

MBU - Rådmandsmøde (Rådmandsmøde)

21-10-2025 11:00 - 13:15

Rådmandens kontor, rådhuset

Information: Helle Bach Lauridsen

Ole Kiil Jacobsen

Jette Bjørn Hansen (afbud)

Morten Korsgaard Kristensen (afbud)

Rasmus Rosendahl Brink Graff

Nikolaj Harbjerg

Rasmus Ellermann-Aarslev

Stefan Møller Christiansen (afbud)

Susanne Holst

Tanja Nyborg (afbud)

Thomas Medom

Pkt. 2: Tid: 10 min. Deltagere: Elin Poulsen og Anne Sofie Skare Rasmussen

Pkt. 5: Tid: 20 min. Deltagere: Martha Berdiin og Anders Hovmark

Indhold

Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 7. oktober 2025.....	1
Punkt 2: Svar på forslag fra RV, KF, DD, M og ALT om smartphones i klubtilbud for 4. - 6. klasse (HBL).....	2
Punkt 3: Forberedelse af udvalgmødet d. 22. oktober 2025.....	3
Punkt 4: Evt.....	3

Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 7. oktober 2025

MBU - Rådmandsmøde (Rådmandsmøde)

07-10-2025 12:00 - 13:15

G2, lokale 323, st.

Information:Deltagere:

Helle Bach Lauridsen
Ole Kiil Jacobsen
Jette Bjørn Hansen
Morten Korsgaard Kristensen
Rasmus Rosendahl Brink Graff
Nikolaj Harbjerg
Rasmus Ellermann-Aarslev
Stefan Møller Christiansen (afbud)
Susanne Holst
Tanja Nyborg
Thomas Medom

Pkt. 2: Tid: 15 min. Deltagere: Jeppe Dalsgård

Pkt. 3: Tid: 10 min. Deltagere: Louise Heltborg Budde

Pkt. 6: Tid: 15 min. Deltagere: Gitte Lervad Lundø og Jens Møller Hald

Pkt. 7: Tid: 10 min. Deltagere: Birgit Møller

Indhold

Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 23. september 2025.....	1
Beslutning for Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 23. september 2025.....	1
Punkt 2: AI i folkeskolen – Temadrøftelse i Børn og Ungeudvalget 22.09.2025 (HBL).....	1
Beslutning for Punkt 2: AI i folkeskolen – Temadrøftelse i Børn og Ungeudvalget 22.09.2025 (HBL).....	1
Punkt 3: Udmøntning af anlægsbevilling til udemiljøer i dagtilbud (HBL).....	1
Beslutning for Punkt 3: Udmøntning af anlægsbevilling til udemiljøer i dagtilbud (HBL).....	1
Punkt 4: Forberedelse til byrådsmødet d. 8. oktober 2025.....	2
Beslutning for Punkt 4: Forberedelse til byrådsmødet d. 8. oktober 2025.....	2
Punkt 5: Evt.....	2
Beslutning for Punkt 5: Evt.....	2

Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 23. september 2025

Beslutning for Punkt 1: Godkendelse af referat fra den 23. september 2025

Godkendt.

Punkt 2: AI i folkeskolen – Temadrøftelse i Børn og Ungeudvalget 22.09.2025 (HBL)

Tid: 15 min. Deltagere: Jeppe Dalsgård

Beslutning for Punkt 2: AI i folkeskolen – Temadrøftelse i Børn og Ungeudvalget 22.09.2025 (HBL)

Jeppe Dalsgård deltog.

Forvaltningschef Helle Bach Lauridsen har sat forslaget på dagsorden med henblik på at rådmanden drøfter og godkender materiale til drøftelse i udvalget om AI i folkeskolen. Kunstig intelligens er allerede en del af skolens virkelighed. Det giver nye muligheder, men også udfordringer fx i forhold til prøverne og undervisningen i folkeskolen generelt. Temadrøftelsen skal give mulighed for politisk drøftelse i udvalget.

Det indstilles, at rådmanden:

1. Drøfter og godkender materiale til temadrøftelse om AI i folkeskolen

TN rammesatte punktet og JD gennemgik efterfølgende slides til drøftelse herunder mindre justeringer.

Bemærkninger

Rådmanden roste materialet. Det blev desuden italesat, at det er en teknologi, som er kommet for at blive, hvorfor man også forsat skal insistere på at blive dygtigere på området.

Beslutninger

Materiale til udvalgmødet blev godkendt.

HBL følger op.

Punkt 3: Udmøntning af anlægsbevilling til udemiljøer i dagtilbud (HBL)

Tid: 10 min. Deltagere: Louise Heltborg Budde

Beslutning for Punkt 3: Udmøntning af anlægsbevilling til udemiljøer i dagtilbud (HBL)

Louise Heltborg Budde deltog.

Forvaltningschef Helle Bach Lauridsen har sat forslaget på dagsordenen med henblik på, at rådmanden drøfter og godkender forslag til udmøntning af de afsatte midler i anlægsaftalen til budget 2026 til udemiljøer i dagtilbud på 10 mio. kroner i 2026. I forbindelse med den 2. tekniske behandling af budget 2026 i Magistraten ændres midlerne fra anlæg til at være driftsmidler i Børn og Unge. Indstillingen er under forudsætning af Byrådets endelig godkendelse af budgettet 2026-2029 ultimo oktober.

Det indstilles, at rådmanden drøfter og godkender:

1. At midlerne fra anlægsbevillingen fordeles blandt dagtilbuddene efter børnetallene i de enkelte dagtilbud.
2. At dagtilbudslederen prioriterer midlerne blandt afdelingerne på baggrund af en konkret vurdering af den enkelte afdelings behov for forbedring af de pædagogiske læringsmiljøer udenfor.
3. At dagtilbuddene tager afsæt i anbefalinger fra tilsynet til forbedringer af kvaliteten af de pædagogiske læringsmiljøer udenfor.

Bemærkninger

Kredsen drøftede anvendelsesmuligheder og prioritering af midlerne lokalt, der som udgangspunkt skal bruges med afsæt i anbefalinger fra tilsynet.

Beslutninger

Beslutningspunkterne 1-3 blev godkendt.

Der skal udarbejdes ekstern kommunikation.

HBL følger op.

Punkt 4: Forberedelse til byrådsmødet d. 8. oktober 2025

Beslutning for Punkt 4: Forberedelse til byrådsmødet d. 8. oktober 2025

Intet til referat.

Punkt 5: Evt.

Beslutning for Punkt 5: Evt.

Intet til referat.

Punkt 2: Svar på forslag fra RV, KF, DD, M og ALT om smartphones i klubtilbud for 4. - 6. klasse (HBL)



8. oktober 2025
Side 1 af 2

Rådmandsindstilling

Emne Svar på forslag fra RV, KF, DD, M og ALT om smartphones i klubtilbud for 4. - 6. klasse

Til Rådmandsmøde

Børn og Unge

Pædagogik, Organisation og Sundhed
Aarhus Kommune

1. Hvorfor fremsendes forslaget?

Forvaltningschef Helle Bach Lauritsen har sat forslaget på dagsorden med henblik på, at rådmanden drøfter og godkender byrådsindstillingen, der er svar på forslag fra Radikale Venstre, Konservative, Danmarksdemokraterne, Moderaterne & Alternativets: Fælles vision og retningslinjer skal styrke trivsel og minimere smartphone-brug i fritidspædagogikken for 4.-6. klasse.

Fritid, Uddannelse og Forebyggelse

Grøndalsvej 2
8260 Viby J

Direkte telefon: 41 87 43 83

Forslaget fra RV, K, DD, M og Alt blev behandlet på byrådet d. 13. august 2025.

Sagsbehandler:
Anne Sofie Skare Rasmussen

2. Indstilling – hvad skal der tages stilling til?

Det indstilles, at:

- Byrådsindstillingen drøftes med henblik på godkendelse

3. Hvilke ændringer indebærer forslaget?

Byrådsindstillingen beskriver, hvilke allerede eksisterende materialer, der findes til klubber i arbejdet med at udvikle retningslinjer for børns brug af digitale devices. Den beskriver også, hvilke tiltag UngiAarhus har på området.

Det foreslås at fastholde og styrke forankringen af den eksisterende, lokale tilgang for at sikre et fortsat pædagogisk råderum og relevans for de enkelte klubbers virkelighed.

Den 30. september 2025 kom der en ny aftale mellem regeringen og Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Det Konservative Folkeparti, Dansk Folkeparti og Radikale Venstre om mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud m.v.

Kravet vil gælde skoler omfattet af folkeskoleloven (børnehaveklassen og 1.-10. kl.), fritidstilbud (SFO og fritidshjem) op til og med 3. kl.,



kommunale internationale grundskoler (børnehaveklassen-9. kl.) og ungdomsskolens heltidsundervisning (8.-10. kl.).

8. oktober 2025
Side 2 af 2

I Aarhus Kommune betyder det, at klubtilbud i Ung i Aarhus ikke er omfattet. De alternative læringsmiljøer (Ung i Aarhus) drives ikke som heltidsundervisning, men som nedsat skema (§9 stk. 4 i folkeskoleloven), hvorfor de heller ikke er omfattet. Netværksskolen vil være omfattet af de nye krav, da de drives som heltidsundervisning.

4. Økonomiske konsekvenser af forslaget

Opgaven ligger inden for en allerede eksisterende opgave for klubberne i Aarhus, hvorfor forslaget ikke kræver ekstra økonomiske ressourcer.

Orienteringen til Børn og Unge-udvalget laves på baggrund af den dataindsamling, som klubberne i UngiAarhus laver vedr. skærmbrug i klubberne og kræver derfor heller ikke ekstra ressourcer. Det samme gælder for understøttelsen fra forvaltningen, der allerede understøtter UngiAarhus på området.

5. Videre proces og kommunikation

Der vil ultimo 2026 blive en orientering til Børn og Unge-udvalget, hvor de bliver orienteret om, hvordan forslaget er blevet udmøntet lokalt i klubberne i Aarhus Kommune.

Indstilling

Til Byrådet
Fra Børn og Unge
Dato Dato for fremsendelse

Svar på forslag fra Radikale Venstre, Konservative, Danmarksdemokraterne, Moderaterne & Alternativet: Fælles vision og retningslinjer skal styrke trivsel og minimere smartphone-brug i fritidspædagogikken for 4.-6. klasse

1. Resume

Byrådet har modtaget et beslutningsforslag fra Radikale Venstre, Konservative Folkeparti, Danmarksdemokraterne, Moderaterne og Alternativet om at udarbejde fælles kommunale retningslinjer for minimering af smartphone-brug i klubtilbud for 4.-6. klasse. Forslaget adresserer debatten om børns trivsel, fordybelse og sociale fællesskaber i lyset af stigende skærmbrug blandt børn og unge.

I arbejdet med børn og unges brug af digitale devices har UngiAarhus etablerede processer og materialer til udvikling og implementering af lokale retningslinjer for smartphone-brug i klubafdelingerne, hvor børn, unge og forældre aktivt inddrages, og retningslinjerne evalueres årligt.

Det foreslås at fastholde og styrke forankringen af den eksisterende, lokaletilgang for at sikre et fortsat pædagogisk råderum og relevans for de enkelte klubbers virkelighed.

1. Beslutningspunkter

Det indstilles:

At 1) Mobilpolitikken for klubber i Aarhus Kommune udarbejdes lokalt af klubberne ud fra de udviklede materialer fra Børne- og Undervisningsministeriet og materialet udviklet i forbindelse med den fritidspædagogiske vision.

2. Hvorfor fremsendes indstillingen?

Indstillingen er et svar på forslaget fra Radikale Venstre, Konservative, Danmarksdemokraterne, Moderaterne & Alternativet: Fælles vision og retningslinjer skal styrke trivsel og minimere smartphone-brug i fritidspædagogikken for 4.-6. klasse, der blev behandlet i byrådet d. 13. august 2025.

Den 30. september 2025 kom der en ny aftale mellem regeringen og Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Det Konservative Folkeparti, Dansk Folkeparti og Radikale Venstre om mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud m.v. Kravet vil gælde skoler omfattet af folkeskoleloven (børnehaveklassen og 1.-10. kl.), fritidstilbud (SFO og fritidshjem) op til og med 3. kl., kommunale internationale grundskoler (børnehaveklassen-9. kl.) og ungdomsskolens heltidsundervisning (8.-10. kl.).

I Aarhus Kommune betyder det, at klubtilbud i Ung i Aarhus ikke er omfattet. De alternative læringsmiljøer (Ung i Aarhus) drives ikke som heltidsundervisning, men som nedsat skema (§9 stk. 4 i folkeskoleloven), hvorfor de heller ikke er omfattet. Netværksskolen vil være omfattet af de nye krav, da de drives som heltidsundervisning.

3. Hvilken værdi skabes for borgere og samfund?

Debatten om smartphone-brug blandt børn og unge i fritidstilbud berører centrale aspekter af børn og unges trivsel og udvikling. Beslutningsforslaget fra RV, KF, DD, M og ALT fremhæver bekymringer fra Trivselskommissionen, Sundhedsstyrelsen, forskning og forældre vedrørende negative konsekvenser af overdreven skærmtid, såsom manglende fordybelse, nærvær, social udvikling og opståede konflikter.

Børne- og Undervisningsministeriet (BUVM) har udsendt anbefalinger om begrænsning af digitale distraktioner¹ og balanceret brug af skærme (bilag 2), som lægger op til, at man lokalt arbejder med at skabe mobilfrie fritidstilbud el-

¹ Med digitale distraktioner menes der digitale forstyrrelser.

ler zoner. Det skal bemærkes, at UngiAarhus i dag allerede arbejder pædagogisk bevidst med digital dannelse.

UngiAarhus har i forbindelse med den fritidspædagogiske vision udarbejdet et dialogværktøj til arbejdet med lokale retningslinjer på området (bilag 3 og 3a). Med et fælles materiale giver det forvaltningen (MBU) mulighed for at understøtte klubberne i arbejdet med at udvikle lokale retningslinjer.

Materialet er sendt til alle klubber i foråret 2024 og har også været omkring bestyrelser og lokale MED-udvalg ad flere omgange. Bilag 4, 5 og 6 indeholder forskellige eksempler på skærm- og mobilpolitikker i klubber i Aarhus. Der findes både eksempler på mobilfrizoner og mobilfri dage, som også anbefales i materialerne fra ministeriet.

