

DANSK IT'S ANBEFALINGER TIL STYRKELSE AF DANSKERNES DIGITALE KOMPETENCER

Udarbejdet af DANSK IT's udvalg for Digitale kompetencer



Udarbejdet af

DANSK IT's udvalg for Digitale kompetencer

Udvalget består af medlemmer fra Københavns Universitet, Spilskolen.dk, Gyldendal, Danmarks Lærerforening, Københavns Erhvervsakademi, Aalborg universitet, UC Lillebælt, Medierådet for Børn og Unge, LimeGuild og Danmarks Biblioteksforening.

Kontakt

DANSKT IT

Bredgade 25a

DK 1260 København K

Tlf: +45 3311 1560

dit@dit.dk

www.dit.dk

Digital Dannelse er en samfundsopgave

– der kræver kompetencer fra vugge til grav

I Danmark har den digitale teknologi og dens hastige udvikling indflydelse på alle borgeres liv. Vi kommer hele tiden i berøring med ny teknologi, og den kan ikke fravælges.

Vi må i stigende grad kommunikere digitalt med skole, kommune, på arbejdspladsen, og når vi handler.

Når vi kommunikerer med venner og familie foregår det i vid udstrækning på sociale medier. Og når vi søger viden er 12 binds leksikonet lagt i graven og erstattet af google-søgninger og Wikipedia-opslag.

Evnen til at forstå og forholde os kritisk og konstruktivt til de digitale teknologier og medier er hermed blevet centralt i vores liv som samfundsborgere.

Et liv, hvor vi både skal forstå og beherske teknologierne. Vi skal være digitalt dannede i en tilværelse, hvor vi skal udfolde os som velinformerede og indlevende deltagere i det digitalt formidlede, hvor der er forhold på spil, der har at gøre med vores værdier, kultur og rettigheder. Men digital dannelse handler ikke kun om, hvem man tagger på Facebook eller hvordan man opfører sig på de sociale netværk, men som også om at forstå teknologien og få det digitale liv så meget ind under huden, at man kan deltage som aktive og oplyste demokratiske medborgere.

Det betyder, at folk, der ikke behersker den digitale teknologi i dag er stillet stort set som dem, der for 60 år siden var analfabeter. De har et umådeligt handicap både i relation til at fungere i et arbejdsliv og et hverdagsliv. Omvendt har de, der mestrer teknologien fået nye muligheder.

Det er derfor i samfundets interesse, at alle danskerne har mulighed for at udvikle deres digitale forståelse og kompetencer gennem hele livet.

Men, hvordan griber man en sådan opgave an, hvis omfang kandiderer til at kunne blive den største dannelsesopgave siden oplysningstiden?

Hvilket grundlag og kompetencer skal man have? Hvad skal man kunne i folkeskolen, på de videregående uddannelser, på arbejdspladsen og i livet som pensionist?

Dette papir angiver en ramme for, hvilke digitale nøglekompetencer, der er behov for udvikle og gøre sig bedre på gennem hele livet. Kompetencerne er udviklet af DANSK IT' udvalg for Digitale kompetencer.

Tre digitale nøglekompetencer

Udvalget vurderer, at man som borger i det mindste bør besidde kompetencer inden for tre kategorier af nøglekompetencer. Besidder man som minimum ikke basale kompetencer inden for alle tre kategorier, så vil man være dårligt stillet i et digitalt samfund som det danske.

Det bør derfor være en samfundsopgave, at sikre befolkningen uddannelse og dannelse i forhold til samtlige kompetencer sådan, at alle får de bedste forudsætninger for at være digitalt oplyste borgere.

Digitale brugerkompetencer

Brugerkompetencer omfatter de kompetencer, der først og fremmest er nødvendige for *brugen* af digitale teknologier. Det vil sige, at disse kompetencer alle skal opnås på et tilstrækkeligt minimumsniveau, for at man overhovedet kan betjene sig af fx en pc, en browser eller et lagringsmedie.

Man kan betjene den og foretage de mest simple tekniske indgreb som at indsætte en usb-nøgle, tilslutte et tastatur eller udskifte en mus, der ikke længere fungerer.

