

## Princip for Digital dannelse, Skærmregler, Gaming og BYOD på Stjærskolen

Det digitale princip indeholder fire spor:

1. Digital dannelse – ”Hvor skal vi hen”
2. Skærmregler – ”Fordybelse og leg uden forstyrrelser samtidig med tilgængelig digitale arbejdsredskaber”
3. Gaming juniorklub – ”Fra tidsfordriv til pædagogisk aktivitet”
4. Bring your own device – ”Gratis folkeskole kontra egen device”

### 1. Digital dannelse

Børn og unge på Stjærskolen skal ikke blot være forbrugere af teknologi men i højere grad kunne:

- tænke teknologi ind i problemløsning
- forholde sig kritisk til digitalt indhold og teknologier, vi omgås i hverdagen
- være medskabere af digitalt indhold og teknologier
- deltage ansvarligt i et moderne digitalt samfund

Børn og unge på Stjærskolen skal derfor styrkes målrettet i deres tekniske kompetencer, reflektive kompetencer og skaberkompetencer for herigennem at opnå digital dannelse iht. Dansk it's anbefalinger til styrkelse af danskernes digitale kompetencer. Læs mere her:

<https://www.dit.dk/nyheder/~media/3CDE0CB99C61401DB77A1516A79E11BB.ashx>

Det pædagogiske personale på Stjærskolen skal motivere børn og unge ved at inddrage IT i lærings- og fritidsmiljøer for herigennem at styrke børn og unges læring, udvikling, nysgerrighed og undersøgende tilgang.

Det pædagogiske personale skal kombinerer det analoge og det digitale og foretager bevidste til- og fravalg af IT i pædagogiske aktiviteter i hele skoleforløbet.

### 2. Skærmregler

På Stjærskolen skal der være plads til fordybelse, leg samt digital guidning.

Mobiltelefoner, tablets og smartwatches kan både understøtte og forstyrre den faglige læring eller den sociale aktivitet. På den ene side kan digitale medier understøtte den faglige læring, digitale dannelse og trivsel men samtidig kan de i deres adfærdsdesign virke forstyrrende og tilkalde sig unødigt opmærksomhed med fx notifikationer, opdateringer og beskeder.

På Stjærskolen er derfor følgende grundregler:

### 0 – 2. klasse:

Ingen mobiler og tablets i undervisning, frikvarterer eller SFO tid.

### 3.– 6. klasse:

Mobiler og tablets må ikke forstyrre og skal være ”slukket i tasken” i undervisning og frikvarter. Kan efter lærerskøn anvendes som pædagogisk redskab. I Juniorklub kan mobiler og tablets anvendes og der er mulighed for voksenguidning og dialog.

### 7. – 9. klasse:

Mobiler og tablets skal i undervisningstid opbevares i ”mobilhotel” med adgang efter lærerskøn og aftale. Frikvartererne er skærmfrie med undtagelse af spisefrikvarteret.

### Smartwatches:

For at modvirke forstyrrelser af klassen, eller en selv, er Smartwatches kun tilladt i undervisning og frikvartere hvis alle former for notifikationer, lyd og vibrationer er slået fra. Anvendelse af Smartwatches til andre ting end ”klokken” sidestilles med skærmbrug.

## 3. Gaming i juniorklub

Gaming i juniorklubtid på PC eller Playstation skal være en pædagogisk aktivitet med fokus på evner såsom samarbejde, fokus og holdånd. Det skal sikres at børn i juniorklubben anvender klubtiden til et fritidspædagogisk bredt indhold – Det pædagogiske personale skal derfor sikre regulering af skærmtid for den enkelte.

## 4. BYOD

BYOD-princippet står for Bring Your Own Device og angiver muligheden for, at elever kan medbringe egne computere til brug for undervisningen i skolen. Stjærskolens princip bygger på ombudsmandens beskrivelse af BYOD princippet fra oktober 2018, heraf fremgår:

*”Hvis undervisningen er baseret på brug af f.eks. computere eller tablets, skal folkeskolen stille disse gratis til rådighed for elever, der ikke ønsker at benytte deres eget udstyr. Skolerne må altså godt opfordre forældrene til at lade deres børn medbringe egen computer mv., men det skal klart og tydeligt tilkendegives, at det ikke er et krav.”*

På stjærskolen gælder derfor følgende:

### Indskoling og mellemtrin:

Computer i den daglige undervisning stilles til rådighed af skolen.

### Udskoling:

Forældre opfordres til, at lade deres børn medbringe egen computer i den daglige undervisning. Hvis man ikke ønsker at benytte sig af eget udstyr er der låne computer til rådighed.

Der vil være mulighed for sikker opbevaring, opladning i klasserum, Support/installation af software og licenser og programmer via UNI-login.