Ved at fastholde og styrke forankringen af den nuværende model, hvor klubberne i UngiAarhus udvikler lokale retningslinjer, skabes der værdi på flere niveauer:

- **Lokal forankring og ejerskab:** Retningslinjerne kan tilpasses de specifikke lokale forhold, børnegrupper og pædagogiske praksis i den enkelte klub. Dette fremmer ejerskab blandt medarbejdere, børn og forældre, hvilket er afgørende for, at reglerne fungerer i praksis og reelt styrker trivslen. Bestyrelserne inddrages i arbejdet, hvilket giver forældrene mulighed for at involvere sig.
- **Pædagogisk råderum:** Klubbens medarbejdere og ledelse bevarer det pædagogiske råderum til at anvende deres faglighed og relationskompetencer til at guide børn og unge i deres digitale dannelse og skabe meningsfulde aktiviteter, der ikke styres centralt.
- **Styrkelse af fællesskaber:** Den lokale tilgang sikrer, at fokus forbliver på at skabe nærvær, meningsfulde aktiviteter, trivsel og stærke fællesskaber, som er i tråd med den fritidspædagogiske vision og Sundhedsstyrelsens anbefalinger for en sund digital balance.

4. Hvad, hvem og hvordan?

Klubberne fortsætter deres arbejde, hvor de forpligtes til at lave lokale retningslinjer for mobiler, smartphones og smartswatches i deres tilbud, hvor der årligt evalueres på egne lokale retningslinjer.

5. Hvilke ressourcer kræves?

Forslaget kræver ikke ekstra ressourcer, da det allerede er en del af den pædagogiske opgave i klubberne.

6. Hvordan følges der op?

Som tidligere beskrevet skal de lokale retningslinjer evalueres en gang årligt. Det giver UngiAarhus mulighed for løbende at følge med i udviklingen på området i klubberne. Børn og Unge udvalget vil på baggrund af de lokale evalueringer blive orienteret om udviklingen ultimo 2026.

Bilag

Bilag 1: Beslutningsforslag

Bilag 2: Børne- og Undervisningsministeriet: Anbefalinger om skærmbrug klar til grundskoler og fritidstilbud

Bilag 3 og 3a: Ung i Aarhus' dialogværktøj

Bilag 4: Retningslinjer i klubben Rosenvang

Bilag 5: Retningslinjer i klubben Lisbjerg

Bilag 6: Retningslinjer i klubben Underground

Tidligere beslutninger

Forslaget blev behandlet i byrådet d. 13. august 2025.

Thomas Medom

/

Tanja Nyborg

Pædagogik, Organisation og Sundhed

Antal tegn: Klik her for at angive tekst.

Tlf.: 21 84 38 70

Sagsbehandler: Anne Sofie Skare Rasmus-
sen

Tlf.: 41 87 43 83

Svar på forslag fra Radikale Venstre, Konservative, Danmarksdemokraterne, Moderaterne &
Alternativet: Fælles vision og retningslinjer skal styrke trivsel og minimere smartphone-brug i
fritidspædagogikken for 4.-6. klasse



Forslag fra Radikale Venstre, Konservative, Danmarksdemokraterne, Moderaterne & Alternativet: Fælles vision og retningslinjer skal styrke trivsel og minimere smartphone-brug i fritidspædagogikken for 4.-6. klasse

Baggrund:

Den fritidspædagogiske vision, som Aarhus Byråd vedtog i 2021, lægger vægt på at skabe gode børne- og ungeliv gennem stærke fællesskaber, meningsfuld deltagelse og trivsel i hverdagen. I lyset af denne vision har både nationale og lokale aktører i de senere år udtrykt bekymring over børns stigende brug af smartphones – særligt i fritidsmiljøer, hvor nærvær og sociale relationer er centrale.

Trivselskommissionen har blandt sine anbefalinger fremhævet behovet for tydelige rammer og styrkede fællesskaber, der kan støtte børn i at finde en sund balance i deres skærmbrug. Forskning, blandt andet formidlet i Niklas Brendborgs bog *Vanedyr*, peger på mulige negative konsekvenser af overdreven smartphone-brug i forhold til børns fordybelse, relationer og generelle trivsel. Trivselskommissionen konkluderer på den baggrund, at børns smartphonedebut bør udskydes til 13-årsalderen, og dermed efter 6. klasse.

I Aarhus Kommune oplever mange pædagoger og klubmedarbejdere i UngAarhus, at smartphones kan udfordre børns deltagelse og engagement i fælles aktiviteter. Dog er der også forskellige oplevelser og tilgange til brugen af smartphones i det pædagogiske arbejde – nogle ser dem som et muligt redskab til dialog og inklusion, mens andre fremhæver behovet for begrænsning og tydelige rammer. Samtidig må personalet ikke gribe ind i privat ejendom, som en smartphone er, hvilket stiller personale og børn i daglige dilemmaer.

Samtidig efterspørger mange forældre klare retningslinjer, der kan understøtte børns aktive nærvær og deltagelse i fritidslivet. Hertil kommer, at børn og forældre oplever et pres på, hvilke børn, der har/må og ikke har/må anvende smartphones, herunder hvilke apps, der er på disse. Konkret udfordrer brugen af sociale medier og opmærksomhedsfastholdende spil især børnenes relationer og sociale trivsel.

Med afsæt i disse erfaringer og den fælles vision for fritidspædagogikken foreslår forslagsstillerne at udvikle en fælles vision og retningslinjer for at minimere brugen af medbragte smartphones i klubtilbud for børn i 4.-6. klasse – med respekt for både det pædagogiske råderum og behovet for fælles retning.

Der eksisterer i dag ikke fælles retningslinjer for brugen af medbragte private smartphones i de aarhusianske klubber, hvilket skaber uens praksis og utydelige forventninger i mødet mellem børn, forældre og pædagogisk personale.

Klubtilbuddet for 4.-6. klasse er et offentligt tilbud, hvor alle børn skal kunne færdes uden pres på, hvem der kan og må have smartphones med hjemmefra, som det pædagogiske personale ikke må gribe ind i.

Radikale B



DANMARKS
DEMOKRATERNE



Forskningen og viden på området udvikler sig hastigt og konklusionerne om skærme, spil og sociale mediers negative effekter på børn og unge skærpes konstant. Det er tid til at lade det pædagogiske personale bruge tiden på fritidspædagogik og børnenes aktive nærvær og deltagelse i klublivet.

På denne baggrund indstilles det:

1. At Børn- og Ungeforvaltningen udarbejder fælles retningslinjer for håndtering og minimering af børns smartphonebrug i klubtilbud, som de enkelte klubber opfordres til at anvende, hvor det vurderes relevant.
2. At Børn- og Ungeforvaltningen stiller faglig viden, rådgivning og eksempler til rådighed for klubber, der ønsker at indføre smartphonefri rammer.
3. At der efter 12 måneder forelægges en status for Børn- og Ungeudvalget med erfaringer fra klubberne og eventuelle forslag til justeringer eller videre tiltag.

Formålet er at:

- Fremme nærvær, deltagelse og fordybelse i klubaktiviteterne.
- Styrke børnefællesskaber uden den sociale og digitale støj, som smartphones kan medføre.
- Understøtte børns udvikling i et rum, hvor relationer og aktiviteter ikke forstyrres af sociale medier (hvor aldersgrænserne gennemgående er 13 år) og konstante notifikationer.

Afgrænsning:

Vejledende retningslinjer for skærmb brug kan være en hjælp til at styrke nærvær og fællesskab i klubberne. De bør tage udgangspunkt i faglig viden, dialog med forældre og lokale behov – frem for forbud. Børn lever i en digital verden, og retningslinjerne skal støtte dem i at finde ro, leg og balance i hverdagen

Dette forslag vedrører derfor udelukkende børnenes **egne smartphones** i klubtiden for **årgangene 4.-6. klasse**. Forslaget indebærer **ikke** et generelt skærmbud og berører dermed **ikke** brugen af klubbernes egne computere, tablets eller andre devices i forbindelse med fx gaming, kreative aktiviteter eller søgning af inspiration som led i de løbende pædagogisk styrede aktiviteter.



Stillet af Radikale Venstre, Konservative Folkeparti, DanmarksDemokraterne, Moderaterne & Alternativet

Mahad Yussuf (Ordfører og initiativtager RV), Rabih-Azad Ahmad (RV) og Metin Lindved Aydin (RV)

Purnima Erichsen (C) Nicolaj Bang (C), Peter Sporleder (C), Mette Skautrup (C), Christian Baller (C) og Bünyamin Simsek (C)

Jakob Søgaard Clausen (DD)

Polly Dutschke (M)

Thure Hastrup (Å)



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET



Skærmbrug i fritidstilbud

Anbefalinger om begrænsning af digital
distraction og balanceret brug af skærme

Skærmbrug i fritidstilbud

Anbefalinger om begrænsning af digital distraktion
og balanceret brug af skærme

2024

ISBN nr. 87-603-3356-1 (web udgave)

Denne publikation kan ikke bestilles.

Der henvises til webudgaven.

Illustrationer og layout: Emma Kølle

Publikationen kan hentes på:

www.uvm.dk

Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

Teglholmsgade 1

2450 København SV

Indholdsfortegnelse

Forord	4
Indledning	5
Leg, samvær og skærme i fritidstilbud	6
Anbefalinger	7
Fælles rammer for brug af skærme	8
Anbefaling 1. Sæt fælles retning for brug af skærme i fritidstilbud	8
Anbefaling 2. Brug fritidstilbuddets fysiske rammer til at skabe attraktive alternativer til skærmbrug	9
Anbefaling 3. Gå i dialog med de unge og børnenes forældre om brug af skærme	10
Begrænsning af digitale distraktioner i fritidstilbud	11
Anbefaling 4. Indfør mobilfri fritidstilbud	11
Anbefaling 5. Rammesæt brug af skærme i fritidstilbud	13
Anbefaling 6. Lad dialog om skærmbrug bidrage til børn og unges digitale dannelse	14
Balance i udbuddet af aktiviteter i fritidstilbud	16
Anbefaling 7. Brug kun skærme til aktiviteter, der skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder for børn og unge	16
Anbefaling 8. Tilstræb variation og alsidige pædagogiske aktiviteter	17
Anbefaling 9. Inddrag arbejdet med digital dannelse i den pædagogiske udvikling	17
Videre læsning	18

Forord

Vi står midt i en digital udvikling, hvor skærme bliver en stadig større del af vores hverdag. Af vores børns hverdag og af børn og unges møde med skole og fritidstilbud. Vi skal overveje, hvordan vi forholder os til den teknologiske udvikling, og hvor meget teknologi skal fylde i hverdagen i SFO, fritidshjem og klub. Vi skal undgå, at skærme bliver forhindringer for alsidig udvikling og muligheden for at opleve relationer og fællesskab på et tidspunkt i livet, hvor det er essentielt at udvikle sociale kompetencer.

Børne- og undervisningsministeren har på den baggrund bedt Styrelsen for Undervisning og Kvalitet om at udarbejde anbefalinger om brug af skærme i skole og fritidstilbud. Anbefalingerne skal understøtte, at vi ikke ender i en unuanceret diskussion om for eller imod skærme, men medvirke til en aktiv stillingtagen.

Vores tilgang til god fritidspædagogik skal følge med tiden. Udnytte muligheder i teknologisk understøttelse. Samtidig skal vi have blik for, at brugen af skærme

ikke fjerner opmærksomheden fra fri leg, fysisk udfoldelse og fra relationen mellem det pædagogiske personale og børn og unge. Derudover er de langsigtede konsekvenser ved anvendelsen af skærme for børn og unges sundhed og trivsel ikke tilstrækkeligt veldokumenterede. Derfor er anbefalingerne baseret på et forsigtighedsprincip.

Formålet med anbefalingerne er på den baggrund at give en ramme for dialog om, hvordan man i hver enkelt fritidstilbud bedst muligt kan håndtere udfordringer med digital distraktion og opnå en god balance i udbuddet af pædagogiske aktiviteter.

Jeg håber, at anbefalingerne kan understøtte det vigtige arbejde med at udvikle jeres egen balancerede tilgang til brugen af digitale enheder, hvor gevinsterne ved den teknologiske udvikling går hånd i hånd med et fritidsliv med fællesskab, fri leg og alsidig udvikling.

Julie Elm Vig Albertsen
Direktør
Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

Indledning

Mange fritidstilbud har gennem en årrække arbejdet med børn og unges digitale dannelse, håndtering af digital distraktion og det at finde den rette balance i udbuddet af pædagogiske aktiviteter, samtidig med at børn og unges interesser og hverdag i stigende grad involverer brug af skærme. Anbefalingerne i denne publikation kan bruges til at sætte en retning for skærmbbruget i institutionen.

Hastigheden i den teknologiske udvikling og den omfattende digitalisering skaber et behov for, at fritidstilbud løbende overvejer, hvornår skærme hindrer det pædagogiske personales arbejde med at skabe gode deltagelses- og udviklingsmuligheder. Anbefalingerne kan bidrage til en drøftelse af området.

Fritidstilbud dækker over et bredt spektrum af tilbud og rummer derfor mange forskellige betingelser og muligheder for brug af skærme. I indskolingsårene er der færre børn, der har en telefon, og derfor kan problematikken omkring privat brug af skærme fylde mindre her. Når børn når mellemtrinnet og fritidsklublivet, kan telefonerne være "det nye bedste legetøj". Der er her et større behov for, at voksne sætter rammer og guider de unge. Når det kommer til udskolingsårene, har de unge ikke samme pasningsbehov og vælger typisk selv at komme i klubben for at være sammen med vennerne i de fysiske rammer, klubben tilbyder.

Anbefalingerne henvender sig både til almene fritidstilbud og fritidstilbud målrettet elever med særlige behov, og de er både rettet mod SFO'er og

selvstændige fritidshjem og -klubber. Anbefalingerne skal omsættes i den lokale og konkrete kontekst, da børn og unges brug af skærme bedst håndteres ud fra det enkelte fritidstilbuds kontekst og det enkelte barns/den enkelte unges behov og forudsætninger.

