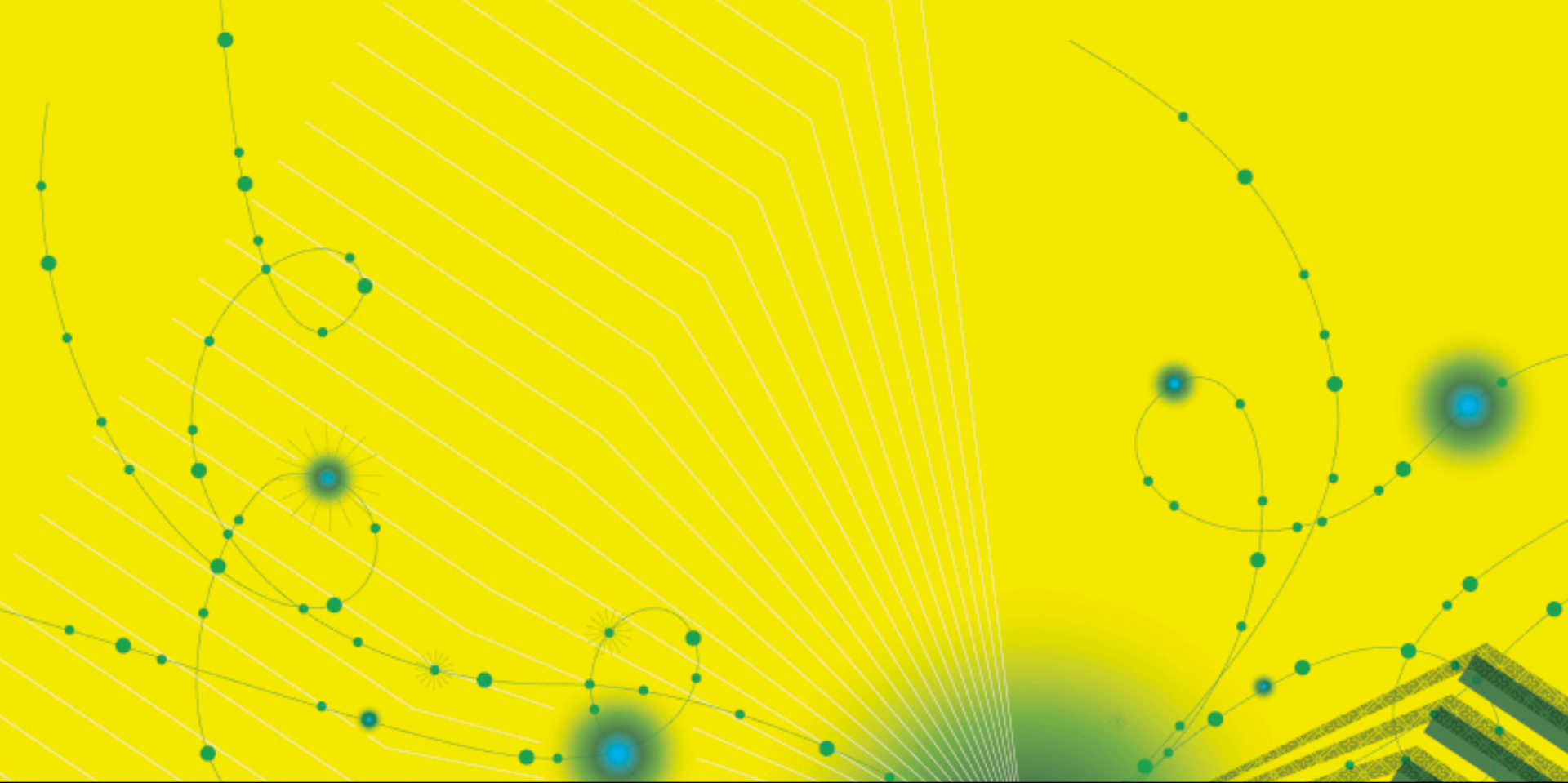


Digitalt veikart

Mer, videre, fortsett, fortsett





ITUs kreativitetspris 2005

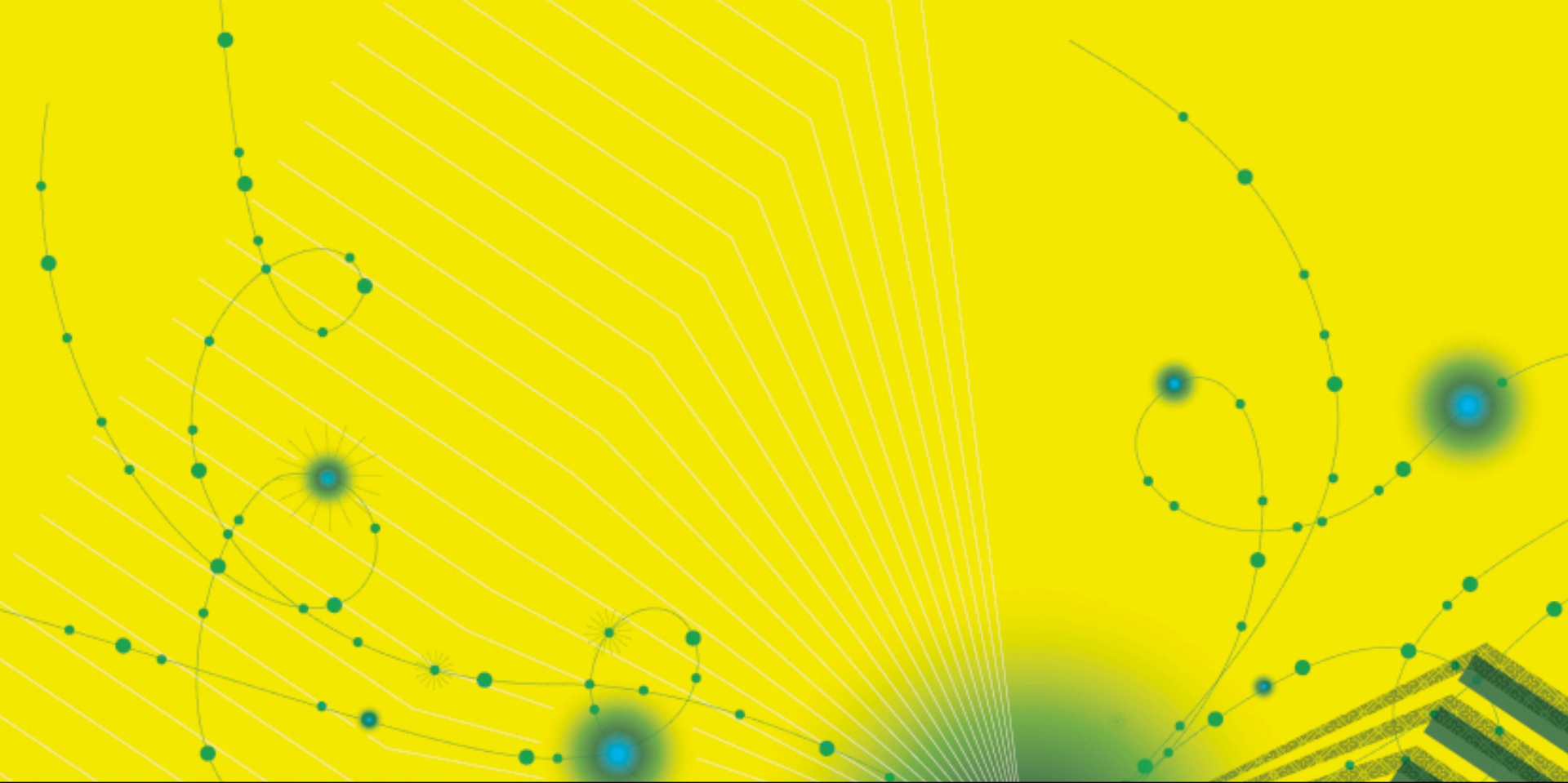


Digital kompetanse og kreativitet

Digital kompetanse er summen av enkle IKT-ferdigheter, som det å lese, skrive og regne, og mer avanserte ferdigheter som sikrer en kreativ og kritisk bruk av digitale verktøy og medier. IKT-ferdigheter omfatter det å ta i bruk programvare, søke, lokalisere, omforme og kontrollere informasjon fra ulike digitale kilder, mens den kritiske og kreative evnen også fordrer evnen til evaluering, kildekritikk, fortolkning og analyse av digitale sjangrer og medieformer.

