

*The best way to predict the future is to build it*  
Douglas Adams

Med innføringen av *Kunnskapsløftet* høsten 2006 har *digital kompetanse* fått en viktig plass i utdanningspolitikk og pedagogikk, hvor blant annet bruk av digitale verktøy er definert som grunnleggende ferdighet i læreplanverket. Norge er første land i Europa med en læreplan basert på digitale ferdigheter. Stortinget ga i juni 2004 sin tilslutning til hovedlinjene i Kunnskapsløftet gjennom behandling av St. meld. nr. 30 (2003-2004) *Kultur for læring*. Her defineres digital kompetanse som:

...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. meld. nr 30 (2003-2004), s. 48).

I *Kunnskapsløftet* har digitale ferdigheter fått status som en av fem grunnleggende ferdigheter. Å kunne bruke digitale verktøy er definert på linje med det å kunne lese, skrive, regne og uttrykke seg muntlig. Bruk av digitale verktøy er inkludert i kompetansemålene i alle fag på alle nivåer – riktignok med ulikt gjennomslag.

*Program for digital kompetanse 2004–2008* viderefører helhetlig skoleutvikling og implementering av IKT fra de tidligere handlingsplanene, men samtidig har programmet noe nytt: Gjennom visjonen «digital kompetanse for alle» settes nye ambisiøse nasjonale mål og prioriteringer. Programmet handler om hvordan IKT påvirker utdanningens kvalitet, motivasjon for læring, læringsformer og læringsutbytte.

For å møte kompleksitet og raske endringer i informasjonssamfunnet må vi utvikle en digital kultur for læring. En slik kultur innebærer også; involvering, evne til kritisk tenking, samarbeid og kreativ problemløsning. Digital kompetanse for alle er et langsiktig samfunnsprosjekt, som krever en helhetlig forståelse av hvordan digitale verktøy skal bli integrert i skolen hver dag. Dette vil innebære omstillingsevne, strategisk planlegging og ressursmessige opptrappingsplaner – fra sentrale utdanningsmyndigheter, skoleiere og skolen selv. Dette krever koordinering og det krever at IKT-infrastrukturen er på plass.

Utdanningsdirektoratets rapport *Utstyrs- og driftssituasjonen i grunnopplæringen 2006–2007* viser at over 90 % av alle datamaskiner i grunnskolen er knyttet til Internett. For to år siden var andelen 80 %. Gjennomsnittlig er det 4,2 ungdomsskolelever og 6,1 barneskoleelever per datamaskin med Internett som er til bruk for elever. For videregående opplæring oppgis 96 % av maskinene å være tilknyttet Internett, det vil si at skolene gjennomsnittlig har ca. 1,9 elever per nettilknyttet maskin (Utdanningsdirektoratet, 2007a). Dette viser at IKT-infrastruktur ikke er tilstrekkelig i forhold til å møte ambisjonene i Kunnskapsløftet.

Utdanningsdirektoratets rapport *Et digitalt kompetanseløft for alle? En midtveisrapport for Program for digital kompetanse* (Utdanningsdirektoratet, 2007b) har følgende hovedkonklusjon: «Det har utviklet seg et for stort spenn mellom strategiarbeid rettet mot infrastruktur, som blir stadig bedre, og forankring av IKT i den pedagogiske praksis, som stadig henger etter» (s. 3). Rapporten melder om en blanding av positive utviklings-trekk og klare utfordringer. Den helhetlige implementeringen av IKT er fortsatt mangelfull og den pedagogiske bruken av IKT henger etter og går for sakte fremover.

*ITU Monitor 2007* (Arnseth, et.al., u.t.) er en studie som kartlegger digital kompetanse i grunnopplæringen. *ITU Monitor 2007* viser at den pedagogiske bruken av IKT i fagene henger etter. Utstyret benyttes i begrenset grad – både ift. type oppgaver og med hensyn til tidsbruk. Det er likevel fortsatt slik at flertallet av elever på 7. og 9. trinn ikke bruker IKT i fagene på ukentlig basis! Særsilt lav er bruken av IKT i fagene matematikk og naturfag (foreløpige tall fra *ITU Monitor 2007*).

