

Mobiler, computere og PS5:

Klubben har mobilfri dage året rundt og også helt skærmfri dage i løbet af en måned, dog kun i sommertiden. Det kan læses i vores uge- eller månedsplan. Og dem forventer vi i klubben, at I respekterer. Vi skal nok minde jer om det, hvis I skulle komme til at glemme det, eller ikke har været opmærksom på det.

I klubben må du spille computer 1 gang om dagen i max. 40 min. Du skriver dig på en tid på computerseddelen. Har du skrevet dit navn på en tid er den bindende. Ellers må du få hjælp af en pædagog fra klubben.

Din egen mobil i klubben må du gerne bruge, som du næsten har lyst til- eller som I har aftalt hjemmefra. Hvis pædagogerne i klubben, ser dig med din mobil meget, må du forvente, at vi kommenterer på det og måske inviterer dig til at lave noget andet med os eller dine kammerater ☺.

Du må spille de spil, som klubben har installeret på deres computer. Dog må du ikke i 4. klasse spille CS, CS:Go. Det er forbeholdt de ældste årgange i klubben. Så det må du vente lidt med, eller spille derhjemme, hvis dine forældre giver dig lov.

Udpluk af mediepolitikken for Klubben:

Medier spiller en væsentlig rolle i børn og unges socialisering, læring og udvikling og ikke mindst som kilde til underholdning. Da medier indgår som en integreret og naturlig del i børn og unges hverdag og udvikling, er det nødvendigt, at vi som klub har en fagligt funderet holdning til brug af digitale medier. Formålet med en tydelig mediepolitik er at synliggøre vores pædagogiske arbejde med digitale medier og digitale platforme i klubben.

Mediepolitikken skal gøre det tydeligt og overskueligt for børnene/de unge i klubben at forstå de pædagogiske beslutninger, der er truffet i forbindelse med brug af digitale medier og platforme. Samtidig skal politikken give tryghed for forældre.

Med en tydelig mediepolitik er det vores mål og ønske at skabe tryghed om og indsigt i, hvordan digitale medier og Gaming danner ramme om gode, sunde aktiviteter sammen med og blandt børn og unge i vores klub. Vi ser brugen af medier og Gaming som en aktivitet på lige fod med alle andre pædagogisk igangsatte aktiviteter i klubben.

Med mediepolitikken sætter vi spot på, hvordan vi arbejder sundt og etisk med onlineverdenens tilbud.

Pædagogiske overvejelser

Det er vores opfattelse, at børnenes brug af digitale medier kan være med til at styrke deres udvikling og trivsel, når der er et pædagogisk, stærkt fokus på, hvordan medier bruges.

Vi har fokus på at styrke børnenes digitale kompetence: at det enkelte barn forstår at bruge sine digitale færdigheder i en værdiskabende sammenhæng med andre.

Klubben sætter rammer for, hvordan digitale medier anvendes for at sikre, at det enkelte barn og gruppen styrkes.

Vi har pædagogisk særligt fokus på sociale færdigheder, trivsel, samarbejde og demokratiske processer:

- Digital dannelse: Hvordan behandler man hinanden ordentligt og med respekt? Her er der fokus på både skriftlig og visuel kommunikation (herunder billeder/video)

- Respekt og grænser: Hvad er OK – hvad er ikke OK? Hvordan er man den bedste kammerat? Hvad er konsekvensen for dig selv og andre i forhold til det, du gør online?
- Forpligtende fællesskaber: Hvad skal du være opmærksom på online for at være den bedste kammerat?
- Problemløsning/konflikthåndtering: Hvordan kommer man videre, når man selv eller andre føler sig uretfærdigt behandlet eller, når man ikke er enig i andres brug af medier?

Med vores pædagogiske fokus på ovennævnte, opnår alle – hver for sig og sammen - læring og udvikling særligt inden for følgende områder:

- Stærke, sunde relationer (netværk)
- Kritisk og sund tilgang til den digitale verden
- Etik og moral

Forældreansvar

I klubben guider og støtter vi børnene/de unge til en ansvarlig og fornuftig etisk tilgang til medier/spil. Vi anser det for et vigtigt forældreansvar løbende at være i dialog med deres børn og unge om til- og fravalg på de sociale medier, valg af spil og chat rooms, sprogbrug, normer og etik – herunder brug af fotos og video.