Viden fra eksperter og praktikere

Styrelsen har inddraget eksperter og praktikere med viden om og erfaring med pædagogik, didaktik, digital og analog læring i arbejdet med anbefalingerne. Relevante organisationer og repræsentanter for kommuner, ledelser, lærere, pædagoger, forældre og elever samt Sundhedsstyrelsen er også blevet inddraget. Vi har desuden med hjælp fra Danske Skoleelever, Ungdomsringen og Klubberne i Roskildes digitalister afholdt fokusgruppeinterview om brug af skærme med børn og unge.

Brug af skærme henviser i denne publikation til aktiviteter, hvor børn og unges opmærksomhed er rettet mod en tablet, computer, tv, mobiltelefon, smartwatch mv.

To problemstillinger i forhold til skærme

Anbefalingerne behandler primært to problemstillinger ved brug af skærme:

- 1. Begrænsning af digitale distraktioner i fritidstilbuddet**
Børn og unge kan risikere at gå glip af nærvær og fællesskab med jævnaldrende i pædagogiske aktiviteter, hvis de bliver distraheret af privat brug af skærme til sociale medier, spil og streaming m.v.
- 2. Balance i udbuddet af pædagogiske aktiviteter**
De pædagogiske aktiviteter i fritidstilbuddet bør rumme en variation af lege og aktiviteter, og derfor skal der gives plads til analoge aktiviteter uden skærme.

Leg, samvær og skærme i fritidstilbud

Børn og unges brug af skærme kan være en hindring for det legende samvær, hvis de ikke bruges konstruktivt. Derfor er det vigtigt at tage aktivt stilling til børnenes og de unges skærmbrug i fritidstilbud.

I fritidstilbud skal der være rum og mulighed for, at børn og unges frie og spontane leg og samvær kan udfolde sig, at de kan slippe fantasien løs, være undersøgende, begå fejl, blive udfordret og prøve sig selv af i forskellige sociale sammenhænge. Legende samvær og skabende aktiviteter understøtter bl.a. børn og unges udvikling af personlige, sociale og praktiske kompetencer, og det er personalets rolle at understøtte dette (Hvad kendetegner kvalitet i fritidstilbud, EVA, 2019; Grundlag for pædagogfaglighed i fritid og skole, BUPL, 2019). Det er vigtigt at være opmærksom på, hvornår brug af skærme kan blive en hindring for det legende samvær, og hvordan skærme eventuelt kan bruges konstruktivt til samværet.

Skærms påvirkning på trivsel og fællesskaber

Mange børn og unge har i dag egne digitale enheder som fx mobiltelefoner, tablets og smartwatches, der kan give adgang til digitale fællesskaber og underholdning, der kan skabe glæde og bidrage til oplevelser af samhørighed med jævnaldrende. Men børn og unges brug af sociale medier mv. kan også bidrage negativt til trivslen, hvis unge fx oplever at blive ekskluderet af digitale, sociale fællesskaber, eller der opstår online mobbemønstre og magtkampe, som kan være svære for de voksne at få øje og handle på. Sociale medier og online-spil kan også have en vanedannende karakter, der kan påvirke trivslen negativt, fordi det kan afskære barnet eller den unge fra fælles oplevelser og referencerammer. For børn og unge i udsatte positioner kan online-spil og sociale medier på telefonen blive en strategi til at gemme sig og undgå samspil og relationer med andre.

Sundhedsstyrelsen peger på, at børn og unges sundhed og trivsel blandt andet er afhængig af tilstrækkelig søvn, fysisk aktivitet og muligheden for at indgå i gode fællesskaber (se Sundhedsstyrelsens anbefalinger på s. 18). Da brugen af skærme kan påvirke andre aktiviteter, der kan have betydning for børn og unges sundhed og trivsel, er det vigtigt, at de voksne omkring børnene interesserer sig for børnenes brug af skærm og har en dialog med dem om, hvordan og hvornår skærmen bliver brugt til hvad. Dette gælder også i fritidstilbud, hvor mange børn bruger en væsentlig del af deres dag.

Mindre skærmtid og flere fælles aktiviteter

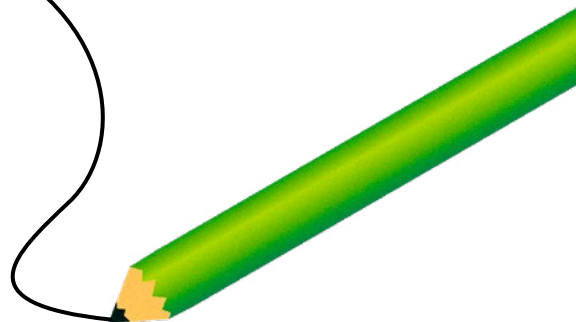
Formålet med anbefalingerne er at begrænse den samlede mængde skærmtid for børn og unge. Dels ud fra et forsigtighedsprincip, baseret på manglende viden om de langsigtede konsekvenser ved brug af skærme for børn og unges trivsel og sundhed, dels for at sikre, at tid brugt på skærm ikke risikerer at blive tid væk fra leg og samvær.

På den baggrund skal anbefalingerne anviser veje til, hvordan I som fritidstilbud kan arbejde med en reflekteret brug af skærme i forbindelse med pædagogiske og fællesskabende aktiviteter, som giver nærværende, motiverende og afvekslende deltagelses- og udviklingsmuligheder. Anbefalingerne giver samtidig konkrete bud på, hvordan I kan mindske den digitale distraktion hos børn og unge i fritidstilbud og bidrage til en bedre balance mellem aktiviteter med og uden skærm i fritidstilbuddet.



Anbefalinger

Styrelsen har udarbejdet ni anbefalinger til, hvad I som fritidstilbud kan gøre for at begrænse digital distraktion og skabe en god balance i udbuddet af pædagogiske aktiviteter. Anbefalingerne suppleres af eksempler fra fritidstilbud, der på forskellig vis har taget aktivt stilling til brug af skærme, og med udsagn fra unge, der deler deres oplevelser fra fritidstilbud.



Fælles rammer for brug af skærme

1. Sæt fælles retning for brug af skærme i fritidstilbud
2. Brug fritidstilbuddets fysiske rammer til at skabe attraktive alternativer til skærmb brug
3. Gå i dialog med de unge og børnenes forældre om brug af skærme.



Begrænsning af digitale distraktioner i fritidstilbud

4. Indfør mobilfri fritidstilbud
5. Rammesæt brug af skærme i fritidstilbud
6. Lad dialog om skærmb brug bidrage til børn og unges digitale dannelse.



Balance i udbuddet af aktiviteter i fritidstilbud

7. Brug kun skærme til aktiviteter, der skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder for børn og unge
8. Tilstræb variation og alsidige pædagogiske aktiviteter
9. Inddrag arbejdet med digital dannelse i den pædagogiske udvikling.





Fælles rammer for brug af skærme

Et tydeligt og engageret pædagogisk personale er afgørende for at skabe trygge og motiverende udviklingsrum for børn og unge i fritidstilbud. Det gælder også, når det kommer til brug af skærme. Det er vigtigt at skabe klare rammer for eksempelvis brug af mobiltelefoner, tablets og smartwatches, ligesom det er vigtigt at have tydelige regler for brug af digitale værksteder. De børn og unge, der kommer i fritidstilbuddet, skal vide, hvad de kan være med til at bestemme, og hvor der er fælles regler, de skal følge. Retningslinjerne skal også være tydelige for forældrene.

Anbefaling 1

Sæt fælles retning for brug af skærme i fritidstilbud

Som ledelse er det jeres opgave og ansvar at gå forrest og sætte retning for, hvordan fritidstilbuddets brug af skærme afspejler jeres pædagogiske værdier og praksis. En fælles retning understøtter børnenes og de unges trivsel og alsidige udvikling og det pædagogiske personales faglige skøn om brugen af skærme i pædagogiske aktiviteter. En fælles retning betyder også, at den enkelte medarbejder ikke står alene med principielle beslutninger om børnenes og de unges private brug af skærme, som kan tage tid og fokus fra fælles oplevelser og aktiviteter i fritidstilbuddet.

Inddrag pædagogisk personale, skolebestyrelse/forældreråd og børn og unge i dialogen

Med afsæt i børnenes og de unges perspektiver og inddragelse af forældre kan I afse tid og rum til at drøfte og skabe gode rammer for mindre brug af skærme i jeres fritidstilbud. Det kræver en fælles indsats og tålmodighed at finde frem til holdbare og lokale løsninger, og der kan blive brug for at lave forsøg og tilpasninger undervejs i processen. Det er også en god idé at prioritere tilbagevendende dialog med børn, unge og forældre om emnet.

Skab overblik over, hvordan I bruger skærme i jeres fritidstilbud

Det kan være en god idé, at både ledelsen, det pædagogiske personale og institutionens børn og unge i fællesskab får jer et overblik over, hvordan skærme bruges i dagligdagen og de udfordringer, der kan ligge i det. Det kan være et godt afsæt for at skabe de fælles rammer. I jeres afdækning af egen praksis kan I skelne mellem forskellige typer skærmbrug, fx brug af skærme til pædagogiske aktiviteter og privat brug af skærme.

Lad det pædagogiske personale være rollemodeller

Arbejdet med at skabe gode rammer for brug af skærme kan både omfatte udvikling af principper og retningslinjer for skærmbrug og etablering af de nødvendige praktiske rammer i institutionen. Det kan også handle om at være gode rollemodeller i forhold til jeres brug af skærme, som kan afspejle den praksis, I gerne vil se hos børnene og de unge.

Mobilfri fritidsklub

Cappella fritidsklub på Nørrebro

I fritidsklubben Cappella på Nørrebro for børn i 2-5. klasse har de indført mobilforbud efter et ønske fra forældrene. Ledelsen vurderer, at forbudet fungerer godt, bl.a. fordi de har fuld forældreopbakning. Mobilforbuddet betyder, at børnene skal lægge deres telefoner på et mobilhotel, når de ankommer i klubben, og kan hente dem igen, når de går hjem. Hvis børnene har brug for fx at ringe hjem i løbet af eftermiddagen, får de deres telefon og kan gå ind på klubbens kontor og ringe. Hvis det pædagogiske personale skal ringe eller fx lave kontorarbejde på computer, gør de det ligeledes fra klubbens kontor. Hvis der skal afspilles musik eller undersøges noget til en kreativ aktivitet fra en telefon eller computer, så kan børnene få hjælp fra en pædagog/leder.

Ledelsen prioriterer dialog om klubbens arbejde med mobilforbud, når der kommer nye børn og forældre til. Nogen skal vænne sig til det, men ofte er der fuld opbakning. Derudover mener ledelsen, at mobilforbuddet har bragt pædagogerne tættere på deres kernefaglighed, fordi de ikke kan tage mobiltelefonerne fra børnene uden at sætte noget andet i stedet. Det kræver engagement fra pædagogerne, og at de er parate til at gå med på børnenes ideer og initiativer i tilrettelæggelsen af pædagogiske aktiviteter.



Anbefaling 2

Brug fritidstilbuddets fysiske rammer til at skabe attraktive alternativer til skærmbrug

Jeres arbejde med at sikre mindre brug af skærme kan også handle om at se på muligheden for at udnytte fritidstilbuddets fysiske rammer og skabe gode alternativer til brug af skærme. Dette kan være et vigtigt fokus i forhold til at udvikle og understøtte børnenes og de unges fællesskaber. Fokus på den fysiske indretning kan handle om at udvikle alternativer til brug af skærme sammen med børnene og de unge, både hvad angår privat brug og som led i pædagogiske aktiviteter.

Overvej, hvor og hvordan skærme hører til i jeres fritidstilbud

I kan overveje, hvor i fritidstilbuddet skærme hører til, og hvad de kan bruges til. I kan også overveje, om I kan skabe skærmfrie zoner og -tidsrum. Rum med muligheder for fysisk aktivitet, ro, samtale, kreativ fordybelse og lignende kan understøtte fritidstilbudets tilgang til mindre brug af skærme.

Mobilfri zoner

Klubben Engdal i Brabrand

I klubben Engdal har de ca. 300 børn og unge fra 4 kl. til det 17. år. Klubben har god plads og er fordelt på flere bygninger, og det giver god mulighed for at skabe forskellige zoner for specifikke årgange. På underetagen, hvor 4.-5. klasse holder til, er der skærmfri zone i tidsrummet 12.50 til 15.30 hver dag. Klubben har udnyttet de gode fysiske betingelser til at skabe klare rammer om, hvor skærme må bruges.

Klubben har tidligere forsøgt sig med mobilfri zoner inden for de samme bygninger, men det skabte forvirring, når overgangen mellem zoner var meget glidende. De lidt utydelige fysiske rammer gjorde det svært at overholde reglerne for børnene, og det pædagogiske personale oplevede, at de skulle være "politibetjente", der gik rundt og påtalte det igen og igen. Derfor har klubben nu mere fysisk adskilte mobilfri og ikke-mobilfri zoner.

Klubben har et stort spisebord som mobilfri zone hele dagen. Spisebordet er et sted, hvor man kan sætte sig og have samtaler med hinanden, og mobiltelefoner hører ikke hjemme der. Personalet oplever, at det giver gode og tillidsfulde snakke med børnene ved spisebordet, når der ikke er forstyrrelser fra digitale devices.





Anbefaling 3

Gå i dialog med de unge og børnenes forældre om brug af skærme

Børn og unges brug af skærme påvirkes af de normer og regler for skærmbrug, der eksisterer i hjemmene. Forældre kan have meget forskellige tilgange og forudsætninger for at følge med i deres børns brug af skærme. Samtidig er der mange aspekter af skærmbrug, der går på tværs af hjem, skole og fritidstilbud, fx dialog med venner over sociale medier, klasse-chats, skærmtider mv. Det er derfor både vigtigt, at I deler fritidstilbuddets principper for brug af skærme med forældrene, men også at I går i dialog med forældrene omkring børnenes brug af skærme i hjemmet. Så kan det pædagogiske arbejde med skærmbrug i fritidstilbuddet understøtte samtalen om emnet hjemme mellem forælder og barn/ung.

