A picture containing diagram

Description automatically generatedImmagine che contiene testo, clipart

Descrizione generata automaticamenteLogo

Description automatically generated



Text

Description automatically generated



**DIGITALT MEDBORGERSKAP**

**MODUL**

**ENHET 5: DIGITAL KOMPETANSE**

|  |
| --- |
| **SAMMENDRAG AV MODULEN** |
| I løpet av disse modulene vil elevene bli introdusert til definisjonen av digital kompetanse, betydningen av digital kompetanse i dagens verden og nøkkelprinsippene digital kompetanse.  **INNHOLDSFORTEGNELSE**   * 3 Definitiering av digital kompetanse * 3 Faglige og pedagogiske begreper * Hvorfor er Digital literacy ferdigheter viktig? 4 * Eksempler på digitale ferdigheter 5 * Digitalt skille 7 * Deltakelse gap 8 * Digitale rettigheter 8 * Digitalt medborgerskap 8 * 9 Digitalt innfødte og digitale innvandrere * Anvendelser av digital kompetanse 10 * Diskusjon 11 * Referanser 12 |

DEFINISJON

**Digital kompetanse** refererer til individets evne til å finne, evaluere og kommunisere informasjon gjennom skriving og andre medier på ulike digitale plattformer. Det evalueres av individets grammatikk, komposisjon, skriveferdigheter og evne til å produsere [tekst](https://en.wikipedia.org/wiki/Word_processing), [bilder](https://en.wikipedia.org/wiki/Image_editing_software), lyd og [design](https://en.wikipedia.org/wiki/CADD) ved hjelp av teknologi.

Samlet sett deler digital kompetanse mange definerende prinsipper med andre felt som bruker modifikatorer foran leseferdighet for å definere måter å være på og domenespesifikk kunnskap eller kompetanse. Begrepet har vokst i popularitet i utdanning og høyere utdanning innstillinger og brukes i både internasjonale og nasjonale standarder.



## Faglige og pedagogiske begreper

I akademia er digital kompetanse en del av fagområdet databehandling ved siden av [informatikk](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_science) og [informasjonsteknologi](https://en.wikipedia.org/wiki/Information_technology).

Gitt de mange varierte implikasjonene som digital kompetanse har på studenter og lærere, har pedagogikk svart ved å legge vekt på fire spesifikke modeller for å engasjere seg med digitale medier. Disse fire modellene er tekstdeltakende, kodebrytende, tekstanalyserende og tekstbrukende. Disse metodene presenterer studenter (og andre elever) med evnen til å engasjere seg fullt ut med media, men forbedrer også måten individet kan forholde seg til den digitale teksten til sine levde erfaringer.

## I samfunnet

Blant unge er digital kompetanse høy i sin operative dimensjon. Unge mennesker beveger seg raskt gjennom hypertekst og har kjennskap til ulike typer online ressurser. Ferdighetene til å kritisk evaluere innhold funnet på nettet viser imidlertid et underskudd. Med økningen av digital tilkobling blant unge mennesker, er bekymringene for digital sikkerhet høyere enn noensinne. En studie utført i Polen, bestilt av departementet for nasjonal kunnskap, målte foreldrenes digitale kompetanse med hensyn til digital og online sikkerhet. Den konkluderte med at foreldre ofte overvurderer kunnskapsnivået sitt, men tydelig hadde innflytelse på barnas holdning og oppførsel til den digitale verden. Det antyder at med riktige opplæringsprogrammer bør foreldre ha kunnskap i å lære barna sine om sikkerhetstiltakene som er nødvendige for å navigere i det digitale rommet.



## Hvorfor er digitale ferdigheter viktige?

**Digital Literacy** ferdigheter er viktigere enn noensinne i verden i dag. Barn vokser nå opp med teknologi rundt seg, i den grad emner som koding og sosiale medier nå er en del av våre nasjonale læreplaner. Skoleledere og lærere fokuserer mer og mer på fordelene med digitale ferdigheter i skolen fordi dagens studenter ser på internett og sosiale medier som en viktig kilde til informasjon. Dette gjør muligheten til å bruke digitale plattformer trygt, sikkert og effektivt enda viktigere for deres utdanning og fremtidige liv.

