



PRINCIP

IT og teknologiske hjælpemidler

Dette princip har til formål at bidrage til relevant og balanceret brug af IT og teknologiske hjælpemidler på Præstø Skole og Skolefritidsordning. Brugen af teknologiske hjælpemidler skal være fagligt funderet og bruges som supplement til andre former for undervisning.

MÅL

Målsætningen for princippet for IT og teknologiske hjælpemidler på Præstø Skole og Skolefritidsordning er at sætte rammer for og videndele om anvendelsens type og omfang. Herunder at anvendelsen af IT og teknologiske hjælpemidler er fagligt begrundet og bidrager med øget kvalitet i undervisningen.

SKOLENS ANSVAR

Præstø Skole benytter computer og tablet i undervisningen, som enten er medbragt eller udleveret af skolen.

Anvendelsen af teknologiske hjælpemidler bruges, hvor det styrker og understøtter undervisningen. Undervisningen må ikke forstyrres af skærme og telefoner.

Præstø Skole er mobilfri i undervisningstiden fra indskoling og til 9. klasse.

Læreren anvender IT og teknologiske hjælpemidler, hvor det er fagligt begrundet og som supplement til en varieret undervisning.

Læreren har dialog med eleverne om brugen af IT og teknologiske hjælpemidler, hvor der sættes fokus på digital dannelse og hensigtsmæssig digital adfærd.

Læreren varierer mellem digitale og analoge hjemmeopgaver.

Skolens ledelse understøtter lærerne og det pædagogiske personale i brugen af IT og teknologiske hjælpemidler.

Der arbejdes for at skabe attraktive alternativer til det digitale i pauser og sociale sammenhænge, og skærme skal ikke bruges som underholdning i frikvarterer.

SKOLEFRITIDSORDNINGENS ANSVAR

I SFO 1 (0.-3. klasse) tilbydes der generelt ikke nogen former for IT/skærme og SFO 1 er mobilfri. Der kan dog lejlighedsvis vises film på storskærm.

I SFO 2 (4.-6. klasse) kan der afmålt tilbydes aktiviteter indeholdende IT og teknologiske hjælpemidler som supplement til andre aktiviteter.

SFO 2 kan stille computer-/konsolspil til rådighed, hvor der skabes rammer for at spille sammen eller mod hinanden, og hvor der søges mulighed for at danne et fællesskab i aktiviteten.

Der kan spilles tidsbegrænset, så det aldrig bliver eneste aktivitet på dagen, og så alle får mulighed for at deltage.

Anvendelsen af mobiler i SFO2 sker kun i definerede zoner og kun som kommunikationsmiddel med forældre og andre fx ift. at kunne gå hjem tidligere, legeaftaler eller anden koordination.

Der skal hen over dagen sikres, at børnene overvejende deltager i andre, analoge aktiviteter. Der tales med barnet (og eventuelt forældre), hvis det enkelte barn har svært ved at regulere tiden og brugen af skærm.



ELEVENS ANSVAR

Eleven har et stort ansvar i etisk og hensigtsmæssig digital adfærd.

HJEMMETS ANSVAR

Forældre bør indgå i en konstruktiv drøftelse og mulig koordination med resten af forældregruppen i klassen i forhold til, hvornår børnene ses at have behov for en mobiltelefon og/eller smart watch.

Forældre bør orientere sig omkring aldersbegrænsning på applikationer, spil og sociale medier.

Forældre bør minimere anvendelse af skærme før sengetid, for at barnet får en god søvn og er udhvilet.

Forældre skal hjælpe med at begrænse distraktioner fra skærme under lektielæsning i hjemmet.

Forældre skal tale med barnet om, hvad der er gode sociale medievaner og god adfærd på nettet.

Forældreafhentning i SFO'en sker enten ved fysisk fremmøde eller ved aftale med pædagoger i SFO'en om, at barnet selv kan tage hjem. Der skal altid en voksen fra SFO'en indover, og bør ikke ske, ved at forældre ringer deres barn ud til bilen.

DE FORMELLE RAMMER

Styrelsen for Undervisning og Kvalitet (STUK) har opstillet nedenstående anbefalinger for anvendelse af skærme i folkeskolen. Disse anbefalinger danner udgangspunkt for ovenstående mål og IT-politik samt skolens og forældrenes ansvar.

Styrelsen for Undervisning og Kvalitets anbefalinger i **skoletiden**:

Fælles rammer for brug af skærme.

1. Ledelsen sætter retning for skærmbrug på skolen.
2. Inddrag pædagogisk personale og elever i dialogen om skærmbrug.
3. Skab overblik over skolens skærmbrug som udgangspunkt for dialogen.
4. Brug skolens fysiske rammer til at skabe attraktive alternativer til skærmbrug.
5. Gå i dialog med forældrene om elevernes brug af skærme.

Begrænsning af digitale distraktioner i skoletiden.

6. Indfør mobilfri skole.
7. Spær adgangen til ikke-relevante hjemmesider.
8. Læg tablets og computere væk, når de ikke bruges i undervisningen.
9. Lad fokus på skærmbrug bidrage til elevernes digitale dannelse.

God balance mellem analog og digitalt baseret undervisning.

10. Brug kun skærme, når det er didaktisk og pædagogisk hensigtsmæssigt.



11. Giv plads til analog læring.
12. Sæt brug af skærme på dagsordenen for den pædagogiske udvikling.

Anbefalinger til brug af skærme i 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 skærmbrug.
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 skærmbrug 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.

Anbefalingerne er baseret på et forsigtighedsprincip, da skærmenes langsigtede konsekvenser for børn og unges sundhed og trivsel ikke er tilstrækkeligt veldokumenterede.

