



SKÆRMPOLITIK 2026

Klub Øst - Afdeling Gadegården

Skærmpolitik for Klub Øst - afdeling Gadegården

(Gældende fra 2026 – dynamisk og løbende revideret dokument)

1. Indledning

I klubben arbejder vi med en skærmpositiv og ansvarlig tilgang til børn og unges brug af digitale medier. Dette indebærer en grundlæggende anerkendelse af at skærme i dag udgør en naturlig og integreret del af børns liv, hvor de spiller en væsentlig rolle i både fællesskaber, læring og identitetsdannelse. Digitale medier betragtes således ikke alene som underholdning, men som sociale arenaer, kreative værktøjer og læringsrum, der - når anvendt hensigtsmæssigt kan understøtte børns udvikling.

På denne baggrund arbejder klubben ikke med generelle forbud mod skærmbrug, men med et tydeligt fokus på skærmens formål. Denne tilgang er valgt for at modvirke isolerende skærmadfærd og selvstyret online færden uden vokseninddragelse og den indgår som et langsigtet led i barnets individuelle digitale dannelse. Samtidig er det en central pædagogisk opgave at sikre, at skærmbrug indgår i balancerede fællesskaber, hvor trivsel, deltagelse og udvikling er i centrum.

2. Formål

Formålet med skærmpolitikken er at etablere en tydelig og fælles ramme for skærmbrug i klubben, som understøtter børnenes individuelle digitale dannelse. Politikken skal bidrage til at sikre, at skærme anvendes på en måde, der fremmer fællesskab frem for isolation, refleksion frem for ukritisk forbrug, dialog frem for kontrol samt en hensigtsmæssig balance mellem analoge og digitale aktiviteter.

Samtidig har politikken til hensigt at skabe gennemsigtighed for både børn, forældre og personale, således at forventninger og praksis er tydelige og fælles forankrede.

3. Lovgrundlag og retslig forankring

Klubbens skærmpolitik tager afsæt i gældende dansk lovgivning samt relevante europæiske og nationale retningslinjer. Dette omfatter blandt andet Barnets Lov, som fastlægger institutionens skærpede underretningspligt ved bekymring for et barns trivsel, samt Dagtilbudsloven, der forpligter til at tilbyde pædagogiske rammer, som understøtter børns udvikling og fællesskabsdeltagelse.

Derudover arbejdes der i overensstemmelse med Databeskyttelsesforordningen (GDPR), som stiller krav til håndtering af personoplysninger og digital ansvarlighed, samt Straffeloven, særligt i relation til deling af krænkende materiale og digital chikane.

På europæisk niveau inddrages Digital Services Act (DSA), som regulerer platformes ansvar for beskyttelse af børn online og fastsætter rammer for håndtering af skadeligt indhold. Herudover orienterer klubben sig mod nationale anbefalinger og aftaler om digital børnebeskyttelse, herunder gældende aldersgrænser for sociale medier.

Endelig baseres praksis på faglige anbefalinger fra blandt andre Medierådet for Børn og Unge, Sundhedsstyrelsen og BUPL, som alle understreger betydningen af en pædagogisk, dialogbaseret tilgang til skærmbrug.

4. Pædagogisk værdigrundlag

Klubbens tilgang til skærmbrug er forankret i et pædagogisk værdigrundlag, der tager afsæt i både dannelseperspektiver, børnesyn og aktuelle forståelser af børn og unges digitale liv. Vi betragter ikke skærme som et isoleret fænomen, men som en integreret del af den virkelighed, børn vokser op i. Derfor er vores opgave ikke at afskærme børn fra digitale medier, men at kvalificere deres måde at indgå i dem på. Dette arbejde hviler på tre centrale og indbyrdes forbundne principper, som danner rammen for al pædagogisk praksis omkring skærmbrug i klubben.

For det første anskues skærme som en ressource frem for en modstander. Digitale medier rummer betydelige muligheder for læring, kreativ udfoldelse, vidensdeling og social interaktion. Når børn spiller, kommunikerer eller producerer indhold digitalt, deltager de i meningsfulde praksisser, som kan understøtte deres udvikling af både tekniske færdigheder, problemløsningsevner og sociale kompetencer. Vores opgave er derfor at skabe rammer, hvor disse potentialer kan udfoldes på en måde, der er udviklende og tryk. Det indebærer en aktiv pædagogisk stillingtagen til indhold, kontekst og formål, så skærmbrug ikke bliver passivt forbrug, men en engagerende og lærerig aktivitet.