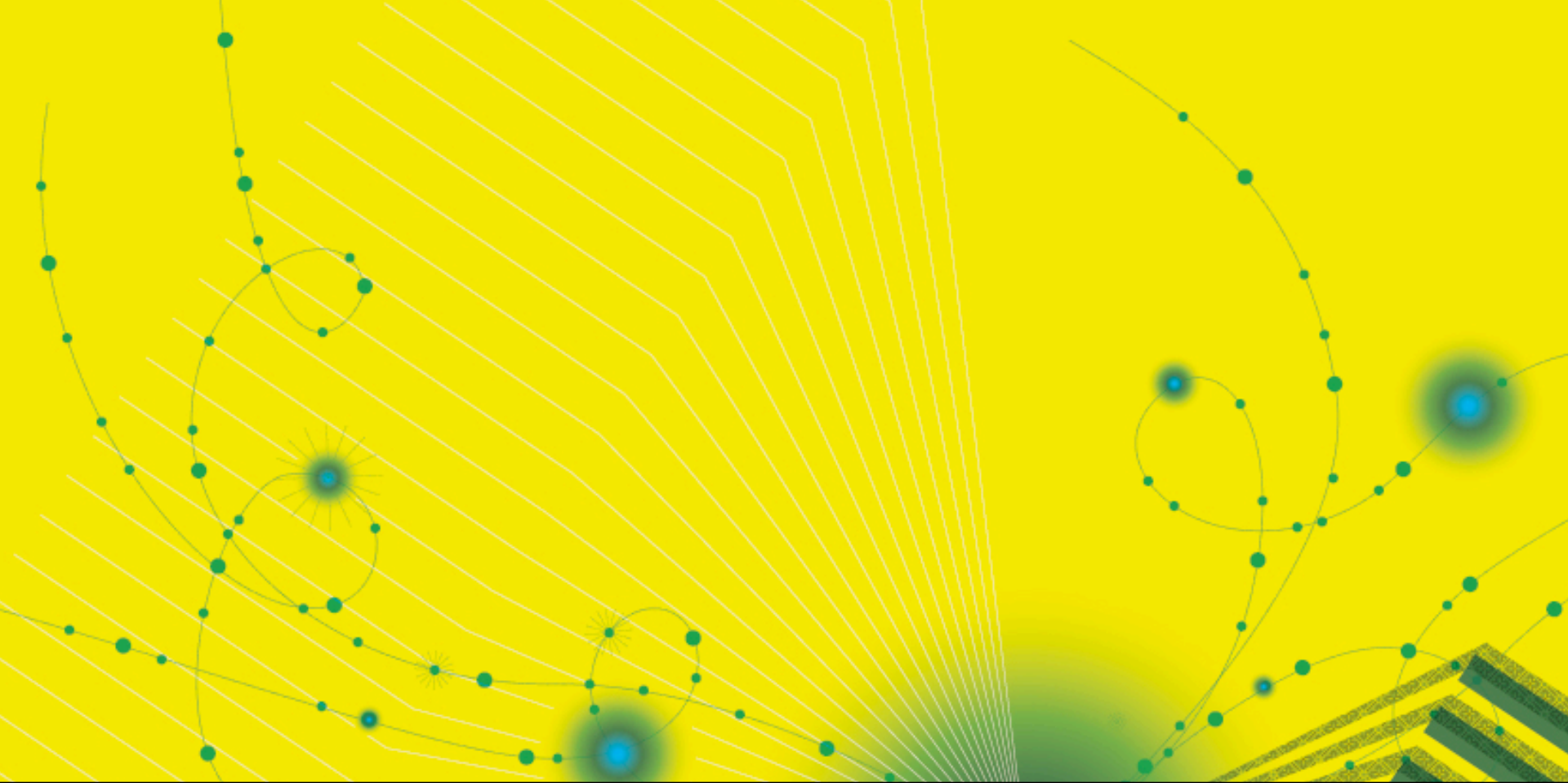
Totalt sett kan digital kompetanse dermed betraktes som en meget sammensatt kompetanse.

(St m “Kultur for læring” 2004:48)



Digitalt veikart

Mer, videre, fortsett, fortsett



We live in a time of great promise.
We have evolved economic and social systems that tap human creativity
and make use of it as never before. (Richard Florida)



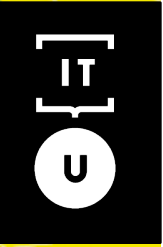

Rethinking knowledge for classroom learning

digital epistemologies

“...rule breaking and innovation: of knowing how to proceed in the absence of existing models and exemplars.”

“...performance- and procedure- oriented than propositional, more collaborative than individualistic, and more concerned with making and impact on attention, imagination, curiosity, innovation,...than with fostering truth, engendering rational belief, or demonstrating their justifiability.

(Lankshear and Knobel 2003)



Learners and teachers can use ICT to support imaginative expression, autonomy and collaboration, fashioning and making, pursuing purpose, being original and judging value.

ICT can offer opportunities to be creative in authentic contexts in ways which have not been as accessible or immediate without new technologies. Such accessibility and flexibility, however, present challenges to teachers and schools in confronting present models...

Creativity can be promoted and extended with the use of new technologies where there is understanding of, and opportunities for, the variety of creative processes in which learners can engage.

(Avril Loveless)



Future of Ideas

Digital technology could enable an extraordinary range of ordinary people to become part of a *creative* process. To move from the life of a “consumer” of music – and not just music, but film, art, and commerce – to a life where one can individually and collectively participate in making something new...

...through Internet...share that creativity with others.