Å bringe digital kompetanse inn i klasserommet er nøkkelen til å pleie studenter som er i stand til å forstå det grunnleggende om internettsikkerhet, inkludert å lage sterke passord, forstå og bruke personverninnstillinger, og vite hva de skal dele eller ikke på sosiale medier. De kan også støttes i å forstå farene ved nettmobbing og søke hjelp. Warschauer og Matuchniak er to teoretikere som har forsket mye på digital kompetanse og det de kaller '21st Century Skills'. De identifiserte visse nye ferdigheter som nå trengs for at en person skal kunne leve komfortabelt i det 21. århundre.

**Effektivt arbeid:** Barn er ofte pålagt å fullføre lengre skriftlige oppgaver og kuratere forskningsprosjekter. Digital kompetanse og ferdigheter i bruk av teknologi kan hjelpe elevene med å fullføre dette arbeidet mer nøyaktig og raskere. Dette vil tillate dem å utvikle seg gjennom læreplanen enklere og jevnere, og dra full nytte av den pedagogiske støtten som teknologien tilbyr.

**Sikkerhet:** Å lære om digital kompetanse i et kontrollert og trygt miljø som klasserommet kan forberede barn til å utforske den elektroniske verden trygt og holde deres personlige opplysninger trygge fra fremmede på nettet. Dette trygge og sikre miljøet kan også lære barn om farene ved nettmobbing og online svindel for å redusere risikoen for at elevene dine blir offer for denne oppførselen.



**Selvbevissthet:** Med hvert innlegg på Instagram, hver Tweet og hvert blogginnlegg etterlater barna seg et digitalt fotavtrykk. Ved å lære digitale ferdigheter vil barna lære hvordan de kan etterlate seg gode fotavtrykk og ikke de de vil angre på senere. Fokuset her er å lære dem hvordan de bruker sosiale medier og andre online plattformer for å skape et positivt omdømme på nettet.



**Emosjonell helse:** Å få digitale ferdigheter kan gi barn en annen plattform for å uttrykke sine tanker og følelser trygt til fordel for deres velvære. For eksempel gjennom tekst, e-post eller til og med en blogg (med forsiktighet for å bruke de beste personverninnstillingene)

## Eksempler på digitale ferdigheter

* Bruke telefonen til å sjekke e-post.
* Bruke en online søkemotor for å finne svaret på et spørsmål.
* Bruke online søk for å fullføre et forskningsprosjekt
* Opprette en online profil på en sosial medieplattform

Barn vil lære digitale **ferdigheter** ved å bruke teknologi, og dette vil hjelpe dem til å samhandle i denne digitale verden rundt dem.

## Fordeler med å bruke teknologi for å støtte læring

Det er utrolig hvor raskt bruken av teknologi i klasserommet går fremover for å støtte elevenes læring. Det er mange fordeler med å bli digital med læringen hjemme eller i klasserommet. Her er noen av de viktigste fordelene ved å bruke teknologi i klasserommet.

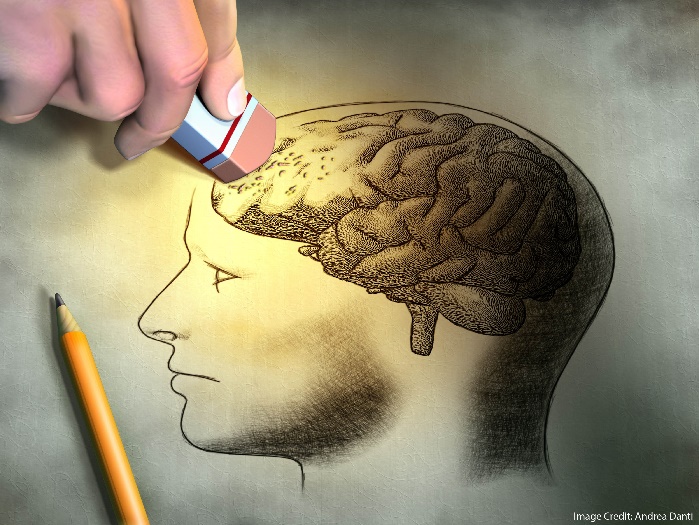
**1. Oppmuntrer til individuell læring.**

Teknologi gir store muligheter for å gjøre læring mer effektiv for alle med ulike behov. For eksempel kan elevene lære i sitt eget tempo, gjennomgå vanskelige konsepter eller hoppe videre hvis de trenger det.



