



SFO Hendriksholm

Hendriksholm Boulevard 20. 2610 Rødovre

SFO 1 Universet og SFO Klub27



Skærmbrug på SFO Hendriksholm

Indledning og formål:

På SFO Hendriksholm har vi mange aktiviteter, som vi hver dag motiverer børnene til at deltage i og være en del af. Det er vigtigt for os at have et bredt udvalg af aktiviteter, ture og deltagelsesmuligheder uanset hvilke færdigheder, interesser eller kompetencer det enkelte barn har.

På SFO Hendriksholm har vi en ramme for, hvordan skærmbrug og teknologi kan og vil indgå hensigtsmæssigt i dagligdagen. Derfor vil vi med dette skriv tydeliggøre vores overvejelser og pædagogik for børns skærmbrug i fritiden på SFO.

Den samfundsmæssige og teknologiske udvikling stiller store krav til forældre og pædagogers digitale viden, da vi lever i en verden, hvor børn og unges brug af skærme er en naturlig del af deres hverdag.

Vi ser at spil og generel færden på computere og mobiler har stor betydning og tiltrækningskraft og betragtes af de fleste børn og unge som en digital legeplads.

Computerrum i SFO

Vi mener, at vores computerrum på SFO Hendriksholm er vigtigt i forhold til at styrke børns digitale dannelse. Vi forsøger at gøre computerrummene på SFO attraktive, og vi tilbyder et miljø, der fungerer socialt integrerende.

Børnene bliver fortrolige med brugen af computere og ikke mindst internetfærdsel generelt. De voksne i SFO går i dialog med børnene om deres færden på nettet, og vi hjælper og vejleder børnene.

Der er altid en pædagog tilstede i SFOernes computerrum. Den voksne enten spiller med børnene eller ser på børnenes spil, derved får de voksne på SFO indblik i, hvad der rører sig blandt børnene, og indsigt i børnenes vaner på nettet.

Computerrummene i SFO er en social aktivitet, da der ofte er andre børn som kigger på, hepper og hjælper, og derved er en del af aktiviteten og fællesskabet.

I computerrummene får personalet indblik i børnenes relationer, når der f.eks. tages beslutninger om, hvad der skal spilles, hvem der er på hold med hvem m.m. Det giver træning i sociale færdigheder, samarbejde og demokratiske processer, og den digitale færden styrker børnenes koncentrationsevne, koordination, overblik, taktisk forståelse, planlægning og problemløsning.

De spil vi tilbyder på SFO, og det børnene spiller på nettet, er altid alderssvarende. Hvert enkelt spil i SFO's computerrum bliver vurderet af den computeransvarlige i SFO. Det er ikke tilladt at være på Facebook, Youtube, Snapchat eller lign. på SFOens computere, da aldersgrænsen for profiloprettelse på de fleste sites er 13 år.



SFO Hendriksholm

Vi ønsker en god omgangstone og et positivt sprog i vores computerrum, og vi oplever at spil på computere i mange tilfælde understøtter det enkelte barns sprogudvikling. Vi har et åbent læringsmiljø i computerrummene hvor fællesskaber, venskaber og nye bekendtskaber styrkes på tværs af alder og interesser.

De programmer og spil der er på SFO Hendriksholm er købt og ejes af SFO, og skolecomputere er kun til brug i skolen eller til lektier derhjemme.

Særligt for SFO Universet

I Universet har vi et computerrum med 12 computere, og tre gange om ugen har vi adgang til skolens mediatek hvor 2. klasses børnene kan spille. Derudover har vi på Kærstuen Wii, hvor børnene typisk laver "lets dance". I Universets computerrum er der altid en voksen tilstede. Børnene har en computerdag om ugen, med max to spilletider af en halv times varighed.

De hyppigste spil der spilles i Universet:

- **Roblox** - En masse forskellige spil på en enkelt platform, hvor der spilles individuelt og sammen med andre børn fra SFO
- **Minecraft Education**-Kendt fra skolen og privat. En verden hvor man skal bygge med klodser og hvor fantasien udfoldes. Typisk er der to spillere der spiller sammen i Minecraft.
- **FRIV**-forskellige aldersvarende onlinespil
- **Brookheaven**- Rollespil hvor børn udvikler sociale kompetencer
- **FIFA** -Fodboldspil hvor flere kan spille sammen

Særligt for SFO Klub 27

I Klub27's computerrum har børnene adgang til 9 computere og 2 PlayStations. Børnene kan have én tid af en halv times varighed om dagen fem dage om ugen. Børnene booker deres tid ved at skrive sig på en seddel i computerrummet og børnene kan kun booke tid til sig selv. Hvis et barn ønsker at ændre eller slette sin tid er det altid efter aftale med den voksne der er i computerrummet og det er altid den voksne der laver ændringen. Processen med at booke sin tid og holde øje med hvornår man så kan komme til, giver mange børn træning i at kende klokken og i at planlægge deres dag.

