

# Mediehåndtering og pædagogisk brug af digitale medier - Højelse SFO

## Indledning:

Vi kan som SFO se at den digitale verden og brugen af den er i stigende udvikling. Flere og yngre, bruger den digitale verden og alle dens muligheder, derfor bliver vi også nød til at forholde os til dens udvikling.

Brugen af computer til E-sport, mobiltelefoner i dagligdagen, tablets til underholdning er hverdagen for de fleste børn i SFO både i skole og hjemme.

I denne digitale verden er der mange faldgruber og muligheder, mange valg og vejledende råd, derfor mener vi at det er vigtigt med pædagogisk velovervejede tanker omkring brugen af digitale medier på Højelse SFO.

**Hvad er digitale medier:** Alle enheder, som kan kommunikere med andre, gå på internettet eller spille computerspil. Dvs. alle slags telefoner, computere, Ipad/tablets og smartwatch etc.

## Formål:

Vi ønsker med denne mediehåndtering at formidle vores pædagogiske overvejelser omkring brugen af digitale medier.

Målet er at øge barnet/den unges "gode" digitale dannelse.

Hvad er digital dannelse:

*Digital dannelse er, ifølge forskerne, flere ting. De udpeger blandt andet:*

- Evnen til at **forstå og bruge** digitale medier.
- Evnen til at **reflektere kritisk** over digitale medier, deres indhold og opbygning.
- Evnen til at forstå, hvordan man **opfører sig** socialt acceptabelt på digitale medier.

*Videnskab.dk*

Disse mål opnår vi ved at:

- At børnene i SFO'en har tilgang til de digitale medier.
- At de digitale medier er en del af SFO'ens aktiviteter.
- At der er retningslinjer, for brugen af de digitale medier.
- At det pædagogiske personale vejleder i brugen af de digitale medier og brugen af vores enheder.

### **Refleksioner og overvejelser:**

Vi ser dialogen, som et vigtigt redskab i børnenes digitale dannelse. Vi tager derfor en snak med børnene omkring de problematikker og konsekvenser, der kan opstå, hvis de ved et uheld starter et ikke aldersvarende site/spil eller anvender deres egne digitale medier på uheldig måde i SFO.

Vi ser digitale medier som en social aktivitet og vigtig del af børns digitale dannelse. Vi som SFO tror ikke på en fremtid, uden brug af digitale medier; eks. NemID, borger.dk, netbank, Aula og mange andre, kræver brugen af digitale medier. Derfor mener vi det er vigtigt at udvikle og øge børnenes kompetencer og færdigheder til brugen af de mange digitale medier. Udover at lære at bruge de digitale medier er de færdigheder og kompetencer, som vi særligt ser øget:

- Samarbejde
- Lytte, respektere og anerkende andre
- Kreativitet
- Gå på mod
- Fordybelse og koncentration

### **Regler:**

Vi har ansvaret for de digitale ting, som vi indkøber og lader børnene bruge og her er vores regler gældende. Regler findes i afdelingerne SFO1 og SFO2, og omhandler indhold omkring adfærd, tid og sociale spilleregler under aktivitet – Hvad, hvorfor og hvordan, og herunder også mulige konsekvenser hvis regler overtrædes.

De ting som medbringes hjemmefra, er forældrenes ansvar, og de skal overholde de gældende regler i SFO, når de er her, og bemærk at SFO ikke kan overvåge alle.

Børnene må ikke optage eller tage billeder af hinanden på Højelse Skole/SFO med eget digitale medie, og kun med SFO'ens medier hvis det er projektorienteret, og efter aftale med en voksen. Derudover skal børn følge alle anvisninger fra de voksne.

Vi afholder årligt 1 til 2 foredrag for børnene i SFO, omkring den digitale udvikling og de faldgruber der er.

**Sociale medier og Digitale medier** – se definition: Hvad er digitale medier - (herunder Facebook, snapchat mm.) **er ikke tilladt i SFO1**, heller ikke på evt. medbragte enheder, da man skal være 13 år før brugen af dem.

Vi bruger PEGI som det er tiltænkt, netop som et anvisende værktøj som farve vurderings metode for spil. PEGI er ikke tiltænkt som forbud og PEGI er ikke lov.



### Aldersikoner

PEGI har fem forskellige aldersmærker: 3, 7, 12, 16 og 18 markeret med signalfarverne grøn, gul og rød og har følgende beskrivelse:

#### 3

Spil indeholder ikke nogen elementer, som vurderes at virke skræmmende eller skadelige på børn. Spil markeret med 3 kan dog sagtens være for svære for børn på 3 år. Aldersgrænserne handler altså ikke om sværhedsgrad.

#### 7

Spil indeholder elementer, som vurderes at virke skræmmende på de yngste. Det kan for eksempel være urealistisk vold mod fantasifigurer, og det kan være skræmmevirkninger på lyd- og billedsiden.

#### 12

Spil indeholder ofte mere realistiske voldsskildringer, som for eksempel realistisk vold mod fantasifigurer. Aldersmærkningen kan også gives på grund af "umoralske elementer", som for eksempel anstødeligt sprog eller undervisning i pengespil.

#### 16

Spil indeholder ofte stærkere skildringer af vold, som for eksempel realistisk vold mod menneskelignende figurer. Aldersmærkningen kan også blive givet på grund af "umoralske elementer", som for eksempel brug af stoffer, alkohol og tobak.

#### 18

Spil indeholder ofte meget stærke skildringer af vold eller sex som for eksempel tortur, vold mod forsvarsløse mennesker eller pornografi.

Det vil sige at vi i SFO *ikke tillader* spil eller film med **markeringen 18**.

**I SFO 1** tillader vi brugen af film og spil i markeringen 3 og 7, hvis der vises film med højere angivelse, vil forældre skulle give tilsagn.

**I SFO 2** holder vi os til 3, 7 og 12, men kan tillade spil angivet til 16, hvis det er i en pædagogisk voksen styret aktivitet.

Vi følger i øvrigt lovgivningen på film området som også følges af biograferne:

Børn må først se en 11-års film fra den dag, de er fyldt 11 år, og først se 15-års film fra den dag, de er fyldt 15 år.

Børn, der er fyldt 7 år, må ifølge loven se alle film, hvis de følges med en voksen, dvs. en person der er fyldt 18 år, men i SFO vil forældre altid skulle give tilsagn hvis der ses film ud over deres alder.

Børn under 7 år må i følge loven ikke se en film, der har fået en 11- eller 15 års-censur - heller ikke hvis de er ledsaget af forældre eller andre over 18 år.

**I UK** (Ungdomsklubben) sættes ingen PEGI aldersgrænse for spil, da UK er fra 13-18 år, men personalet bestemmer hvad der tillades. Fx Den unge kan komme til at spille CS:GO hvis personalet tillader dette. CS:GO er et godt eksempel på hvordan PEGI har rykket sig i aldersanvisning fra første Counter-Strike angivet til 12 år, til i dag 18 år, grundet udvikling af bedre opløsning, effekter og den virkelighedstro visning i spillet.

Alle film og spil i både SFO 1, SFO 2 og UK bliver vurderet af personalet inden de bruges. Selvfølgelig er ingen form for pornografi tilladt.

Vi henviser til uddybende anvisning og beskrivelse på medierådets site:

<https://www.medieraadet.dk/> eller forældreguide på:

<https://www.medieraadet.dk/files/docs/2018-10/ANGI%20parents%20guide%202018%20DK.pdf>