

# It-rådgivningsgruppen

26/11 2015

## Hvad er digital dannelse i dag?

Slides på [www.jeppe.bundsgaard.net](http://www.jeppe.bundsgaard.net)

# Hvad er dannelse?

- ”Oplysning er menneskets udtræden af en selvforskyldt umyndighed. Umyndighed er manglende evne til at bruge sin forstand uden andres ledelse” (Kant)
- ”Almendannelse er i denne henseende ensbetydende med at få en historisk formidlet bevidsthed om centrale problemstillinger i samtiden og – så vidt det er forudsigeligt – i fremtiden at opnå den indsigt, at alle er medansvarlige for sådanne problemstillinger, og at opnå en beredvillighed til at medvirke til disse problemers løsning” (Klafki 2001, p. 74)
  - **Selvbestemmelsesevne**
  - **Medbestemmelsesevne**
  - **Solidaritetssevne**

# Klafki: Hvad er dannelse?

- Dannelsens tre dimensioner:
  - Dannelse er for alle, Dannelse har en almen, fælles kerne, Dannelse foregår inden for alle grunddimensioner af menneskelige interesser og evner:
    - Lyst og krop, kognitive, håndværksmæssige, socialitet, æstetisk iagttagelses- og formgivningsevne og dømmekraft, og evne til at udføre etiske og politiske handlinger.
- Dannelsen skal koncentrerer om epokale nøgleproblemer.
  - Arbejdet skal ikke være ensidigt, men netop beskæftige sig med forskellige svar på udfordringerne, så eleverne kan udvikle deres egne holdninger og opøve selvbestemmelse.
- Derfor også:
  - Evne til kritik (og selvkritik),
  - beredvillighed og evne til argumentation,
  - evne til empati (at kunne se en sag fra flere sider) og
  - sammenhængstænkning (at kunne sætte problemerne ind i en sammenhæng).
- Kompetencerne skal ikke kun opøves som kognitive færdigheder, men også som
  - emotionel erfaring, moralsk og politisk ansvarlighed samt evne til at træffe afgørelser og handle.

# Klafki: Polært supplement

- Alsidige interesser og kompetencer
  - skal bidrage til flerdimensionaliteten i menneskelig aktivitet og receptivitet med henblik på at udvikle såvel kognitive som emotionelle, æstetiske, sociale og praktisk-tekniske kompetencer
- Adgang til forskellige muligheder for
  - selv- og omverdensforståelse såvel som forskellige kulturelle aktiviteter
- eleverne skal
  - gives adgang til at overveje og stifte bekendtskab med forskellige fremtidige beskæftigelsesmuligheder, og de skal forberedes på deres fremtidige beskæftigelse.
- Curricula og undervisning må repræsentere et bredt spektrum
  - matematisk tænkning, naturvidenskabelige måder at skabe erkendelse af virkeligheden på, den før- og ikke-videnskabelige betragtede eller aktive omgang med naturen.
  - den håndværksmæssige og tekniske formning af virkeligheden
  - kendskab til verden fra geografiske og etnografiske, samt historiske og samfundsvidenskabelige perspektiver
  - sproglige, religiøse, æstetiske (musikalske, billedkunstneriske, dramatiske osv.) dimensioner af menneskelivet
  - ikke mindst underholdnings- og populærkultur.
- Skolen er for livet og for (livet i) erhvervslivet – det samme er dannelsen!

# Digital dannelse

- Dannelse i relation til situationer hvori der indgår digitale teknologier

# Hvad er centrale situationer og udfordringer deri i dag?

# Eksempler på udfordringer i videns- og netværkssamfundet

- Borger og forbruger i netværkssamfundet
  - Digitale fodspor, data mining, digital borgerservice, deltagelse i digitale offentlige rum osv.
- Varekøb og finansiering
  - Valg af mobilabonnement, kviklån
- Privatøkonomisk planlægning
  - Hvad er mine økonomiske muligheder? Hvad skal jeg vælge?
- Deltagelse i politisk debat
  - Vurdering af statistik og økonomiske argumenter
- Teknologikritik og -forståelse
  - Vurdering og valg af teknologi

# Eksempler på udfordringer i videns- og netværkssamfundet

- Ansigtsløs kommunikation
  - Konflikt i e-mail, digital mobning, samarbejde osv.
- Informationssøgning
  - Søgeord, vurdering af søgeresultatside, vurdering af fundne sider
- Læsning af multimodale tekster
  - Læsning på skærm af ikoner, layout, design, hypertekst osv.
- Kommunikationskritisk kompetence
  - Integrerede reklamer, gamification, vurdering af tekstproducenters interesser og mål osv.
- Produktion af multimodale tekster
  - Hjemmesider, pjecer, plakater osv.