

Vedr. skærmpolitik på Kobberbakkeskolen

På et hovedbestyrelsesmøde med Skole og Forældre for et par uger siden, havde jeg lejlighed til at tale med skolebestyrelsesmedlemmer fra forskellige skoler rundt om i landet om principperne for brug af skærme i skolen. Det var spændende at høre om, hvordan flere skoler i stigende grad vælger at begrænse brugen af skærme i både undervisningen og fritidstilbuddene. I Aalborg har en skolebestyrelse eksempelvis, i samarbejde med skoleledelsen, besluttet at udfase skærmb brug helt i indskoling og begrænse det til maksimalt én time om dagen på mellemtrinnet (fordelt over alle lektioner).

Når jeg søger på "[skærme](#)" på [Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside](#), kan jeg se en række indlæg, der fremhæver de sundheds- og trivselsmæssige overvejelser ved skærmb brug, både i og udenfor skoletiden. Samtidig er der flere forældregrupper, der indgår aftaler om at vente med at give deres børn adgang til sociale medier, indtil 8. klasse.

I forbindelse med vores arbejde med principper for brug af skærme og internet på Kobberbakkeskolen, vil jeg gerne opfordre til, at vi går i dybden og sammen reflekterer over, hvad vores principper skal bygge på. For at inspirere til denne samtale, har jeg fået tilladelse til at dele noget af det materiale, som skolen i Aalborg brugte i deres debat om skærmpolitik.

Hvad siger forskningen?

- Nyt studie fra Syddansk Universitet ved Anders Grøntved, professor ved Institut for Idræt og Biomekanik, viser, at mindre skærmtid i børnefamilier reducerer symptomer på angst, depression og tristhed.
- Studiet stemmer overens med tidligere amerikanske studier, som formidles af klasseledelsesforsker og Ph.d. Dorte Ågård og digitaliseringsforsker og Ph.d. Jesper Balslev. Disse hævder, at samfundets problemer med børn og unges mistrivsel er direkte afledt af skærmb brug, herunder fx manglende koncentrationsevner, manglende søvn og manglende motion.
- Interview i Weekendavisen med professor i ledelsesvidenskab ved universitetet i Bordeaux, Olivier Babeau, den 6.10. 2023 under overskriften "De digitalt debile": "Overdreven skærmb brug er ganske som alkohol, rygning og fedme en risikofaktor, som primært rammer de lavere klasser, der spiller tiden med hjernedøde apps og sociale medier." [...] "Det er ikke adgangen til nettet, som bliver det nye klasseskel. Snarere tværtimod: Det bliver evnen til at løsrive sig fra skærmen. Det er eliten, der formår at koble sig af, og som er i stand til ikke at spille sin tid på sociale medier med ligegyldige reels, influencers eller bingewatching på streamingtjenesterne." [...] "Jeg kender fx ingen med en videregående uddannelse, som ikke forsøger at begrænse deres børns skærmtid."
- Ifølge Babeau kræver det især to ting at få en uddannelse: Selvdisciplin og behovsudsættelse. Han mener, at sociale medier – med deres kraftige dopamin-loop – modarbejder disse evner. Udskillelse af dopamin i hjernen under computerspil er endvidere veldokumenteret i forskningen, fx som set i TV2-dokumentaren "Spionerne bag skærmen" (2023). Heri afsløres, hvordan gamingindustrien bevidst og strategisk udvikler computerspil, der skal gøre børn afhængige. En skanning af børns hjerner under computerspil viser ifølge lægerne, at de centre i hjernen, som er aktive under computerspil, er de samme som hos en narkoman.

