

## PRINCIPPER FOR BRUG AF MOBIL, IPAD OG PC, SMARTWATCHES OG LIGNENDE I SKOLETIDEN



### Mobiltelefon

Eleverne kan bruge mobiltelefoner i undervisningen i det omfang det giver mening. iPad anvendes frem for mobil, hvor det er muligt. Skolen kan inddrage elevens mobiltelefon og/eller smartwatch hvis han/hun bryder reglerne.

### Indskoling 0. - 3. klasse

Eleverne i indskoling medbringer som udgangspunkt ikke mobiltelefon. Hvis der er særlige behov, skal forældrene lave en aftale med skolens personale. Hvis en elev har brug for at ringe, skal han/hun gøre det fra kontoret eller fra telefon i SFO'en.

### Mellemtrin 4. - 6. klasse

Eleverne kan medbringe mobiltelefon. Vi laver en aftale for hver enkelt klasse eller afdeling, om eleverne skal aflevere mobiltelefonen ved skoledagens start. Eleverne kan – efter aftale med lærerne – bruge mobiltelefonen til pædagogiske aktiviteter.

### Udskoling 7. - 9. klasse

Eleverne kan medbringe mobiltelefon. Vi laver en aftale for hver enkelt klasse eller afdeling, om eleverne skal aflevere mobiltelefonen ved skoledagens start. Eleverne kan – efter aftale med lærerne – bruge mobiltelefonen til pædagogiske aktiviteter.

### iPad

Eleverne fra 0. - 6. klasse får udleveret en iPad. Fra 7. - 9. klasse udleverer vi (som et forsøg) PC.

#### Bestyrelsen har vedtaget følgende ståsteder i forhold til iPad:

- iPad'en er et skoleredskab, og der må kun skal være skolerelateret indhold på den
- der må **ikke** være apps til sociale medier og spil
- der **skal være begrænsning** på YouTube og nettet for porno, vold og spil
- alle elever skal tage deres iPad'en med hjem - dog ikke 0. klasserne, der skal lade deres blive på skolen
- eleverne må som udgangspunkt ikke bruge iPad'en i frikvartererne
- eleverne kan bruge iPad'en i SFO, hvis personalet skønner at de er pædagogisk relevant

### PC i udskoling

Her gælder som udgangspunkt de samme regler som ved iPad, men personalet kvalificerer og præciserer indholdet.

### Digital mobning

Vi griber ind, hvis vi bliver bekendt med digital mobning, og bruger konkrete tilfælde som læringsmulighed for alle i elevens klasse. Vi sætter i undervisningen fokus på digital dannelse og god digital opførsel, så eleverne ved, hvordan man begår sig sikkert og etisk korrekt på de sociale medier.

Se [antimobbestrategi](#) på hjemmesiden.

### Digital dannelse

Med udgangspunkt i undervisningsmaterialet "Dit liv på nettet" arbejder vi på 2., 4., 6. og 8. klassetrin med digital trivsel og dannelse. SSP kan endvidere inddrages, f.eks. i forbindelse med forældremøder og klassearrangementer.

## SFO og klub

De voksne på Vestskolen styrer børnenes skærmtid i fritiden. iPad og mobil og lignende kan inddrages, når personalet skønner, at det er pædagogisk relevant.

Til inspiration:

Dit liv på nettet/Center for digital Pædagogik

[www.medieraadet.dk](http://www.medieraadet.dk)

Vedttaget af skolebestyrelsen 13. juni 2022.

## BILAG TIL PRINCIP - digital trivsel og dannelse - digitalisering og skærmtid

Vi er bevidste om, at vores digitale vaner og digitale dannelse har stor betydning for elevernes og vores fremtid. Skolebestyrelsen ønsker med principperne for digitalisering og skærmtid at sætte en ramme for, hvordan vi i fællesskab kan hjælpe hinanden med at bruge vores digitale medier på en hensigtsmæssig måde.

### På Vestskolen arbejder vi med digital trivsel og dannelse ud fra nedenstående forståelse:

- At være (digitalt) dannet handler om at være et menneske, der kan begå sig reflekteret i densammenhæng, man er en del af - herunder at kunne anvende de redskaber og kommunikationsstrukturer, som er relevante. Digital dannelse er det der opstår i samspillet imellem de tre kompetenceområder:  
**digitale brugerkompetencer, skaberkompetencer og refleksive kompetencer.**  
(Kilde: Fortolkning af Jeppe Bundsgaard og Dansk IT)

### Brugerkompetencer

#### Kende til og forstå digitale værktøjer:

- besidde grundlæggende tekniske færdigheder og viden
- tilgå og evaluere information
- kunne finde, hente samt bedømme relevans, integritet og brugbarhed
- håndtere information
- kunne kategorisere, organisere og lagre information på en effektiv og genbrugelig måde

### Skaberkompetencer

#### Omdanne information:

- at kunne tage afsæt i, udvælge og omdanne tekst til bestemte formål

#### Skabe information:

- at designe og udarbejde it-produkter til bestemte målgrupper og formål

#### Dele information:

- at kunne forstå og bruge digitale værktøjer til at samarbejde, kommunikere og udveksle informationer

#### Konstruere:

- at kunne forstå og bruge strukturer og algoritmer, herunder at forholde sig skabende til dem

### Refleksive kompetencer

#### Anvende information trygt:

- at kunne forstå og håndtere etiske og lovmæssige problemstillinger i forbindelse med digitalt baseret kommunikation

### **Fællesskab og identitet**

- at kunne agere hensigtsmæssigt i forhold til det nære fællesskab og samtidig acceptere og overholder de samfundsmæssige accepterede normer, værdier og regler
- at kunne agere, hvordan man ønsker at fremtræde som et digitalt formidlet individ
- samfundsforståelse
- At kunne forstå hvordan den digitale udvikling påvirker samfundet og dets institutioner og virksomheder.

*(Kilde: Dansk IT og Medierådet)*