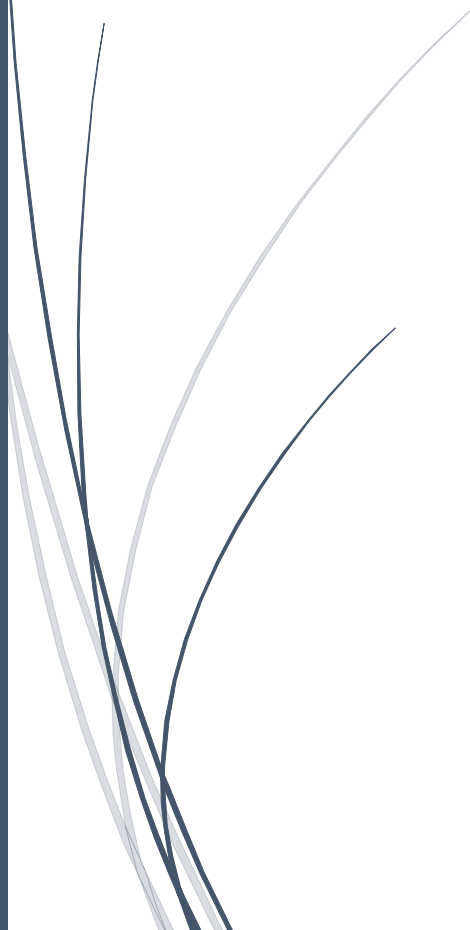


A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

12-03-2025

Mediepolitik

Brårup Fritidscenter



Indhold

Indledning.....	2
Skærm og spilletid	2
Pædagogisk redskab	2
Pædagogisk tilgang	3
Kompetencer og fællesskab.....	3
Overordnede regler	3
Overordnede ramme for baserne.....	4
Kids:	4
Youngsters:	4
Special:.....	4
Spille spil sammen med andre børn og voksne	4
Kids Basen:.....	4
Youngsters Basen:.....	5
Morgen SFO:	5
Digital dannelse Fritidsklubben	6
Afrunding	6

Indledning

Spil og digitale medier er blevet en integreret del af børns hverdag, anvendt både til leg, underholdning og skolearbejde. I dag lever vi i et digitaliseret samfund, hvor både børn og voksne har adgang til en bred vifte af digitale medier. Dette gælder også i vores SFO, hvor børnene blandt andet har adgang til Wii, PC, iPads og PlayStation. Vi finder det essentielt, at både forældre og personale forholder sig aktivt til børns brug af digitale medier.

På Brårup Fritidscenter vægter vi mulighederne i medieverdenen højere end begrænsningerne. Børns og unges kommunikation og sociale liv foregår i stigende grad gennem og omkring digitale medier. Det er derfor nødvendigt at være bevidste om denne udvikling.

Den konstante forandring i både spil og sociale medier kræver, at vi løbende reviderer vores mediepolitik og følger op på den. Personalets refleksioner, erfaringer og pædagogiske overvejelser vil forme vores mediepædagogik. Det er vigtigt for os som SFO at beskrive vores holdninger, tanker og regler omkring digital mediebrug. Den digitale verden er i en uundgåelig udvikling, som vi ønsker at anvende som et pædagogisk redskab.

På Brårup Fritidscenter forholder vi os aktivt kritiske, deltagende og nysgerrige til skærmbrug. Dette indebærer, at vi orienterer os gennem artikler om skærmbrug, læser ny forskning på området, og har pædagogfaglige drøftelser om emnet på personalemøder. Disse drøftelser er baseret på førnævnte samt vores viden og erfaringer, som vi opnår gennem deltagelse og dialog med børnene.

Vi mener, at så længe skærmbrug er tidsbegrænset, indholdet har læringsmæssig eller pædagogisk værdi, og der tilbydes andre gode aktiviteter i huset, kan skærmbrug i SFO bidrage positivt til børnenes generelle udvikling, læring og dannelse.

Skærm og spilletid

Det er forskellige regler for skærmbrug på vores Baser, men alle har det vi kalder *spilletider*. Én spilletid varer 30 minutter, og der er forskellige regler for, hvor mange spilletider børnene har pr. uge.