- Professor i kommunikation og digitale forandringer ved CBS, Mikkel Flyverbom, kalder udrulningen af digitale teknologier i 00'erne og 10'erne for "teknologibenovelse". Og han kalder udleveringen af ipads til børnene for en trojansk hest, som forældrene har været magtesløse overfor.
- Vedr. digitalisering og læring:
Digitaliseringsforsker og Phd Jesper Balslev når i "Kritik af den digitale fornuft" den konklusion, at der ingen evidens er for, at de digitale læringsteknologier i undervisningen virker. Til gengæld er det vurderede potentiale i læringsteknologierne meget stort, godt hjulpet på vej af tech-industrien og IT-konsulenter, der har lavet et effektivt stykke lobbyarbejde over for politikerne, hvilket forklarer den massive udrulning af Ipads i Folkeskolen fra 2012-2015 i forbindelse med den daværende regerings fællesoffentlige digitaliseringsstrategi.
- Den danske opfinder af programmeringssproget C++ og gæsteprofessor på Columbia University, Bjarne Stroustrup, mener, at man bør bruge tiden på klassiske fag som dansk og matematik – ikke IT. I en artikel i Information den 27.3. 2017 forklarer han, at en computer som udgangspunkt skal betragtes som "en distraktion, der ødelægger koncentrationsevnen".
- Af en artikel på dr.dk den 28.8. 2024 fremgår det, at der er evidens for, at man husker bedre, når man skriver i hånden frem for på computer. Phd og klasseledelsesforsker, Dorte Ågård, forklarer, hvordan det taktile element ved skrivning i hånden gør, at viden lagres klart bedre på denne måde.
- I en artikel i Information skriver lektor Claus Bangsholm tilsvarende, at ingen undersøgelser eller forskningsresultater viser, at en Ipad fremmer læseforståelsen. Til gengæld er danske skoleelevers læseevner og læseglæde faldet betragteligt, hvilket ses i den seneste internationale læseundersøgelse Pirls (2023). Det fortæller Jesper Bremholm, der er ph.d. og seniorforsker ved Nationalt Videnscenter for Læsning: "Tendensen gælder for mange af de vesteuropæiske lande, hvor børnene let kan klikke sig ind på andre former for underholdning. Læsning har svært ved at stå den konkurrence. Det spiller formodentlig ind på, hvorfor Danmark ligger, som vi gør", siger han.
- Igen her er forskningen enige om, at adspredelsestyranniet / opmærksomhedstyveriet er en central årsag til, at danske skoleelever har svært ved at læse og koncentrere sig.
- På baggrund af 15 års "hovedløs overdigitalisering" indfører gymnasieskolen nu en langt mere restriktiv mobil- og skærmpolitik, ofte inspireret af "Nyborg-modellen".

Kilder:

<https://www.dr.dk/nyheder/indland/gymnasieelever-skruer-ned-skaermen-efter-15-aars-hovedloes-overdigitalisering>

<https://www.dr.dk/nyheder/indland/haandskrift-er-guf-din-hjerne-derfor-husker-du-bedre-med-pen-og-papir>

<https://politiken.dk/danmark/art9660085/Mattias-Tesfaye-siger-undskyld-til-en-generation-af-digitale-fors%C3%B8gskaniner>

<https://politiken.dk/danmark/art9349782/Aldrig-f%C3%B8r-har-de-danske-skoleelever-v%C3%A6ret-s%C3%A5-d%C3%A5rlige-til-at-l%C3%A6se>

<https://www.information.dk/indland/2017/03/dansk-it-pioner-betragt-it-undervisningen-distraktion>

<https://www.information.dk/debat/2020/01/ipads-folkeskolen-truer-goere-vores-boern-inkompetente-medborgere>

<https://www.folkeskolen.dk/it-it-i-undervisningen-undervisning/phd-studerende-ingen-evidens-for-at-it-i-undervisningen-virker/522736>

<https://www.xn--brns-lring-i6a4s.dk/nyheder/rbl/2020/200320-vi-har-drevet-den-digitale-udvikling-frem-i-bedste-menig--men-det-er-tid-til-at-stoppe-op>

<https://www.sdu.dk/da/nyheder/mindre-skaerm-mere-trivsel>

<https://www.alinget.dk/artikel/fageksperter-skaermtid-er-et-centralt-begreb-hvis-vi-vil-mindske-skoleelevers-mistrivsel>

<https://www.weekendavisen.dk/2023-40/udland/de-digitalt-debile>

<https://tv.tv2.dk/spionerne-bag-skaermen>

<https://www.dr.dk/nyheder/indland/caspar-maatte-selv-betale-psykolog-nu-forskes-der-i-behandle-gamere-afhaengighed>

Hvad siger myndighederne?

På baggrund af bl.a. ovenstående forskning træder undervisningsminister Mathias Tesfaye den 12. december 2023 frem i Politiken med en undskyldning til ”en generation af digitale forsøgskaniner for at frarøve dem evnen til at fordybe sig på grund af naiv teknologibegejstring.”

På baggrund af den massive forskning på skærmområdet de seneste år anbefaler Sundhedsstyrelsen nu, at børn mellem 5 og 17 år max bruger 1-2 timer om dagen bag en skærm – og gerne mindre.

Den svenske skoleminister, Lotta Edholm, indrykkede i december 2022 et indlæg i Expressen, hvori hun skrev, at digitaliseringen i skolerne i høj grad har ”været et eksperiment”, og at der har været ”en ukritisk holdning til digitalisering.” Som konsekvens heraf investerede den svenske regering i 2023 685 millioner SEK i undervisningsmaterialer og fysiske lærebøger og frem til 2025 yderligere en halv milliard årligt. De ekstra midler skal give skolerne mulighed for at købe fysiske lærebøger af høj kvalitet.