Fortæl forældre om fritidstilbuddets retningslinjer og principper for brug af skærme

Forældrene bør kende fritidstilbuddets retningslinjer for brug af skærme og intentionerne bag, så de har mulighed for at bakke op. Det kan gælde jeres mobilpolitik eller principper for børnenes eller de unges private brug af skærme, mens de er i fritidstilbuddet. Det kan også handle om retningslinjer for brug af skærme i pædagogiske aktiviteter, hvor forældrene fx efterspørger indblik i formålet med multimedieværksteder og gamer-rum.

Gå i dialog med forældrene om børnenes skærmbrug

Det kan være relevant at drøfte brugen af sociale medier, spil mv., og hvad det kan have af positiv og negativ betydning for børn og unges generelle trivsel med de unge selv og forældrene.

- Hvad er gode sociale medie-vaner, og kan der fx være fælles retningslinjer for god adfærd og håndtering af evt. konflikter på de forskellige platforme mv.?
- Hvad er godt at være opmærksom på ift. gaming, og hvordan kan fritidstilbuddet tilbyde gode, afgrænsede rammer for gaming, der kan understøtte øvrig god gaming-adfærd uden for fritidstilbuddet?
- Hvad skal de voksne kunne og vide for at understøtte børnene bedst muligt i kommunikation og samspil på sociale medier?
- Hvornår har børnene behov for en mobiltelefon, fx når de går fra skole til fritidstilbud og hjem?
- Hvilken betydning har skærme før sengetid på børnenes søvn, og hvordan understøtter forældrene, at børnene er udhvilede til morgendagens aktiviteter i skole og fritidstilbud?

I SFO'er, fritidshjem og fritidsklubber kan drøftelser med fordel tages i regi af skolebestyrelsen eller forældrerådet, hvor der fx kan udarbejdes principper for brug af skærme. I ungdomsklubber vil det være relevant at inddrage ungerådene, så I får inddraget de unge i jeres pædagogiske til- og fravalg af skærme.

Forældreinvolvering

Klubben Engdal i Brabrand

I klubben Engdal fylder skærmbrug meget i dialogen med forældrene. Det er vigtigt for klubben at finde et fælles ståsted mellem fritidstilbud og forældre, og at forældre bakker op om klubbens retningslinjer. Det var oprindeligt forældrene, der ønskede mere faste rammer omkring brug af skærme i klubben. Klubben har tidligere haft fokus på, at de med deres varierede og sjove aktiviteter godt kunne "konkurrere" med telefonen, men de har erfaret, at når børnene først har telefonen, så er det svært for dem at slippe den igen. Med afsæt i klubbens erfaringer og forældrenes ønske har klubben derfor forsøgt at mindske skærmbrug i klubben.

For at sikre fortsat opbakning til klubbens praksis inviterer klubben kommende 4. klassesforældre til møde, inden deres børn starter i klubben, hvor de bl.a. gennemgår deres rammer for skærmbrug. I 4. klasse oplever klubben, at der er stort forældreengagement og mulighed for at sikre en god overlevering fra tiden i SFO til fritidsklub. I august hvert år sender klubben herudover information ud til alle forældre med information om bl.a. klubbens regler om brug af skærme.





Begrænsning af digitale distraktioner i fritidstilbud

Tiden i fritidstilbud er frivillig, og de aktiviteter og initiativer, som pædagogerne planlægger, tager ofte direkte afsæt i børnenes og de unges interesser. Vi ved, at mange børn og unge bruger tid på skærme i deres fritidsliv, men deres private brug af skærme i fritidstilbud kan betyde, at de går glip af aktiv og kreativ udfoldelse og nærvær med jævnaldrende; alt sammen elementer af et børne- og ungeliv, som fritidstilbuddene i udgangspunktet skaber unikke muligheder for at udleve.

Derfor er det vigtigt, at fritidstilbuddet forholder sig til, hvilken plads børn og unges private brug af skærme skal have, når de er i fritidstilbuddet, så digital distraktion fra fællesskab og nærvær begrænses.

Anbefaling 4

Indfør mobilfri fritidstilbud

Overvej, hvilke løsninger der passer bedst til at mindske digital distraktion fra nærvær og fællesskab i jeres fritidstilbud. Begrænsning af digitale distraktioner kan fx ske ved at skabe mobilfri fritidstilbud eller etablere mobilfrie zoner og/eller afgrænsede tidsrum, hvor børn og unges mobiltelefoner pakkes væk. "Mobilfri" betyder, at mobiltelefoner er gemt væk, men at de kan tages frem efter aftale, hvis det er relevant ud fra et pædagogisk formål. At være mobilfri kan også omfatte, at digitale enheder som fx smartwatches, tablets og trådløse in-ear høretelefoner mv. gemmes væk.

I kan også vælge at arbejde med mobilfri perioder som et eksperiment med et undersøgende fokus på, hvad mobilfri tid lukker op for af nye venskaber, aktiviteter og organiseringer. Når børn og unge på egen krop mærker, hvilken betydning skærmbrug har, kan det danne et godt afsæt for at drøfte fælles regler for privat brug af mobiltelefoner og andre digitale enheder i fritidstilbuddet.

Formuler jeres retningslinjer for privat skærmbrug

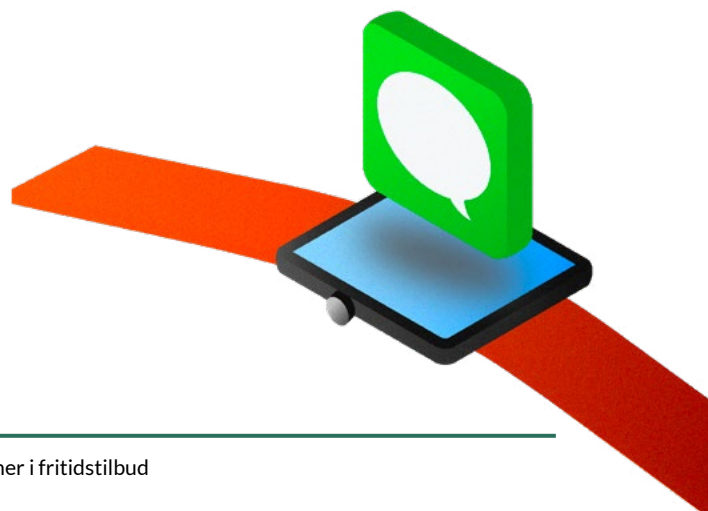
- Hvilke principper for brug af mobiltelefoner og smartwatches mv., vurderer I, kan medvirke til, at børnene og de unge kan være til stede i de sociale og pædagogiske aktiviteter, der tilbydes i fritidstilbuddet?
 - Skal telefonerne fx indsamles ved ankomst eller forblive i tasken?
 - Er der grund til at differentiere mellem aldersgrupper i fritidstilbuddet?
- Hvis der er tale om en SFO – hvordan er skolens øvrige retningslinjer for privat brug af skærme?

Følg op på jeres retningslinjer, og juster ved behov

Den teknologiske udvikling flytter sig konstant, og derfor bør I løbende evaluere og videreudvikle jeres retningslinjer for privat brug af skærme. I takt med, at nye digitale enheder kommer på markedet, finder de digitale enheder også ind i fritidstilbuddene. Smartwatches er en nyere udfordring for flere fritidstilbud, som også kan medvirke til digital distraktion ligesom mobiltelefonen. Derfor bør ledelsen i samarbejde med det pædagogiske personale løbende følge op på og videreudvikle retningslinjerne for skærmbrug i dialog med ungeråd og forældre.

Når mobilsamtaler mellem børn og forældre kan lede til distraktion fra fællesskabet

Hvis børn er i løbende dialog med deres forældre eller venner via mobiltelefon eller smartwatch, kan det risikere at forstyrre børnenes nærvær i fritidstilbuddet. Det kan også udfordre det pædagogiske personales mulighed for at støtte barnet i forhold til håndtering af konflikter, hvis børnene søger mod deres forældre via mobiltelefonen i stedet for at søge personalet, når konflikter opstår. Henvi til fritidstilbuddets hovednummer, hvis der opstår behov for, at forældrene hurtigt skal i kontakt med deres barn, og gå i dialog med forældrene, hvis I oplever konkrete udfordringer med løbende digital dialog mellem børn og forældre, der udfordrer nærværet i jeres aktiviteter.





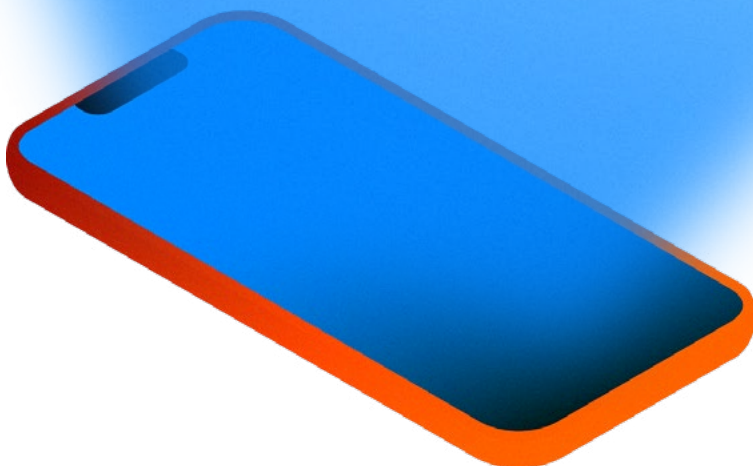
”Når børn og unge kigger ned i deres mobiltelefoner i længere tid, misser de at se hinanden i øjnene, de misser den sociale interaktion med andre. Samtidig hører vi fra samtaler med de unge, at der forekommer særlig grov sprogbrug på nogle sociale medier, hvor de kan tillade sig at sige grove ting til hinanden, de aldrig ville sige face-to-face. De udstiller hinanden på de platforme. Ved at være tæt på og kunne hjælpe børnene til at navigere i den digitale verden og digital dannelse generelt, kan vi arbejde med problemet.”

– Camilla Bøtcher Klintby, leder i Malling Fritidsklub

Dialog på tværs af klubber

Klubben Engdal i Brabrand

Klublederen kender til klubber, der har mobilfrie dage, og dage hvor de unge gerne må have mobiltelefonen fremme. Nogle steder lykkes de med den tilgang, men andre steder kan det mærkes på fremmødet, hvor der kommer færre unge i klubberne på de mobilfrie dage. Det er ifølge klublederen særligt vigtigt at forholde sig til dette i mere udsatte områder. Der ligger en pædagogisk opgave i at sikre, at de unge ikke udvander fra klubben. Fra deres perspektiv kunne det være hjælpsomt med en fælles kurs, hvor flere klubber gør det samme og dermed skaber en fælles kommunal retning. Der er ifølge lederen et potentiale i at tage lokal og kommunal dialog på tværs af klubber om emnet og sætte en fælles kurs, uden at praksis behøver at være helt ens.





Anbefaling 5

Rammesæt brug af skærme i fritidstilbud

Hvad end I har besluttet jer for et mobilfrit fritidstilbud eller ej, kan der opstå tidspunkter, hvor børnene og de unge har deres mobiltelefoner eller andre skærme i fritidstilbuddet. Her er der behov for, at I tager stilling til, hvordan børnene og de unge må bruge dem. En del af rammesætningen gælder også at forholde sig til det pædagogiske personales rolle ved brug af skærm, da personalets rolle kan skifte karakter, alt efter om personalet faciliterer en digital aktivitet eller har en observerende og mere nysgerrig position fx i forbindelse med en dialog om børn og unges private skærmbrug. Her er det vigtigt at have blik for børn og unges forskellighed og modenhed, ligesom børn i udsatte positioner kan have særlige behov for at få rammesat deres skærmbrug.

Understøt konstruktiv brug af skærme

Hvis børnene og de unge har deres mobiltelefoner på sig, bør I have fokus på, hvordan brugen af skærme kan understøtte fællesskabet og pædagogiske aktiviteter, så I undgår, at børnene sidder alene og trækker sig fra fællesskabet. Konstruktiv brug af mobiltelefoner kan fx ske som led i kreative processer og idegenerering. Det kunne være ved, at flere børn og unge går sammen om at bruge én skærm, eller at fritidstilbuddets digitale enheder bruges i stedet for børnene og de unges private skærme. Derved kan man nedbringe de digitale distraktioner og samtidig understøtte andre pædagogiske mål, som fx at børnene tilegner samarbejdskompetencer.

Hav særlig opmærksomhed på, om børn/unge sidder alene med mobiltelefoner i fritidstilbuddet

Hvis børnene og de unge har fri adgang til deres mobiltelefoner, kan det hurtigt trække deres opmærksomhed og nærvær væk fra venner og øvrige, sociale aktiviteter i fritidstilbud, og det kan være svært for det pædagogiske personale at vide, hvad børnene og de unge foretager sig. Undgå især, at børn i fritidshjem og SFO færdes på internettet og sociale medier uden opsyn fra pædagogisk personale, og skab muligheder for, at det pædagogiske personale kan facilitere gode snakke med børnene om adfærd på internettet.

Skærme til kreative aktiviteter

Klubben Engdal i Brabrand

I klubbens krea-rum har de en tyk bog liggende med en masse mønstre til perleplader og anden inspiration. Hvis børnene og de unge bliver spontant optaget af noget, der ikke lige er i bogen, har de mulighed for at finde det frem på deres telefon. At kunne finde inspiration online skaber gode muligheder for at forfølge unikke ideer, og klubben oplever, at mange børn og unge sætter pris på denne mulighed for at kunne finde en helt specifik og unik figur, som kun de har lavet.

Klubben ser det som en vigtig pædagogisk afvejning at finde en balance i på den ene side at give plads til børnene og de unges interesse for det unikke og samtidig understøtte, at børnene og de unge kan finde fællesskab i at lave de samme ting ved fx at bruge de fysiske kilder til inspiration, som klubben har til rådighed. Klubben oplever ikke, at der er proppet med telefoner i krea-rummet, og børnene er gode til at spørge, om de må tage telefonerne i brug, inden de går i gang. Klubben oplever, at børnene er gode til at inspirere hinanden i krea-rummet – fx op til jul, når der laves masser af julepynt og gaver.