**2. Bedre minne og kunnskapsoppbevaring.**

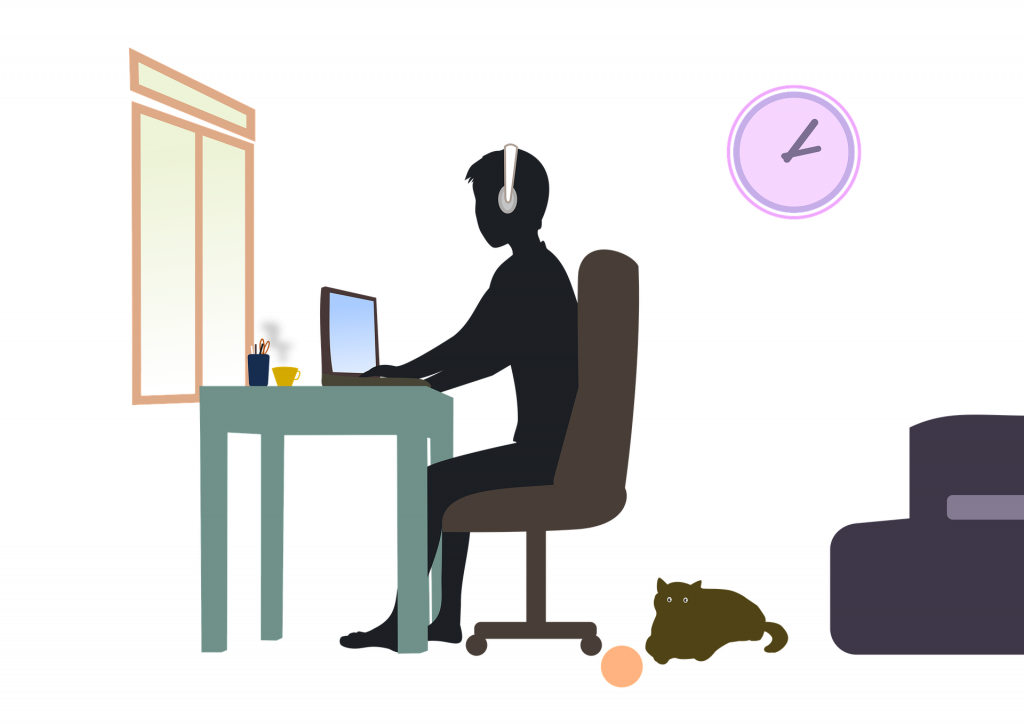
Studenter som er engasjert og interessert i ting de studerer, har ofte bedre kunnskapsoppbevaring. Som nevnt tidligere kan teknologi bidra til å oppmuntre til aktiv deltakelse i klasserommet, noe som også er en svært viktig faktor for økt kunnskapsoppbevaring.



**3. Fleksible undervisningsstrategier.**

Virtuelle leksjonsplaner, karakterprogramvare og online vurderinger kan hjelpe lærere med å spare mye tid. Denne verdifulle tiden kan brukes til å jobbe med studenter som sliter. Dessuten forbedrer det å ha virtuelle læringsmiljøer i skolene samarbeid og kunnskapsdeling mellom lærere.

.

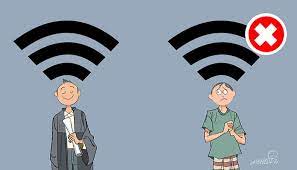


**4 Oppmuntre til kommunikasjon og teamarbeid.**

Studentene kan øve samarbeidsevner ved å bli involvert i ulike aktiviteter på nettet. For eksempel å jobbe med forskjellige prosjekter ved å samarbeide med andre på fora eller ved å dele dokumenter på deres virtuelle læringsmiljøer. Teknologi kan oppmuntre til samarbeid med elever i samme klasserom, samme skole og til og med med andre klasserom rundt om i verden.

### **Digitalt skille**

Digital deling refererer til forskjellene mellom mennesker - som de som bor i utviklede og utviklingsland - om tilgang til og bruk av [informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT),](https://en.wikipedia.org/wiki/Information_and_communications_technology) spesielt maskinvare, programvare og Internett. Personer i samfunn som mangler økonomiske ressurser til å bygge IKT-infrastruktur, har ikke tilstrekkelig digital kompetanse, noe som betyr at deres digitale ferdigheter er begrenset.