<https://www.sst.dk/da/nyheder/2024/Sundhedsstyrelsen-Skaerm-skal-fylde-mindre-i-hverdagen>

<https://www.folkeskolen.dk/it-i-undervisningen-skolepolitik-christiansborg-sverige/sverige-onsker-ogsaa-mindre-skaermtid-afsaetter- penge-til-fysiske-undervisningsmaterialer/4699176>

Hvad siger Danmarks Lærerforening og Skolelederforeningen?

I en artikel på dr.dk den 13.8. 2024 med overskriften ”Eleverne har svært med koncentra-hvad-for-noget” lyder det blandt andet: ”Eleverne har svært ved at koncentrere sig i timerne. Brug af skærm og computer får noget af skylden.”

Og videre: ”Danmarks Lærerforening er bekymret over den stigende brug af skærme, mobiler, tv og gaming, som især tog til under coronatiden. Formand, Gordon Ørskov Madsen, udtaler: ” Vi ved, at børn skal have nye impulser i løbet af ganske kort tid, ellers mister de koncentrationen. Det er noget, som de nærmest bliver øvet i af skærmen op gennem hele barndommen og ungdommen.”

I samme artikel kalder formand for skolelederforeningen, Claus Hjortdal, elevernes manglende koncentrationsevne for ”ret alvorligt”.

Kilde:

Skolebestyrelsens overvejelser

Ovenstående forskningsresultater og anbefalinger fra myndighederne giver anledning til at rejse nogle spørgsmål til bestyrelsen. Som forælder til børn i skolens specialklasser ved jeg, at personalet har brugt computerspil som et værktøj i det pædagogiske arbejde med min søn. Det er min opfattelse, at det har haft god effekt, men ved vi som forældre til børn på Kobberbakkeskolen, hvor meget der bliver spillet i de forskellige klasser i skoletiden og SFO?

Alene computerspil i undervisningen giver anledning til følgende overvejelser:

- a) Hvordan flugter computerspil i skoletiden med fagenes læreplaner og folkeskolens formålsparagraf?
- b) Når man er på en skole, hvor man er sammen om læring, hvorfor har eleverne så adgang til computerspil, hvis funktion kun er underholdning?
- c) Med henvisningen til forskningen: Hvis skolen giver elever adgang til computerspil, som virker distraherende, og som giver dopaminbelønning uden indsats, modarbejder skolen da ikke sit eget ønske om at udvikle elevernes evne til at fordybe sig?
- d) Hvis computerspil bruges som gulerod i skolen eller for at få ro, undergraver man da ikke sin egen undervisningspraksis ved at fortælle børnene, at det sjoveste ikke er det faglige, men computerspil?
- e) Vedr. læringsspil: Hvilke didaktiske, pædagogiske og forskningsmæssige belæg er der for, at læringsspil understøtter den faglige og personlige udvikling på en måde, som analoge læremidler ikke kan?
- f) Hvilke didaktiske, pædagogiske og forskningsmæssige argumenter er der for, at skærmb brug i undervisningen introduceres for børn allerede i indskoling og på mellemtrinnet, allerede inden man er en sikker læser?
- g) Hvordan harmonerer skærmb brug i skolen pædagogisk med den tyske sociolog Thomas Ziehes skoletanker om "Den gode anderledeshed", dvs. skolen som et sted, hvor elevernes hverdagsverden netop ikke reproduceres?
- h) Sundhedsmyndighedernes anbefalinger for skærmtid for de yngre skolebørn er max 1-2 timer om dagen. Hvordan kan Kobberbakkeskolen, SFO og forældrene arbejde sammen om at sigte mod, at børnene samlet set ikke overstiger denne skærmtid?

Oplæg til åben diskussion i bestyrelsen: Hvilken skærmpolitik gælder på Kobberbakkeskolen og skolens SFO.

Jeg håber, at ovenstående giver anledning til en god og åben drøftelse af skolens skærmpolitik på et oplyst grundlag. De seneste år er der fremkommet forskning, som har affødt politiske og sundhedsfaglige reaktioner, men også reaktioner inden for folkeskolens interessenters egne rækker, Danmarks Lærerforening og Skolelederforeningen. Der bliver sat kritisk spørgsmålstejn ved sammenhængen mellem digitalisering og læring, og desuden påpeges de sundhedsmæssige og faglige konsekvenser for børn og unge ved en ikke-eksisterende eller uklar skærmpolitik. Hvilken skærmpolitik skal da gælde på Kobberbakkeskolen og vores SFO?

Med venlig hilsen

Nikolaj