Halgård Skole
- Trivsel, læring og fællesskab

Digital dannelse og uddannelse på Halgård Skole

Det digitale element fylder mere og har stor betydning for børnenes trivsel, læring og fællesskaber. På Halgård Skole vil vi tage et medansvar for både at danne eleverne digitalt og samtidig uddanne dem til at udnytte de digitale muligheder i deres skoledag og i deres liv.

Ved det digitale forstår vi fællesmængden af elevernes adfærd på nettet samt deres brug af computere, tablets og telefoner.

Det digitale kan gøre en stor forskel for børnene, men kan ikke afløse det personlige møde, klassedialogen og nærværet mellem mennesker. Det digitale har således også sine begrænsninger.

Vores målsætning er, at det digitale skal gøre en positiv forskel for børnenes trivsel, læring og fællesskaber.

Ved digital dannelse forstår vi evnen til at begå sig socialt, lovligt og kritisk i den digitale verden.

Ved digital uddannelse forstår vi digitale kompetencer, der gør, at eleverne kan anvende de digitale muligheder på en måde, der understøtter deres skole- og uddannelsesforløb.

Grundtanker

- Vi skelner ikke mellem digitale indfødte[1] og digitale immigranter[2], da voksne har et stort medansvar for, at børn lykkes med det digitale. Børn er i højere grad end voksne vokset op med det digitale, men voksne er eksperter i kommunikation, samarbejde, pædagogik og kildekritik.

- Det digitale gør kun en positiv forskel, hvis vi omfavner det. Digital dannelse er eksempelvis ikke kun at slukke for sin telefon, men også at anvende den på en konstruktiv måde.

Det digitale er i løbende udvikling. Derfor er denne publikation dynamisk.

Det kan desuden anbefales at læse Call Me's publikation til forældre:
https://www.medieraadet.dk/files/docs/2019-03/Der%20er%20saa%20meget%20foraeldre%20ikke%20forstaar.._0.pdf

Elevcomputeren

[1] Født efter 1984
[2] Født før 1984

Under opdatering

Elevcomputeren må betragtes som elevernes egen. Derfor må der installeres egne programmer. Hvis den ikke kan anvendes til skolebrug, sørger læreren for at klientere, dvs. nulstille til standardopsætningen, som er bestemt fra Holstebro Kommunes IT-afdeling.
0. – 3. klasse opbevarer computeren på skolen.
4. – 7. klasse tager computeren med hjem.

Mobiltelefoner
Elever fra 0. – 3. klasse har ikke telefon med. Der henvises til princippet for brugen af mobiltelefoner.
Telefoner for 4. – 7. klasse låses inde på et mobilhotel.

IT i SFO
Målsætningen er, at brugen af IT fungerer som tilbudsaktiviteter med computercaféer og lignende. Det er de voksne der sætter rammerne herfor. Computeren skal derfor som udgangspunkt være i tasken/computerskabet.
Det er kun okay at spille spil, som er fra den anbefalede aldersgrænse. Dertil er der udarbejdet en oversigt.
Youtube må ikke anvendes. Youtube Kids må gerne anvendes, såfremt det er installeret på en iPad. Youtube Kids kan ikke tilgås via browseren på computeren.

Forældrene
Holstebro Kommunes gademedarbejder medvirker på alle forældremøder på 3. eller 4. årgang for at drøfte sociale medier.
Forældre skal informeres om regler, de skal deltage i deres børns digitale liv og informeres. Fokus og bevidstheden skal holdes i kog, hvilket er en forældreopgave.
Elevernes onlineliv drøftes på alle forældremøder fra 3. – 7. klasse. Det er vigtigt at gøre opmærksom på vigtigheden af, at forældre følger med og tager ansvar.
Lærerne må gerne facilitere, at forældre får et vindue ind til børnenes online liv.

