

Inspiration til en digital skolepolitik i ungdomsuddannelserne

Nyborg Gymnasium har siden 2020 afprøvet en digital skolepolitik og en række praktiske tiltag for at minimere digital støj og styrke læring, trivsel og dannelse. Tiltagene blevet til i et tæt samarbejde mellem skolen og Dorte Ågård, forfatter til bogen "Skærme i skolen". I foråret 2023 er de blevet sammenfattet og beskrevet i dette dokument, der består af to dele:

1. 10 overordnede principper for brug af devices i skolen
2. 10 konkrete forslag til digitale spilleregler i skolen

Desuden er der udarbejdet en FAQ med forslag til løsning af de mange dilemmaer, der opstår undervejs

Se også Nyborg Gymnasiums hjemmeside <https://nyborg-gym.dk/skaermfrihed/>, hvor historien og de pædagogiske intentioner bag projektet er udfoldet, og hvor der ligger flere videoer og en lærerevaluering.

10 overordnede principper for brug af devices i skolen

1. Når devices er med i skolen, skal de ikke længere betragtes som private genstande, men som redskaber, der indgår i den fælles undervisning.
2. Det er læreren, der styrer elevernes brug af devices, og de er en del af lærerens pædagogiske repertoire.
3. Devices skal kun bruges, når det giver faglig mening. Når de ikke skal bruges, skal de ikke være åbne eller tilgængelige.
4. Der er forskel på skolearbejde og fritid. Eleverne skal lære at forvente "god anderledeshed", altså at skoledagen foregår på andre præmisser end fritiden.
5. Sociale medier, spil, shopping, streaming og andre former for underholdning har derfor intet at gøre i skolen.
6. Der skal være skærmfrie tidsrum i alle lektioner af hensyn til kontakten mellem lærer og elever og eleverne imellem.
7. Brug af devices i skolen 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.
8. 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 en hel lektionslængde uden distraktioner.
9. 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.

10. Strategier for skærmb brug er også en fælles lærer- og ledelsesopgave. Det er ikke muligt for den enkelte lærer at forandre den digitale kultur og praksis i en klasse. Derfor skal man formulere en fælles skærmpolitik, minimum for klasseteamet, allerbedst for hele skolen.

10 konkrete forslag til digitale spilleregler i skolen

1. Saml mobiltelefoner, sat i flytilstand, i en kasse eller et skab ved timens begyndelse. Ritualisér proceduren, så eleverne gør det på samme måde hos alle lærere.
2. Etabler en firewall på hele skolen mod de fire S'er: Sociale medier, spil, shopping og streaming, og bloker VPN-forbindelser.
3. Sørg for, at alle computere er lukket ved timestart: Alle private dagsordener skal være lukket ned for at skabe fuld koncentration og god kontakt fra starten af timen.
4. 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.
5. Brug også alternative former for notetagning: Lad fx eleverne skrive et kort resume efter en skærmfri sekvens, eller træn dem i også at tage noter i hånden, som også er mere effektive for læring end noter på tastatur.
6. Gennemfør indimellem gruppearbejde uden computere.
7. Suppler brugen af i-bøger og e-bøger med fysiske bøger eller udprintede sider og kun lærerskærmen åben. Lad ikke de digitale læremidler overtage undervisningen totalt. Brug dem med omtanke, og suppler med analoge læremidler.
8. Træn elevernes koncentration, fx med oplæsning, husketeknikker og timer med fordybelseslæsning i selvvalgte papirbøger.
9. Indlæg masser af aktiverende samarbejde, hjernepauser og små indslag med bevægelse i timerne for at kompensere for, at rastløse elever ikke kan tage digitale "opkvikkere"
10. Undervis eleverne i teknologiforståelse, fx hvordan algoritmer fungerer, og hvordan skærmb brug påvirker os og vores trivsel.