

Det 21. århundredes kompetencekrav – hvilke it-uddannelseserfaringer?

Oplæg på NNU-konference om e-læring

12/4 2016

Nina Bonderup Dohn, lektor, ph.d.

Institut for Design og Kommunikation

Syddansk Universitet

Oversigt

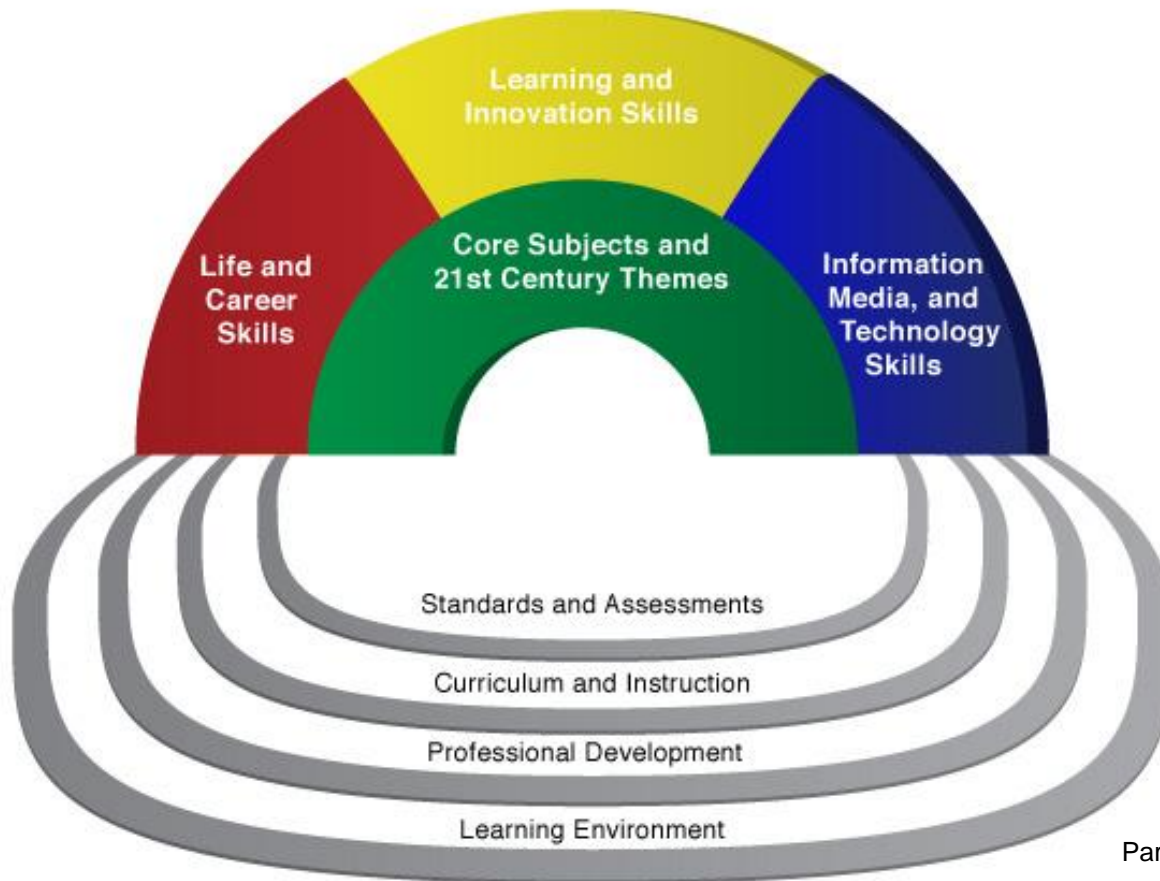
”21. århundredes kompetencekrav” – hvad er det?

- Kendetegn ved det 21. århundredes samfund
- Resulterende kompetence- og dannelseskrav (med it)

- Hvad *er* kompetence og dannelse?
 - Situationskrav på tre niveauer

- Hvilke krav må stilles til unges it-uddannelseserfaringer?
 - Hvordan kan kravene indfries i uddannelsespraksis?

”21-århundredes kompetencer”



Partnership for 21st Century Learning

... et skridt tilbage – hvorfor dem, og hvad går de ud på?