Dette sammenfaller med funnene i *E-learning Nordic 2006* (Rambøll Management, 2006) hvor det fremheves at eleven i arbeidet med IKT i skolen ofte blir en passiv konsument og ikke en aktiv produsent av medieinnhold. Det blir dermed et gap mellom den aktive og produktive bruken hjemme og den mer passive bruken på skolen.

Det vektlegges i St.meld. nr. 17 (2006–2007) *Eit informasjonssamfunn for alle* at Norge skal være en foregangsnaasjon når det gjelder bruk av IKT i utdanningen, og det poengteres at satsingen på IKT i skoleverket må bli ytterligere styrket. Kompetanse er samfunnets viktigste ressurs og en fremtredende faktor for verdiskaping, økonomisk vekst og samfunnsutvikling.

OECD poengterer også i DeSeCo-rapporten (Rychen & Salganik, 2002) at kompetanseutvikling angår hele mennesket. Det handler om å kunne forholde seg aktivt til utfordringer i omgivelser og i samtiden, å møte krav med en høy grad av kompleksitet. Det er ikke tilstrek-

kelig med bare kunnskaper og ferdigheter, men også strategier, holdninger og rutiner trengs.

OECDs syn på kompetanse preger også Kvalitetsutvalgets hovedutredning *I første rekke. Forsterket kvalitet i en grunnopplæring for alle* (NOU, 2003:16). Kvalitetsutvalget understreker at grunnopplæringen i sterkere grad enn i dag må fokusere på elevens basiskompetanse og har definert dette som grunnleggende ferdigheter, sosial kompetanse og det å ha utviklet læringsstrategier. Utvalget foreslo at digital kompetanse må konkretiseres og bygges inn i læreplaner for fag og IKT beskrives som del av en samlet utviklingsstrategi. Her er digital kompetanse sidestilt med ferdigheter i skriving, lesing og regning og inngår i et helhetlig perspektiv som favner læringsstrategier og sosial kompetanse.

I høringsrunden om de nye læreplanene i *Kunnskapsløftet* (Kunnskapsdepartementet, 2006) var det en diskusjon om å definere grunnleggende digitale ferdigheter på linje med andre grunnleggende ferdigheter, som å kunne lese, skrive, regne og uttrykke seg muntlig. I de fastsatte læreplanene forutsettes det bruk av digitale verktøy i de enkelte fag og på alle nivå. I kompetansemålene etter 7. årstrinn i naturfag skal elever blant annet kunne: «publisere resultater fra egne undersøkelser ved å bruke digitale verktøy» (s. 87). På andre trinn i norsk skal elever kunne bruke «datamaskin til tekstskaping» (s. 44), mens i fjerde trinn skal de «foreta informasjonssøk, skape, lagre og gjenhente tekster ved hjelp av digitale verktøy» (s. 45).

Økende bruk av digitale verktøy både i og utenom skolen gir store muligheter for barn og unge til å produsere rike, sammensatte tekster. Skolens tradisjonelle boklige og muntlige tekster, kan og bør suppleres med potensialet som ligger i elevers evne til å skape egne sammensatte tekster. Digital kompetanse innebærer både fortolkning, lesning og skriving av digitale medier, altså produksjon av egne sammensatte tekster. Denne doble tilnærmingen er faktisk en nøkkel for å forstå utviklingen mot mer deltakerdrevne, interaktive nettjenester. Denne nye typen nettjenester avhenger av aktiv deltakelse fra brukerne. Her inngår alt fra blogger, podcaster/vidcaster og sosiale nettverkstjenester. Slike tjenester kalles populært for «Web 2.0».

