C) Familiedeling (iOS 8 eller nyere)

Som noget nyt i iOS 8 kan en familie på op til seks personer dele spil mv. Familiedeling giver samtidig forældre mulighed for at acceptere børnenes køb.

- Vælg Indstillinger
- Vælg iCloud
- Vælg Indstil familiedeling
- Følg vejledningen, hvor du bl.a. også kan oprette Apple-ID til børn under 13 år.

Android (smartphone, tablet:)

A) Giv dit barn adgang til alderssvarende spil

Du kan oprette indholdsfiltrering for at kontrollere, hvilke typer af apps der kan downloades på enheden. Sådan opretter du indholdsfiltrering:

- Åbn appen Google Play Butik
- Tryk på Play Butik
- Vælg Indstillinger
- Vælg Børnesikring
- Vælg de filtre, du vil anvende.
- Tryk på OK

Når du har ændret dine indstillinger, bliver du bedt om at oprette og indtaste en pincode for at forhindre uønskede ændringer i dine filterindstillinger.

B) Begræns online-køb

Du kan slå adgangskodebeskyttelse til i appen Google Play Butik for at undgå utilsigtede eller uønskede køb på din enhed.

På nogle enheder er adgangskodebeskyttelse aktiveret som standard. Hvis adgangskodebeskyttelse er deaktiveret, kan du aktivere det på følgende måde:

- Åbn appen Google Play Butik
- Tryk på Play Butik
- Vælg Indstillinger
- Vælg Kræv godkendelse ved køb
- Vælg rette indstilling
- Indtast din adgangskode

For forældre opsætning til øvrige konsoller og mange andre gode råd, se og download guide *Børn, unge og computerspil – en forældreguide*. Medierådet 2019: <https://www.medieraadet.dk/medieradet/temaer/vejledning-om-spil>

FC 4-Syd anbefaling er, at forældre:

- husker at medbragte mobiler og tablets, og indhold på disse, er et forældreansvar – ikke FC 4-Syds.
- viser interesse for og deltager i deres børns liv på nettet, især de sociale medier.
- følger aldersvejledninger på de apps og spil de lader deres børn bruge.
- holder øje med tidsforbruget. Nettet er sjovt at være på, men undersøgelser viser også en sammenhæng mellem overforbrug og ringere koncentrationsevne og sociale- og faglige kompetencer.
- er gode rollemodeller. Nybegyndere kan have svært ved at lære gode netvaner, hvis forældrene selv er online konstant, tjekker Facebook under aftensmaden eller lægger billeder op af børnene, uden at de er indforstået med det.
- ikke overvåger deres børn elektronisk, men følger aktivt med i barnets liv på de digitale medier.

Links og kilder – gode råd og vejledning:

Herunder er samlet en række links på sider med gode råd og vejledninger. Besøg dem gerne med dit barn.

Medierådet for Børn og Unge - www.medieraadet.dk - Der er så meget forældre ikke forstår - Guide introducerer forældre til børnenes online-liv.

Børns vilkår - <https://bornsvilkar.dk/faa-gode-raad/digitaltliv/>

Gode råd om digital mobning <https://bornsvilkar.dk/til-fagpersoner/mobning-trivsel/>

Multimedieforeningens spilguide - <http://angi-nordic.com/muf-spilguide/velkommen/>

Facebook® Værktøjer til forældre og undervisere - <https://www.facebook.com/help/441374602560317/>

Red Barnet. Sikker chat – sikker adfærd på nettet - <http://www.sikkerchat.dk/>

www.Sletdet.dk er Red Barnets rådgivning til børn, forældre og fagfolk, samt slettevejledninger.

Forbrugerrådet TÆNK

10 gode iPad-råd til dit barn - <http://taenk.dk/gode-raad/10-gode-ipad-raad-til-dit-barn>

Sådan beskytter du dit barn på nettet - <http://taenk.dk/gode-raad/saadan-beskytter-du-dit-barn-paa-nettet>

Dokumentet er opdateret 23.09.2025