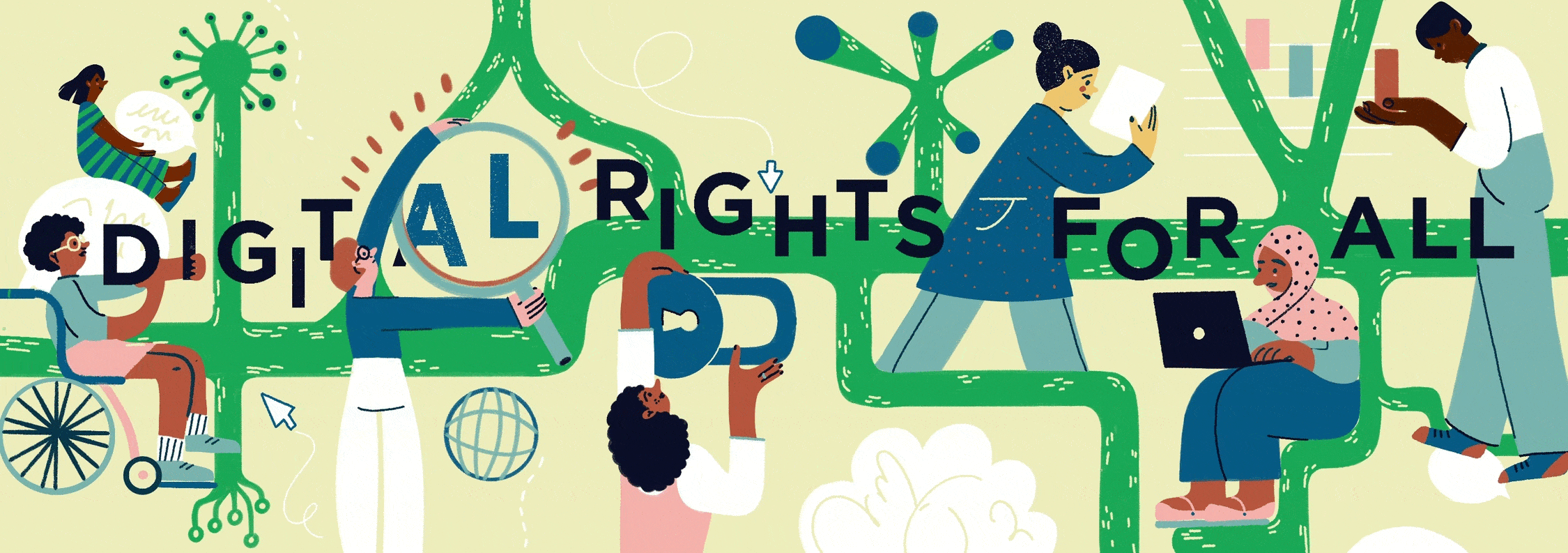


### **Deltakelse Gap**

### Problemet med digital kompetanse er at elevene har tilgang til internett hjemme som tilsvarer det de samhandler med i klassen. Noen studenter har bare tilgang mens de er på skolen og i et bibliotek. De får ikke nok eller samme kvalitet på den digitale opplevelsen. Dette skaper deltakelsesgapet, sammen med en manglende evne til å forstå digital kompetanse.

### **Digitale rettigheter**

[Digitale rettigheter](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_rights) er individets rettigheter som gir dem ytrings- og meningsfrihet i en online setting, med røtter sentrert på menneskelige teoretiske og praktiske rettigheter. Den omfatter den enkeltes personvernrettigheter ved bruk av Internett, og er i hovedsak ansvarlig for hvordan en person bruker ulike teknologier og hvordan innhold distribueres og formidles. Offentlige tjenestemenn og beslutningstakere bruker digitale rettigheter som et springbrett for å vedta og utvikle retningslinjer og lover for å oppnå rettigheter på nettet på samme måte som vi får rettigheter i det virkelige liv. Private organisasjoner som har sin egen online infrastruktur, utvikler også rettigheter som er spesifikke for deres eiendom. I dagens verden har de fleste, om ikke alle materialer skiftet til en online setting, og offentlig politikk har hatt stor innflytelse i å støtte denne bevegelsen. Går utover tradisjonelle akademikere, kan etiske rettigheter som [opphavsrett](https://en.wikipedia.org/wiki/Copyright), statsborgerskap og samtale tilskrives digital kompetanse fordi verktøy og materialer i dag lett kan kopieres, lånes, stjeles og gjenbrukes, da leseferdighet er samarbeidende og interaktiv, spesielt i en nettverksverden.



