

GAMING

VI VED:

- At gaming kan være rigtigt sjovt og styrke fællesskabet, for dem, der spiller.
- At gaming også kan være anledning til problemer som udelukkelse, hårdt sprog og interaktion med fremmede med dårlige hensigter.
- At mange børn spiller spil, de –ifølge aldersgrænserne – er for unge til.
- At der kan være stærke kønsstereotyper i gaming, som tidligt udelukker piger fra at være med til at game.
- I nogle klasser kan der opstå konflikter i klassen som følge af at nogen gamer og andre ikke gør.

Hvis det er tilfældet anbefaler vi, at I også laver aftaler om, hvad I kan gøre for at modvirke dem. Ansvar påhviler både forældre til børn der gamer og til børn, der ikke gør.

Jeres opgave er at komme med forslag til nogle **fælles aftaler** om hvordan I som forældre støtter den digitale trivsel og fællesskabet i klassen, og hvordan I hjælper hinanden, hvis det bliver svært. Hvis I har for store vanskeligheder med at blive enige, kan I i stedet lave **hensigtserklæringer**. Til højre er der nogle eksempler på aftaler, som I kan tage udgangspunkt i.



EKSEMPLER PÅ AFTALER:

- Hvis børnene gamer med hinanden i fritiden, foregår det på lukkede servere, indtil den yngste elev i klassen er fyldt x år.
- Når børn i klassen gamer sammen, overholdes aldersgrænser for spil.
- Vi tager fælles ansvar for, at der ikke foregår udelukkelse og mobning eller opstår hårdt sprog i klassen som følge af gaming.
- Vi er særligt opmærksomme på om gaming skaber udelukkelse på baggrund af køn blandt børnene i klassen.





AFTALER		HENSIGTSEKTLÆRINGER			
KÆRE BØRN I <hr/> Jeres forældre har holdt et møde, hvor vi har talt om blandt andet telefon.	VI HAR BESLUTTET AT.....				
	DET HAR VI, FORDI.....				