Mobilzone i cafeen

Louis P Klubber på Frederiksberg

I Louis P, hvor der går børn og unge fra 4.-9. klasse, er der indført en bestemt zone, hvor man må sidde med sin telefon. Zonen er placeret i klubbens cafe, der ligger i stueetagen tæt ved indgangen, og hvor der i udgangspunktet altid er pædagogisk personale til stede.

Klubben ønsker, at børnene skal være under opsyn, mens de sidder med deres telefoner, og at telefoner ikke skal fylde for meget rundt i klubben og risikere at forstyrre fordybelse og nærvær. Klubben har valgt denne tilgang, så de kan have en aktiv dialog med børnene og de unge om, hvad de bruger tid på, når de er på mobiltelefonerne, og de kan have et særligt blik for de børn og unge, der typisk kan finde på at sidde alene med telefonen i længere tid, så de aktivt kan inspirere dem til andre fysiske og sociale aktiviteter.



Anbefaling 6

Lad dialog om skærmbrug bidrage til børn og unges digitale dannelse

At begrænse børnenes og de unges brug af skærme og dæmme op for de digitale distraktioner i fritidstilbuddet står ikke i modsætning til arbejdet med digital dannelse. Tværtimod kan arbejdet med at begrænse skærmbruken ses som en del af den digitale dannelse, som også handler om, hvilken betydning skærme og skærmenes indhold har for børnenes og de unges trivsel og fællesskab. Det er i den forbindelse vigtigt at huske, at digital dannelse kan være samtaleemne uden aktiv brug af skærm.

Fritidstilbud har desuden et særligt potentiale som frirum for børn og unge til at tale med fritidspædagoger om digital mobning og andre (digitalt knyttede) udfordringer, som børn og unge ikke nødvendigvis vil tale med deres forældre eller lærere om. Brug derfor jeres pædagogiske faglighed og relationskompetence til gennem samtale, leg eller aktiviteter at understøtte børn og unges digitale og sociale trivsel.

"Der tales tit om, hvordan vi som pædagoger kan gribe positivt ind i barnets trivsel. Der er rigtig meget i medierne om, hvordan mobilpolitik skal være i undervisningen, men i undervisningssammenhæng er det måske nemmere at tage mobiltelefonen væk. Hvad skal der gøres, og hvem skal gøre noget på fritidsområdet? Når børnene er til svømning og fodbold, har de ikke telefonen i lommen – det kan de ikke – men i klubben har de hele tiden telefonen, ikke bare i lommen, men i hånden. I klubben kan vi være med til at gøre noget ved problemerne."

– Camilla Bøtcher Klintby, leder i Malling Fritidsklub

Tænk tiltag til begrænsning af skærmbrug sammen med den digitale dannelse

Når I arbejder med at begrænse digital distraktion, kan I medtænke, hvordan tiltagene kan understøtte arbejdet med børn og unges digitale dannelse. I kan fx involvere børnene og de unge i arbejdet med at skabe overblik over, hvordan skærme bruges i fritidstilbuddet, eller I kan inddrage børnene og de unge i evaluering af jeres retningslinjer for skærmbrug. Baggrunden for jeres beslutninger bør i alle tilfælde deles med og begrundes over for børnene og de unge for at understøtte, at de – om ikke andet med tiden – ser mening i det.

Vær opmærksom på, om I har børn og unge i fritidstilbuddet, der kan have særlig gavn af digital dannelse

Børn og unges forudsætninger for og erfaringer med at navigere i den digitale verden kan være meget forskellige, og nogle børn kan have vanskeligere ved at gennemskue og navigere i den digitale verden og med en potentiel øget risiko for at udvikle usunde digitale vaner. Her er det vigtigt, at jeres fritidstilbud har øje for, at nogle børn har brug for en særlig opmærksomhed fra de voksne, så de bliver støttet, guidet og vejledt relevant og tilstrækkeligt i deres digitale dannelse.

Arbejdet med børnenes digitale dannelse

Louis P Klubber på Frederiksberg

Klubben samarbejder med Skolen på Nylandsvej om den understøttende undervisning for mellemtrinnet og udskolingen, hvor et af fokusområderne er digital dannelse. Både i klub og skole arbejder de med digital dannelse på alle årgange fra 4. klasse. Her sætter pædagogerne i forløb med børnene og de unge og på forældremøder fokus på, at børnene og de unge får kompetencer og redskaber til at kunne bruge digitale medier på en god og tryk måde, at de bliver opmærksomme på egne grænser og får forståelse for regler, rammer og løsning af konflikter, der kan opstå i digitale rum.

Pædagogerne oplever, at de har gode forudsætninger for at tale med de unge om digital dannelse, og at der ofte opstår fortrolige og præstationsfrie rum i samtalerne mellem det pædagogiske personale og de unge. Ved at anerkende børnene og de unges interesser for fx sociale medier skaber pædagogerne en tillid, som udgør et vigtigt afsæt for arbejdet med digital konflikthåndtering. Pædagogerne ser det som en central del af trivselsarbejdet som fritidspædagog i dag at kunne tage de vigtige samtaler med børnene om deres digitale dannelse.

Klubben har også en politik om digitale medier, de deler med forældre. Her fremgår bl.a. en række punkter, som børnene skal lære; at de skal fortælle det til en voksen, hvis de oplever noget ubehageligt, at man skal opsøge en voksen, hvis man oplever, at digitalt indhold gør andre utilpasse. At det er børnenes ansvar at skrive så venligt og uddybende som muligt til hinanden for at undgå misforståelser grundet manglende kropssprog i digital kommunikation, og at man ikke må tage billeder og videoer uden samtykke.



"Jeg synes ikke, man skal sige til børn og unge, at de ikke må bruge mobiler. Men man skal lære dem fra en tidlig alder, at man skal fravælge dem. Det er vigtigt, at alle pædagoger har en grundforståelse for arbejdet med digital dannelse. Det vigtigste pædagogerne kan er at tale med os om det, fordi de kender os rigtig godt."

– Sarah, 21 år

"Jeg har været på besøg på klub i Irland. De havde et tilbud, hvor man kunne få 1:1-samtaler, og der var mulighed for at snakke i et lukket rum. Det virkede godt."

– Dagmar, 16 år

"Det er ikke i alle fritidsklubber, at der er fokus på digital dannelse. Hvis du spørger om hjælp hos en pædagog, så får du det. Fx hvis man oplever noget slemt på Insta. Men det er noget, du skal opsøge. Drømmescenariet er, at alle pædagogerne har tid til at sætte sig ned og snakke om digital dannelse. Det er godt at tale med en voksen, hvis man fx har haft en oplevelse på SoMe, hvor man har brug for at komme af med noget. Men der er ikke altid tid."

– Rasmus, 17 år

"Jeg har også oplevet et koncept, der hed GirlTalk, hvor der blev snakket om de sociale medier. Det var kun piger. Her var der to voksne, som havde sat sig ind i emnet, og der var sat tid af til at få snakket om problemer på sociale medier."

– Emma, 16 år





Balance i udbuddet af aktiviteter i fritidstilbud

Det er ledelsen og det pædagogiske personale, som planlægger og tilbyder pædagogiske aktiviteter i fritidstilbud, herunder digitale aktiviteter. Det er derfor op til fritidstilbuddet at sikre en god balance mellem udbuddet af aktiviteter og materialer, legetøj, spil, redskaber mv., så der tages højde for børnene og de unges interesser samtidig med, at pædagogerne udfordrer deres ønsker og vaner ved at invitere til alsidige lege og aktiviteter.

Anbefaling 7

Brug kun skærme til aktiviteter, der skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder for børn og unge

Adgangen til digitale værksteder og aktiviteter kan begrundes i børn og unges interesser og ønsker, og brugt på en hensigtsmæssig måde kan digitale aktiviteter skabe rum for interesserede, sjove, kreative og fællesskabende aktiviteter og lege blandt børn og unge. Det er i den forbindelse vigtigt, at I styrer udbuddet af digitale aktiviteter og vurderer, om skærmrelaterede ideer og ønsker fra børnene og de unge er relevante og alderssvarende ift. de pædagogiske intentioner.

Overvej, hvordan digitale værksteder bruges til fællesskabende aktiviteter

Det kan gøre en forskel for de børn og unge, der er meget interesseret i gaming mv., at det er mulig for dem at dyrke den interesse med vennerne i fritidstilbuddet, om end i afgrænset tid. Gaming og lignende digitale aktiviteter kan være en del af et varieret udbud, så længe aktiviteterne er tydeligt tidsafgrænset og rammesat af det pædagogiske personale. Overvej, hvordan I kan bruge digitale værksteder til fællesskabende aktiviteter og lege.

Undgå "digitale pauser"

Overvej, hvordan jeres fritidstilbud kan invitere til leg og understøtte gode børnefællesskaber også i ydertimerne, hvor der måske er færre medarbejdere og børn og unge, fx i morgen-SFO. Det kan være ved at lægge op til kort- og brætspil, fordybelse i samtale, højtlesning, fællesskab omkring praktiske opgaver som madlavning, der er tilpasset aldersgruppen, fysiske aktiviteter i højt eller lavt tempo, alt efter om børnene har brug for ro eller fornyet energi. Sørg også for at give børnene attraktive alternativer til skærme i forbindelse med måltider fx højtlesning eller fælleslege. "Digitale pauser" som fx videoklip og skærmunderholdning indeholder mange sanseindtryk og stimuli, som ikke nødvendigvis skaber den mentale pause, de er tiltænkt. Lad i stedet børnene slappe af uden visuelle stimuli fra en skærm ved at tilbyde fordybelse i rolige og taktile aktiviteter.

Sociale aktiviteter med brug af skærme

Fritidsklubben Cappella på Nørrebro

I fritidsklubben Cappella har de god erfaring med at kombinere skærm og fysisk aktivitet. Når vejret er til det, projekterer de "Just Dance" op udendørs, og det tiltrækker mange af børnene. Aktiviteten er social, fysisk udfordrende og ikke mindst sjov. I andre perioder inviterer klubben til at spille playstationspillet FIFA. Begge aktiviteter er kendetegnet ved, at de tager afsæt i at være sociale sammen med venner i fritidsklubben – i modsætning til fx at spille online med andre børn og unge – og ligger i forlængelse af børnenes interesser, samtidig med at pædagogerne kan være del af og styre aktiviteten.

God adfærd i computerrummet

Louis P Klubber på Frederiksberg

I Louis P har de en papirfolder med billeder og beskrivelser af den store variation af aktiviteter i klubben fra udflugter, kolonier, fysiske aktiviteter som cykling og ridning, madlavningsaktiviteter, vandaktiviteter samt digitale aktiviteter mv. Folderen opdateres løbende, da aktiviteterne og de pædagogiske refleksioner om aktiviteterne udvikler sig over tid. Det beskrives, at der er en pædagog tilknyttet computerrummet, som både kan hjælpe med det tekniske, men også støtte op om et godt sprog, når der spilles. I folderen står, at "computerrummet skal være et sted, hvor børn kan få succesoplevelser og skabe nye relationer til hinanden."

Alle klubbens spil er udvalgt ud fra det kriterium, at de skal kunne spilles af flere på samme tid – det skal handle om at samarbejde og være kreativ. Man har mulighed for at være to timer ugentligt i computerrummet. De har også kønsopdelte dage, fordi de har erfaret, at det giver plads til dialog om andre emner, når det fx er en mindre gruppe piger, der sidder sammen og spiller.



Anbefaling 8

Tilstræb variation og alsidige pædagogiske aktiviteter

Børns frie leg er bl.a. udfordret af et skemalagt skole- og fritidsliv, og vi ved, at meget af børnene og de unges tilbageværende frie tid bliver brugt bag skærmen (Hele legen rundt: Legeliv i hverdagen og danske familier, 2023). Ved at tilbyde og prioritere et bredt spektrum af alsidige pædagogiske aktiviteter kan fritidstilbud skabe rum for unikke fysiske og sociale fællesskaber i præstationsfrie rum.

"Der er særligt to ting, der kommer op, når jeg taler med mine venner om tiden i klubben. Der var rollespilsuge, hvor alle skulle være med. Det var lidt nørdet, men det var rigtig fedt. Og det var en digitalfri uge. Det andet var rekorduge, hvor man brugte tid på at slå rekorder, fx fra Guinness' rekordbog eller alle mulige andre rekorder, man kunne finde på. Vi glemte alt om telefonerne."
– Sarah, 21 år.

"Hvis jeg spørger de yngre børn, er det fedeste også, når de voksne har været med, fx når de leger 'Den Store Bagedyst'."
– Dagmar, 16 år

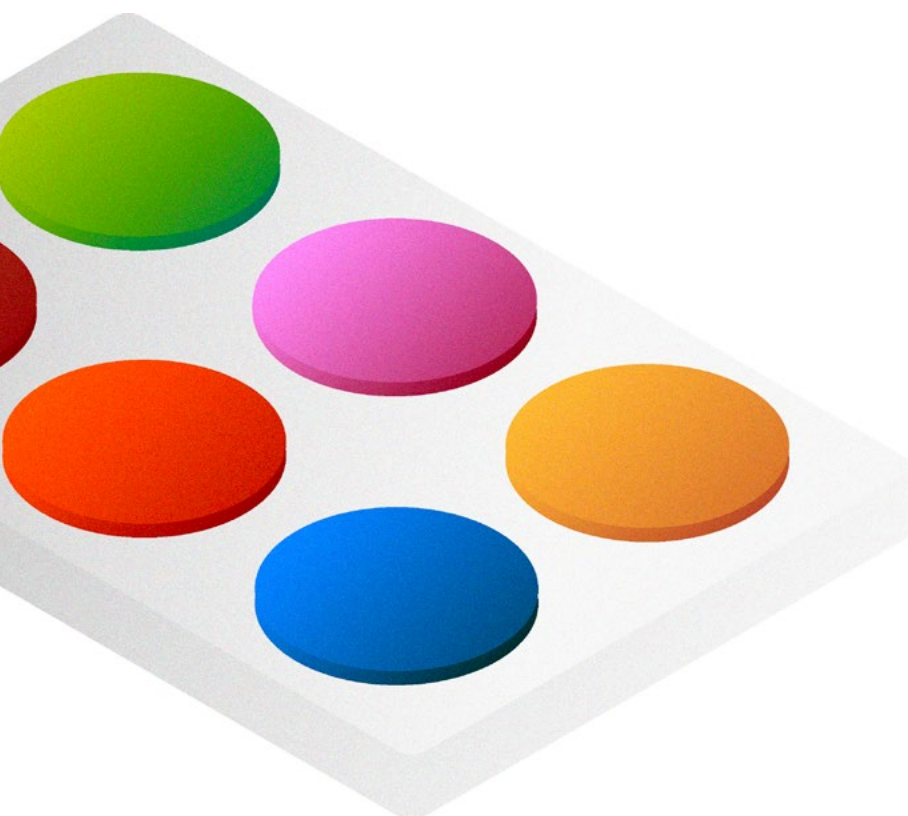
Anbefaling 9

Inddrag arbejdet med digital dannelse i den pædagogiske udvikling

Der kan være stor forskel på, om det pædagogiske personale i fritidstilbud føler sig klædt på til at facilitere digitale aktiviteter og indgå i dialog med børn og unge om deres private brug af skærme. Ofte er børn og unge mere opdateret på udbuddet af fx spil og sociale medie-platforme, og deres digitale kompetencer kan overstige det pædagogiske personales kompetencer. Det kan derfor være en udfordring for det pædagogiske personale at guide og være nysgerrig på de unges digitale liv.

