

DIGITAL(MOBIL)POLITIK

Ørestad Fritid 2024

Per 1. april 2024



Da Undervisningsministeriet har udsendt nye anbefalinger omkring skærmbrug i fritidstilbud, er det blevet besluttet at vi skal revidere og videreudvikle vores retningslinjer omkring digitale devices. Det følgende afsnit indeholder de kerneværdier, vi som fritidstilbud vurdere er særligt vigtige at betragte, samt de tiltag, rammesætninger og forventninger der er gældende i og omkring brugen af mobiltelefoner og tablets i Fritidscenter Ørestad.

Dette er et levende dokument, og vi kan løbende foretage ændringer når vi reviderer vores politik, i samspil med forældregruppen eller vi vurdere at det er gavnligt for fællesskabet eller læringsrummet i klubben.

KERNEVÆRDIER

1. Digital leg og samvær står på lige fod med den fysiske og er en del af det, at være barn og ung i vores tid.
2. Vores vigtigste samarbejdspartner er forældre
3. Personalet er rollemodeller og skal være nysgerrige, tillidsopbyggende og aktiv deltagende i børnene digitale liv



UDDYBELSE AF KERNEVÆRDIERNE

At være barn eller ung i dag betyder næsten, at det er umuligt, ikke at komme i kontakt med digitale medier i en af dens mange forskellige former. Om det er børnehaveklassebørnene, der i fællesskab med pædagogen sidder rundt om en iPad og ser på billeder fra turen i kkfo'en igår og deler deres oplevelser, en 4. klasses elev der spiller Roblox på telefon sammen med sine venner, eller en gruppe fra 7. Klasse, der skriver sammen om hvad de skal lave sammen i weekenden.

Vi finder det derfor vigtigt, at vores personalegruppe er opmærksomme, nysgerrige, samt evner at påvirke og involvere sig i børnenes digitale liv. Vi skal kunne hjælpe dem til at kunne navigere i en digitaliseret verden, som (digitalt) dannede mennesker. Netop disse faktorer har ledt vores beslutning om ikke at forbyde digitale devices i klubben.

Vi ser det som vores opgave at være med til at lade klubbens børn og unge udforske digitale aktiviteter i trygge omgivelser, hvor en blanding af rammesatte pædagogiske aktiviteter har til formål at nuancere og udfordre børnenes blik på digitale medier, og hvordan man kan bruge dem. Vi vil også tilbyde digital "fri leg", der giver mulighed for at afprøve forskellige roller, holdninger og samspil med andre. Med det sagt, er det vigtigt at understrege at vores ønske ikke er at alle børn skal sidde med digitale devices hele dagen, hver dag. Derimod ønsker vi, at børnene i klubben bliver tilbudt og deltager i nuancerede aktiviteter, som både finder sted i den digitale verden og/eller den fysiske.

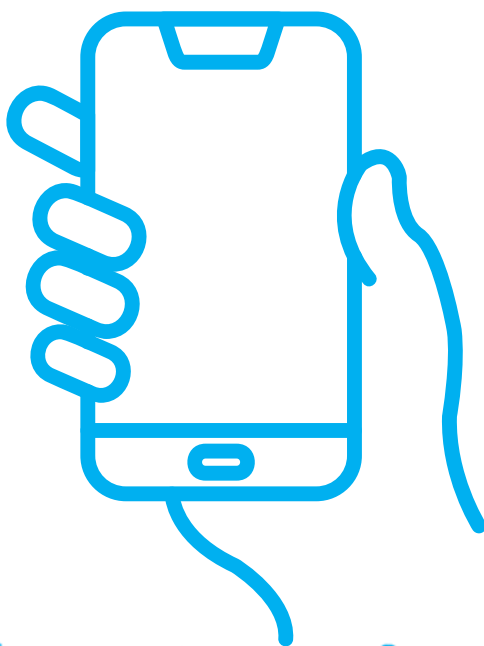


KERNEVÆRDIERNE FORTSAT

Ved ikke at forbyde brugen af digitale devices, giver det også personalet muligheden at have åben dialog og tillidsopbyggende tilgang til børnene omkring måder disse medier bruges på. Det giver også plads til at børnene kan stille spørgsmål til hvad de oplever på dem. Spørgsmål, der måske kan være svære at snakke med sine forældre om.

