



Børnenes brug af skærme i SFO'en

På Havdrup SFO bruger vi skærme, som beskrevet i afsnittene nedenunder. Fælles for vores brug af alle skærme og medier er, at de bruges i forhold til fællesskabet i SFO'en. Når børnene bruger en skærm i SFO'en, har personalet forholdt sig til, hvad det udvikler hos det enkelte barn, og hvordan det understøtter det enkelte barns udvikling af sociale kompetencer.

Hvordan bruger børnene skærmene?

I spillehallen samles børnene i en kultur omkring spil og leg. Dette sker gennem de taktiske og fysiske spil, som de kan spille derinde. De skaber en social arena, hvor de har spillene til fælles og kommer i snak på tværs af klasser og aldersgrupper. Udover selve spillene lærer børnene også at vente på tur, tabe, vinde, hjælpe hinanden, dele succeser og opbygge selvtillid. De udvikler strategisk tænkning, kreativitet, planlægning og logik.

De forskellige spil byder på flere oplevelser i form af dystre/kampe, fælles mål og at hjælpe hinanden.

Fjernsynes bruges gerne til morgen tv, hvor børnene kan slappe af.

Hvad udvikler skærmen hos børnene?

Brug af IT udstyr udvikler børnenes IT kompetencer og basale computerfærdigheder. Mange spil styrker deres grovmotorik og hånd-øje koordination. Når der spilles Just Dance er børnene fysisk aktive og danner sociale relationer med andre børn. Samtidig er spil som Minecraft med til at styrke deres fantasi.

Hvad kan skærme i vores kontekst?

Børn samles omkring skærmene og opbygger nye relationer og hjælpes ad trods alder. Nogen gange har de også behov for at bruge det som et frirum til at slappe af.

Spillehallen er med til at holde børnene på SFO'en frem for, at de tager hjem og sidder alene og spiller.

Hvad gør skærme ved det sociale?

I forhold til det sociale så spejler børnene sig i hinanden og bygger relationer på baggrund af dette. Spillene kan fungere som fælles 3, for børn der har behov for at komme med i et fællesskab.

Det kan dog også skabe splittelse og føre til konflikter i forskellige omfang. Her er der et felt hvor pædagogen kan arbejde med at udvikle børnenes sociale kompetencer.

Det hjælpes ad med at lære spillereglerne at kende og sammenligner dem måske, hvis de kender forskellige regler.

Er der nogle ulemper forbundet med den måde at bruge skærme på?

Det kan skabe en vis afhængighed og føre til isolation, hvis der ikke bliver sat grænser og regler for brug af udstyret. Nogle fravælger måske også andre aktiviteter – heriblandt fysiske aktiviteter.

Relationer gennem en skærm fungerer anderledes end ved fysiske lege. Man får ikke aflæst andres kropssprog, men har til gengæld lettere ved at bruge forstyrrende sprog og adfærd over for andre, fordi man ikke står til ansvar på samme måde.

Beskriv de pædagogiske argumenter for computere?

Man fanger de børn, som ikke er til sport. De udvikler deres kommunikation, IT læring, finmotorik og fællesskab blandt børn, som måske ellers ikke ville finde hinanden.

De lærer at konkurrere på et venskabeligt plan og samarbejde.

Beskriv de pædagogiske argumenter for spillemaskiner?

En spillemaskine som Wii styrker bevægelse og koordination. Børn finder sammen på baggrund af en fælles interesse og ikke alder, som normalt.

Beskriv de pædagogiske argumenter for fjernsyn?

Det giver en rolig start på dagen, hvor man er sammen med andre, men kan slappe af samtidig, fordi man ikke skal tage stilling til så mange ting.

Beskriv de pædagogiske argumenter for brug af egne telefoner?

Når de viser hinanden, hvad de har lavet, spejler de sig i hinanden og deler viden. Telefonerne hjælper med at skrive, stave og læse.

Hvordan er vi opmærksomme på at børnenes skærmbrug ikke udvikler afhængighed?**Hvordan griber vi ind?**

For at forhindre afhængighed er der sat nogle rammer og grænser. De har kun én spilledag om ugen og en tidsgrænse hertil. Hvis de snyder, bliver det italesat. Dertil vil der være andre aktiviteter, som de kan lave, og de voksne fortæller om disse.

De voksne er opmærksomme på børnenes adfærd i forbindelse med spillene.

Hvordan er vi opmærksomme på at børnenes skærmbrug ikke udvikler isolation? Hvordan griber vi ind?

Igen sætter de voksne grænser for, hvor lang tid børnene må spille om dagen. Der bliver desuden opfordret til at spille i hold og spil med mere end én spiller.

Skal vi tage hensyn til at et barn sidder med en iPad, når de er hjemme hos deres forældre og derfor allerede har opfyldt sin skærm kvote, når de kommer i vores varetægt?

Der er forskel på at spille hjemme og på SFO'en. Hvis de ikke må spille i SFO'en, bliver de udelukket fra fællesskabet.

Dog kan der laves en aftale, hvis forældrene mener, at det er særlig vigtigt, og de skal selv snakke med barnet om det.

Hvordan sørger vi for at alle børn, har en varieret hverdag, med et varieret pædagogisk indhold?

Der laves en ugeplan, hvor forældre og børn kan se, hvilke aktiviteter der er i SFO'en. Hvis der render børn rundt uden formål, bliver de guidet til en aktivitet. Pædagogerne deltager selv i aktiviteterne og kan også være med til andre ting.

Hvordan sikre vi os at børnene, ikke kommer på indhold der ikke er for dem, når de er vores ansvar?

Der er faste rum, hvor de må bruge deres telefon og i disse rum, vil der altid være en voksen tilstede. Den voksne vil være opmærksom og holde øje, samt snakke med dem om det.