



Skærmpolitik for Uglegårdsskolen SFO.

Digitale medier og brug af skærme er et grundvilkår og vi anerkender den digitale arena som en arena for social aktivitet. Vi vil være med til at sikre, at der i børns liv er en god balance mellem det liv, der udspiller sig digitalt, og det, der udspiller sig fysisk. Vi vil bidrage til børnenes digitale dannelsesproces ved at give dem mulighed for at tilegne sig digitale færdigheder og kompetencer, samt udvikler en sund omgang og adfærd med digitale og sociale medier.

Vi har hentet inspiration fra Dannelsesstrategien i Solrød Kommune samt anbefalinger fra Børns Vilkår.

Vi vil jævnligt evaluere reglerne for skærmb brug og tilpasse, når det er nødvendigt. Der kan forekomme afvigelser fra retningslinjerne, når personalet vurderer det pædagogisk i forhold til individuelle behov. Det overordnede regelsæt vil blive meldt ud til forældre og børn, og ændringer hertil ligeledes via Aula.

Først vil der komme en kort beskrivelse af retningerne for SFO1 og SFO2 og derefter vil vi beskrive de pædagogiske overvejelser som ligger til grund for dette.

Retningslinjer gældende for SFO 1:

- Smartwatches, telefoner og tablets anvendes ikke i SFO tiden. Telefoner og tablets bliver liggende i tasken i SFO tiden.
- Smartwatches skal i tasken/skuffen, hvis eleven ikke kan administrere det.
- Beskeder kan gives til SFO personalet på telefon eller via tabulex. Der kan ringes til SFOens telefon i SFOens åbningstid.
- Smartboard og tablets anvendes med voksnes accept og vejledning
- 3. klasserne må gerne lave legeaftaler på egne devices sammen med en voksen (krydseren).
- Der kan være aktiviteter med egne devices på 3. årgang.
- Når der gøres brug af skærme, er det pædagogisk begrundet.

Retningslinjer gældende for SFO 2:

- Man må gerne have egen telefon på sig.
- Egne devices må kun bruges til sms, tale og evt. alarm indtil kl. 15.
- Computere og spillemaskiner i computerrum kan stadig benyttes 2 x ½ time om dagen.
- Skærm i Billardrum bliver brugt til musik
- Klubbens telefon må gerne bruges til aftaler og kontakt.

Pædagogiske begrundelser for brug af skærme og devices:

Vi har valgt at børnene ikke skal bruge mobiler og smartwatches i indskoling, idet børnene ikke skal forstyrres i undervisningen og fritid. Deres hjerner er ikke udviklet nok til at kunne fravælge og prioritere, hvis disse er tilgængelige.

I 3. klasse kan telefoner og smartwatches anvendes i samarbejde med en voksen i SFOtiden ved eksempelvis legeaftaler eller tvivl om aftaler. Vi ønsker at skabe trygge rammer for erfaringer med brug af mobiler og smartwatches. Vi guider børnene, når de laver legeaftaler, således at de laves på en passende og inkluderende måde. Yderligere hjælpes de til at have styr på hvornår de må gå og andre ting vedr. aftalen.

Beskeder vedrørende børnene skal gives til SFOens personale eller via tabulex, da det er de voksne, der har ansvaret for barnet og vi skal vide hvad deres aftale er.

Spil og skærme kan bruges som et fælles tredje, hvor børnene har en fælles aktivitet at være sammen om. Gennem spil kan børnene få fælles oplevelser som reference og danne relationer gennem aktiviteten. Yderligere kan nogle børn få lov at vise sig fra nye sider og vise hvad de er gode til, hvilket kan styrke deres selvtillid.

Eleverne kan alle noget forskelligt og har forskellige interesser. Det er vigtigt at vi favner så mange som muligt og derved indgår skærm aktiviteter som en del af de aktiviteter der tilbydes på lige fod med andre fysiske aktiviteter. Vi er opmærksomme på at minimere skærmbrug, hvor børnene passiviseres. Aktiviteter med skærm kan være sociale, idet de fysisk er sammen om eksempelvis et spil, i stedet for at sidde alene derhjemme. Der arbejdes med digitale kompetencer samt sociale kompetencer. Dette sker bl.a. ved at heppe/ikke heppe, dele, vente på tur, hjælpe hinanden mv.

Det er forskelligt hvor meget adgang børn har til skærme og spil. Derfor er det vigtigt, at vi giver alle børn erfaringer med dette under pædagogisk opsyn. Børnene kan udvikle sig ved at lære af hinanden og lære fra sig.

Der kan forekomme afvigelser fra retningslinjerne. Dette vil altid være en pædagogisk vurdering i forhold til den enkelte eller en enkelt gruppes behov.

Vi er gode digitale rollemodeller. Personalet gør brug af computer og SFOens/egen telefon, når det er nødvendigt arbejdsmæssigt, men privat brug af skærme foregår ikke blandt børnene. Vi arbejder med voksenstyrede skærm aktiviteter samt rammesatte aktiviteter hvor den voksne styrer aktiviteten. Vi er opmærksomme på, hvad børnene laver på skærmene. Hvis vi ikke selv er aktivt deltagende i aktiviteten på skærmen, er vi inden for rækkevidde, hvis der er behov for hjælp.

Særligt i SFO 2:

Her arbejder vi med, at hjælpe de unge med at prioritere skærmbrug, hvor de er aktive, kreative og sociale.

Da det at gå i SFO 2 også betyder større ansvar for egne aftaler, betyder det at mange aftaler bliver lavet med kommunikation på egne devices. Derfor er det vigtigt for os at være med til at støtte den udvikling med større frihed under eget ansvar.

Vi tilbyder begrænset spilletid i vores gamer-rum. Her bliver der arbejdet med kommunikation og samarbejde på tværs af alder, klasse og køn. Der vil både være voksenstyrede og selvkørende aktiviteter. Vi gør en aktiv indsats for at mindske brugen af egne telefoner og enheder i SFO 2. Vi opfordrer de unge til at være deltagende og gøre brug af de aktiviteter og muligheder, vi har i SFO 2.

Vi vil aktivt tage del i udviklingen af et balanceret skærmbrug. Vi vil bidrage til at de lærer at være en del af sociale fællesskaber både fysisk og online.

<https://bornsvilkar.dk/skaermguiden/6-9-aar/>

<https://bornsvilkar.dk/skaermguiden/9-12-aar/>

Udarbejdet november 2023.