(Lawrence Lessig)



film

ITUs satsingsområder

- prosjekter og aktiviteter



ITUs satsingsområder 2005

- ITU skal være ledende innen forskningsfeltet som omhandler Digital kompetanse og digital dannelse
- ITU skal utforske og dokumentere sammenhengen mellom digital kompetanse og læringskvalitet
- **Kartleggings- og indikatorstudier:**
 - ITU Monitor 2005 gjennomført
 - SITES 2006 (Second Information Technology in Education Study igangsatt) - IKT i fag og problemløsning
 - Indikatorstudie - læringsutbytte
- Program **Digitale læringsarenaer (DLA)**
 - Fem prosjekter gjennomført



ITUs satsingsområder 2005

- ITU skal være en nasjonal premissleverandør i forhold til utdanningspolitiske handlingsalternativer innen IKT og utdanning
 - Utredning om Digital kompetanse: Digital skole hver dag
 - DigEuLit - A European Framework for Digital Literacy (EUs elearningsprogram)
- ITU skal bidra til økt kunnskap og dialog i det offentlige rom om bruk av IKT i utdanning
 - Forskning viser
 - ITU konferansen
 - ITU.no
 - ITK ABC videreføres
 - og...



Et nytt tidsskrift !!!

- ITU har gleden av å presentere tidsskriftet:
Digital kompetanse (Journal of Digital Literacy)
- Første nr i febr 2006
- Samarbeid med Universitetsforlaget
- Et års abonnement til konferansedeltagere - hvem har vunnet?
- Bidragsyttere etterlyses



Digitale tilstand: ITU Monitor

- Longitudinell kvantitativ studie: 7. kl, 9 kl. VKI (andre klassetrinn videregående)
- Elever (3881), lærere (759) , skoleledelse(217) , IKT ansvarlige(179) og foresatte(878) ved 254 utvalgte skoler
- IKT brukes lite i fag på 7. og 9. klassetrinn - tilbakegang på mange områder!
- Bruken av IKT på VK1 øker.
- Elevene bruker mer avanserte digitale verktøy hjemme enn de gjør på skolen.
- Lærerne bruker IKT til forberedelser og administrative oppgaver.
- Økende forskjell mellom elever i grunnskole og på videregående nivå
- Det er svært liten bruk av digitale verktøy til multimediale aktiviteter



Digital skole hver dag

- Det er behov for et ekstra ressursmessig løft som et spleiselag med en finansiell opptrappingsplan når det gjelder utstyrssituasjonen og IKT-drift i grunnopplæringen for å møte Kunnskapsløftets krav.
- BEHOV: minstestandarder og normer på både grunnskole- og videregående nivå, for både utstyr, Internett-tilgang og effektiv IKT-drift.
- Kobles til læringsteknologi, standardisering og identitetsforvaltning må også fanges opp. Innkjøpsguiden må oppdateres jevnlig.
- Krav til at skoleutviklingsprosjekter som initieres og finansieres gjennom Kunnskapsløftet må inkludere utvikling av en digital skolehverdag hvor teknologisk utvikling settes inn i en strategisk og helhetlig organisatorisk og pedagogisk sammenheng.
- Kvalitets- standardkrav til at de nye digitale læremidlene som utvikles.



Høye nasjonale ambisjoner...

- Kunnskapsløftet og i den nye læreplanen 2006 står overfor betydelige utfordringer.
- Bruk av digitale verktøy skal inngå i alle fag på alle årstrinn på linje med å lese, skrive, regne og uttrykke seg muntlig.
- Ut fra resultatene i ITU monitor og dagens utstyrssituasjon kan ikke Kunnskapsløftet gjennomføres etter planen. 620.000 elever i grunnskolen skal dele på rundt 65.000 PC-er med til dels svært dårlig linjekapasitet.
- Program for Digital kompetanse må integreres i Kunnskapsløftet
- Samtidig skoleiere (stat - kommune) og lokalt skoleleder har utfordringer
- Vi trenger en helhetlig digital agenda som kan bidra til å plassere Norge fremst i konkurransen med sammenlignbare land om å ha en utdanning gir digital kompetanse, kvalitet i læringsutbytte og gode læringsstrategier.



...å fostre og opprettholde en kultur av kreativitet innenfor alle samfunnets områder.

Ideer forandrer verden bare gjennom kreativ handling. Dette krever mot så vel som utholdenhet.

forutsetter framtidens læringsverden en reformasjon av læringskulturen gjennom hele systemet.

For øyeblikket verdsettes ikke kreativiteten i tilstrekkelig grad, det er ikke nok rom for nyskapende tenkning, og entreprenørvirksomheten blir ikke oppmuntret.

Resultatet er rasjonelle og svært kjedelige aktører som velger en tryggest mulig karriere.

I framtiden vil skoler og universiteter måtte hjelpe folk med å finne sin kreative lidenskap, det de brenner for, samt lokke dem til å omsette lidenskapen til praktisk handling.

Det aller viktigste er å danne en varig vilje og evne til å lære - gjennom hele livet.

(Castells)