Brugerkompetencer gør én i stand til at finde og bedømme information ud fra dens relevans og brugbarhed i forhold til den sammenhæng, den søges i, og de behov man har i situationen.

Kompetencerne sætter også en i stand til at vurdere informationen med hensyn til, om den stammer fra kilder, man normalt vil have tillid til, og om den understøttes af anden information inden for samme emne.

Man er også i stand til at forholde sig til behovet for backup og elementær sikring af fortrolighed gennem fx kodeordsbeskyttelse af udstyr eller konkrete data.

Digitale skaberkompetencer

Skaberkompetencer gør én i stand til at *skabe* gennem digitale virkemidler. Det vil sige, at man kan producere, sammensætte, behandle og udveksle information på en ny måde og tilpasset en given opgave, en given situation eller et specifikt behov.

Digitale brugerkompetencer:

Kende til og forstå digitale værktøjer

At besidde grundlæggende tekniske færdigheder og viden.

Tilgå og evaluere information

At kunne finde, hente samt bedømme relevans, integritet og brugbarhed.

Håndtere information

At kunne kategorisere, organisere og lagre information på en effektiv og genbrugelig måde.

Besiddelsen af skaberkompetencer gør, at man kan udnytte og bearbejde digitale tekster, grafiske elementer, billeder, videoer osv. med henblik på at opfylde andre formål, end dem de oprindeligt var tiltænkt, ligesom man selv kan udforme og fremstille digitale produkter, der opfylder specifikke nye behov.

Det være sig i form af sammenstilling af allerede eksisterende tekster og andre elementer eller i form af selvstændig produktion af dem. Udvikling og indholdsudfyldning af ens egen hjemmeside er et eksempel, ligesom at bidrage selvstændigt til Wikipedia er det.

Det betyder også, at man med skaberkompetencer bliver en langt mere kompetent bruger af sociale medier og deltager i digitale fællesskaber.

Man vil være i stand til at vælge og præge de virkemidler, der tilbydes, og man vil kunne udpege de teknologier og funktioner, der bedst muligt understøtter, hvordan man gerne vil udtrykke sig eller indgå i fællesskaberne.

Et eksempel er politikerne, der dygtigt udnytter Facebook til at føre kampagne og få sine synspunkter bragt frem, og et andet er den person der sikkert og konsekvent benytter Twitter til at promovere sit syn på vedvarende energi.

Skaberkompetencer også de kompetencer, vi traditionelt forbinder med egentligt design og udvikling af it-systemer.

Endelig er skaberkompetencer også kompetencer, vi behøver for at blive aktive og medskabende brugere, f.eks. i brugen af "Internet of things", hvor de ting, vi omgiver os med er koblet op til internettet. Det være sig lige fra tøj, der fx måler på vores helbred til intelligente biler, der giver positionsdata til byens trafiklys, så trafikken kan afvikles bedst muligt.

Udfordringerne er, at hvis teknologien blot virker i baggrunden af vores liv - og via automatiseringer gør tingene lettere - risikerer vi at tabe en vis grad af kontrol. Og det især, hvis vi ikke er klar over, hvilken dataopsamling, der foregår. Omvendt har teknologien også potentiale til at involvere brugere og borgere i at skabe nyt. Det kræver digitalt oplyste borgere med gode skaberkompetencer.

Digitale 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 digitale kompetencer

De refleksive kompetencer sætter en i stand til at *reflektere* over de muligheder og risici, der er forbundet med, at anvende digitale teknologier. Kompetencerne bestemmer derfor, hvor rige muligheder man har for at agere bevidst både som person og som borger sat over for de tilbud og krav, som et digitalt samfund rummer.

Med refleksive kompetencer får man langt bedre forudsætninger for at tage stilling til, hvordan etiske og juridiske forhold spiller ind for udnyttelsen af digitale muligheder.

Så refleksive kompetencer kan være faktisk orienterede – hvilke regler gælder på dette område? – men de er i endnu større udstrækning holdningsmæssigt orienterede – hvad er det rigtige at gøre i denne situation?

