

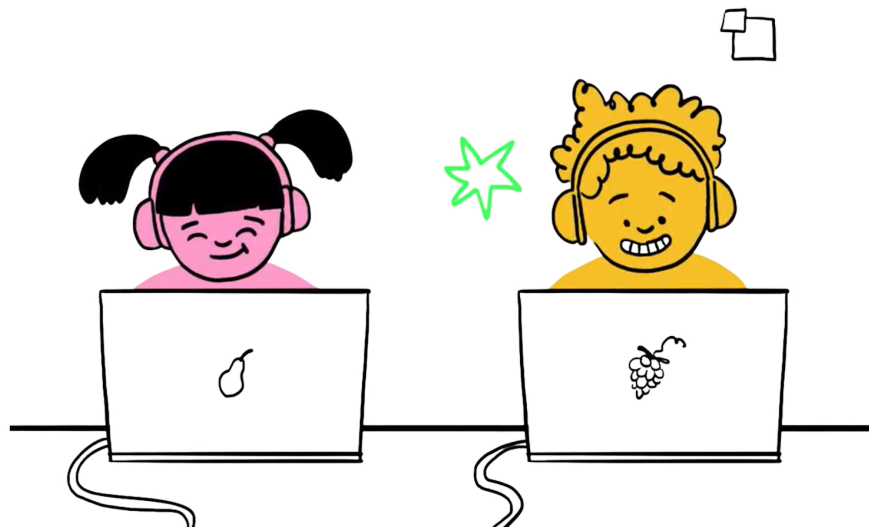
# Brug filmene til refleksion i personalegruppen om digital trivsel og dannelse

Filmene **"Min SFO"** er bygget på situationer, som børn og voksne har oplevet i forskellige SFO'er i Danmark.

Filmene kan bruges som udgangspunkt for refleksion og dialog med børnene, i personalegruppen eller i forældresamarbejdet.

De viser, hvordan digitale medier har betydning for hverdagen i SFO'en, også selvom SFO-tiden er mobilfri.

Vejledningen her indeholder idéer til, hvordan du kan bruge filmene med børnene i SFO'en.

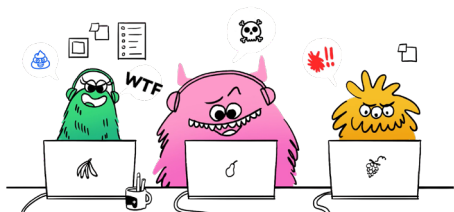


## Hvor og hvornår bruger du filmene?

Filmene kan bruges på et personalemøde, hvor I har fokus på digital dannelse og trivsel i SFO'en eller som refleksionsværktøj i mindre teams eller i samarbejdet mellem skole og SFO.

Inden I bruger filmene i personalegruppen, kan I med fordel se filmen sammen med børnene i SFO'en, så deres perspektiver kan danne udgangspunkt for jeres pædagogiske refleksioner.

## "Min SFO"-filmene



### "I gamingrummet"

handler om, hvordan man nogle gange kan komme til at tale hårdt og bande, når man gamer.



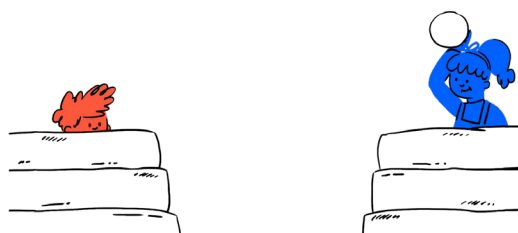
### "Uvenner"

handler om, hvordan konflikter, der opstår på digitale platforme, kan have betydning for fællesskabet i SFO'en – også selvom SFO-tiden er skærmfri.



### "Ipadværkstedet"

handler om, at skærmaktiviteter ikke kun er passive og individuelle, men også kan være aktive og bidrage til fællesskabet.



### "Gaminglege"

handler om en SFO, hvor de voksne har fundet på analoge lege, der er inspireret af digitale spil.

Vi har udviklet nogle spørgsmål, som I kan tage udgangspunkt i i jeres dialog.

## Refleksionsspørgsmål

### Refleksionsspørgsmål til filmen "I gamingrummet"

- Hvilke fordele og ulemper er der ved at tilbyde gaming som aktivitet i SFO'en?
- Hvilke pædagogiske intentioner og overvejelser har vi ift. gaming i SFO'en?
- Er der spil, der i højere grad end andre inviterer til hård tone?
- Hvordan kan vi som voksne støtte børnene i at bevare en god tone, selv når spillet bliver intenst eller konkurrencepræget?
- Er der noget i rammerne omkring gamingrummet (tid, indretning, regler, voksenrolle), der kan justeres for at fremme en mere positiv kultur?

**Refleksionsspørgsmål til filmen "Ipadværkstedet"**

- Hvilke pædagogiske potentialer ser vi i at bruge tablets og digitale værktøjer som en kreativ aktivitet i SFO'en?
- Hvilke tanker gør vi os, når vi hører, at barnet i filmen antager, at voksne tror, at de laver noget dumt, når de er på skærm?
- Hvordan kan vi arbejde med at bruge digitale devices, der understøtter vores pædagogiske intentioner og styrker fællesskabet og trivslen blandt børnene?
- Hvordan kan vi inddrage børnene i at udvikle aktive og fællesskabende aktiviteter i SFO'en?
- Hvilke konkrete, digitale aktiviteter får vi lyst til at sætte i gang i SFO'en?

**Refleksionsspørgsmål til filmen "Uvenner"**

- Hvilke eksempler på konflikter opstået på digitale platforme oplever vi i SFO'en?
- Hvordan kan vi som voksne være opmærksomme på og håndtere digitale konflikter, selvom skærme og telefoner ikke er en del af SFO-tiden?
- Hvad kan vi gøre for at børnene oplever, at de kan komme til os, hvis de har oplevet noget ubehageligt online?
- Hvordan kan vi skabe trygge rammer, hvor børnene kan tale om det, der foregår digitalt?
- Hvordan arbejder vi forebyggende og trivselsfremmende med børnenes digitale trivsel?

**Refleksionsspørgsmål til filmen "Gaminglege"**

- Hvordan fylder børnenes digitale liv i deres egne lege i SFO'en?
- Hvilke pædagogiske muligheder ser vi i at omsætte digitale spil til fysiske lege i SFO'en?
- Hvordan kan vi som voksne understøtte, at lege inspireret af spil og andre digitale fænomener ikke bliver ekskluderende for børn, der ikke kender fx det spil, legen er inspireret af?
- Hvordan kan vi bruge børnenes egne idéer og erfaringer med spil og andre digitale fænomener som afsæt for at udvikle nye lege og aktiviteter i SFO'en?

