SALA KOMMUN
Kommunstyrelsens förvaltning
Ink. 2019 -11- 18
Diarienr 2019/1459-3
Dpb:

Svar på interpellation från Louise Eriksson Sverigedemokraterna

Dataspelsberoende kan inte ses som ett specifikt skolproblem. Ett barn eller en ungdom har många tillfällen under dagen när skolan inte har ansvar för individens aktiviteter. Här behöver ungdomen stöd från föräldrar och det övriga samhället.
Skolan har dock ett ansvar att undervisa om ansvarsfull datoranvändning och ge kompetens inom olika digitaliserade arbetsområden.
Barn och Barn och Utbildning i Sala har en nyligen upprättad handlingsplan för digitalisering som presenterats för nämnden. Av den framgår att "Skolans uppdrag är att rusta eleverna för framtiden. Samhället idag och i framtiden kräver att medborgarna har digital kompetens."
Där finns även de målen i den nationella digitaliseringsstrategin redovisade och nedbrutna.
Det övergripande målet för den nationella digitaliseringsstrategin för skolväsendet är att det svenska skolväsendet ska vara ledande i att använda digitaliseringens möjligheter på bästa sätt för att uppnå en hög digital kompetens hos barn och elever och för att främja kunskapsutvecklingen och likvärdigheten.
Det handlar om att:

- kunna förstå hur digitaliseringen påverkar samhället och individen-
- kunna använda och förstå digitala verktyg och medier-
- ha ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik
- kunna lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med användning av digital teknik

Så de risker vi ser med ett allt för ihärdigt dataspelande är naturligtvis något som vi arbetar med inom skolan.
Vi är på väg att uppfylla ambitionerna om att varje elev skall ha tillgång till eget digitalt verktyg. För närvarande är det iPad vi använder.
Vi har under tidigare satsningar, med början på högstadiet, sett problem med att elever kan fastna i ett användande av de digitala verktygen på ett sätt som inte främjar lärandet. Det kan exempelvis handla om att man använder alla raster och även lektionstid till spelande. Verktygen är därför låsta för nedladdning av andra programvaror, eller appar, än de som skolan vill använda i undervisningen. Det går inte att ladda ner spelappar.
Lärarna har därutöver tillgång till ytterligare åtgärder. Verktygen kan styras av lärarna – de kan se till att alla elever under en lektion endast kan använda de appar som behövs för undervisningen. Det är ett ,enligt Mediaenheten, effektivt så kallat manageringsverktyg, MDM.
Varje lärare avgör själv hur verktygen skall användas. Här kan det kan finnas lite olika synsätt. En del vill i vissa situationer gärna ha full koncentration på den exakta uppgiften. I andra fall kan det vara angeläget att eleverna får möjlighet att använda sin kreativitet och finna egna vägar till lärande. Det är självklart inte genom spelappar – åtminstone inte under lektionstid.
Dataspel kan samtidigt inte enbart avfärdas som något skadligt, vilket interpellanten även framför. De barn och ungdomar som har kontroll över spelandet lär sig exempelvis engelska och socialt samspel med andra spelare i hela världen. I vår värld finns även en stor arbetsmarknad inom underhållningsindustrin, alltså en högst meningsfull försörjning, något det är lätt för alla oss som inte deltar i detta att bortse ifrån. Barn drömmer om att

exempelvis bli hockeyproffs såväl som spelutvecklare eller författare. I olika tider har barns och ungdomars intressen beskrivits som skadliga och fördärvliga för att senare upphöjas till något högst eftersträvansvärt.
Så svaren på interpellantens frågor är:

- Skolan har inte gjort någon kartläggning över hur utbrett ett skadligt spelberoende är.
- Skolans arbete i sig är en förebyggande insats mot spelberoende, och möjligheten att spela under den tid eleverna är i skolan är begränsad. Genom exempelvis den begränsade tillgången till nedladdningsbara appar på skolornas iPads och ett manageringssystemen där lärarna har större kontroll över hur de digitala verktygen används under lektionstid, dessutom förtydligade nationella mål om skolans ansvar för att eleverna får ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till den digitala tekniken.
- Arbetet med datorer är en naturlig och inkluderad del av det ordinarie skolarbetet och inte något som görs i särskilda projekt där det går att avläsa den exakta kostnaden eller tidsåtgången.

Sala 18/11 2019

Bengt Larsson
Ordförande

Dnr 2019/1459 -2

§ 114 Interpellation till skolnämndens ordförande om dataspelsberoende

INLEDNING
Louise Eriksson (SD) hemställer om att få ställa rubricerad interpellation till skolnämndens ordförande.

BESLUT
Kommunfullmäktige beslutar

att interpellationen får ställas.

Interpellationen kommer att besvaras vid nästkommande sammanträde.

Utdrag
Bevakning

Sverigedemokraterna

SALA KOMMUN
Kommunstyrelsens förvaltning
Ink. 2019 -10- 21
Diarienr 2019/1459-1
Dpb:

Interpellation gällande Dataspelsberoende

WHO har nu klassat en ny sjukdom, Dataspelsberoende.

Drabbade är barn, unga och vuxna.

Särskilt utsatta är individer med NPF. De har en förhöjd risk att utveckla sjukdomen.

Digitalt beroende specialisten Sven Rollenhagen delar in sjukdomsförloppet i 3 steg.

1=**Grön**: Barn & unga får i högre grad godkända betyg i engelska då de flesta spel är engelsktalande. Begränsad skärmtid.

2= **Gul**: Här pratar vi om riskbruk istället för missbruk

3=**Röd**: Personer som befinner sig i röd utvecklar:

- Abstinens när man avhåller sig från spel
- Rubbad dygnsrytm
- Skolkar från skola och arbete, hemmasittare
- Konflikter med vänner och familj när man föredrar spel framför social samvaro

Med anledning av ovanstående vill jag härmed fråga Ordförande i Skolnämnden:

Hur arbetar Elevhälsan med denna målgrupp?

Hur ser det förebyggande arbetet ut för att minimera risken att allt fler drabbas av sjukdomen?

Vilka prioriteringar och resurser har gjorts och avsatts?

Louise Eriksson (SD)