For det andet prioriteres fællesskabet over det individuelle forbrug. I en fritidspædagogisk kontekst er relationer, tilhørsforhold og deltagelse grundlæggende værdier. Skærmbrug må derfor aldrig stå i vejen for barnets mulighed for at indgå i sociale fællesskaber, men skal – hvor det er muligt – understøtte dem. Det betyder, at vi arbejder målrettet med at fremme sociale former for skærmbrug, hvor børnene er sammen om noget, frem for hver for sig. Når skærmen bruges som fælles tredje, kan den fungere som brobygger mellem børn, skabe nye relationer og give adgang til fællesskaber, som nogle børn ellers kan have svært ved at træde ind i. Omvendt er vi opmærksomme på at identificere og håndtere situationer, hvor skærmbrug bliver isolerende eller ekskluderende og vi arbejder aktivt for at støtte barnet tilbage i fællesskabet.

For det tredje vægtes dialog højere end forbud. Vi anser ikke regulering gennem forbud som en tilstrækkelig eller langsigtet holdbar tilgang til børns digitale dannelse. I stedet arbejder vi med en dialogbaseret praksis, hvor nysgerrighed, refleksion og fælles undersøgelse er centrale elementer. Vi anvender opsøgende og positiv dialog til at opfodre og guide børnene tilbage ud i analogiske fællesskaber og sociale lege, fremfor at begrænse skærmbrug i håb om at de selv finder bedre alternativer.

Gennem samtaler med børnene om deres digitale liv, udvikler de gradvist en forståelse for konsekvenser, etik og ansvar. Denne tilgang styrker børnenes evne til at træffe kvalificerede valg, også i situationer hvor voksne ikke er til stede. Dialogen er således ikke blot et redskab, men et mål i sig selv, idet den bidrager til at opbygge tillid, åbenhed og refleksiv praksis.

Den pædagogiske tilgang er samtidig kendetegnet ved en helhedsorienteret forståelse af barnet. Skærmbrug vurderes aldrig isoleret, men altid i sammenhæng med barnets samlede livssituation, herunder dets alder, udviklingsniveau, digitale kompetencer, sociale relationer og generelle trivsel. Dette betyder, at der ikke opereres med ensartede løsninger for alle børn, men med differentierede og situationsbestemte vurderinger. Et barn, der f.eks. bruger meget tid på en skærm, mødes ikke automatisk med begrænsning, men med en pædagogisk undersøgelse af, hvad skærmbrogen dækker over, og hvilken funktion den har for barnet.

I praksis betyder dette, at vi arbejder med at skabe læringsmiljøer, hvor børnene får mulighed for at eksperimentere, fejle, reflektere og udvikle sig i trygge rammer. Personalet indtager en aktiv og deltagende rolle som medskabere af disse miljøer, hvor de både guider, støtter og udfordrer børnene i deres digitale praksisser. På den måde bliver skærmbrog ikke en passiv aktivitet, men en integreret del af et pædagogisk arbejde, der har barnets trivsel, udvikling og dannelse i centrum.

Vi udarbejder årligt en intern digital trivselsmåling, så vores tilgang og politik kan justeres til vores nuværende børnegruppens behov.

5. Struktur for skærmbrog

Skærmbrog i klubben er organiseret gennem en tydelig struktur, der skal sikre både variation og pædagogisk kvalitet i børnenes hverdag.

5.1 Mobiltelefoner

Mobiltelefoner må anvendes i klubben, når brugen er social og inkluderende. Det betyder, at telefonen f.eks. kan bruges til fælles spil, kreative projekter eller koordinering af lege, men ikke må fungere som erstatning for fysisk deltagelse i fællesskabet.

Mobiltelefoner er tilladt i klubben under følgende forudsætninger:

- Brug skal være social, inkluderende og meningsfuld
- Brug må ikke erstatte fysisk deltagelse i fællesskaber

Personalet arbejder aktivt og opsøgende for at understøtte, at telefonbrug forbliver en del af det sociale samvær frem for en erstatning for det.

5.2 CyberClub

Andre skærme (personlige computere, tablets, håndholdte konsoller) anvendes udelukkende i klubbens skærmcafé: **CyberClub**.

Dette rum er etableret for at skabe pædagogisk rammesatte aktiviteter, hvor børn kan være online i trygge omgivelser med adgang til voksenstøtte. CyberClub fungerer som et socialt rum med fokus på fællesskab og læring og er ikke tænkt som et sted for isoleret skærmbrug.

CyberClub er et socialt læringsrum – ikke et isolationsrum.

5.3 Computerrummet

Computerrummet i fritidsklubben er et struktureret lærings- og fællesskabsrum, hvor digitale aktiviteter anvendes som et aktivt pædagogisk redskab. Formålet er ikke alene at give adgang til computerspil og digitale platforme, men at understøtte børns læring, kompetenceudvikling og deltagelse i meningsfulde fællesskaber. Rummet er således organiseret med afsæt i en bevidst didaktisk tilgang, hvor digitale medier anvendes til at fremme både sociale, personlige og faglige kompetencer.

Adgang til og deltagelse i computerrummet beror på en helhedsorienteret pædagogisk vurdering. Her indgår barnets alder som en væsentlig faktor, men aldrig som eneste parameter. Der lægges samtidig vægt på barnets digitale kompetencer, forståelse for sociale spilleregler, evne til samarbejde samt dets generelle trivsel og tilknytning til fællesskabet.

