

SKÆRME PÅ LEGEAFTALER

VI VED:

- At det er de voksne der kan sætte rammer for at børn udvikler gode relationer og fællesskaber.
- At hvis der er fælles rammer for skærmbrug på legeaftaler, er de nemmere at holde fast i, og skaber mindre ulighed blandt børnene.
- At der er forskel på, hvad børn bruger skærmtid til. Er det fx spil, film, læringsmateriale etc.



Jeres opgave er at komme med forslag til nogle **fælles aftaler** om, hvordan I som forældre støtter den digitale trivsel og fællesskabet i klassen, og hvordan I hjælper hinanden, hvis det bliver svært. Hvis I har for store vanskeligheder med at blive enige, kan I i stedet lave **hensigtserklæringer**. Til højre er der nogle eksempler på aftaler, som I kan tage udgangspunkt i.



EKSEMPLER PÅ AFTALER:

- Legeaftaler er ikke digitale.
- Vi prioriterer ikke-digitale aktiviteter på legeaftaler.
- Digitale aktiviteter må maks. fylde x minutter på legeaftaler.
- Hvis der er digitale aktiviteter på legeaftaler, prioriterer vi aktive, legende aktiviteter fx spille sammen, lave stop motion-film eller lignende.
- Digitale aktiviteter på legeaftaler foregår altid med hjælp fra en voksen.
- Aktiviteter på legeaftaler foregår med dem, man er sammen med -ikke online med andre.
- Vi har besluttet at disse digitale aktiviteter må foregå/ikke må foregå på legeaftaler: ...



SKÆRME PÅ LEGEAFTALER



AFTALER		HENSIGTSEKTLÆRINGER
KÆRE BØRN I <hr/> <p>Jeres forældre har holdt et møde, hvor vi har talt om blandt andet telefon.</p>	VI HAR BESLUTTET AT..... DET HAR VI, FORDI.....	