



BESKRIVELSE AF PRAKSIS

Samt pædagogiske overvejelser i fb.m. brug af computerrummet på Mallinggaard SFO

Vi lever i en digital tidsalder, hvor mange digitale platforme har vundet indpas i hverdagen for voksne såvel som børn. Personalet har løbende dialoger om hvordan vi bedst muligt kan medvirke til børnenes digitale dannelse og følger løbende med i forskningen på området. Begreber som "Skærmtid" fylder mere og mere i alles hverdag, senest aktualiseret af sundhedsstyrelsens overordnede anbefalinger. Vi har et stort fokus på at børnene ikke eksponeres i en sådan grad at det kan være skadeligt for deres fysiske- såvel som psykiske trivsel. Vi ved at I forældre repræsenterer rigtig mange forskellige holdninger til de digitale muligheder og jeres børns brug af disse og vil i det følgende beskrive hvad der p.t. er praksis Mallinggaard og efterfølgende lidt om vores overordnede pædagogiske overvejelser. Vi er klar over at vores praksis på området ikke nødvendigvis passer ind i alle jer forældres ønsker om hvordan praksis burde være, men håber at dette skriv kan medvirke til en højere forståelse for - og indsigt i hvilke pædagogiske tanker og værdier der ligger til grund for denne.

Rammer & Struktur

På Mallinggaard SFO har vi et computerrum hvor børnene kan leve sig ind i det digitale spilunivers og dyrke deres interesse i fællesskab med andre børn. Rummet bliver styret af kompetente voksne, der har indsigt og viden på området.

Computerrummet er åbent fra ca. kl.13.30. Dagene er fordelt på de forskellige årgange, så alle har mulighed for at komme op og udforske den digitale verden. Skemaet for computerdagene ser således ud:



Mandag: 0.årgang.

Tirsdag: 1.årgang.

Onsdag: 2.årgang.

Torsdag: 3.årgang.

Fredag: Vil i princippet være lukket, men med mulighed for at iværksætte special tilrettelagte pædagogiske forløb for udvalgte børn/grupper. I forældre vil blive orienteret hvis jeres børn indgår i et sådant forløb/aktivitet.

Ferier: Der vil være begrænset adgang til faciliteterne. De ansatte der varetager opgaven i ferierne sætter rammerne for hvor meget, så der er en passende balance mellem tid i computerrummet og tid til øvrige aktiviteter der er tilgængelige.

Børnene har hver især mulighed for at have tid bag en computer, en iPad, Arkadespilmaskinen eller en PlayStation. Tiderne administreres af medarbejderen som er stationeret i rummet den pågældende dag. Her er det medarbejderens ansvar at skrive de børn op, som ønsker sig en spilletid. Dette gøres på en tavle, så børnene også selv kan holde øje med hvornår det er deres tur, og hvem der kommer efter når deres tur er forbi. Børnene vil oftest gerne have en tid samtidig med én eller flere af deres venner og det forsøger vi altid så vidt muligt at imødekomme. Vi oplever derfor også tit, at børnene gerne venter i længere tid, så de kan være flere ved siden af hinanden på hver sin computer. Det er vores oplevelse at børnene prioriterer det sociale aspekt højt.

Børnene kan spille 30-minutter pr tur. - med mulighed for flere ture, som ikke nødvendigvis starter lige efter man har afsluttet en tid. Børnene har typisk mellem 1-3 tider oftest fordelt på de forskellige platforme (PC, PlayStation og iPad).

Et fællesskab

Årgangen har fri adgang til computerrummet på deres dag, og når tiderne skifter oplever vi ofte, at børnene både før, og efter deres tur stadigvæk lever sig ind i atmosfæren og oplevelserne som rummet tilbyder. Vi ser, at denne indlevelse ofte danner større grupper af børn som følger med, når én eller flere af deres kammerater spiller et spil. De snakker og diskuterer med hinanden omkring spillet, samt vejleder og hjælper hinanden hvis der opstår problemer i spillet.

Vores overvejelser

For os er "skærmtid" derhjemme, ikke det samme som når man har "skærmtid" i SFO'en. For lige præcis det at børnene sidder fysisk sammen og har en voksen tæt på der kan guide på både adfærd og "teknik"-skaber et solidt fundament for at arbejde med børnenes digitale- samt sociale dannelse.

Computerrummet oplever vi er positivt for børnenes sociale liv, og deres indbyrdes relationer til hinanden. Rummet giver mulighed for at danne relationer på tværs af klasser, køn og digitale kompetencer, som ikke nødvendigvis ville opstå andetsteds. Vi prioriterer så vidt muligt at de spil der er tilgængelige i computerrummet er multiplayer-spil. Altså spil hvor børnene skal spille sammen 2 eller flere.

Børnene øver sig i at mestre. Forenklet sagt så lærer børnene, at det kan betale sig at man øver sig, for derigennem at blive bedre til spillet. Belønningen er ofte at de stiger i niveauer, får nye baner/udfordringer, som kan løses med nye værktøjer/våben/køretøjer. Børnene lærer af de fejl de begår og deres motivation og interesse for spillet gør at de ikke lader sig slå ud, men kæmper videre. Vedholdenhed og tro på egne evner styrkes.

Der er hele tiden nye systemer, netværk, funktioner, nye regler m.fl. som børnene skal forholde sig til, og tilpasse sig. Hvis man vil spille mere end et spil, så skal man være åben for at lære de nye forudsætninger og rammer at kende. Det træner i høj grad børnenes evne til at omstille sig.

Det kan være nødvendigt at børnene spørger om hjælp for at komme videre, og den hjælp er ikke blot at finde hos den voksne. Vi oplever i høj grad også at børnene opsøger hjælp fra hinanden, eller bliver tilbudt hjælp af et andet barn. Børnene træner både deres kommunikative- og sociale kompetencer.



Links med supplerende viden

Nedenfor har vi samlet nogle links til artikler der forhåbentlig kan hjælpe/inspirere jer som forældre til at støtte op omkring jeres barns digitale dannelse.

Sådan snakker du med dit barn om gaming – Artiklen skriver om børn i alderen 12-15, men indholdet passer i lige så høj grad til børn i SFO.

<https://digitaldannelse.org/vidensbase/guide-saadan-snakker-du-med-dit-barn-om-gaming/>

Hvad gør jeg når mit barn taler grimt? Råd til forældre om hvordan, man f.eks. kan forebygge det til tider "barske" sprog der findes i onlineverdenen.

<https://digitaldannelse.org/vidensbase/gaming-hvad-goer-jeg-naar-mit-barn-taler-grimt/>

Dit barn tager næppe skade af at spille meget computer:

<https://videnskab.dk/forskerzonen/kultur-samfund/ingen-grund-til-panik-dit-barn-tager-naeppe-skade-af-at-spille-meget-computer>

Fortnite – Skidt eller kanel?

<https://cfdp.dk/blog/gaming/fortnite-skidt-og-kanel/>

Center for digital pædagogik - Surf rundt på siden, der findes masser af spændende læsning - samt gode råd til hvordan vi kan støtte op omkring de unges trivsel i den store digitale verden.

<https://cfdp.dk/>

Lær at kende forskel på den gode og dårlige computerspilletid -

<https://www.folkeskolen.dk/elevtrivsel-it-nb/debat-laer-at-kende-forskel-pa-den-gode-og-den-darlige-computerspilletid/4673703>

Sundhedsstyrelsens anbefalinger om skærmtid.

[Skærme fylder mere i vores liv, og det kan påvirke vores mentale sundhed og trivsel | Sundhedsstyrelsen](#)