

Digital kompetanse

Kjartan Bjørøy
Høgskulen i Volda

Digital dømmekraft

Elevene skal kunne:

10-klasse:

- Bruke tekster hentet fra bibliotek. Internett og massemedier på en kritisk måte, drøfte tekstene og referere til benyttede kilder

VG1:

- Hente, vurdere og anvende fagstoff fra digitale kilder i muntlig og skriftlig arbeid

Oppgåve: Informasjonsshenting

Dramaanalyse av "Vildanden".

- Google søk
- Leksikon
 - Gyldendal Store Norske? (160 000 artiklar)
 - Wikipedia? (no. : 120 000 artliklar)
 - www.daria.no
 - www.porpaganda.net
 - www.skoleforum.com

Korleis sikra informasjonskvaliteten? Lag momentliste.

Mediebruk

- Ei amerikansk gransking seier at barn og unge brukar like mykje tid på media no som tidlegare,
 - 6,5 timar pr dag i aldersgruppa 8–18 år
- Men det er ein forskjell: Medan ein tidlegare kunne skilja mellom radio, fjernsyn, film, så ser ei at barn brukar fleire medie samtidig: Høre på musikk, les informasjon, kommuniserer gjennom media – samtidig som dei brukar media leksearbeid



”Den stille reisa ...”

- Når familien fekk nytt fjernsyn eller PC, havna det gamle gjerne på barnerommet
- Medie som fjernsyn og radio hadde ein sterk **sentraliserande kultur**
- Dei nye media som PC, mobiltelefon, IPOD, ... opnar for ei **individualisering**:
 - I tilpasning av bruk av media
 - I veksling mellom å vera mottakar og produsent
 - I val av omgangsformer
 - Å velja relasjonar
 - Å danna nettverk på tvers

Barneroms-kulturen har endra karakter

Tønnesen(2007)

Kjartan Bjørøy

Digital kompetanse består av

- basal IKT-ferdighet
- pedagogisk-didaktisk IKT-skjønn
- læringsstrategier, metakognisjon
- digital dannelse

- Krumsvik (2005)

Basal digitale ferdigheter

- At man kan starte opp datamaskinen
- At man kan starte opp dataprogrammer (eksempelvis nettleseren og skriveprogrammet)
- At man kan skrive inn og redigere en tekst i et tekstbehandlingsprogram
- At man behersker enkel layout
- At man kan lagre teksten på harddisken og seinere klare å finne teksten igjen
- At man kan ta utskrift av teksten
- At man kan åpne nettleseren og ved hjelp av nettadresser og/eller søkemotorer finner den informasjonen man ønsker
- At man kan bruke et e-post-program, at man kan sende filvedlegg

Leif Harboe, (2008)

Kjartan Bjorøy

Men kan alle dette?

- Installere og teste ut nye dataprogrammer
- Oppdatere antivirus-programvare
- Kopiere tekst og bilder mellom ulike dataprogram
- Jobbe med lyd og bilde på datamaskinen
- Kople datamaskinen til en videoprojektør og fa bildet fram på lerretet
- Sikkerhetskopiere data
- Lage hyperlenker (til relevant fagstoff)
- Etablere nettbaserte nettverk mellom lærere og elever på skoler i inn- og utland
- Spille på både gode digitale ressurser og tradisjonelle læremidler i undervisningen

Leif Harboe, (2008)

Kjartan Bjorøy



Mentale modellar?

Grunnskulen

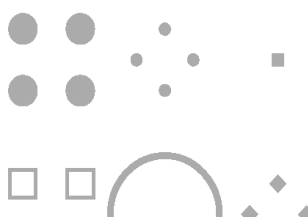
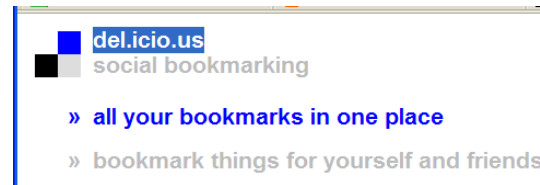
- 50 % over 45 år.
- 10 % under 30 år.

For videregående skoles del var

- 69 % over 45 år, og
- bare 4 % under 30 år.
 - Utdanningsspeilet 2005
- Det vil seia at sjølv om dei fleste har basal IKT-kompetanse, har dei aller fleste ei tradisjonell før-digital utdanning.
- Er dette forklaring på at datakurs ikkje nødvendigvis endrar pedagogisk praksis?



Verktøy



Pedagogisk-didaktisk IKT-skjønn

”Disse verktøyene er, slik jeg ser det, ikke noe du primært lærer elevene å bruke. Du starter med å anvende dem selv, og siden du selv opparbeider deg erfaring i hvordan de fungerer for deg i din læringsprosess, deler du noe av denne erfaringen med elevene dine.”