Pædagogisk redskab

iPad, computer- og konsolspil er aktiviteter, hvor personalet kan opbygge og styrke relationer med børn og unge. For de ansatte er det primære mål at skabe og styrke disse relationer. Når man ser det pædagogiske personale spille med børnene, handler det ikke om underholdning, men om at arbejde med relationer, tilstedeværelse og følge børnenes udvikling. Spilaktiviteterne er i høj grad sociale, da børnene lærer, hjælper og udfordrer hinanden.

Hvert spil kræver forskellige færdigheder af spilleren og er konstrueret på mange forskellige måder. Nogle spil har komplekse fortællinger og problemstillinger, typisk inden for strategispil, eventyrspil og rollespil. Gennem disse spil træner børnene logik, hukommelse og overblik, samtidig med at de udvikler kompetencer i problemløsning og forståelse af sammenhænge. Børnene udvikler strategier, hjælper hinanden, samarbejder og lytter til hinandens ideer.

En vigtig del af spiluniverset er også sprogbrug. Sprogbrug i onlineverdenen adskiller sig ofte fra den virkelige verden. På BFC arbejder vi især med børnenes sprogbrug, når de spiller sammen. Vi bruger mentalisering til at hjælpe og støtte børnene i at forstå egen og andres adfærd og følelser, så de bliver mere bevidste om deres kommunikation og samspil med andre.

Pædagogisk tilgang

Vores pædagogiske tilgang vil altid tage udgangspunkt i refleksion og dømmekraft. Det kunne f.eks. være for at:

- Styrke relationerne mellem børnene.
- Fastholde en god læringssituation.
- Styrke relationen mellem barn-voksen.
- Dyrke børnenes nysgerrighed.
- Udvikle kompetencer og styrke troen på egne evner.
- Skabe en hyggelig stund for og med børnene.

Kompetencer og fællesskab

På Brårup Fritidscenter skal *spilletider* ses som en social ting på linje med fodbold, rollespilslege mv. Her kan børnene på kryds af alder og køn godt spille sammen med hinanden, da det fælles tredje bliver omdrejningspunktet for relationen.

Det er langt sjovere at dele spiloplevelser med hinanden og børnene elsker at vise de voksne, hvad de nu har lært. At spille sammen med børnene er en anerkendelse og accept af deres naturlige nysgerrighed og naturligvis skal vi interessere os for hvad der betyder noget for børnene.

Overordnede regler

- Børnene må ikke medbringe deres private iPad eller PC.
- Smartwatch skal være i tasken og må ikke tages op, før de går hjem.
- Mobil skal være i tasken og må ikke tages op, før de går hjem.
- Video og billeder må ikke tages eller optages, mens de er i SFO.

Overordnede ramme for baserne

Kids:

- Til dagligt har børnene på Kids mulighed for at spille på SFO'ens iPads og Nintendo Switch.
- Hvert barn har max 2 spilletider pr. uge fordelt på 2 dage.

Youngsters:

- Til dagligt har børnene mulighed for at spille på SFO'ens iPads, Wii, skole-PC og PlayStation.
- Hvert barn har mulighed for én spilletid pr. dag.
- Der er ikke spilletider på de dage, hvor vi har henholdsvis drenge- og pigeklub.
- Hvor meget Wii bruges, vurderes dagligt af det pædagogiske personale.
- Begrundelsen for, at Wii ikke har spilletider, er, at vi mener, denne adskiller sig fra iPad ved at være en konsol, hvor fysisk bevægelse og interaktion med hinanden er en stor del af spiloplevelsen.
- Mange kan spille samtidig, og der kan relativt hurtigt skiftes rundt på spillere, hvilket kan styrke relationerne mellem børnene.

Special:

- På specialklassebasen har vi et tv med dvd afspiller. Denne benyttes ud fra princippet om pædagogisk dømmekraft.
- Én dag i ugen har børnene på specialbasen mulighed for at komme op på Youngsters basen og spille på iPad, Wii eller PlayStation sammen.

