

På computerværkstedet kan man spille alene og sammen med dine venner. Man kan spille on- og offline games. Du kan selvfølgelig også bare bruge computerne til at lave lektier og bruge internettet på almindeligvis.

Du kan booke en computertid. Hver dag er det to x 30 minutter, der skal gå mindst 30 minutter mellem tiderne. Dette gøres for at give andre muligheder for at booke tider og for at blive "luftet" og "tvunget" til at vælge andre af vores andre gode aktivitetstilbud.

Vores computere er tilkoblet samme internet opkobling som skolen, så derfor er klubbens net beskyttet i forhold til uhensigtsmæssige sider.

To gange om ugen er der E-sport(træning & kamp), hvor vi i øjeblikket kører CounterStrike. Vi er med i Yousee e-sport ligaen, som er en stor turnering for alle klubber og ungdomsskoler. Det er faste hold, men der er altid mulighed for at blive tilmeldt et hold og komme med på prøve, for at se om det er noget for én.

Der er løbende turneringer, i de forskellige som er oppe i tiden.

Der vil for det meste altid være en voksen i vores computerrummet.

Computerne er opsat sådan, som man ikke kan sidde og gemme sig, sidemanden kan altid se hvad man laver på sin computer.

Klubben har en computer-politik, den ligger bl.a. på vores hjemmeside.

Inden man får lov til at blive slippet løs i computerrummet, bliver man introduceret til politikken og regler og rammer for computerrummet.

#### Ansvarsbevidsthed:

Børnene skal udvise ansvar over for de ting som findes på værkstedet. Derudover understøtter vi dagligt børnene i at udvise ansvar i forhold til spillene. Respektere hinandens karakter og virtuelle verdener. Ansvar skal også vises over for hinanden i sproglig adfærd. Både fysisk og i den virtuelle verden.

#### Socialisering og rummelighed:

I computerrummet er der plads til alle. Vi har i alt 18 computere, hvoraf tre computere er afsat til kun piger. I mange af vores spil skal man chatte sammen, hvilket vil sige at spillene ofte er med til at skabe et socialt sammenhold, som kan være uden for alder og klasser. Rummeligheden træder tydeligt frem, da børn som kan have udfordringer fagligt i skolen, kan være stærke i den virtuelle verden. Dette er med til at understøtte en god rummelighed hos børnene, og især på tværs.

### Selvstændighed:

Vi opfordrer til at børnene hjælper hinanden. Vi lærer dem om hvordan de skal begå sig rent praktisk og derved opbygger noget selvstændighed i computerrummet.

### Selvværd:

For at understøtte opbyggelsen af selvværd, så løfter vi børnene, ved at synliggøre deres styrker og deres kompetencer, som vi fremmer og understøtter.