

Princip for mobile enheder og digital dannelse

Formål:

Formålet med dette princip er at understøtte eleverne udvikling, læring og sociale fællesskaber . Mobile enheder , ipads og spilkonsoller optager en stor børn og unges fritid i form af spil, sociale medier og gruppekommunikation. Mobile enheder, ipads og computere kan køre funktioner og programmer, der giver nyttige værktøjer i skolen, men kan oftest også køre spil, videoplatforme og sociale medier, hvor læringsudbyttet ikke står klart. De mange programmer og muligheder på digitale hjælpemidler kan ligefrem misbruges og få negative effekter på undervisning, fællesskab og trivsel.

Derfor har Hvalsø Skole opstillet følgende princip for anvendelse af digitale hjælpemidler og mobile enheder. I det har vi lagt vægt på at respektere mobile enheder som en del af børn og unges kultur. Og som en vigtig del af fremtidens indhold/værktøj/virke.

Mål:

- At skabe bevidsthed: Alle ansatte, elever og forældre bliver opmærksomme på de muligheder og faldgruber der i brugen af mobile enheder og andre digitale hjælpemidler, inklusive de spil, kommunikationsplatforme og sociale medier, der ofte kører på disse.
- Udvikling af Regler og Politikker: Skolen sikrer at alle afdelinger (årgangsteams) beslutter en fælles politik og opsætter et regelsæt for brugen af mobile enheder i skoletiden og SFO.
- Digital Dannelse og Etik: Eleverne får en digital dannelse og etisk forståelse af hvad mobile enheder kan bruges til og ikke skal bruges til. Dette gælder særligt, hvad der sker med skolens fællesskaber, når sociale aktiviteter foregår igennem sociale medier, spil og kommunikationsplatforme.

Skolens ansvar:

- Skolen sikrer at fælles regler og principper kommunikerer tydeligt til ansatte, elever og forældre.
- Mobile enheder og andre digitale hjælpemidler og programmer-bruges udelukkende som et læringsredskab under en fastlagt ramme og fælles regler i de forskellige afdelinger.
- Skolen sikrer trygge og databeskyttede digitale platforme, hvor elever kan udtrykke deres idéer og kreativitet frit.
- I den enkelte læringssituation sikrer de ansatte at eleverne ikke åbner eller forstyrres af irrelevante programmer/platforme (sociale medier eller andre kommunikationsplatforme) eller spil, når der er undervisning.
- Skolen skal sikre at eleverne får mulighed for at etablere sociale fællesskaber hvor mobile enheder ikke er omdrejningspunktet.
- SFO sikrer at de fysiske rammer stimulerer børns alternativer til skærmbrug. Og sikre en klar pædagogisk funderet digital politik når mobile enheder inddrages i fritidstilbuddet.
- Eleverne skal lære om digital dannelse og etik ved brug af mobile enheder og får mulighed for at drøfte brug af mobile enheder og sociale medier med udgangspunkt i anbefalinger fra Børns Hvilkår og lignende faglige vurderinger samt egne erfaringer. Dette omfatter også emner som digitalt privatliv og cybersikkerhed.
- Skolen understøtter udviklingen af kritisk tænkning og mediekompetencer for at hjælpe eleverne med at analysere og evaluere digitale kilder.
- Personalet tænker over egen brug af mobile enheder i arbejdstiden og dermed bidrager til at opfylde skolens politik og hensigter.

Forældrenes ansvar:

- Forældrene drøfter digital dannelse og etik med deres børn og interesserer sig for deres brug af mobile enheder og hvordan sociale medier og kommunikationsplatforme påvirker samværet/trivslen i skolen/ SFOen.
- Forældrene drøfter på forældremøder, hvordan forskellige faglige anbefalinger kan sikre en sund digital kultur - både ift hvornår mobile enheder og sociale medier introduceres og hvordan brugen af digitale platforme påvirker samværet i klassen/SFO'en.
- Forældrene tænker over egen brug af mobile enheder på skolens område og bidrager til at understøtte dette princip.
- Forældre bidrager til, at kontakten mellem elever og forældre i skoletiden går igennem skolens personale.