Sociale medier
Omkring kommunikationen på nettet er der følgende læringsmål:
- Eleverne skal have en bevidsthed om, at det er et offentligt rum.
- Eleverne skal vide og forstå, at billeder og injurierende beskrivelser af andre personer ikke må offentliggøres, hvis det ikke accepteres af de pågældende.
- Eleverne skal lære om regler og konsekvenser af adfærd på nettet.
- Eleverne skal forstå forskelligheder mellem online kommunikation og samtaler.

Computere som PALS-arena

Vis ansvar	Vis omsorg	Vis respekt
- Sørg for, at din computer er opladet til undervisning. - Luk computeren, når du ikke bruger den. - Start undervisningen med en lukket computer.	- Hold mad og drikke væk fra computeren. - Gå med computeren. - Hjælp dine klassekammerater.	- Brug ikke andres computere. - Vælg en respektfuld skærmbaggrund.

Under opdatering

Aldersgrænser

Sociale medier:	F3	17 år
	Facebook	13 år
	Snapchat[3]	13 år
	Instagram	13 år
	Ask.fm	13 år
	Twitter	13 år
	TikTok	13 år
	Momio	7 år
	MovieStar Planet	8 år-15 år
TV:	Ultra nyt:	7 år

Anbefalede aldersgrænser

Computerspil:	Call of Duty	18 år
	Red Dead Redemption	18 år
	Battlefield	18 år
	GTA	18 år
	Far Cry	18 år
	Assassins Creed	18 år
	CS: GO	16 år
	Apex Legends	16 år
	League of Legends	13 år
	H1Z1	13 år
	Fortnite	12 år
	The Sims	12 år
	Minecraft	Ingen aldersgrænse

Det er forældrenes ansvar at håndhæve ovenstående aldersgrænser.

Det anbefales desuden forældre at læse nedenstående analyser, artikler eller besøge de konkrete websider:

- Sammen om digital dannelse: https://emu.dk/dagtilbud/det-paedagogiske-grundlag/dannelse-og-borneperspektiv/sammen-om-digital-dannelse
- Børn, unge og computerspil - en forældreguide: https://www.medieraadet.dk/medieradet/nyheder/born-unge-og-computerspil-en-foraeldreguide
- Spiller dit barn meget computer? Psykolog giver råd, så det ikke tager overhånd: http://livsstil.tv2.dk/2018-03-29-spiller-dit-barn-meget-computer-psykolog-giver-raad-saa-det-ikke-tager-overhaand
- Analyse - hvor meget computer spiller vi? https://esport.dk/article/984/analyse-hvor-meget-computer-spiller-vi
- Afhængig af computerspil: https://cfdp.dk/afhaengig-af-computerspil/

Under opdatering

[3] Hvis man er under 13 år på Snapchat, kan app'en udelukkende bruges til at tage billeder, redigere og gemme disse på telefonen.

Digital dannelse

Årgang	Målsætninger	Forslag til forløb
0. årgang	• Eleverne kan gå roligt med computeren. • Eleverne kan starte og lukke computeren. • Eleverne kan sætte computeren til opladning.	
1. årgang	• Eleverne lærer, hvad de skal passe på, når de er nye på nettet.	
2. årgang	• Vær digital – indskolingen. • Hvilke billeder vil og må jeg vise?	https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/digital-dannelse/inddragelse-af-elever-i-indskolingen https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/cybersikkerhed/hvilke-billeder-vil-og-ma-jeg-vise
3. årgang	• At være nice på nettet.	http://www.dr.dk/skole/klassens-tid/nice-paa-nettet
4. årgang	• Beskyt dig selv på nettet. • Vær digital – mellemtrinnet.	https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat-sikker-adfaerd-paa-nettet/ https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/digital-dannelse/inddragelse-af-elever-pa-mellemtrinnet
5. årgang	• Sikker chat på nettet. • Digital dømmekraft - 7 artikler og redskaber.	https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat-sikker-adfaerd-paa-nettet/ https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/digital-dommekraft
6. årgang	• Deling af billeder på nettet. • Youtube som streaming.	Se forløbet fra 5. årgang vedr. Digital dømmekraft
7. årgang	• Digitale sexkrænkelser. • Elevers billeddeling. • Demokratisk eller anti-demokratisk dialog. • Trivselsseminar v. SSP.	Se forløbet fra 5. årgang vedr. Digital dømmekraft