Med de refleksive kompetencer er man i stand til at tage bevidst stilling til, hvad der er forsvarligt at foretage. Skal jeg fx svare ja eller nej til at anvendelsen af cookies på denne hjemmeside? Kan jeg undlade at opgive min postadresse og telefonnummer? Har jeg krav på at få et digitalt svar på min e-mail til denne offentlige myndighed?

De refleksive kompetencer sætter også en i stand til at forholde sig velovervejet til, hvordan man ønsker at fremstå som person i digitale sammenhænge.

Man vil have et refleksivt beredskab der gør, at man ikke uforvarende bliver forbundet med synspunkter, hændelser eller handlinger, der i andres øjne fremstiller en som en anden, end den man ønsker at være.

Ønsker jeg at svare på dette blog-indlæg, når svaret utvivlsomt vil forbinde mig med en bestemt politisk position? Vil jeg uploade dette foto, når jeg ved, at det vil blive delt ude af min kontrol? Vil jeg tilslutte mig denne gruppe på LinkedIn, når jeg ikke har kontrol over, hvilke øvrige medlemmer, der accepteres?

Som refleksivt kompetent forholder man sig bevidst til digitaliseringens påvirkning på samfundet. Man kan tage del i debatten og aktivt tage stilling til de muligheder og risici, der gør sig gældende for såvel offentlige institutioner som private virksomheder.

Man føler sig med andre ord bedre klædt på til at forholde sig til de spørgsmål, der konstant stilles. Skal al kommunikation med det offentlige gøres digital? Skal den virksomhed, jeg arbejder i, indføre åbne kalendere?

Refleksive digitale kompetencer:

Anvende information trygt

At kunne forstå og håndtere etiske og lovmæssige problemstillinger i forbindelse med digitalt baseret kommunikation.

Identitetsskabelse

At kunne agere hensigtsmæssigt i forhold til, 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.

Digital dannelse

At kunne udfolde sig og deltage i alle samfundsmæssige forhold.

Endelig vil de refleksive kompetencer også omfatte den digitale *dannelse*. Det vil sige den mindre specifikke og mindre færdighedsorienterede evne til at udfolde sig som en informeret og indlevende deltager i det digitalt formidlede, hvor der er forhold på spil, der har at gøre med vores værdier, kultur og rettigheder. Men også at vide, hvordan man kan deltage i de demokratiske processer, hvad enten det er hvad man skriver på sociale medier, tagger andre mennesker eller bruger af NemID til officielle handlinger.

Den digitale dannelse adskiller sig kun fra den almene dannelse i sin digitale form og omfatter som sådan evnen til at have et billede af eller en forestilling om og et svar på, hvem man er og hvilken sammenhæng man indgår i – lige nu. For dannelse er altid en proces og ikke et færdigt produkt. Hen over livet ændres vores opfattelse af hvem vi er lige som de sammenhænge vi indgår i også de digitale redskaber.

En samfundsopgave

DANSK IT ønsker med de tre digitale nøglekompetencer at lægge fundamentet for, at det i Danmark bliver en samfundsopgave at sikre den digitale uddannelse og dannelse gennem hele livet.

Det gælder både om, at vi alle som borgere tager et aktivt ansvar for at styrke vores egne digitale dannelse og kompetencer. Og det gælder om, at udviklingen af vores digitale kompetencer understøttes af initiativer fra offentlige institutioner, foreningslivet, arbejdspladser og fagforeninger.

Alle har en vigtig rolle at spille i forhold til styrke digitale kompetencer og dannelse fra vugge til grav. De tre nøglekompetencer skal fungere som pejlemærker for denne samfundsopgave.

Mere end blot teknik

DANSK IT's udvalg for digitale kompetencer består af medlemmer fra Københavns Universitet, Spilskolen.dk, Gyldendal, Danmarks Lærerforening, Københavns Erhvervsakademi, Aalborg Universitet, UC Lillebælt, Medierådet for Børn og Unge samt LimeGuild og Danmarks Biblioteksforening.

Det understreger udvalgets opfattelse af, at digital uddannelse handler om meget mere end blot teknik.