

## **Skærm- og mobilpolitik**

### **Retningslinjer for brug af computer, tablet, mobil, smartwatch m.m.**

Danmark er et af verdens mest digitaliserede samfund, vores børn fødes ind i en digital verden, hvor de ofte kan betjene en tablet med pegefingern, før de kan tale, og swiper og klikker lystigt derudad, før de kan læse og skrive. I skolebørns liv udgør digitale medier en væsentlig del både hjemme, i skolen og i fritiden. Vi ved, at børn påvirkes af brugen af sociale medier og digitale platforme. Bl.a. bevirker tech-firmaernes anvendelse af 'afhængighedsdesign', at børn (og voksne) risikerer at mærke en trang til at være "på", som kan være svær at modstå. (Afhængighedsdesign er mekanismer, der indbygges i spil m.m., hvor man på baggrund af den digitale adfærd trigger små belønninger i hjernen, så brugeren får lyst til at gentage adfærden). Samtidig kan individuel digital underholdning få betydning for det sociale samvær i frikvartererne / fællesskabet med kammeraterne i fritiden. Det er derfor afgørende, at voksne både i hjemmet og i skolen er opmærksomme og kan guide og rammesætte brugen af digitale medier

#### **Brug af digitale medier på Uldum skole**

Vi ønsker, at vores elever opnår digitale færdigheder og lærer at agere kritisk og etisk i den digitale verden, såvel som i den fysiske. Samtidig ønsker vi at undgå u hensigtsmæssige digitale forstyrrelser i skoletiden.

Gennem brug af computere (og evt. andre digitale devices) i undervisningen, samt gennem samtaler om brugen af digitale medier, ønsker vi at lære vores elever at:

- bruge de muligheder, internettet giver for at søge viden fra hele verden
- forstå og bruge de digitale teknologier til alt lige fra kodning af programmer til kommunikation
- udvise ansvarlighed på nettet i søgning af information og i kommunikation på sociale platforme

#### **Retningslinjer**

1. Computere og andre digitale devices bruges i skolen udelukkende som et redskab i undervisningen.
2. Brugen af computere styres af de skolens voksne og bruges kun, når det vurderes at give faglig mening.
3. Sociale medier, underholdningsspil, shopping, streaming og andre former for underholdning hører generelt ikke til i skolens undervisning.
4. Der skal som udgangspunkt være skærmfri tidsrum i alle lektioner, hvor kontakten mellem lærer og elever ikke forstyrres af skærmene.
5. Eleverne skal hver dag have mange muligheder for neurologisk at hvile hjernen uden skærmindtryk.
6. Skolens matrikel er et socialt rum for nærvær og samvær og er derfor som helhed et mobilfrit område (inkl. diverse former for smartwatch / aktivitetsure) – hvilket også gælder forældre.
7. Medarbejdere kan benytte mobiltelefon, når opgaven nødvendiggør det.
8. Spisepauserne er som udgangspunkt skærmfrie.
9. Telefoner m.m. slukkes eller sættes på flytilstand og indsamles ved dagens begyndelse, låses inde og udleveres igen, når børnene går hjem.
  - Indskolingselever (0. – 3. kl.) afleverer deres mobil/smartwatch i SFO, når de kommer om morgenen.
  - Melletrinseleverne (4. – 6. kl.) afleverer deres telefon/smartwatch i klassen.