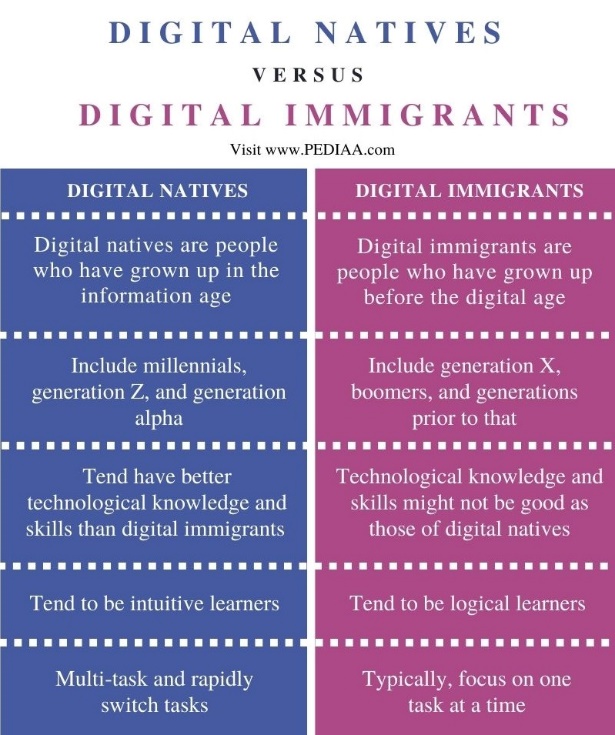
### **Digital citizenship**

[Med digitalt medborgerskap](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_citizenship) menes «retten til å delta i samfunnet på nett». Det er knyttet til begrepet statsbasert statsborgerskap som bestemmes av landet eller regionen der man ble født, samt ideen om å være en "pliktoppfyllende borger som deltar i valgprosessen og online gjennom massemedier. En litterær digital borger har ferdighetene til å lese, skrive og samhandle med nettsamfunn via skjermer og har en orientering for sosial rettferdighet. Dette er best beskrevet i artikkelen Digital Citizenship during a Global Pandemic: Moving beyond Digital Literacy, "Kritisk digital samfunnskunnskap, som det er tilfelle av demokratisk medborgerskap mer generelt, krever å gå fra å lære om medborgerskap til å delta og engasjere seg i demokratiske samfunn ansikt til ‐ ansikt, online og i alle mellomrommene i mellom. Gjennom de ulike digitale ferdighetene og leseferdighetene man får, er man i stand til effektivt å løse sosiale problemer som kan oppstå gjennom sosiale plattformer. I tillegg har digitalt medborgerskap tre online dimensjoner: høyere lønn, demokratisk deltakelse og bedre kommunikasjonsmuligheter som oppstår fra de digitale ferdighetene som er oppnådd. Digitalt medborgerskap refererer også til bevissthet på nettet og evnen til å være trygg og ansvarlig på nettet. Denne ideen kom fra fremveksten av sosiale medier i det siste tiåret som har forbedret global tilkobling og raskere samhandling. Men med dette fenomenet har eksistensen av falske nyheter, hatefulle taler, nettmobbing, hoaxes og så videre også dukket opp. [ Derfor har dette skapt et medavhengig forhold mellom digital kompetanse og digitalt medborgerskap.



### **Digitale innfødte og digitale innvandrere**

En digital innvandrer refererer til et individ født inn i den digitale tidsalderen. Og en digital innvandrer refererer til en person som tar i bruk teknologi senere i livet. Disse to gruppene av mennesker har hatt forskjellige interaksjoner med teknologi siden fødselen, et generasjonsgap. Dette knytter seg direkte til deres individuelle unike forhold til digital kompetanse. Digitale innfødte brakte på etableringen av allestedsnærværende informasjonssystemer (UIS).  Disse systemene inkluderer mobiltelefoner, bærbare datamaskiner og personlige digitale assistenter.  De har også utvidet til biler og bygninger.