Der er ofte turneringer i Klub 27's computerrum hvor børnene spiller sammen og imod hinanden som f.eks. i FIFA. Derudover har vi i Klub 27 tre pædagoger der er "uddannet" i T & I på TekX, og derfor er der hen over året en masse kreative projekter i computerrummet.

Kreative designerprogrammer som vi bruger i Klub 27's computerrum:

- RD Works-designerprogram til laserskærer projekter som f.eks. plantekasser
- CRICUT-designerprogram til mærkater og tryk til eks. børnene egen mulepose
- CANVA- designerprogram til billeder og plakater. Bruges også til at lave klubavis



SFO Hendriksholm

De hyppigste spil der spilles i Klub 27 er:

- **Roblox** - En masse forskellige spil på en enkelt platform, hvor der spilles individuelt og sammen med andre børn fra klubben, som har en fælles interesse for samme spil.
- **Minecraft Education**
Kendt fra skolen og privat. En verden hvor man skal bygge med klodser og hvor fantasien udfoldes. Typisk er der to spillere der spiller sammen i Minecraft.
- **Bloons TD6** - Et strategispil hvor der er figurer der springer de balloner der kommer ind på banen. Et spil der både spilles individuelt og sammen med andre.
- **Fortnite** - Der er sat en aldersgrænse, så det er kun spil som anbefales fra 3+. Et spil der både spilles individuelt og sammen med andre. Fortnite er et skydespil, uden blod.
- **The Sims** - The Sims er en populær serie af spil, der krydser digitale dukkehuse med simulationer af hverdagen. I The Sims kontrollerer man et lille digitalt menneske – en Sim. Man skal både sørge for kost og logi til sin Sim, samt holde et vågent øje med dens karriere, hobbyer og sociale forhold.
- **FIFA** -Fodboldspil hvor flere kan spille sammen

Anbefalede spil og aldersmærkning

På SFO tager vi afsæt i de anbefalinger PEGI kommer med. PEGI er et europæisk system for vurdering af aldersgrænser for indholdet i computerspil.

PEGI-mærkning er anbefalinger og ikke en lovbestemmelse, så derfor har vi på SFO Hendriksholm IT ansvarlige pædagoger. De ansvarlige afprøver og vurderer de spil der spilles, for at se om de er egnede til at spille i SFO. Der kan i enkelte særlige tilfælde blive spillet et spil hvor aldersanbefalingen er højere. Dette vil altid være på baggrund af pædagogisk vurdering og efter godkendelse af SFO-ledelsen, og der vil altid skulle foreligge en skriftlig begrundelse for hvorfor netop dette spil kan tilbydes. Forældrene kan altid komme med indvendinger imod dette.

Mobiltelefoner og Smartwatch på SFO Hendriksholm:

På SFO ønsker vi ligeledes at understøtte hensigtsmæssig skærmb brug på mobil og Smartwatch, så derfor har vi disse retningslinjer som er gældende i SFOtid

SFO Universet

I SFO Universet er der enkelte børn der har Smartwatch. Disse enheder sættes altid på "skole-MODE" i SFO-tid. Efter aftale med forældre kan dette MODE ændres når barnet skal hjem. Hvis der er børn der har mobiler, vil de altid skulle opbevares i skoletasken på forældrenes ansvar.



SFO Hendriksholm

SFO Klub 27

I Klub 27 har mange børn en mobiltelefon og/eller Smartwatch. Gældende for både mobiltelefon og Smartwatch er, at det er jer forældre der har ansvaret for denne enhed, både hvis den bliver væk og også hvad den bliver brugt til.

- I Klub 27 har vi et mobilrum for 4-6 klasses børnene. Her er det muligt at sidde i 30 min om dagen. De spil eller sider børnene er på i mobilrummet skal være alderssvarende og matche de aldersanbefalinger vi har i Klub 27.
- Gældende for 2. klasses børn i maj-juli og 3. klasse børn:
Hvis børnene har en mobiltelefon og/eller Smartwatch, skal den enten opbevares i skoletasken eller afleveres til kukkeren hvis dette er aftalt med forældrene. I visse tilfælde kan et barn eller en gruppe børn få lov til at bruge sin telefon i klubbens mobilfri zone, det kan eksempelvis være i en aktivitet som PokemonGO eller for at ringe hjem til forældre. Dette aftales altid med en pædagog på dagen.

Generelt

På SFO Hendriksholm er vi i dialog med skolebestyrelsen omkring skærmbrug generelt på skole og i SFO. Derudover er SFO løbende i dialog med Unicef og center for digital pædagogik, da vi ønsker de bedste forudsætninger for vores pædagogiske overvejelser omkring skærmbrug på SFO Hendriksholm.

Dette skriv vil derfor løbende blive drøftet og revideret efter behov og generel viden på området.

Revideret december 2024