Overvej, hvordan I som fritidstilbud kan sikre, at det pædagogiske personale får videreudviklet deres kompetencer til at planlægge pædagogiske aktiviteter med børn og unge, som kan understøtte sunde skærmvaner og børn og unges digitale fællesskaber. Det kan fx ske gennem videns- og erfaringsudveksling mellem personalet eller med andre fritidstilbud.

"Bare der er en voksen med, så er det sjovt. Hvis der er en voksen, der gider være med, kan det rigtig meget."
– Emma, 16 år



Videre læsning

Herunder angives udvalgte henvisninger til videre læsning.

Børns Vilkår har udgivet en række anbefalinger til, hvordan børn og unge i alderen 0-18 år, samt deres forældre, bedst bruger skærmen. Anbefalingerne er delt op i syv forskellige aldersgrupper og har form som en guide til forældre. Foruden anbefalinger til børn, unge og deres forældre indeholder skærmguiden også anbefalinger til fagpersoner i daginstitutioner, fritids-tilbud og skoler. Børns Vilkårs anbefalinger kan findes på organisationens hjemmeside: <https://bornsvilkar.dk/skaermguiden/>.



Sundhedsstyrelsens anbefalinger til brug af skærme

Sundhedsstyrelsen har udarbejdet anbefalinger om brug af skærme i fritiden til børn, unge og voksne. Styrelsen har gennemført en række undersøgelser om, hvad brugen af skærme betyder for vores søvn, fysiske aktivitet, stress, sociale relationer og ikke mindst for fællesskaberne i fritiden.

1. Brug ikke skærm op til sovetid

Søvn er vigtigt for børn og unges udvikling, indlæring og for dit mentale og fysiske helbred. Hvis du bruger skærm op til sovetid, kan det udsætte den tid, det tager at falde i søvn og betyde, at du ikke får tilstrækkeligt med søvn. Det "blå lys" fra skærmen forstyrrer døgnrytmen, og mange indtryk fra f.eks. sociale medier, videoklip, film eller computerspil op til sengetid kan gøre, at det tager længere tid at falde i søvn. Det er en god ide at skabe rolige og afslappende rutiner op til, at du skal sove. Du kan f.eks. læse en bog eller høre afslappende musik. For de mindste børn kan det f.eks. være, at du læser en historie sammen med dit barn eller synger en sang.

2. Lad din telefon eller tablet blive ude af soveværelset

Skærmbrug om natten kan forstyrre din søvn og gøre dig mindre udhvilet dagen efter. Sammenhængende søvn er vigtigt for at få en søvn af høj kvalitet, og det "blå lys" fra skærmen kan også gøre din søvn kortere eller påvirke kvaliteten af din søvn. Søvn af tilpas længde og kvalitet er vigtig for dit mentale og fysiske helbred. Hvis du bruger telefonen som vækkeur, så anskaf dig et traditionelt vækkeur i stedet for, og lad telefonen "sove" i et andet rum.

3. Brug tid væk fra skærmen, og husk at være fysisk aktiv

Det kan være hyggeligt og afslappende at bruge tid med en skærm, men det er vigtigt for din sundhed, at du ikke lader skærmen fylde så meget i hverdagen, at du ikke bruger tid på andre ting - herunder fysisk aktivitet og fysisk socialt samvær med venner og familie. Bevægelse og fysisk aktivitet er vigtigt for børn og unges motoriske udvikling, fysiske, sociale og mentale sundhed og for voksnes risiko for at få livsstilssygdomme.

4. Vær opmærksom på dit forbrug af sociale medier, og hvordan brug af skærm påvirker din trivsel

Sociale medier kan hjælpe dig med at holde kontakt med venner og familie i en travl hverdag. Du kan holde dig opdateret på f.eks. nyheder, læse artikler og søge oplysninger. Gaming kan give en kærkommen pause fra hverdagens udfordringer, hvor du spiller sammen med dine venner. Men når du bruger meget tid på skærmen, f.eks. på sociale medier, kan det bidrage til en følelse af stress, skabe bekymringer, give en oplevelse af ensomhed, lavt selvværd eller en oplevelse af at være uden for et fællesskab. Hvis sociale medier og gaming påvirker din trivsel negativt, kan det være en god ide at bruge tid på andre aktiviteter som f.eks. motion, samvær med venner eller en hobby, der giver mening for dig og påvirker dit humør og hverdag positivt.

Sundhedsstyrelsens anbefalinger kan findes på styrelsens hjemmeside: <https://www.sst.dk/da/udgivelser/2023/Sundhedsstyrelsens-anbefalinger-om-skaermbrug>.



**BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET**
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Digitale Retningslinjer

Indledning

I arbejdet med digitale medier, arbejder UngiAarhus altid med børnene og de unge i centrum. Digitale medier er en del af samfundet i dag, og gennem kvalificeret pædagogik understøtter UngiAarhus den digitale dannelse hos børn og unge. I vores arbejde med digitale medier inddrager vi børn, unge, forældre og samarbejdspartnere.

Opgaven

Fra den byrådsbesluttede plan for fritids- og ungdomsskoleområdet: *"UngiAarhus bidrager til at understøtte og klæde børn og unge på til at kunne begå sig digitalt. Derfor arbejder UngiAarhus fritidspædagogisk med at skabe muligheder for, at børn og unge oplever at kunne deltage og udtrykke sig på nettet på en måde, der fremmer konstruktive fællesskaber."*

Plan for fritids- og ungdomsskoleområdet



Forældre

I UngiAarhus ønsker vi, at forældre tager en aktiv rolle i debatten omkring børnenes og de unges digitale liv og bidrager til udarbejdelsen af lokale retningslinjer for digital pædagogik i enhederne.



Video – streaming

I Ung i Aarhus anvender klubberne ikke videostreamingtjenester i henhold til gældende lovgivning. Ved film i biografen foretager medarbejderne i klubben en pædagogisk vurdering af filmens indhold, aldersanbefaling m.m.



Musik – streaming

Klubben og klubbens medarbejdere må kun streame musik fra kunstneres og pladeselskabers egne youtube profiler. Børnene og de unge kan streame musik fra egne enheder.



Gaming

Gaming handler om leg, kammeratskab, kreativitet og fordybelse – præcis som alle andre aktiviteter. Vi foretager altid en pædagogisk vurdering af det enkelte spil ud fra moral og etik. Pædagogisk gaming, er når gaming er faciliteret af pædagoger med helt klare mål, hvor fokus kan være på kommunikation, samarbejde og praksisfællesskaber.



Internet

Vi har fokus på hensigtsmæssig brug gennem dialog og oplysning. Det er ikke tilladt at besøge eller kommunikere på anstødelige/ uetiske websites.



SoMe – sociale medier

I samarbejde med forældrene arbejder vi i Ung i Aarhus med digitalpædagogik. Vi ønsker at støtte og guide børnene og de unge i at færdes trygt og hensigtsmæssigt på SoMe. Vi forventer at forældre tager ansvar for hvilke apps og sociale medier, som børnene og de unge har adgang til på deres devices.



Mobiltelefoner, tablets og andre relevante devices

Alle klubafdelinger har udarbejdet lokale retningslinjer for brug af børnenes og de unges mobiltelefoner, tablets og andre relevante devices. I udarbejdelsen af retningslinjerne er børnene, de unge og forældre inddraget. De lokale retningslinjer bliver i hver afdeling evalueret og revurderet en gang årligt. Brug af eget udstyr i klubberne er på eget ansvar.



UDVIKLING AF LOKALE RETNINGSLINJER FOR DIGITAL PÆDAGOGIK I ENHEDERNE I UNG I AARHUS

En stor del af børn og unges liv leves igennem "den digitale verden". Det er en verden, som er med til at understøtte børn og unges muligheder for at engagere sig, for at søge, skabe og dele viden og udtryk. Men samtidig kan livet i "den digitale verden" være med til at skabe en oplevelse af ikke at kunne slå til, idet muligheden for at spejle sig i andre altid er til stede.

Den "digitale verden" er altså i den grad en verden, som er en integreret del af børn og unges fællesskaber og måden, hvorpå de omgås hinanden.

I **den fælles fritidspædagogiske vision i Aarhus kommune** fremgår det at, UngiAarhus skal være et sted, hvor børn og unge støttes i at deltage og udtrykke sig i den digitale verden på en måde, der **fremmer sunde fællesskaber og sunde digitale deltagelsesbaner**.

Denne vision kalder på en skærpelse af vores pædagogiske praksis, hvor der løbende arbejdes **systematisk, pædagogisk og didaktisk** bevidst med børn og unges digitale fællesskaber. Et arbejde som i et samarbejde med de unge og deres forældre skal bidrage til **et sundt og trygt digitalt liv**.

Det betyder at alle enheder i Ung i Aarhus, i samarbejde med enhedens børn, unge og forældre, skal udarbejde retningslinjer for arbejdet med digitale fællesskaber og brug af skærme.

Samtidig med at visionen for Ung i Aarhus gør at vi skal omfavne børnene og de unges digitale liv kan vi også konkludere, at mange klubber oplever at skærme og det online liv kan spænde ben for klubbens øvrige arbejde med fællesskaber IRL, hvilket gør vi er nødt til at stoppe op og være nysgerrige på digitale fællesskaber.

I arbejdet med digitale fællesskaber og brug af skærme læner vi os op af det nyeste data fra myndigheder og anerkendte interesseorganisationer.

Derfor trækker vi på viden fra **Sundhedsstyrelsen**, som b.la. anbefaler at skærmen ikke må komme til at fylde for meget i børn og unges liv, da det kan spænde ben for andre lige så betydningsfulde oplevelser i livet. Herunder socialt samvær IRL og fysisk aktivitet.

Derudover læner vi os op af **STUK (Styrelsen for undervisning og kvalitet)** som b.la. arbejder for at skabe fagligt stærkere klubber, og har udarbejdet anbefalinger for "*skærmbrug i fritidstilbud*"

Ligeledes bruges data fra **Center for digital pædagogik**, som har ekspertise indenfor børns digitale liv, vaner og tendenser på SoMe og gaming.

Derfor skal alle afdelinger i Ung i Aarhus lave en lokal ramme for, hvordan vi hjælper vores børn og unge til et sundt digitalt liv med et reduceret skærmforbrug.





1 -DEN INDLEDENDE FASE

Punkt 2, Bilag 6: Bilag 3a skabelon til proces for udarbejdelse af lokale retningslinjer

Hvad ved vi lige nu om det, der har bevirket, at vi vil påbegynde dette arbejde?

I denne 1. fase beskrives konkret, hvad der giver anledning til, at vi stopper op og er blevet opmærksomme på, at 'noget' i den fritidspædagogiske praksis har brug for opmærksomhed og handling; Denne beskrivelse er lavet generisk og findes i indledningen.

Opgave til fase 1 Vær opdateret igennem data

Det forventes, at alle klubber inddrager nedenstående data på området til at kvalificere udarbejdelsen af de lokale retningslinjer for arbejdet med det sunde og trygge digitale liv. Herunder inddragelse af forældre, børn og unge.

Obligatorisk data

Det nyeste fra sundhedsstyrelsen

[Anbefalinger om brug af skærm | Sundhedsstyrelsen](#)

STUK

"Anbefalinger til skærmbrug i fritidstilbud"

[Anbefalinger om skærmbrug klar til grundskoler og fritidstilbud | Børne- og Undervisningsministeriet \(uvm.dk\)](#)

Center for digital pædagogik

Lad os huske nuancerne, når vi taler om børn og unges digitale liv

[Lad os huske nuancerne, når vi taler om børn og unges digitale liv - Center for Digital Pædagogik \(cfdp.dk\)](#) - artikel

Supplerende data

Er mobilfri et korstog mod børn og unge?

[Er mobilfri et korstog mod børn og unge? \(spreker.com\)](#) - Podcast

Børns vilkår

<https://bornsvilkar.dk/>



1 - DEN INDLEDENDE FASE - FORTSAT

Inspiration til lokal dataindsamling

Med udgangspunkt i den fritidspædagogiske vision, skal vi arbejde med inddragelse af børn, unge og forældre når vi arbejder med digital pædagogik. Derfor skal disse også inddrages i arbejdet med jeres lokale retningslinjer.

Nedenstående er inspiration til hvordan I kan indsamle og arbejde med data fra børn, unge og forældre:

Børnene og de unge

- Inddrage jeres klubråd til en åben empirisk dialog, hvor punktet "skærme eller gaming - i Klubben" er på dagsordenen.
- Spørgeskema henvendt til børnene og de unge
 - Eksempler på spørgsmål:
 - Hvis klubben blev skærmfri, hvilke betydning ville det så have for dig?
 - Hvis vi skulle have regler for skærme i klubben, hvordan syntes du så de skulle se ud?
 - Hvis du kan bestemme hvor meget tid du må bruge på din telefon i klubben, hvor lang tid skulle det så være, og hvornår på dagen?
- Børn til børn interview
- Afstemning blandt børnene og de unge.