Digital uddannelse

Årgang	Målsætninger	Forslag til forløb
0. årgang	• Brug UNI-login. • Se voksne søge på nettet. • Kunne arbejde på faglige portaler.	
1. årgang	• Skrive dokumenter på Office365. • Søge på nettet. • Kunne printe ud.	
2. årgang	• Holde styr på eget drev (navngivning, mappestruktur). • Lave videoer via Skoletube. • Foretage billedredigering. • Logge på Aulaen. • Sende mails via Outlook.	https://www.skoletube.dk/
3. årgang	• Anvende ti-finger-systemet i mindre grad. • Lave præsentationer via eksempelvis Powerpoint. • Foretage øvelser i regneark.	http://www.skrivhurtigt.dk/
4. årgang	• Programmering. • Tryg på nettet. • Gæt mit password.	Lær at kode 1 (Scratch) https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/cybersikkerhed/tryg-pa-nettet-med-anders-and-og-dine-foraeldre https://emu.dk/grundskole/it-og-teknologi/cybersikkerhed/gaet-mit-password
5. årgang	• Programmering.	Lær at kode 2 (Lightbot, Scratch og Thimble)
6. årgang	• Programmering.	Lær at kode 3 (Kodu, Logo og Snap!)
7. årgang	• Programmering.	Lær at kode 4 (Touch Develop, App Inventor og Python)

Det er vigtigt at vedligeholde de digitale færdigheder fra tidligere årgange løbende.

Handleplan ved uhensigtsmæssig adfærd ved online kommunikation og grooming

Internt	**Online kommunikation** mellem elever, hvori der indgår trusler, ukvemsord eller andre forhold, der skaber utryghed. Online billeddeling uden samtykke. 1. Sagen dokumenteres via skærmbilleder. 2. Kerneteamet kontakter ledelsen og drøfter sagen og den kommende proces. 3. Kerneteamet kontakter forældrene til alle implicerede elever. 4. Kerneteamet overvejer i samarbejde med ledelsen, om klassens forældre skal indkaldes til møde.
Eksternt	**Online kommunikation med eksterne parter**, hvori der indgår trusler, ukvemsord eller andre forhold, der skaber utryghed hos eleven. Online billeddeling uden samtykke. 1. Sagen dokumenteres via skærmbilleder. 2. Kerneteamet kontakter ledelsen og drøfter sagen og den kommende proces. SSP kontaktes. Hvis den anden part i sagen er en elev på en anden skole i Holstebro Kommune, tager ledelsen kontakt dertil. 3. Kerneteamet kontakter forældrene til den implicerede elev. Forældrene tager selv stilling til eventuel politianmeldelse. 4. Kerneteamet og ledelsen drøfter, om klassens øvrige elever og forældre informeres.
Eksternt	**Grooming** Begrebet ”grooming” omfatter tilfælde, hvor en voksen opbygger et tillidsforhold til et barn, typisk via internet-chat eller mobiltelefoni, med henblik på senere at begå overgreb mod barnet. 1. Sagen dokumenteres via skærmbilleder. 2. Ledelsen informeres. 3. Ledelsen eller kerneteam kontakter forældre. 4. Ledelsen og kerneteam tager ansvar for, at SSP eller politiet kontaktes. 5. Ledelsen orienterer alle medarbejdere og evt. øvrige forældre.

Under opdatering

Der henvises i øvrigt til skolens antimobbestrategi.

Skolebestyrelsen 13.11.2020