Digital kompetanse har satt agenda for både innovasjon, utdanning og pedagogikk. Begrepet har hatt en dobbel funksjon som premissleverandør. Det er på den ene side et politisk overordnet begrep i innovasjonspolitikken og i *Kunnskapsløftet*. På den annen side er begrepet blitt et mål i skoleutvikling og i praktisk pedagogikk. Pedagoger arbeider nå med å forankre og videreutvikle digital kompetanse i forhold til læringsteorier og medieutvikling (Krumsvik, 2006).

Digital kompetanse i skolen er nødvendig for å utdanne barn og unge til et arbeidsliv preget av innovasjonskultur og verdiskaping. Digital kompetanse er viktig for utvikling og videreutvikling av en demokratisk og deltagende kultur i informasjonssamfunnet og deltagelse i en digital skolehverdag. Barn og unge er i dag i økende grad aktive mediebrukere, både som konsumenter og produsenter på en rekke områder. Ifølge et nytt OECD-prosjekt er de *New Millennium Learners*.

Rapporten *Their space, Education for a digital generation*, (DEMOS, 2007) har følgende konklusjon: Den nåværende generasjon av beslutningstagere fra politikere til lærere, ser verden fra et annet perspektiv enn den digitale generasjonen. Dagens unge kan ikke huske en verden uten Internett, SMS, MSN, MySpace og Facebook. Men det er beslutningstagerne som bestemmer hvordan digitale medier skal brukes i skolen og arbeidsliv. Problemet blir da at skolen står i fare for å basere læringsarbeidet på framstillings-, formidlings- og evalueringsmåter som er i ferd med å bli utdaterte i både form og innhold. Utvikling av den digitale kompetansen gir barn og unge et mer variert tilfang av læringsformer, flere innholdsressurser og mer motiverende læringsmiljø – og dermed et potensial for bedre og mer læring. En digitalt orientert skole er inspirerende fordi den treffer elevene i deres mediehverdag. Derfor trenger vi et digitalt kunnskapsløft for å skape fremtidens skole.

MORTEN SØBY  
REDAKTØR

## Referanser

- Arnseth, H.C., Hatlevik, O., Kløvstad, V., Kristiansen, T., Ottestad, G. (under trykking). *ITU Monitor 2007*. Oslo: Universitetsforlaget.
- DEMOS (2007). *Their space, Education for a digital generation*. Lastet ned 20.06.2007 fra: <http://www.demos.co.uk/files/Their%20space%20-%20web.pdf>
- ITU (2006). *Digital skole hver dag*. [www.itu.no/digital\\_kompetanse/1130232549.62](http://www.itu.no/digital_kompetanse/1130232549.62)
- Krumsvik, R. J. (red.) (2007). *Skulen og den digital læringsrevolusjonen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Kunnskapsdepartementet (2006). *Læreplanverket for kunnskapsløftet*. Midlertidig utgave juni 2006. Oslo: Utdanningsdirektoratet.
- NOU 2003:16: *I første rekke. Forsterket kvalitet i en grunnsopplæring for alle*. (Kvalitetsutvalget) Oslo: Statens Forvaltnings-
- teneste statens trykning.
- Rambøll Management (2006) *E-learning Nordic 2006*. Glostrup
- Rychen D.S. & Salganik L.H. (Eds.). (2003). *Key Competencies for a Successful Life and a Well-Functioning Society*. Göttingen: Hogrefe & Huber Publishers.
- St. meld. nr. 30 (2003-2004). *Kultur for læring*. Oslo: Utdannings- og forskningsdepartementet.
- St. meld nr.17 (2006-2007). *Eit informasjonssamfunn for alle*. Oslo: Fornyings- og administrasjonsdepartementet.
- Utdanningsdirektoratet (2007). *Utstyrs- og driftssituasjonen i grunnsopplæringen 2006-2007*. Oslo.
- Utdanningsdirektoratet (2007). *En midtveisrapport for Program for digital kompetanse 2004-2008*. Oslo.
- Utdanning- og forskningsdepartementet (2004). *Program for digital kompetanse 2004-2008*. Oslo.