Forældre

- *Spørgeskemaundersøgelse i forældregruppen*
- *Fokusgruppe interview i mindre forældregruppe*
- *Sparring med mindre forældregruppe på første udkast af retningslinjerne*



2- DEN REFLEKTERENDE FASE

Hvad fortæller refleksionen over data os, om det, der har brug for opmærksomhed og handling. Med afsæt i data fra fase 1 reflekterer vi sammen i personalegruppen i en refleksiv proces (SLF) over, hvad data fortæller os om udfordringen.

- Hvad ved I nu?
- Hvad hæfter I jer særligt ved?

Beskriv hvad I når frem til og hvilken handling eller hvilke handlinger, der er brug for?



3- DEN HANDLENDE FASE HERUNDER FORBEREDELSE TIL EVALUERING

Punkt 2, Bilag 6: Bilag
3a skabelon til proces for
udarbejdelse af lokale
retningslinjer

Hvilken handling eller hvilke handlinger, med afsæt i data, skal der sættes i gang, hvorfor og hvad forventer I, at der skal komme ud af arbejdet?

Hvilken handling?

- Beskriv hvilken handling eller hvilke handlinger I har valgt at ville sætte i gang i forhold til udfordringen eller den ønskede udvikling, og hvordan inddrager I forældrene i processen?

Hvorfor denne handling eller disse handlinger?

- Beskriv og begrund i et fagligt perspektiv, hvorfor denne handling eller disse handlinger er relevante i forhold til udfordringen eller ønskede udvikling og progression.

Mål for progression og udvikling?

- Beskriv hvilke(t) mål I overordnet sætter for den pædagogiske praksis progression og udvikling, i forbindelse med arbejdet med den besluttede retningslinje for den digitale pædagogik i klubben.

Tegn på progression og udvikling?

- I forlængelse af den overordnede målsætning, sætter I mere konkrete tegn på udvikling i forbindelse med arbejdet med handlingen. Tegn på forandring og udvikling ift. de overordnede mål for den pædagogiske praksis' progression og udvikling, som vi vil kunne se undervejs, og som kan bistå den løbende opsamling af data til evalueringen.
- Men også tegn på læring, udvikling og progression for os som fagprofessionelle.

Organisering i forbindelse med handlingen?

- I forhold til alle aktiviteterne ifm. den besluttede handling, skal det overvejes og aftales, hvem der konkret gør hvad/har hvilke specifikke funktioner/opgaver for at kunne nå målet/målene med den besluttede handling.



4- DEN HANDLENDE FASE

Her skal der ikke spørges, men blot handles og indsamles data

- Det er i denne fase, I foretager alle de praktiske pædagogiske handlinger, som I har forberedt, begrundet og planlagt og som bygger på relevant inddragelse af børnene, de unge og forældre.
- Det er også i denne fase, I løbende kigger efter udvikling og progression ift. de mål og tegn, I har valgt og dermed skaber data til evalueringen.



5- DEN EVALUERENDE FASE

Hvad siger den opsamlede data samlet set om indfrielsen af mål og tegn og hvad lærte vi?

- Hvad nåede I i mål med, hvad overraskede jer, hvad lykkedes i ikke med og hvor skal der justeres fremadrettet?
- Hvordan lykkedes I med det praktiske og organisatoriske omkring arbejdet med handlingen?
- Fortæller data jer samlet set, at I er i mål med handlingen eller er der brug for at I foretager endnu en datainformeret handling med den pædagogiske praksis.

Digitale Retningslinjer – Klubben Rosenvang 2025

Det digitale er en integreret del af børn og unges hverdag. Digitale medier giver adgang til sociale fællesskaber, kreativ udfoldelse og læring, men rummer samtidig risici såsom eksklusion, afhængighed og mistrivsel. Hos Klubben Rosenvang ser vi det som en pædagogisk opgave at støtte børn og unge i at begå sig sikkert, ansvarligt og meningsfuldt i den digitale verden.

Med afsæt i Aarhus Kommunes fælles fritidspædagogiske vision arbejder vi systematisk og fagligt bevidst med digital dannelse. Vores mål er at fremme sunde fællesskaber og deltagelsesformer – både online og offline. Retningslinjerne udarbejdes i samarbejde med klubbens medlemmer og deres forældre og revideres årligt.

Baggrund og formål

Klubben Rosenvang fungerer i spændingsfeltet mellem hjem og skole og spiller en væsentlig rolle i børns og unges udvikling. Vi er et fritidstilbud, hvor de unge kan komme og gå som de har lyst dvs. vi har opsynspligt men ikke tilsynspligt. Et centralt pædagogisk mål for os er at styrke børns muligheder for medindflydelse og medansvar. Det gælder også i relation til deres digitale adfærd.

De fleste børn har allerede solid erfaring med digitale medier, når de starter i klub. De fleste unge får allerede deres smartphones i 7-8-årsalderen, og lærer gennem deres forældre hvordan de skal administrere telefonen ift. indhold, forbrug, apps, vaner, osv. Brug af smartphones, spil og sociale platforme er for mange en integreret del af både leg og kommunikation. Det understreger behovet for, at vi som klub ikke møder det digitale med afstand eller skepsis, men med forståelse, tydelige rammer og pædagogisk nærvær.

Vores digitale retningslinjer bygger på praksiserfaring, dialog med fagpersoner, samarbejde med andre klubber og inspiration fra centrale aktører som Red Barnet, Trivselskommissionen og Center for Digital Pædagogik. Vi forholder os løbende til nye tendenser og viden på området.

Vores tilgang til digital dannelse

Vi ser digital trivsel som tæt forbundet med den generelle trivsel. Når børn og unge oplever sig som en del af sunde fællesskaber og har voksne omkring sig, der engagerer sig i deres verden, er det også lettere at begå sig trygt og respektfuldt online.

Klubbens pædagogiske arbejde er helhedsorienteret. Vi inddrager det digitale som en naturlig del af hverdagen, men uden at det bliver dominerende. Der arbejdes aktivt for at sikre, at alle medlemmer får adgang til både digitale og analoge fællesskaber og aktiviteter.

Vi har opmærksomhed på, hvordan digitale vaner udvikler sig. Vi vurderer, om skærmbrug foregår i en social kontekst eller som isoleret aktivitet. Vi følger med i, hvilke platforme og spil,

der er populære, og vi har øje for indholdets karakter, herunder afhængighedsskabende design og uheldig adfærdskultur.

Når vi observerer mønstre, der begrænser deltagelse eller trivsel, handler vi – i dialog med barnet og i samarbejde med forældrene. I disse tilfælde tilrettelægges en fælles indsats, som kan styrke barnets deltagelse og udvikling i klubbens liv. Vi er rollemodeller som har et ansvar at skabe psykologisk tryghed, når de unge oplever udfordringer online, så de ikke føler sig udsat når de har brug for hjælp. Vi skal være til rådighed og ikke lade dem stå alene, hvis der opstår udfordringer i den digitale verden.

Digitale aktiviteter og pædagogiske principper

Vi tilbyder et bredt spektrum af aktiviteter, der understøtter fællesskab, kreativitet og bevægelse. Blandt klubbens mange analoge tilbud finder man Dungeons & Dragons, køkken kaos, impro-teater, boldspil, levende stratego, kreative værkstedsaktiviteter, bordtennis, pool, ridehold, madlavning og meget mere. Herudover tager vi også på en del ture ud af huset som fisketure, RUSH, lasertag, minigolf, ture til Bruuns galleri, osv. Derudover arbejder vi bevidst med digitale aktiviteter som fx e-sport, sociale spiltjenester, kreative projekter med digital inspiration (TikTok, Pinterest) og faciliterede konkurrencer i kendte mobilspil.

Fælles for aktiviteterne er, at de er planlagt og faciliteret ud fra klubbens pædagogiske principper. Der lægges vægt på lige deltagelsesmuligheder, medbestemmelse og relationsdannelse. Digitale aktiviteter har en tydelig rammesætning og indgår på lige fod med andre typer fællesskaber – aldrig som erstatning for nærvær og bevægelse, men som supplement til et varieret klubtilbud.

Computerrum og gaming:

Gaming fylder meget i mange børn og unges fritidsliv – og med god grund. Det er ikke kun underholdning, men en meningsfuld aktivitet, hvor færdigheder som samarbejde, kommunikation, koncentration og problemløsning kommer i spil. Hos os er computerrummet ikke en passiv skærmzone, men en ramme for læring, fællesskab og pædagogisk nærvær.

Vi arbejder med gaming som en bevidst pædagogisk arena. Når børn spiller sammen, opstår der naturlige samarbejdsrelationer og samtaler, som ofte spejler sig i andre dele af klubmiljøet. Vi lægger vægt på, at spillene, der benyttes, understøtter netop disse kvaliteter. Det er derfor et bevidst valg, at vi kun tillader multiplayer-spil, hvor børnene interagerer, samarbejder og lærer af hinanden.

Computerrummet er placeret i forlængelse af det kreative værksted, hvilket understøtter en naturlig overgang mellem digitale og analoge aktiviteter. Det er en del af vores pædagogiske strategi at skabe flow i børnenes deltagelse og give dem mulighed for at udfolde forskellige sider af sig selv i løbet af deres klubtid.

Vi er til stede i rummet og lytter til, hvordan børnene taler sammen. Vi guider, når samarbejdet går skævt, og vi skaber plads til refleksion over digital opførsel og sprogbrug. Det er i disse hverdagsøjeblikke, at digital dannelse bliver konkret og nærværende.

Vi sætter pris på at de unge bruger vores gaming rum sammen, i stedet for at tage hjem og spille sammen eller alene uden pædagogisk opsyn.

Retningslinjer for brug af computerrummet og konsoller:

- Børn kan spille i 1 time ad gangen, hvorefter der skal holdes minimum 1 times pause, hvor de unge kan være perifert aktivt deltagende eller deltage i andre aktiviteter.
- Spilletid bookes via lister, som kontrolleres af klubbens medarbejdere.
- Der spilles som udgangspunkt multiplayer-spil, der fremmer social interaktion.
- Indholdet i spillene vurderes og godkendes af pædagoger. Spil med vold, uhyggeligt indhold, sexistiske eller krænkende elementer er ikke tilladt.
- Det er forældrenes ansvar, hvilke spil deres børn har adgang til gennem deres egne konti. Vi forholder os kun til, hvilke spil der må spilles i klubben. Vi er opmærksomme på at de unge ikke selv opretter konti i klubbens åbningstid, men at det foregår i samarbejde med jer.

Vi ser ofte, at fællesskaber og venskaber, der opstår i gaming, bringes med videre i klubbens andre sammenhænge. Det bekræfter os i, at når gaming rammesættes rigtigt, kan det være en værdifuld del af børns sociale og personlige udvikling.

Mobilpolitik

Mobiltelefonen er for mange børn og unge både et kommunikationsmiddel, et socialt samlingspunkt og et personligt redskab. Den giver adgang til fællesskaber, men kan også skabe afstand og forstyrre nærvær. Derfor har vi i Klubben Rosenvang udviklet en mobilpolitik, som søger at skabe balance: Vi anerkender mobilens betydning, men sætter samtidig tydelige rammer for, hvornår og hvordan den bruges i klubtiden.

Vores tilgang bygger på princippet om respektfuld rammesætning. Det er vigtigt for os, at børnene oplever, at der er tid og rum i klubben, hvor man er til stede uden skærme – hvor man taler sammen, deltager i aktiviteter og mærker det fysiske fællesskab. Det betyder ikke, at vi ignorerer mobilens rolle i deres liv, men at vi skaber en daglig rytme, hvor skærmfri tid understøtter trivsel og sociale relationer. De unge skal lære at navigere i en social kontekst, hvornår det er relevant at bruge sin telefon og hvornår det ikke er. Denne læring er nødvendig så tidligt som muligt i et fællesskab, så de får opbygget sunde vaner - selvfølgelig med støtte og guidance fra de voksne.

Vi ser det samtidig som en grundlæggende forældreret og -pligt at definere, hvordan og hvornår deres børn må bruge mobiltelefon. Vi går derfor ikke ind og kontrollerer individuelle apps eller indstillinger – men vi reagerer, når mobilbrug påvirker barnets deltagelse eller trivsel i klubfællesskabet.

Retningslinjer for mobilbrug:

- Klubben har mobilfri dage hver tirsdag og torsdag.
- Der er mobilfri zone hver dag i fællesrummet fra kl. 13.30–15, hvor vi spiser sammen samt vores måltid til aftenåbning.
- I mobilfrie perioder skal telefonen opbevares i barnets egen taske. Hvis de har den fremme på disse dage, beder vi dem putte den i tasken.
- Ved særlige aktiviteter kan vi indsamle telefonerne midlertidigt for at sikre ro og opmærksomhed.

Derfor har vi valgt at bygge en telefonboks, hvor klubbens mobiltelefon får sin faste plads, så de unge kan tage telefonen. Klubbens telefon passes skiftevis af unge, men ved behov for kontakt med en medarbejder, skal I altid bede om at tale med en voksen. Det er vigtigt for os, at pædagogerne har tid til fordybelse med børnene, og derfor er telefonvagten uddelegeret til medlemmerne i det omfang, det giver mening.

Vi har også blik for, hvordan telefonen kan være en ressource. I nogle tilfælde bruger vi den aktivt i aktiviteter – fx til foto, dokumentation eller kreativ produktion. Men det sker altid inden for en planlagt, pædagogisk ramme.

Ved et totalforbud, frygter vi at de unge ikke lærer de nødvendige sociale færdigheder, eller i stedet tager hjem alene eller sammen og bruger telefonen uden opsyn

Evaluering og udvikling

De digitale retningslinjer er ikke statiske. Unges vaner, teknologien og samfundets rammer ændrer sig løbende. Derfor evaluerer vi vores praksis årligt og justerer den i takt med ny viden og erfaring.

Vi ser frem til fortsat at arbejde med digital dannelse som en naturlig del af et mangfoldigt og trygt klubliv – i tæt samarbejde med både børn, unge og forældre.

Lokale digitale retningslinjer i Klubben Lisbjerg

Nærværende retningslinjer udgør det lokale supplement til de fælles digitale retningslinjer for UngiAarhus og evalueres samt eventuelt justeres hvert år i januar/februar.

