

Princip nr 23

for skærmbrug og analog læring

Formålet med princippet er at fastlægge en retning for at afbalancere brug af digitale og analoge medier i undervisning og fritid.

Skolen:

- Brug kun skærme, når det er didaktisk og pædagogisk hensigtsmæssigt.
- Giv plads til analog læring:
 - Tilstræb undervisning med variation mellem analog og digital læring.
 - Sæt fokus på udvikling af analoge læringsforløb hvor der giver mening.
 - Lad som udgangspunkt computeren være lukket ved undervisningens start og afslutning. Åbn først computerne når det pædagogiske personale giver besked om det.
- Overvej de faglige formål med skærme i pauser og frikvarterer. Skærme kan give mange sanseindtryk, som kan begrænse elevernes mulighed for at lade op mentalt. Eleverne har behov for at bevæge sig og slappe af uden visuelle stimuli og distraktion i pauser og frikvarterer. Det kan fx være muligheden for at tale sammen eller høre en historie, mens man spiser. Overvej derfor, hvordan I bruger skærme i pauser og frikvarterer og vis kun film og video ved særlige lejligheder.
- Såfremt undervisningen ikke kan afholdes grundet vikardækning bør andre aktiviteter end film og TV foretrækkes. Det kan e.g. være læsning, brætspil, boldspil, gåture eller andre fællesskabsopbyggende aktiviteter.
- De af medierådets fremsatte anbefalinger til aldersgrænser bør overholdes, også når eleverne er i selskab med en voksen. Eleverne skal være fyldt 15 for at se film mærket "Forbudt under 15 år" e.t.c. Forældre bør ikke bedes om at dispensere fra dette.
- Overvej spærring af adgang til ikke relevante hjemmesider.
- Skolen bør facilitere dialog om elevernes brug af skærm i fritiden med elever og forældre, såfremt det har indvirkning på dagligdagen i skolen. Forslag til relevante emner:
 - Skærmbrugs indvirkning på søvn.
 - Etikette og mobning på sociale medier.
 - Aldersgrænser på sociale medier.

Forældre:

Vær opmærksom på sundhedsstyrelsens anbefalinger for skærmbrug:

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

- Hvis 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.

Vi ønsker at forældre taler med deres barn om brugen af mobile enheder. Herunder formål, etik, sprogbrug, social trivsel og deres oplevelser på sociale medier.

De fleste sociale medier, herunder Instagram, TikTok, Snapchat og Facebook, har en aldersgrænse på 13 år.

KKFO-Nordlyset:

Her følger vi de generelle regler for skolen og overholder også aldersgrænserne for Gaming. Nogle gange holder vi biograf, fodbold event eller lignende som en fællesskabsbegivenhed, men ikke som pausetid mens nogle venter på at blive hentet.

Der er elever med særlige behov, hvor brugen af skærm er en del af anbefalingerne fra PPR – disse elever har særlige regler. Men vi bruger ikke skærme uden en pædagogisk tilgang som er afstemt med Ressourcecenteret.

Tiltrædelse

Skolebestyrelsen har tiltrådt princippet 29.01.25