



Endrupskolens SFOII – Klubben

Adfærdsaftaler vedrørende brug af digitale redskaber og - medier

Børn, unge og voksne møder i stigende omfang digitale redskaber og sociale medier som afføder nye koder, normer og samværsformer. Det kalder på fornyet behov for dannelse og etiske pejlemærker. Vores pædagogiske opgave er at hjælpe og støtte børnene til at begå sig trygt og sikkert i verden.

Vi vil gerne lære børnene at bruge digitale redskaber og - medier aktivt og i sociale sammenhænge så det støtter den praksis vi har.

På baggrund af pædagogiske overvejelser, anbefalinger og aldersgrænser for spil (PEGI) har vi udarbejdet et sæt adfærdsaftaler for brug af digitale redskaber og - medier der gælder når børnene opholder sig i Klubben.

Pædagogiske overvejelser

Vi tilbyder en bred vifte af aktiviteter i Klubben og inddrager jævnligt børnene i drøftelser om aktivitetsudbuddet i Klubben. Vi bestræber os løbende på, at tilpasse tilbuddet til børnenes behov for at gøre os relevante i deres børne- og ungdomsliv. Fritidstilbuddet skal være et trygt sted for børnenes relationsdannelse og oplevelse af fællesskab og tilhørsforhold. Dette orienterer personalet sig imod og stiller sig til rådighed for at understøtte. Gennem samtaler og meningsfulde aktiviteter skaber vi et miljø præget af nærvær og gensidig interesse for hinanden.

Børnenes dannelse sker i samspil med de voksne, herunder også deres digitale dannelse. Derfor møder vi børnene med interesse og nysgerrighed. Vi udviser forståelse for deres behov og støtter dem i at udvikle fornuftige omgangsformer der er inkluderende. Vi søger ligeledes at finde et afbalanceret forhold mellem at integrere digitale redskaber og - medier i vores aktiviteter på en legende og undersøgende måde og at fravælge disse så børnene får mulighed for at fordybe sig i andre aspekter af deres fritidsliv i klubben.

Aftalesættet er blevet til efter grundige pædagogiske drøftelser i medarbejdergruppen, en spørgeskemaundersøgelse blandt børnene som er blevet fulgt op af uddybende samtaler samt erfaringer fra en forsøgsperiode første halvår 2023



Adfærdsaftaler

1. Vi interesserer os for børnenes digitale interessefællesskaber og spørger gerne ind til det de laver og med hvem mens de er på deres telefon
2. Vi har forståelse for, at børnene kan have behov for at tjekke deres telefon efter skoletid og anerkender deres behov for, at slappe af samt tjekke op på aftaler og beskeder. Vi opfordrer dem til at lægge mobiltelefonen væk efterfølgende
3. Vi går gerne i dialog med jer forældre og støtter op om de aftaler I laver med jeres barn
4. Vi har et *mobil-hotel*, en kasse i caféen, hvor børnene frivilligt kan aflevere deres telefon og hvor den opbevares på eget ansvar mens de er i klubben
5. De fleste af vores aktiviteter indeholder ikke skærm. De voksne vurderer altid hvornår et digitalt redskab er relevant for aktiviteten, hvornår den kan bidrage positivt til aktivitetens eller turens indhold og sociale fællesskab
6. Vi forpligter os som voksne til at understøtte børnenes digitale dannelse med aktiviteter hvor børnene kan være aktive, kreative og sociale
7. Vi inddrager brug af børnenes mobiltelefon når det giver mening ex. til at søge inspiration i krea-værkstedet, til tegneaktiviteter eller til nye tricks på boldbanen, til quiz og konkurrencer ex. Kahoot eller til et fotoværksted, QR-orienteringsløb, foto-gemme og stopmotion-film
8. I caféområdet ønsker vi at opmærksomheden er rettet mod hinanden når vi hygger og spiser sammen. Derfor skal mobiltelefonen ikke være fremme mens man opholder sig i caféen eller venter i køen
9. I garderoben kan man henlægge sit tøj og sin taske inden man går videre i klubben. Garderoben er ikke til ophold eller leg og mobiltelefonen skal ikke være fremme
10. Glasgangen fungerer både som ankomst- og gennemgangsrum. Det er hér vi ofte møder hinanden, får øjenkontakt og har mulighed for samtaler i løbet af dagen. Derfor skal mobiltelefonen ikke være fremme mens man opholder sig i glasgangen
11. Gaming kan være sjovt, kreativt og udviklende og kan samtidig bruges som afsæt for fællesskab og digital dannelse. Derfor er det muligt at booke en tid (½ time dagligt) til enten at spille på en af klubbens 8 pc'ere eller på playstation
I pc-rummet er der følgende aftaler:
 - A. Det er kun dem der har en spilletid, der opholder sig i rummet
 - B. Mad indtages udelukkende i caféområdet
 - C. Vi taler til hinanden, vi hverken råber eller skriger