- Leif Harboe, 2008

Digitalt personleg læringsmiljø (PLE)



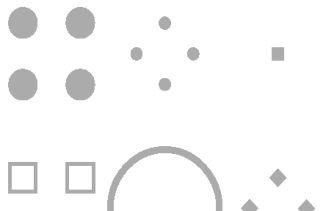
Digital dømmekraft

- **Informasjonsinnhenting**
 - Er tydelege krav i læreplanverket
- **Publisering**
 - Utfordring 1: Opphavsrett
 - Utfordring 2: Innhold og seinskadar

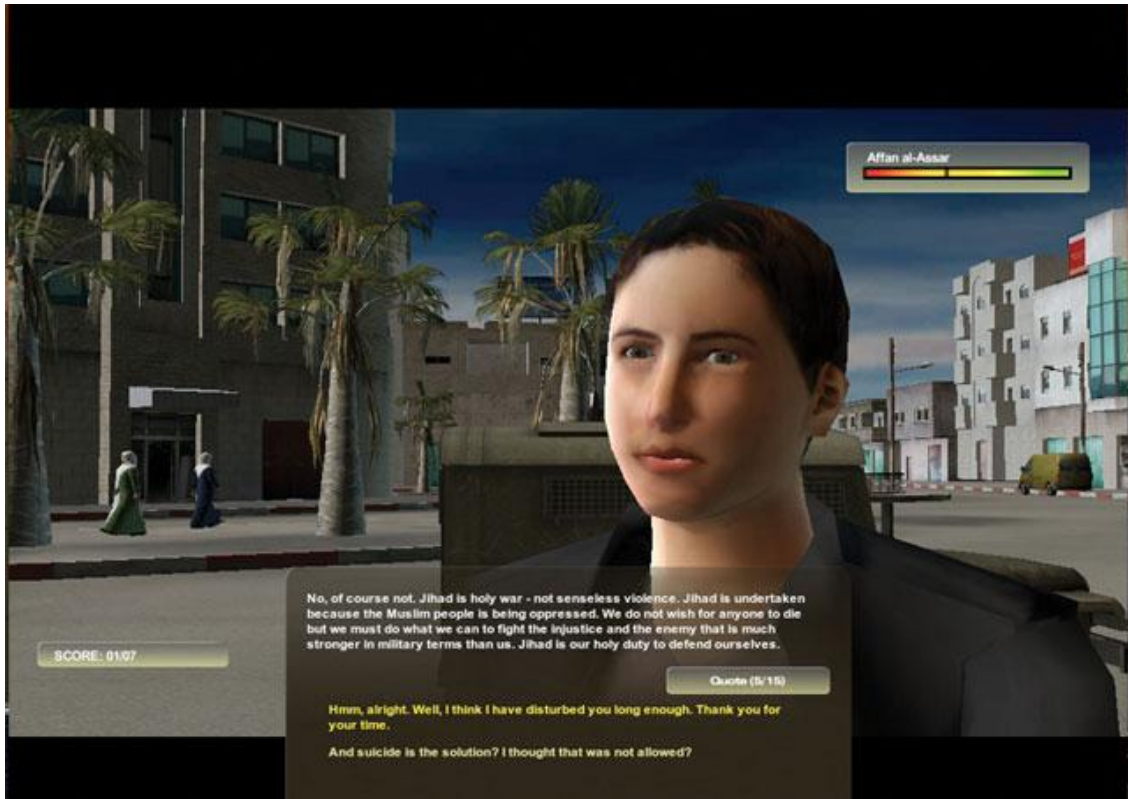
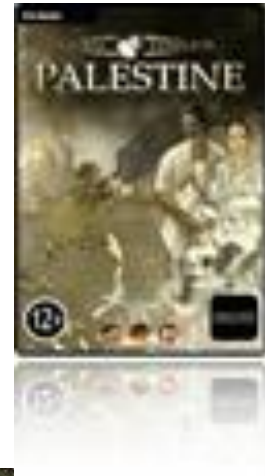
Vurderingsformer

- **Bruk av PC i undervisninga støttar opp under prosessorienterte læringsformer**
 - Verktøy som Google Documents
 - Arbeid med multimediale forteljingar
 - ...
- **PC-bruk og "Universell brukbarhet"**
 - Teskt-til-tale
 - Tale-til-tekst
- **Er *skriftleg* og *munnlæg* eigna termer for vurdering?**

Spel som læring?



Global Conflicts: Palestina





Eit ekstrem-døme

- Counter Strike som læringsarena
 - Miba og Kiba
- <http://www.itmf.dk/itmf383/elevprod.htm>



Litteraturframlegg

- Leif Harboe(2008): Norskbooka.no
- Elise Seip Tønnesen(2007): Generasjon.com
- Om Human computing:
 - <http://video.google.com/videoplay?docid=-8246463980976635143>