Kendetegn ved det 21. århundrede

- Accelereret udvikling og allestedsnærvær af it/teknologi
 - Til stadighed ny it, der skal integreres (eller ikke)
 - Ingen er 'digitale indfødte' til 'voksenlivets it'
- Menneskers bevægelse ind og ud ad nye kontekster
 - Arbejde, bopæl, familie, uddannelse, selvrealisering
 - Livslang og livsbred læring
 - Krav, forventning, ønske – fra én selv og andre
 - Usikkerhed og manglende stabilitet (Giddens, Beck)

Kendetegn ved det 21. århundrede

- Sammenfletning af fysiske og virtuelle handlingsrum
 - Fysiske rum integrerer og understøttes af digitale
 - Komplex handlen i og mellem interrelaterede rum
 - "Sømløs" anvendelse af information på nettet
 - Multitasking i mange rum på én gang
 - Nyhedsspredning via sociale medier
 - Handlingskonsekvens i andre rum (mobning, aftaler)
 - Betydning af digitale fodspor i fremtidige rum
 - Kommunikation, vidensdeling og vidensskabelse via it
- = afvisning af "den fysiske" og "den digitale verden"

Kendetegn ved det 21. århundrede

- Globalisering
 - Markedsmæssigt
 - International konkurrence
 - Internationalisering af danske arbejdspladser
 - Mobilitet af arbejdskraft, global fordeling af jobs & funktioner
 - Bæredygtighedsspørgsmål
 - Overbefolkning, miljø, social fairness, overforbrug
 - Politiske og religiøse spørgsmål (ikke nyt, men vigtigt)
 - Ensretning, tab af pluralitet og lokal forskellighed?
 - Sprogligt, kulturelt, akademisk m.m.

Kendetegn ved det 21. århundrede

- 'Netværksindividualisme' – delvis som konsekvens
 - Fra lokale fællesskaber til løsere netværk
 - Øget social kontakt: geografi bestemmer ikke netværk
 - Samtidig øget individualisme
 - nedtoning af fællesskabsforpligtelser
 - Instrumentel tilgang til netværk
- Brugerorientering – også delvis en konsekvens
 - Konkurrence om kunderne
 - service og brugerorientering kan gøre udslaget
 - Information og holdninger offentliggøres nedefra
 - Forskydning i meningsdannelse (Eurovision, Talent)

Kendetegn ved det 21. århundrede

- Kendetegn ... *i Vesten/Global North/minority world*
 - Eksklusion ved manglende netværkstilstedeværelse
 - Castells 15 år gamle pointe er kun mere sand i dag!
 - Nye udfordringer for social-global bæredygtighed
- Kendetegn ... *men skaber vi ikke selv kendetegnene?*
 - Skal vi uddanne til det samfund, vi ser?
 - Eller uddanne til at skabe det samfund, vi ønsker?

Kompetence- og dannelseskrav (med it)

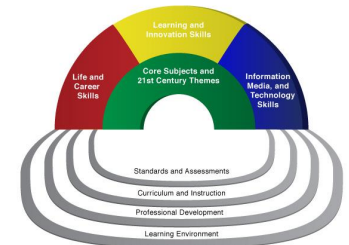
Kendetegnenes implikationer

1. Diskutabel skelnen mellem it- og ikke-it-relaterede krav

- ”kompleks handlen i sammenflettede rum”
- *Vægtning* kan forskydes
 - MOOC vs f2f-fysioterapifag om kropskendskab
- Men for snævert og arbitrært kun at se på ”it-krav”
 - Især i perspektivet ”livslang e-læring”

2. Fag-faglige krav skærpes

- Engelsk, naturfag+matematik, humanistiske fag
- Nødvendig forholden sig til *tværfaglige* spørgsmål



Kompetence- og dannelseskrav (med it)

Kendetegnenes implikationer (fortsat)

3. Krav om 'livsduelighed', refleksion, ansvarsbevidsthed
 - Reflekteret etisk, social stillingtagen
 - Imødegåelse af bæredygtighedsproblemer
 - Mod, vilje og evne til at (om)skabe samfundet

Ah – kompetence + dannelse

- *Kompetencekrav fra nutidens samfund*
- *Dannelseskrav med henblik på fremtidens samfund*

???

...vender jeg tilbage til...

Kompetence- og dannelseskrav (med it)

Hvilke kompetence- og dannelseskrav følger?

- Håndtering af komplekse fysisk-virtuelle rum
 - Forståelse for rækkevidde ud over og samspil mellem
 - Kvalificeret inddragelse af relevant it
 - Reflekteret stillingtagen til relevans
 - Kvalificeret forholde sig i den fysiske situation
- Kompetence i perspektiv- og fokusskift
 - 'Fleksibilitet', 'omstillingsparathed'
 - Også i bevægelsen mellem fysisk-virtuelle rum
 - "Forankringsparathed" ...
 - (med k, ikke d)

Kompetence- og dannelseskrav (med it)

- Evalueringskompetencer
 - Finde rette skuldre at stå oven på... på rette måde
 - Informations-, medie-, ressourceevaluering
 - Kildekritik
 - Proces- og produktevaluering for en selv og andre
- Kvalificeret it-brug
 - Infosøgning, webnavigering, læring af ny it
 - Web 2.0-kommunikation og multimedieproduktion
 - Vidensdeling, vidensskabelse
 - Etisk, juridisk, social ansvarlig it-kommunikation
 - (Web)kodning?

