

PC og PS spil/digitale spil principper for Fritidsklynge VVK

Spil som pædagogisk aktivitet:

Som ansvarshavende medarbejder i computerrummet skal man være både deltagende i aktiviteten/Spillet og nærværende voksen ved at være nysgerrig på medlemmernes interageren og adfærd i spillet og i forhold til den gruppe der spilles sammen med. Valg af spil og spil fællesskabet i computerrummet kan sagtens være vokseninitieret/styret, med henblik på at brugerne i PC-rummet blandes på tværs af fællesskaber eller der sikres inkluderende fællesskaber. Det kan også stå medlemmerne frit for, selv at danne grupper og dermed selv vælge hvilket fællesskab de vil indgå i ift. det enkelte spil.

Når man er tilskuer i PC-rummet eller omkring et PS-spil, så er medarbejderen opmærksom på dialogen blandt tilskuere og spillere og medarbejdere vil have for øje, at man ikke sidder med som tilskuer hver dag i PC-rummet eller omkring PS- aktiviteter,

Det kan forekomme, at medlemmer spiller PC spil eller PS-spil alene. Her er medarbejderne opmærksomme på at dette er selvvalgt, måske med udgangspunkt i at brugeren gerne vil finpudse egne spilkompetencer eller øve sig på nye spil arenaer. Medarbejderne vil have en opmærksomhed på, at det ikke er samme børn som gentagne gange vælger fællesskabet fra eller bliver fravalgt i spilfællesskabet i PC-rummet eller omkring PS-aktiviteten.

Medarbejdere vil løbende arrangere aktiviteter i PC-rummet og omkring PS, med fokus på inklusion, udvikling og berigende fællesskaber for Fritidscenterets målgruppe.

Medarbejderen i PC-rummet eller omkring PS-aktiviteten skal agere bindeled mellem aldersgrupper og fællesskaber. Medarbejder skal sætte retningen for sprogbrug og adfærd og have fokus på fordybet samtaler med de medlemmer som er i og omkring digitale spilaktiviteter. Medarbejderen skal være opsøgende i sin dialog og nysgerrig omkring brugernes spil interesser, deres niveauer i de forskellige spil, hvilke spilfællesskaber de er en del af, hvordan de kommunikerer i de forskellige spil fællesskaber og hvordan fritidscenteret kan være med til at understøtte den enkelte brugers udvikling ift. spil på PC og PS. Det vil være via denne viden, at fritidscenteret kan sikre understøttelse af fællesskaber i medlemsgruppen på den enkelte matrikel, men også sikrer at understøtte og inkludere de medlemmer som ikke nødvendigvis har adgang til PC og PS derhjemme.

Hvad kan PC- og PS-spil som aktivitet i Fritidscenteret? - Det kan understøtte et kompetence- og fællesskabsdannende miljø. Men hvad har vi særligt fokus på ift. de pædagogiske rammer i denne sammenhæng?

Kompetenceudvikling: De forskellige spil i fritidscenteret/klyngen udfordrer medlemmernes kompetencer på forskellige måder, herunder logik, hukommelse, problemløsning og forståelse af komplekse sammenhænge. Dette giver fritidscenterets medlemmer mulighed for at udvikle sig intellektuelt og praktisk gennem digitale spil. Det er medarbejdernes oplevelser at medlemmer med stærke interessefællesskaber omkring digitale spil også bruger erfaringerne fra og oplevelser i de digitale spilverdner som udgangspunkt for "lege" og samtaler udenfor PC og PS aktiviteten/rummet.

Sociale Interaktioner: Spillene er som udgangspunkt samarbejdsorienterede, hvilket fremmer social interaktion og teamwork blandt medlemmerne. Det at planlægge aktiviteter, rollefordeling og udvikling af verdener i de digitale spil, udvikler og understøtte de sociale og kommunikative evner hos brugerne. Når der løbende skal evalueres på strategier og samarbejde i et spil dannes der også grundlag for et vedvarende socialt engagement i fællesskabet, som fortsætter længe efter at PC og PS-aktiviteten er afsluttet.

Inklusion og mangfoldighed: Fritidscenteret/Klyngen vil gerne stræber efter at bryde alders- og kønsbarrierer i aktiviteter omkring digitale spil og dette gør vi ved at skabe aktiviteter og tilbyde digitale spil, som fordrer fællesskaber med alle køn og alle aldersgrupper.

Læring gennem fejl: Fritidscenteret/Klyngen ønsker at give mulighed for at medlemmerne kan udfordres, eksperimentere og øve sig i at fejle, i de digitale spil, sammen med erfarne brugere. Dette er vigtigt for at sikre at medlemmerne oplever progression i deres spilkompetencer og giver medlemmerne en tryk arena at øve sig i.

Spilletid og fordybelse

Forskning peger på, at børn og unge skal have minimum 45 minutters deltagelse i en aktivitet, for at have en oplevelse af fordybelse, udvikling og nærvær. Det tager Fritidscenteret/Klyngen udgangspunkt i, når der besluttet hvor lang tid et medlem må være del af en aktivitet med digitale spil. Derudover, skal fritidscentrene have en opmærksomhed på, at mange spil har rundelængder/turneringstid som ligger ret tæt på 45 minutter. I fritidscenteret/Klyngen vil vi derfor have fokus på at skabe rammer for PC og PS-aktiviteter der kan sikre, at alle deltagere for en god oplevelse og en mulighed for at spille i fællesskaber på den enkelte matrikel, som de ikke er en del af, via online platforme derhjemme.

Fritidscenteret/Klyngen skal sammen med forældrerådet, ude på den enkelte matrikel, drøfte, hvor meget vores medlemmer skal have adgang til PC og PS-aktiviteter, med udgangspunkt i ovenstående principper. Det vil være med udgangspunkt i drøftelsen med forældrerådet, at der ligger klare rammer og retningslinjer for tidsforbrug i løbet af en dag eller en uge, ude på matriklen.

Aldersgrænser på PC og PS spil:

Aldersmærkerne (PEGI anbefalinger) har en vejledende karakter. Man kan læse mere om dette her www.pegi.info. Fritidscenteret/Klyngen forholder sig løbende til de anbefalinger som [pegi.info](http://www.pegi.info) forklarer og beskriver. Vi anvender PEGI-mærkninger vejledende i udvælgelse af vores digitale spil. De forskellige spil bliver udvalgt med udgangspunkt i en pædagogiske faglig vurdering omkring at understøtte inkluderende, udviklende og læringsrige fællesskaber blandt vores børn og unge. Vi vægter også spil ønsker fra vores medlemmer og tager ofte drøftelser med vores medlemmer omkring hvilke spil de spiller derhjemme, hvilke spil de kender fra Youtubere, Tiktok og andre SoMe platforme. Fritidscenteret/Klyngen vil gerne være med i den digitale spiludvikling og opdateret ift. at tilbyde de spil, som vores medlemmer er nysgerrige på eller allerede spiller derhjemme.

PEGI mærket er en vejledning vi som Fritidscenter vurderer løbende. Vi har i Fritidscentret skelet til vold, brug af groft sprog og sværhedsgrad ift. strategi niveau. mvfravalgt Et eksempel på spil vi har valgt til som er PEGI-mærket over medlemmers aldersgruppe er blandt andet Fortnite, Battlefield og Valorant. Det er spil, hvor medarbejderne kan understøtte de pointer vi har beskrevet i principperne.

Nyttige links

[Forstå børn & unges digitale hverdag - Center for Digital Pædagogik \(cdfp.dk\)](#)

[Spil og gaming \(bornsvilkar.dk\)](#)

www.pegi.info