Spille spil sammen med andre børn og voksne

Kids Basen:

- Her må børnene spille på SFO'ens iPads og Nintendo Switch.
- I samarbejde med lærerne på Brårup Skole udvælger det pædagogiske personale spillene, der installeres på SFO'ens iPads. Der vil derfor være mange af de samme spil på SFO'ens iPads som på børnenes skole-iPads.
 - Dette gør det genkendeligt for børnene, samtidig med at der er fokus på læringsspil.
- For at have en spilletid skal børnene være to om én iPad.
 - Dette er for at fremme samarbejde og evnen til at vente på tur.
 - For at styrke relationerne børnene imellem.
 - For at styrke fællesskabet blandt børnene.
- Når børnene på Kids har spilletider, sidder de i legeområdet, hvor en voksen er tæt på.
 - Dette giver det pædagogiske personale mulighed for at støtte børnene, dér hvor de er.
 - Det giver også mulighed for, at personalet kan involvere sig og vise interesse for børnenes digitale færdigheder og nysgerrighed.
- Andre børn må ikke kigge på, mens der spilles.
 - Dette for at sikre, at børnene ikke opholder sig i spilleområdet det meste af dagen i SFO, men deltager i de andre aktiviteter vi har i huset.
 - Der kan i nogle tilfælde være et pædagogisk formål med, at børn får lov at kigge på.

Youngsters Basen:

- Her må børnene spille på SFO'ens iPads, skole-PC, PlayStation og Wii
- I samarbejde med lærerne på Brårup Skole udvælger det pædagogiske personale spillene, der installeres på SFO'ens iPads. Der vil derfor være mange af de samme spil på SFO'ens iPads som på børnenes skole-iPads.
 - Dette gør det genkendeligt for børnene, samtidig med at der er fokus på læringsspil.
- For at have en spilletid på iPad, skal børnene være to om én iPad.
 - Dette er for at fremme samarbejde og evnen til at vente på tur.
 - For at styrke relationerne børnene imellem.
 - For at styrke fællesskabet blandt børnene.
- Børnene kan spille PlayStation på Youngsters-basen.
 - Spillene på PlayStation er udvalgt af det pædagogiske personale.
 - Her skal man være mindst to personer for at have en spilletid.
- 3. klasse har skole-PC, som de må bruge til én spilletid i SFO.
 - Børnene må spille Minecraft og Roblox på deres skole-PC.
 - Børnene må også lave lektier på deres PC, hvilket ikke kræver en spilletid.
- Her spiller børnene inde på basen, hvor en voksen er tæt på.
 - Dette giver det pædagogiske personale mulighed for at støtte børnene.
 - Det giver også mulighed for, at personalet kan involvere sig og vise interesse for børnenes digitale færdigheder og nysgerrighed.
- Andre børn må ikke kigge på, mens der spilles.
 - Dette for at sikre, at børnene ikke opholder sig i spilleområdet det meste af dagen i SFO, men deltager i de andre aktiviteter vi har i huset.
 - Der kan i nogle tilfælde være et pædagogisk formål med, at børn får lov at kigge på.

Morgen SFO:

Børnene har mulighed for at benytte SFO'ens iPads som en del af morgenens aktiviteter, men med tydelige retningslinjer.

Digital dannelse Fritidsklubben

I vores kælder har vi et gamerrum, som primært bruges af vores J&U Klub, men også af vores Fritidsklub for børn i 4.-6. klasse. Vores vision er at skabe et trygt og udviklende digitalt miljø, hvor børn og unge kan navigere mellem den online verden og den virkelige verden på en god og sund måde.

Vi ønsker at lægge vægt på online adfærd og digital dannelse og give børnene de bedste forudsætninger for at forstå og håndtere de udfordringer, de møder i den digitale verden.

Afrunding

Børn og unges skærmbrug er et meget diskuteret emne, i de danske medier. Mange holdninger og meninger kommer frem, både fra fagpersoner, meningsdannere, politikere og forældre. Børn bliver i dag født ind i en digitaliseret verden, en verden der er fyldt med muligheder – og faldgruber.

Udover de udviklingspotentialer vi har beskrevet, så mener vi at vi har et ansvar for at støtte og hjælpe børnene til at kunne identificere disse faldgruber samt navigere i dem, når de havner deri. Dette gør vi ved at anerkende børnenes interesse for spil på diverse platforme, være til stede når de spiller og ved at bruge mentalisering for at hjælpe dem til at forstå sig selv og hinanden i den online og fysiske verden.