Computerrummet er organiseret omkring en aktivitetskalender. Kalenderen udarbejdes i samspil mellem børn og pædagogisk personale og har til formål at synliggøre mulighederne for deltagelse i forskellige digitale aktiviteter.

Når der anvendes spil eller digitale platforme, som enten har en højere aldersanbefaling eller indeholder elementer der fraviger fra klubbens normale digitale indhold, indhentes der forudgående samtykke fra forældre eller værger.

7. Bekymrende adfærd og handlepligt

Hvis personalet observerer tegn på mistrivsel i relation til skærmbrug, herunder gentagen isolation, konflikter omkring gaming eller uhensigtsmæssig online adfærd, iværksættes en faglig vurdering. Observationerne drøftes i personalegruppen og der tages stilling til relevante pædagogiske tiltag.

Ved behov inddrages forældre i dialogen og der handles i overensstemmelse med gældende lovgivning, herunder underretningspligten i Barnets Lov.

Som forældre er man altid velkommen til at kontakte klubben, hvis man selv har en bekymring eller undren om sit barns digitale deltagelse.

8. Differentieret praksis og fællesskaber

Klubben arbejder udviklingsorienteret og differentieret, hvilket betyder, at skærmaktiviteter tilpasses børnenes alder og kompetencer. For de ældre børn tilbydes f.eks. et struktureret gamer-fællesskab, hvor der arbejdes med samarbejde, strategi og digital etik. Gaming betragtes i denne sammenhæng som en legitim fritidsinteresse på linje med andre aktiviteter.

Derudover findes der mulighed for individuel fordybelse i afgrænsede områder, hvor børn kan arbejde kreativt eller fordybe sig digitalt under fortsat pædagogisk opmærksomhed.

Vi afholder årlige LAN-overnatninger for de ældre klassetrin og tager ud til turneringer og aktiviteter udenfor klubben.

Vores 3. Klasser deltager i begrænset omfang i vores digitale aktiviteter og værksteder, så vi har mulighed for at vurdere deres digitale niveau og behov i korrelation med vores relations arbejde, i deres første tid i klubben.

9. Restriktioner

Klubben kan indføre restriktioner på skærmområdet, når det vurderes nødvendigt af hensyn til trivsel og sikkerhed. Skolecomputere er som udgangspunkt ikke tilladt, da deres sikkerhedsindstillinger ikke er under klubbens eller forældrenes kontrol. Ligeledes kan specifikke spil forbydes, hvis de vurderes at have negativ indvirkning på børnenes trivsel eller adfærd. Løbende ændringer i vores hverdags struktur bliver meldt ud til forældrene.

10. Børneinddragelse og demokratisk dannelse

Børnene inddrages aktivt i udviklingen af klubbens skærmpraksis i det omfang, det er alderssvarende og pædagogisk hensigtsmæssigt. Dette sker blandt andet gennem dialog, fælles beslutningsprocesser og inddragelse i konkrete tiltag. Formålet er at styrke børnenes evne til at tage ansvar og deltage aktivt i fællesskabet.

Udvalgte børn kan desuden indgå som Sociale Medie Mentorer, hvor de bidrager aktivt til fællesskabet ved at støtte yngre børn og medvirke til en positiv digital kultur. Dette styrker både ansvarsfølelse og medborgerskab. Vi afholder Social Medie Møder hvor vi sammen drøfter klubbens digitalisering og skærm-områder. Der findes nye Sociale Medie Mentorer 2 gange om året.

11. Forældresamarbejde

Et velfungerende samarbejde med forældre er en forudsætning for en sammenhængende indsats omkring børns digitale liv. Klubben lægger vægt på åben dialog, gensidig vidensdeling og fælles ansvar. Forældre opfordres til at dele relevante perspektiver og bekymringer, så indsatsen kan tilpasses det enkelte barn. Klubben afholder årlige skærm-forældremøder, hvor man som forældre kan komme og høre om vores digitale tilgang og strategi, samt komme med input, spørgsmål og ønsker.

12. Evaluering og udvikling

Skærmpolitikken er et dynamisk dokument, som løbende justeres i takt med ændringer i lovgivning, anbefalinger og børnegruppens behov. Evaluering sker kontinuerligt på baggrund af praksiserfaringer, trivselsmålinger og dialog med både børn og forældre.

Klubben arbejder langsigtet hen imod en praksis, hvor al skærmbrug er meningsfuld, socialt forankret og udviklingsunderstøttende.

13. Afsluttende bemærkning

Skærmen er en uundgåelig del af børns liv. Klubbens opgave er derfor ikke at fjerne den, men at kvalificere brugen af den. Gennem tydelige rammer, nærværende voksne og en konsekvent dialogbaseret tilgang arbejder vi for, at børn udvikler sig til trygge, reflekterede og ansvarlige digitale deltagere i både deres nuværende og fremtidige liv.
