

Digital Dannelse – Tre nøglekompetencer

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 rummer store muligheder for os borgere og for samfundet som helhed. DANSK IT's Udvalg for digitale kompetencer vurderer, at disse tre nøglekompetencer er nødvendige for borgerne:

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.

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:

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.

En samfundsopgave

Kompetencerne er udviklet af DANSK IT's udvalg for Digitale Kompetencer, der 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.

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.

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.

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.

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 politikeren, 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.

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?

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.