## Anvendelser av digital kompetanse

### **I utdanning**

Skolene oppdaterer kontinuerlig læreplanene sine for å holde tritt med den akselererende teknologiske utviklingen. [ Dette inkluderer ofte [datamaskiner i klasserommet](https://en.wikipedia.org/wiki/Computers_in_the_classroom), bruk av pedagogisk programvare for å undervise i læreplaner, og kursmateriell blir gjort tilgjengelig for studenter på nettet. Studentene blir ofte lært leseferdigheter som hvordan man verifiserer [troverdige kilder](https://en.wikipedia.org/wiki/Source_criticism) på nettet, [siterer](https://en.wikipedia.org/wiki/Citation) nettsteder og forhindrer plagiering. Google og Wikipedia brukes ofte av studenter "for hverdagslivsforskning", og er bare to vanlige verktøy som letter moderne utdanning. Digital teknologi har påvirket måten materialet undervises på i klasserommet. Med bruken av teknologi som har økt det siste tiåret, endrer lærere tradisjonelle undervisningsformer for å inkludere kursmateriell om konsepter relatert til digital kompetanse.

Lærere har også henvendt seg til sosiale medieplattformer for å kommunisere og dele ideer med hverandre. Sosiale medier og sosiale nettverk har blitt en viktig del av informasjonslandskapet. Mange studenter bruker sosiale medier til å dele sine interesseområder, noe som bidrar til å øke engasjementet med lærere. Nye standarder har blitt satt på plass etter hvert som digital teknologi har utvidet klasserom, med mange klasserom designet for å bruke [smartboards](https://en.wikipedia.org/wiki/Smartboard) og [publikumsresponssystemer](https://en.wikipedia.org/wiki/Audience_response) til erstatning for tradisjonelle tavler eller tavler. – Utviklingen av Teacher's Digital Competence (TDC) bør starte i lærerutdanningen, og fortsette gjennom de påfølgende årene med praksis. Alt dette for å bruke Digital Technologies (DT) for å forbedre undervisning og faglig utvikling. []](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_literacy#cite_note-56) Nye modeller for læring utvikles med tanke på digital kompetanse. Flere land har basert sine modeller på å legge vekt på å finne nye digitale didaktikker å implementere når de finner flere muligheter og trender gjennom undersøkelser utført med lærere og høyskoleinstruktører. I tillegg har disse nye modellene for læring i klasserommet hjulpet til med å fremme global tilkobling og har gjort det mulig for studenter å bli globalt tenkende borgere.





## Hva er de 4 prinsippene for digital kompetanse?

Det er 4 hovedprinsipper for digital kompetanse som bør tas i betraktning når du, barnet ditt eller elevene dine lærer og utvikler dine digitale ferdigheter og bruker teknologi. Disse prinsippene er som følger:

1. **Forståelse -** Studentene må først nå et nivå av forståelse av digital kompetanse gjennom leksjoner, hjemmepraksis og støttegruppearbeid. Dette vil hjelpe barn å forstå grunnleggende begreper om sikkerhet og digital kompetanse som vil danne grunnlaget for deres læring.
2. **Gjensidig avhengighet -** Det neste prinsippet som barn vil lære er gjensidig avhengighet. Dette er konseptet om at ulike digitale plattformer er avhengige av hverandre. Studentene vil lære at alle former for digitale medier er koblet til en annen. Dette kan også hjelpe dem med å forstå databeskyttelse, da det på grunn av den store overfloden av medier er nødvendig at medieformer ikke bare eksisterer sammen, men supplerer hverandre.
3. **Sosiale faktorer -** Det er viktig at barn forstår at det er sosiale påvirkninger og faktorer i å ha en digital tilstedeværelse på nettet. Deling av informasjon, innhold, media og historier gjennom en bestemt digital plattform kan avgjøre suksessen til det mediet.
4. **Kuratering -** Det endelige prinsippet som studentene skal lære om, er å kuratere sitt eget innhold og digital informasjon. En enkel måte å gjøre dette på er å bruke plattformer som tilbyr muligheten til å lagre og lagre innhold til senere. Nettsteder med fokus på dette, for eksempel Pintrest.com lar studentene lagre innhold og ideer på sine egne plattformer mens de deler minimale personlige data.

**Diskusjon**

* Hva tenker du på når du hører ordet «digital kompetanse»?
* Hvorfor er digital kompetanse avgjørende i utdanning?
* Hva er fordelene med å bruke teknologi i utdanning?
* Gi et eksempel på digitale ferdigheter.

.

**Referanser**

Digital kompetanse. <https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_literacy>

Digital kompetanse. <https://www.twinkl.com.tr/teaching-wiki/digital-literacy>