Kompetence- og dannelseskrav (med it)

- Nytænkning, nyanvendelse, innovation
 - Skabelse af ny viden, snarere end vidensreproduktion
 - Genanvendelse af viden, dvs. kontekstualisering
- Interkulturelle kompetencer
 - 'Læsning af'/umiddelbar indstillen sig på lokal kultur
 - Forståelse, accept, grænsedragning
 - Konflikt håndtering og kunne 'samarbejde-alligevel'

Kompetence- og dannelseskrav (med it)

- Livsduelighedskrav
 - Ansvarsbevidsthed og ansvarsvillighed
 - Selvværd og tro på sig selv
 - Tillid til andre
 - Etisk, socialt, miljømæssigt, kulturel dannelse
 - Tilstedevær i nuet, respekt for fortiden, mod på fremtiden...

Hvad er kompetence og dannelse?

Kompetence for nutiden, dannelse for fremtiden (jf. før)??

- Dannelse og kompetence modstilles ofte
 - Kompetence ses som instrumentel, snæver
 - Dannelse ses som
 - Klassisk: den humanistisk vidende person
 - Udsyn, bredde
 - Demokratisk, etisk, med- og selvbestemmende borger
 - Grundindstilling – ‘at stå i det åbne’
 - Identitet
- Kompetence er at handle *passende* ift. situationens krav
 - Det inkluderer dannelse
 - ”Kompetent-dannet handlen”

Hvad er kompetence og dannelse?

21. århundredes krav udpeget før:

1. Håndtering af komplekse fysisk-virtuelle rum
 2. Kompetence i perspektiv- og fokusskift
 3. Evalueringskompetencer
 4. Kvalificeret it-brug
 5. Nytænkning, nyanvendelse, innovation
 6. Interkulturelle kompetencer
 7. Livsduelighedskrav
- Virkelig kompetence i 1, 2, 6 kræver dannelsesaspekter
 - Tillid, respekt, selvværd, væren i nuet
 - Etisk, socialt, miljømæssig, kulturel dannelse
 - Gælder vel også 3, 4 og 5?
 - Dvs. 7 optræder integreret i 1-6

Hvad er kompetence og dannelse?

”Ok, du udpeger nogle obligatoriske fag

– og en progression gennem skolen+livet!”

- Fx ”innovation og fleksibilitet”, ”informationskompetence”, ”interkulturel it-kommunikation”, ”it-på-tværs”, ”livsduelighed”

??

Passende handling er ikke et puslespil af ‘handlebrikker’

- Én handling ift. *enheden* af situationens krav

Og kompetent-dannet handlen læres i konkrete situationer

- Med mange typer krav vævet til konkret enhed her&nu
- Kompetence+dannelse læres i ét også med fagfaglighed
- Afgørende hvilke enheder af krav, lærende udsættes for

Tre niveauer for kompetence- og dannelseskraft

Situationskrav på forskellige niveauer (analytisk set):

- ”Specifikt faglige niveau” (domæneniveau)
 - Genreanalyse, udstrækningsøvelser, kodning
- Aktivitetsniveauet
 - Facebookchat, skrive indlæg i MOOC-diskussion, medieproduktion, læse, interagere med læringsobjekt
- Livssituationsniveauet
 - Skoletime, arbejdsplads, hobby, familieliv, eksamen+test
- Krav på højere niveauer rammesætter krav på lavere
- ”Situationens krav” er enheden af krav

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

- Kompetent-dannelse kan adresseres på alle tre niveauer
 - Domæne, aktivitet, livssituation
 - Viden og færdigheder i spil på alle tre niveauer
- Forskellige lærings- og motivationsmuligheder
 - "5 obligatoriske fag"-tilgang er en domænetilgang
 - "Vi bruger Facebook som diskussionsforum"
 - Aktivitetstilgang
 - "De studerende skal lave produkt for ekstern partner"
 - Livssituationstilgang
- Spørgsmålet er, hvordan de 7 krav bedst adresseres?
 - Og hvilken rolle it kan/skal have heri

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Håndtering af komplekse fysisk-virtuelle rum

- Her er it integreret som hovedfokuspunkt
- Domæneniveau? Aktivitets- og livssituationsniveauer
- Didaktisk design, så de lærende kan lære at
 - Integrere ressourcer *ind* i nuværende rum
 - Reflektere over rækkevidde *ud over* nuværende rum
 - Bruge det, de laver fx i MOOC, andre steder
 - Design for ibrugtagning og aktiviteter i nye kontekster
 - Lade fremtidige rum bestemme handling her&nu
 - Men også: lade her&nu bestemme fremtidige rum
- Gøres livssituation til aktivitet i en anden livssituation?
 - "Del dine praktikerfaringer på holdets FB-gruppe"

