

Inspiration til digital skolepolitik i grundskolen

Undervisningsministeriet har i juni 2023 igangsat et arbejde med overskriften ”Opdrag for arbejde om brug af skærme i fritidstilbud, grundskolen og på ungdomsuddannelser”. Formålet er at udvikle retningslinjer og anbefalinger, der kan minimere digital distraktion i undervisningen og skabe en hensigtsmæssig balance mellem analog og digitalt baseret læring.

I opdraget til arbejdet står der, at det skal inddrage de anbefalinger om digitale spilleregler, der er udarbejdet af Nyborg Gymnasium i samarbejde med klasseledelsesforsker Dorte Ågård. Nyborg Gymnasium har gennem tre år afprøvet en digital skolepolitik og en række praktiske tiltag inspireret af Dorte Ågårds bog ”Skærme i skolen”.

De ministerielle anbefalinger forventes udsendt sidst på året, men i mellemtiden kan skoler lade sig inspirere af Nyborg-erfaringerne. De ligger tilgængelige i en udgave, der er målrettet ungdomsuddannelserne her <https://nyborg-gym.dk/skaermfrihed/>. Dorte Ågård har desuden i samarbejde med skoleforsker Louise Klinge og skoleleder Helle Bjerg justeret anbefalingerne, så de kan bruges i grundskolen, og de er formuleret på siderne nedenfor.

14 overordnede principper for en digital skolepolitik

1. Det er afgørende, at den digitale skolepolitik afspejler skolens overordnede pædagogiske værdier, og det gøres bedst i et samarbejde mellem elever, lærere og ledelse i fora, der samtænker den digitale politik med klasseledelse og didaktik.
2. Strategier for skærmbrug er en fælles lærer- og ledelsesopgave, for det er ikke muligt for den enkelte lærer alene at forandre den digitale kultur og praksis i en klasse.
3. Skolens studie- og ordensregler skal tilpasses, så de understøtter skolens digitale principper. Se eksempel fra Nyborg Gymnasium: <https://nyborg-gym.dk/elev/studie-og-ordensregler/#reglercomputere>.
4. Når devices er med i skolen, skal de ikke længere betragtes som genstande til privat brug, men som redskaber, der indgår i den fælles undervisning.
5. Det er læreren/pædagogen, der styrer elevernes brug af devices, og de er en del af fagpersonens pædagogiske repertoire.
6. Brug af devices i undervisningen er noget, eleverne skal lære. Deres digitale erfaringer fra fritiden gør dem ikke til ”digitalt indfødte” og er ikke tilstrækkelige til, at de arbejder hensigtsmæssigt med det digitale i skolen.
7. Devices skal kun bruges, når det giver faglig mening. Når de ikke skal bruges, skal de ikke være åbne eller tilgængelige.
8. Sociale medier, spil, shopping, streaming og andre former for underholdning har intet at gøre i undervisningstiden.
9. Der skal være skærmfrie tidsrum i alle lektioner af hensyn til kontakten mellem fagperson og elever og eleverne imellem.
10. Eleverne skal gennem skoledagen have mange muligheder for hvile for hjernen, som er en neurologisk nødvendighed for at balanceret nervesystem.
11. Eleverne skal trænes i ikke at være online. De skal opøve praktiske vaner, så de lærer at lægge mobilen til side, ikke at være tilgængelige og at udholde mindst en hel lektionslængde uden distraktioner.

12. Der er stadig brug for analoge læremidler. Bøger og papir har store kvaliteter, som ikke er blevet umoderne. Derfor er der behov for at variere brugen af læremidler, og der kan være brug for at genanskaffe fx bøger for at muliggøre det.
13. Skolen er et rum for socialt nærvær og er derfor som helhed et mobilfrit område, hvilket også gælder forældre og medarbejdere. Medarbejdere kan naturligvis benytte deres telefon i deres arbejdsrum, men ikke når de er i nærheden af eleverne.
14. Mere restriktive spilleregler for skærmbrug skal iværksættes på en måde, så de nye klare rammer forenes med venlighed. Alle medarbejdere på skolen skal i processen være hjælpsomme over for eleverne, så en ny digital skolepolitik ikke skaber en uvenlig, autoritær skole, men skolen forbliver venlig og autoritativ

13 konkrete forslag til digitale spilleregler

1. Saml mobiltelefoner, der er sat i flytilstand, i en kasse eller et skab ved dagens begyndelse. Ritualisér proceduren, så eleverne gør det på samme måde hos alle lærere.
2. Lad elevernes mobiltelefoner forblive utilgængelige i pauser og frikvarterer af hensyn til hjernepauser. Bevægelse, samspil og rolige stunder er godt pauseindhold.
3. Smartboardet skal ikke tændes i pauserne. I stedet skal der være fx højtlesning, stille tid eller socialt nærvær.
4. Etablér internetspærring på skolen mod de fire S'er: Sociale medier, spil, shopping og streaming, og bloker VPN-forbindelser. Så er der ikke adgang til uønsket indhold på bærbare og tablets.
5. Sørg for, at alle bærbare eller tablets er lukket ved timestart for at skabe fuld koncentration og god kontakt fra starten af timen.
6. Planlæg sekvenser med og sekvenser uden skærm: Overvej på forhånd, om sekvensen kræver skærmb brug eller ej. Eleverne skal lukke, når de eksempelvis skal lytte til et oplæg, og gruppearbejde kan ofte med fordel også gennemføres uden computere.
7. Brug også alternative former for notetagning, så nogle elevers ønske om at tage noter ikke blokerer for at lukke skærmene. Lad fx eleverne skrive et kort resume efter en skærmfri sekvens, eller træn dem i også at tage noter i hånden.
8. Ordblinde elever har brug for digitale hjælpemidler. Derfor skal de indimellem have dispensation fra de generelle begrænsninger, men kun til specifikke formål, og mange hjælpemidler kan bruges offline.
9. Supplér brugen af læringsplatforme og e-bøger med fysiske bøger eller enkelte udprintede sider, og hav indimellem kun lærerskærmen åben. Lad ikke de digitale læremidler overtage undervisningen totalt. Brug dem med omtanke, og suppler med analoge læremidler.
10. Hvis eleverne i udskolingen forlader skolen for at købe mad, kan de anskaffe sig et hævekort i stedet for at bruge deres telefon.
11. Træn elevernes koncentration, fx med oplæsning, husketeknikker og timer med fordybelseslæsning i selvvalgte papirbøger.
12. Indlæg masser af aktiverende samarbejde, brain-breaks og små indslag med bevægelse i timerne for at kompensere for, at nogle elever bliver rastløse uden de sædvanlige digitale input og stimuli.
13. Undervis eleverne i teknologiforståelse, fx i hvordan algoritmer fungerer, og hvordan skærmb brug og sociale medier påvirker os og vores trivsel.

Forslag til principper og spilleregler er udarbejdet af Louise Klinge, Helle Bjerg og Dorte Ågård juni 2023