1. Pædagogisk grundsyn
2. Mobiltelefoner, tablets og andre private devices
3. Sociale medier
4. Gaming
 - 4.1. Pædagogfaglig tilgang
 - 4.2. Spiludvælgelse
 - 4.3. Skærmtid ved gaming
5. Forældre- og ungeinddragelse
6. Forældrekommunikation

1. Pædagogisk grundsyn

Vi anerkender det digitale liv som legitimt og betydningsfuldt, særligt for de ældre af vores medlemmer. Desuden kan gaming og andre digitale aktiviteter være både hyggelige og sjove og samtidigt udviklende. Derfor har vi en positiv tilgang og retorik omkring de digitale aspekter af et moderne børne- og ungeliv.

Vi er opdaterede på den nyeste viden om digital risikoadfærd og forpligter os på til enhver tid at stræbe efter at gøre det bedste, vi kan, for at hjælpe vores medlemmer til at lære at begå sig sikkert og trygt på nettet, og for at afdække, hvis der er medlemmer, der har været udsat for negative eller direkte krænkende oplevelser på nettet, og tilbyde dem den rette støtte. Vi ønsker derfor, at børnene og de unge øver sig på at begå sig trygt og sikkert på nettet, mens de er i klubben, så vi har mulighed for at guide og støtte dem i udviklingen af deres digitale dannelse.

Vi anerkender samtidig, at børn og unge har mange øvrige behov som fx bevægelse og fysisk nærvær. Disse behov kan for nogle børn og unge stå i skyggen af det digitale liv. Derfor er vi opmærksomme på at sikre, at ingen medlemmer udelukkende er digitale i deres klubtid. Vi bestræber os derfor på at fremkomme med attraktive alternative aktivitetstilbud og lægger om nødvendigt en blid hånd i ryggen på de medlemmer, der ikke selv kobler sig på nogle af disse tilbud.

2. Mobiltelefoner, tablets og andre private devices

Vi ønsker, at børnene og de unge udvikler et sundt og balanceret forhold til deres brug af mobiltelefoner og andet elektronisk udstyr. Derfor har vi ingen forbud imod fx mobiltelefoner i klubben. Til gengæld opsporer pædagogerne børn og unge, der sidder alene med deres mobil, og spørger nysgerrigt ind samt tilskynder og hjælper barnet eller den unge ind i en fællesskabsaktivitet.

Vi tilskynder børnene og de unge til, fx i spisesituationer, at have en socialt relevant brug af mobiltelefoner. Vi beder derfor børnene og de unge om at lægge deres mobiltelefon væk, hvis de tager den frem under en spisning, medmindre det er i forbindelse med en samtale omkring bordet, fx for at fremsøge facts, som er relevante for samtalen.

3. Sociale medier

I Klubben Lisbjerg er vi eksplicitte omkring, at børn og unge under 13 år ikke bør være på sociale medier.

Klubben tillader ikke, at medlemmer anvender YouTube eller andre sociale medier på klubbens devices.

Klubben har en profil på Snapchat, som er målrettet ungdomsklubmedlemmerne (7. -9. årgang).

Klubben har en skærpet opmærksomhed på de 13-17-åriges færden på sociale medier. Pædagogerne spørger proaktivt ind til de unges digitale liv. Pædagogerne stiller sig nysgerrige over for de unges fortællinger fra deres digitale liv og er bevidste om at gøre sig tilgængelige for de unge.

Pædagogerne holder sig opdateret på de udfordringer, der til enhver tid er på nettet, og på, hvordan man som fagprofessionel bedst angriber opgaven med særligt blik for opsporing af digitale krænkelse.

I arbejdet med at klæde de unge på til at færdes hensigtsmæssigt og sikkert online anvender klubben bl.a. refleksionsspillet *"Børn og unges liv med sociale medier"*.

4. Gaming

4.1. Pædagogfaglig tilgang

I klubben anser vi gaming som leg og anerkender, at gaming for mange unge er en vigtig del af deres fritidsliv.

Vi anvender gaming som en bevidst læringsarena, da gaming, under de rette pædagogiske rammer, bl.a. kan bidrage til at danne fællesskaber, styrke kommunikative kompetencer og samarbejdsevner, træne koncentrationsevnen/evnen til at bevare fokus og styrke andre kognitive færdigheder som hukommelse, kritisk tænkning og problemløsning.

4.2. Spiludvælgelse

Spil, der spilles på klubbens computere og konsoller, er godkendt af klubbens pædagoger og udvalgt i samspil med klubbens unge.

I klubben spiller vi som udgangspunkt kun spil, der er multiplayer – dvs. spil, hvor flere spiller sammen.

Vi prioriterer spil, der giver børnene og de unge tilpasse udfordringer. Spillene skal være tilpas svære til, at der er plads til udvikling, samtidig med, at de er sjove og lettilgængelige for børnene/de unge.

Vi er opmærksomme på spillets indhold, herunder spillets PEGI-mærkning. Hvis vi vurderer, at spillet er upassende for flere af vores børn/unge, bliver spillet valgt fra.

Klubbens pædagoger har derfor altid et overblik over, hvilke spil der spilles i klubben.

4.3. Skærmtid ved gaming

For at sikre alle adgang til vores gamercomputere, er tidsbegrænsning nødvendig.

I klubbens gamerlokale for 4.-5. årgang skriver børnene sig på en 40 minutters tid.

I klubbens gamerlokale for 6.-9. årgang har de unge som udgangspunkt 40 minutters gamingtid, men de har selv ansvar for at holde øje med, hvor længe de har spillet. Klubben ønsker herigennem at øve de unge i selv at have blik for, hvor længe de gamer, og kommunikere med andre unge om, hvornår det er tid til at bytte plads. Det er for mange unge en øvebane, som påkalder sig en stor pædagogisk bevågenhed.

Vi ved, at unge har brug for en fritid, der er flersidet og involverer både stillesiddende og fysisk aktivitet. Hvis pædagogerne vurderer, at der er unge, der ofte sidder stille eller laver det samme i klubben hver dag, vil pædagogerne med en blid hånd i ryggen på de unge og med attraktive alternativer få de unge til at være en del af en af klubbens øvrige aktivitetsfællesskaber.

5. Forældre- og ungeinddragelse

Klubbens forældre- og ungeråd inddrages i den dynamiske udarbejdelse af de lokale digitale retningslinjer i forbindelse med den årlige evaluering og justering.

Desuden udarbejdes spørgeskemaer til børnene og de unge, hvis der i forbindelse med evalueringen og justeringen af retningslinjerne opstår uklarheder, som medlemmerne vil kunne bidrage med at afklare.

6. Forældrekommunikation

Klubben vil prioritere en tydelig og grundig kommunikation om den pædagogiske praksis i forhold til børnenes og de unges digitale liv til forældrene.

Dette gøres ved den daglige kontakt med den enkelte forælder, hvor forældres nysgerrighed eller holdninger vil blive mødt af en inviterende tilgang til dialog og formidling.

Desuden anvendes klubbens nyhedsbrev KLUB-NYT til at uddybe den pædagogfaglige tilgang.

Klubben vil i forbindelse med forældrearrangementer eller ved særskilte forældremøder orientere om klubbens praksis i relation til børnene og de unges digitale liv og gå i dialog med forældrene herom. Formålet er dels at udbrede kendskab til klubbens pædagogfaglige strategi og dels at etablere en fælles forståelse af, hvad der er på spil, med henblik på at skabe fælles fodslag til gavn for vores børn og unge.

Godkendt af klubbens forældre- og ungeråd den 9. januar 2025

Lokale digitale retningslinjer for Fritidsklubben Underground

Januar 2025

Proces

Klubbens medarbejdere har den seneste tid arbejdet på en opdatering af klubbens digitale retningslinjer. Vi har i den forbindelse bedt forældre og medlemmer om at besvare spørgeskemaer, som forældre har besvaret digitalt og medlemmer har besvaret i klubtid, sammen med en voksen.

Vi har modtaget 51 forældrebesvarelser og 84 medlemsbesvarelser.

Efterfølgende er der blevet udarbejdet en rapport på baggrund af forskelligartet indsamlet kvalitativ og kvantitativ data i Underground.

Besvarelserne viser bl.a. at størstedelen af klubbens medlemmer mener, at de nuværende retningslinjer er passende, men samtidig har forældrebesvarelserne vist, at størstedelen af klubbens forældre ønsker mindre mobiltid i klubtid. Besvarelserne viser bl.a. også, at 1/3 af medlemmerne ingen skærmindstillinger eller aftaler har.

I udarbejdelsen af klubbens lokale digitale retningslinjer trækker vi på viden fra bl.a. Sundhedsstyrelsen, STUK, Red Barnet samt "Center for digital pædagogik". Vi står derudover på et fundament af to større udarbejdede rapporter i Underground, forældre- og medlemsinddragelse samt videndeling på tværs af klubberne i UngiAarhus.

Pædagogisk grundsyn

I den fælles fritidspædagogiske vision i Aarhus kommune fremgår det, at UngiAarhus skal være et sted, hvor børn og unge støttes i at deltage og udtrykke sig i den digitale verden på en måde, der fremmer sunde fællesskaber og sunde digitale deltagelsesbaner. Denne vision kalder på en skærpelse af vores pædagogiske praksis, hvor der løbende arbejdes systematisk, pædagogisk og didaktisk bevidst med børn og unges digitale fællesskaber. Det betyder at alle enheder i Ungi Aarhus, i samarbejde med enhedens børn, unge og forældre, årligt skal udarbejde retningslinjer for arbejdet med digitale fællesskaber og brug af skærme.

Det er vigtigt for os i klubregi at støtte vores medlemmer i deres digitale udvikling og være nysgerrige på deres verden. Vi ønsker at være et trygt sted, hvor medlemmerne kan udvikle deres digitale kompetencer i et fællesskab og at de lærer at udvikle selvkontrol og finde en god balance i deres digitale og ikke-digitale tilværelse. Vi ønsker at de er digitale sammen, og ikke alene, og at det digitale har et fællesskabsfremmende formål.

Skærme i klubtid

Pr. 1/1.25 vil vi kun tillade brug af skærme i vores PC rum (noob-lounge rum). Dette betyder, at resten af klubben bliver skærmfri/mobilfri. Her begrænses hvert medlems tid til max én time, hvor man skal forholde sig til, om man ønsker at bruge tiden på gaming, Playstation eller mobilen. Der vil være en begrænsning på deltagere i rummet og der vil altid være en voksen til stede i netop dette rum.

Ved at samle det digitale i ét rum sikrer vi en højere grad af skærmfri tid og digital balance i klub, og vi hjælper børnene til aktivt at forholde sig til, hvordan de bedst ønsker at bruge deres skærmtid. Med tiltaget understøtter vi også, at skærmene i højere grad bruges ind i et fællesskab.

Deltagerbegrænsningen betyder, at der ikke er garanti for, at alle medlemmer får mulighed for en daglig tid i rummet. Vi med denne ordning sikre, at der hver time sker en udskiftning, således rummet tømmes for børn og nye kan komme til.

I rummet vil den voksne være nysgerrig på medlemmernes digitale liv og indgå i de digitale fællesskaber. Den voksne vil desuden have et pædagogisk fokus på samtaler der understøtter arbejdet med medlemmernes digitale refleksioner og dannelse.

Skærmfri dag:

Vores mobilfri tirsdage vil pr. 1/1.25 blive til skærmfri tirsdage, som har været et ønske fra mange forældre. I stedet vil der foregå andre aktiviteter i vores PC rum så som brætspilscafé, lege, samtale-salon mm. På de skærmfrie tirsdage er der et øget fokus på de analoge aktiviteter og på ture ud af huset.

6.klasses lounge:

6.årgang har, efter medlemmernes store ønske, fået tildelt et særligt frirum i vores Loungehjørne, som bliver et samlingssted for netop 6.årgang. Her har de, sammen med en voksen, været medbestemmende i forhold til mobilbrug og sammen sat regler og retning for rummet, hvori der også skal være mobilfri intervaller, så der også her bliver en god balance i de digitale og ikke-digitale fællesskaber.

I 6.klasses loungen er mobilen derfor tilladt fra 13.30-15.00, hvorefter rummet er skærmfrit.

På tirsdage er loungen skærmfri, ligesom resten af klubben er det.

Vores pædagogiske overvejelser for rummet har været at medlemmerne oplever progression i inddragelse og medbestemmelse gennem deres klubliv og at de oplever det meningsfuldt at være digitale sammen, og ikke alene hjemme på værelserne.

Forældresamarbejde:

Vi forventer at klubbens forældre bakker op om vores lokale digitale retningslinjer. Vi har brug for, at man hjemme tager en snak med sine børn herom, og taler med dem om vigtigheden i at respektere de digitale retningslinjer, som er lavet på baggrund af bl.a. medlemmernes og forældrenes besvarelser. Vi opfordrer til, at man sammen forholder sig til mobilens skærmindstillinger og laver gode aftaler for brug af mobilen. Vi har brug for, at I bakker op om tiltaget ved at understøtte det og bl.a. insisterer på, at børnene bliver i klubbens fællesskab og ikke tager tidligt hjem.

Klubtid foregår i den hvide bygning og i klubbens aktiviteter. Vi ser desværre fortsat mange som gemmer sig med telefonerne i parken, i rød bygning og andre steder, hvor klubpersonalet ikke har opsyn. Vi vil gerne gøre opmærksom på, at vi ikke har tilsynspligt men opsynspligt og at vi derfor ikke kan cirkulere rundt i nærområdet og opretholde klubbens digitale retningslinjer. Klubben ønsker ikke at agere "politi", men vil gerne bevare den gode relation til hvert medlem og være med til at udvikle hver enkelt gennem forskelligartede og attraktive aktiviteter.

Klubbens forældre- og ungeråd inddrages fremadrettet årligt i den dynamiske udvikling af vores lokale digitale retningslinjer.

Punkt 3: Forberedelse af udvalgsrådet d. 22. oktober 2025

Dagsorden

1. Godkendelse af dagsorden
2. Referat fra udvalgsrådet d. 01.10.25
3. Beredskabsplaner - negativ social kontrol, æresrelaterede konflikter og ekstremisme
4. AI i folkeskolen
5. Skriftlige orienteringer
6. Sager på vej
7. Eventuel

Punkt 4: Evt.