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Kompetence i perspektiv- og fokusskift

- Domæneniveau? Aktivitets- og livssituationsniveauer
- Didaktisk design, så de lærende kan lære at
 - Indgå i sammenhænge, der bryder uddannelsesmure
 - Ikke kun simuleret inde bag murene (men måske også det)
 - Praktiksteder er oplagte – og også andre hverdagskontekster
 - Reflektere over mennesker, mål, dagsordner mv.
 - I de lærendes sammenhænge i og uden for uddannelsen
- It er oplagt forbindelsesled:
 - på aktivitetsniveau og mellem livssituationer
 - Narrativer, perspektivrefleksioner – og ”retoriske rollespil”
 - Deltagelse i forumdiskussioner, blogkommentering ‘udenfor’
 - med risiko for ‘stand alone’-aktiviteter

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Evalueringskompetencer

- Aktivitetsniveau (ikke oplagt domæne og livssituation)
 - Kan oplagt laves ifm. fagfaglige domæneopgaver
- Didaktisk design, så de lærende kan lære at
 - Søge og tage kritisk stilling til information og kilder
 - Vurdere proces og produkt for sig selv og andre
 - Peer- og selvfeedback
- It har oplagt rolle som et/flere rum, aktiviteten inddrager

Hermed kobling til kompetencer i kvalificeret it-brug

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Kvalificeret it-brug

- Kodning på domæneniveau, ellers aktivitetsniveau
- Didaktisk design, så de lærende yderligere kan lære at
 - Håndtere it som redskab til andre formål
 - Indgå i brugerbaserede sammenhænge i og på tværs af virtuelle rum
 - Skabe og dele viden med respekt for etik og ejerskab
- Fx ved
 - Hold medie-/wikiproduktion, skrivning til Wikipedia,
 - deltagelse i blogs/forums uden for uddannelsesrum
- Kobling til perspektivskift + håndtere komplekse rum

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Nytænkning, nyanvendelse, innovation

- Domæneniveau? Aktivitets- og livssituationsniveauer
- Didaktisk design, så de lærende kan lære at
 - Skabe viden frem for at reproducere den
 - Tænke nyt, problem-sætte, stille kritiske spørgsmål
 - Også til autoriteter, inkl. læreren
 - Bruge, genbruge, omskabe andres viden – resitueret
- It oplagt ressource, forbindelsesled og rum
 - Fx medie/wikiproduktion, skrivning til Wikipedia
 - Patchwork af transformeret materiale til præsentation

Kobling til evalueringskompetencer og kvalificeret it-brug

Krav til unges it-uddannelseserfaringer

Interkulturelle kompetencer

- Domæneniveau? Aktivitets- og livssituationsniveauer
- Didaktisk design, så de lærende kan lære at
 - Mødes, brydes og samarbejde tværkulturelt
- It er oplagt forbindelsesled og rum
 - Projekter med klasser/hold i andre lande

Livsduelighedsaspekter er integreret i de andre aspekter

- Jf. før: dannelsesaspekter involveret i *passende handling*
 - interkulturelt, perspektivskift, rumhåndtering
 - kvalificeret it-brug, innovation, evaluering

Opsamling

”21. århundredes kompetencer”

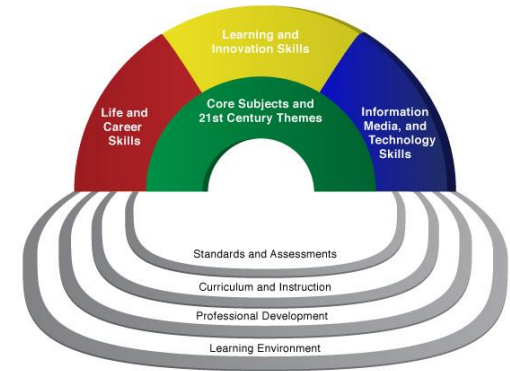
- Karakteristik af samfund i dag
- Udpegning af kompetence- og dannelseskrav
 - Ok enighed, anden vægtning end P21
 - Pga. anden forståelse af its rolle og af hvad kompetence er

Påpegning: de læres i ét ift. enheden af situationens krav

- Situationens krav kan analyseres på 3 niveauer
- Læring af kompetence-dannelse kan adresseres på alle
 - Men bedst på aktivitets- og livssituationsniveauerne
 - Adresseres ofte sammen – især i web 2.0-læring
 - It har generelt vigtige forbindelses-, rum- og ressourceroller

Relevans i livslangt elæringsperspektiv:

- Dannelsesaspekt på livssituationsniveau
 - Stadig bevægelse i og mellem fysisk-virtuelle rum



Tak for opmærksomheden 😊