Vi betragter forældre af klubbens børn og unge som vigtige samarbejdspartnere, da de besidder en værdifuld viden og inderligt kendskab til deres barn. Ydermere er det dem, som tager de store beslutninger angående barnets adgang til digitale medier og devices, samt fungerer som de primære rollemodeller for hvordan man benytter dem.

Derfor ønskes det fra klubbens side at søge og opretholde en åben dialog med forældre omkring dette emne, og vi stiller os til rådighed for spørgsmål og vejledning angående barnet eller børnegrupper i det omfang der er muligt



HVORDAN ARBEJDER VI MED MOBILTELEFONER I PRAKSIS

I dette afsnit findes der et overblik over hvilke tiltag og regler klubben har opsat for at leve op til vores kerneværdier omkring digitale devices.

PÆDAGOGISK TILRETTELAGTE AKTIVITETER

Hver matrikel afholder mindst 1-2 pædagogisk tilrettelagte aktiviteter om ugen, der involverer brugen af mobiltelefoner/tablets. Eksempler på dette kan være fælles spil af Roblox, Brawl Stars og Among Us. Andre eksempler kan være aktiviteter som Pokemon Go, filmindspilning, eller Evo Tag, som er en form for laser tag der benytter telefonen som bl.a walki talki. Hvis børnene ikke har en mobiltelefon/tablet, er klubben i besiddelse af et antal, som vi stiller til rådighed.

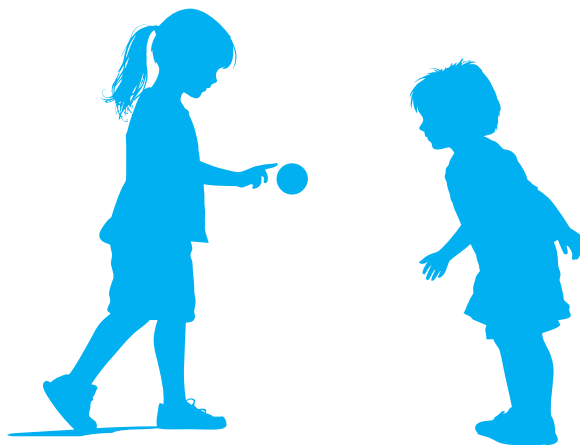
MOBILZONER

Hver matrikel har oprettet tydelige mobil-zoner, for at synliggøre over for børnene, hvor det er tilladt at benytte deres telefoner. Det gavner også for at undgå den spejlings refleks, man kan blive udsat for, når man træder ind i et rum og flere mennesker sidder fremme med deres mobiltelefoner. Samtidigt har personalet bedre mulighed for at opsamle børn, der befinder sig i ydre zonerne af klubben. Der kan dog gives tilladelser til at afvige fra denne regel ift. børn med særlige behov, eller ved pædagogisk funderede overvejelser.



FRI MOBIL DAG

En dag om ugen vil mobilzonen i klubben være tilgængelig i hele åbningstiden for vores 4-7. klasser. Der vil være personale til stede hele dagen, dog kan det være skiftende i hvem der befinder sig i mobilzonen. Dette hjælper hele personalegruppen i at "have fingeren på pulsen" over hvad der særligt interesserer børnegruppen på et givent tidspunkt, og indsigt i børnenes "indre liv". Personalet deltager aktivt i børnenes leg, indgår i tillidsopbyggende og fordomsfri samtaler om hvad børnene møder i den digitale verden. og hvordan man omgås i den. Dette medvirker til opbyggelsen af den digitale dannelse hos barnet (og den voksne). Personalets aktive deltagelse i den åbne mobilzone forstærker også muligheden for at kunne opsamle børn på kanten af fællesskaber, etablere nye legerelationer mellem børn, eller observere på børn eller børnegrupper personalegruppen finder vigtig at kigge nærmere på.



VORES HVERDAG MED MOBILER

MOBILFRI KLUB INDIL 15:30

Fra åbningstid og frem til kl. 15.30 fungerer vi reelt set som en mobilfri institution, dog med undtagelse af pædagogisk tilrettelagte aktiviteter, hvor mobiltelefonen fungerer som værktøj eller formidler af aktiviteten. Begrundelsen for beslutningen ligger i, at de fleste af vores rammesatte aktiviteter begynder eller ligger i dette tidsrum. Vi ønsker at løfte digitalt formidlede aktiviteter op på lige fod med disse. Efter kl. 15.30 vil det være muligt for vores 4-7. klasser at benytte deres telefoner i vores mobilzoner.

MOBILEN I TASKEN ELLER HOS DE VOKSNE

Som udgangspunkt skal børnene opbevare deres mobiltelefoner enten i skoletasker/skab, eller aflevere dem til os, hvis barnet selv vurderer, at de ikke kan styre det indtil kl. 15.30, er bange for at den bliver stjålet mm.

Særlig tilladelse kan give hvis f.eks. mor snart skal føde, hunden er syg og til dyrlægen etc.. Hvis barnet efter påmindelse har svært ved at opleve kravet, kan personalet holde barnets telefon indtil kl. 15.30. Ved gentagne hændelser af dette, og pædagogisk vurderet gavnligt, kan man indkalde forældrene til en opsamlende samtale.



OPSTART I KLUB SOM 3. KLASSE

Vi har fra tidligere år oplevet 3. klassernes store interesse i at spille og være på deres telefoner, hvilket selvfølgelig er forståeligt, da de kommer fra KKFO'en hvor der er mobilforbud.

Desværre har vi set at denne begejstring har ledt til, at en del af børnegruppen fravælger at afprøve de mange andre nye aktiviteter, som klubben også har at tilbyde. Derfor er det blevet besluttet, at 3. klasser ikke må benytte deres telefoner i klubben uden for pædagogiske aktiviteter, hvor personalet deltager.

Dette gør sig gældende indtil de starter i 4. klasse, hvilket betyder starten af sommerferien.

Det er vores ønske, at de får bedre muligheder for at afprøve flere af de mange nye aktiviteter klubben har at tilbyde. Inklusiv at møde nye venner på tværs af aldersgrupper og klassetrin.



COMPUTERE OG DIGITAL KREATIVITET

Hos Fritidscenter Ørestad lægger vi vægt på at bidrage til en sund og udforskende kultur, samt udviklingen af kompetencer, indenfor forskellige genre i det digitale og teknologiske rum.

Vi bestræber os på at være med i udviklingen og hvad der rør sig hos børnene, så vi kontinuerligt kan tilbyde reflekterende og pædagogisk velbegrundede aktiviteter i takt med teknologiens hastige udvikling.

Blandt vores tilbud er computerværkstedet. Et pædagogisk tiltag, hvor samvær og digital dannelse er i fokus. Særligt udvalgte spil tilbydes til børnene, baseret på alderssvarende anbefalinger og faglig vurdering. Det kan være Roblox, Fortnite, The Sims, Minecraft og andre. Samspil er i fokus, hvad end det er direkte i spillet eller i engagementet med de andre ved computerne.

En stor del af børns liv foregår via diverse gaming platforme, og det samme gør kontakten med både venner og fremmede. Derfor er det pædagogiske personale også aktive ved computerne sammen med børnene, og fungerer som medspiller og sparringspartner. Den fælles aktivitet og forståelse for gaming miljøet skaber grobund for gode snakke og refleksioner. Et eksempel kan være om sprogbrug, herunder hvad man siger til andre og sig selv, både i det fysiske rum samt det digitale.

Derudover tilbyder vi forskellige mere kreativt teknologiske aktiviteter. Det kan være kodning i Scratch, grafisk design, 3D design og print, Podcast, videoproduktion og meget andet. Vi tilbyder også gaming på Playstations samt VR headsets, og blander teknologi og bevægelse med bl.a. EVO lasertag.



TELEFONLISTE FOR KLUBBERNE

Arena Skolen

Pt. fælles med KFS

Kalvebod Fælled

29792893

Ørestad

29792714

